DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	DISEÑO Y DESARROLLO DE ENTORNOS Y MATERIALES TIC		
Identificador:	32483		
Titulación:	GRADUADO EN EDUCACIÓN INFANTIL. PLAN 2015 (BOE 17/08/2015)		
Módulo:	MÚSICA, EXPRESIÓN PLÁSTICA Y CORPORAL		
Tipo:	OBLIGATORIA		
Curso:	2	**Periodo lectivo:**	Primer Cuatrimestre
Créditos:	6	**Horas totales:**	150
Actividades Presenciales:	62	**Trabajo Autónomo:**	88
Idioma Principal:	Castellano	**Idioma Secundario:**	Castellano
Profesor:		**Correo electrónico:**	

PRESENTACIÓN:

Materia que se orienta al diseño y al análisis de recursos y metodologías de enseñanza y aprendizaje basadas en tecnologías de la información y la comunicación. Dando a conocer las características y estrategias de uso crítico y aprovechamiento educativo de las narrativas audiovisuales (televisión, cine, nuevas narrativas audiovisuales), la radio, los ordenadores, las consolas, los videojuegos, los teléfonos y smartphones y otros medios audiovisuales y telemáticos. Pretende identificar el papel de la educación en medios de comunicación y la educación en valores. Conocer las experiencias de iniciación temprana en TIC y aprender a seleccionar los recursos educativos multimedia en función de los objetivos educativos y características del alumnado, así como dominar la aplicación del ordenador y las posibilidades de la red Internet en el aula de educación infantil y la diversidad de posibilidades para alcanzar los objetivos curriculares.

Los futuros maestros y maestras de Educación Infantil asumirán una visión amplia de los retos que afronta el sistema educativo, la prioridad del discente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la responsabilidad como futuro docente de la enseñanza en la etapa del desarrollo infantil de los 0 a 6 años. La materia contempla un alto componente práctico que se retroalimenta de forma continua por la reflexión sobre la propia acción; práctica docente, reflexión ética y reflexión educativa basadas en las evidencias científicas y la investigación educativa.

Al finalizar la asignatura los estudiantes conocerán como: a) diseñar unidades didácticas que integren adecuadamente los recursos TIC; b) construir una narrativa multiplataforma de soporte y apoyo al docente en el aula; c) elaborar prototipos de materiales didácticos utilizando programas informáticos o las aplicaciones informáticas más adecuadas; d) evaluar los recursos TIC y entornos digitales disponibles en el mercado; e) incorporación de contenidos audiovisuales, multimedia o en línea al proceso de enseñanza-aprendizaje.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G01	Capacidad de análisis y síntesis de la información obtenida de distintas fuentes.
	G03	Capacidad de organización, planificación y autoevaluación del trabajo realizado.
	G04	Capacidad para aplicar las tecnologías de la Información de forma crítica y constructiva, como herramienta para promover el aprendizaje.
	G06	Capacidad de comunicación interpersonal, oral y escrita en castellano a distintos públicos y con los medios más adecuados. (En caso alumnos extranjeros se requerirá acreditación al nivel B2 como mínimo en función del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas para adaptarse a las exigencias del entorno académico y profesional de la Titulación).
	G10	Capacidad para la generación de nuevas ideas mediante la iniciativa, la innovación y la creatividad para una adaptación eficaz a las necesidades educativas y del mercado de trabajo.
	G12	Capacidad de autocrítica, cultivando el aprendizaje, la investigación científica, la práctica basada en la evidencia y el progreso científico y social.
Competencias Específicas de la titulación	E19	Comprender que la dinámica diaria en educación infantil es cambiante en función de cada estudiante, grupo y situación y saber ser flexible en el ejercicio de la función docente.
	E20	Valorar la importancia de la estabilidad y la regularidad en el entorno escolar, los horarios y los estados de ánimo del profesorado como factores que contribuyen al progreso armónico e integral de los estudiantes.
	E21	Saber trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada estudiante, así como en la planificación de las secuencias de aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego, identificando las peculiaridades del periodo 0-3 y del periodo 3-6.

	E22	Atender las necesidades de los estudiantes y transmitir seguridad, tranquilidad y afecto.
	E41	Fomentar experiencias de iniciación a las tecnologías de la información y la comunicación.
Profesiones reguladas	P01	Conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil.
	P02	Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.
	P03	Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad que atiendan a las singulares necesidades educativas de los estudiantes, a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos.
	P04	Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos.
	P07	Promover la autonomía y la singularidad de cada estudiante como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.
	P10	Expresarse oralmente y por escrito y dominar el uso de diferentes técnicas de expresión.
	P11	Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.
	P15	Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.
	P17	Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los estudiantes.
Resultados de Aprendizaje	R01	Considerar las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación familiar y escolar, impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas, cambios en las relaciones de género e intergeneracionales, multiculturalidad e interculturalidad, discriminación e inclusión social y desarrollo sostenible.
	R02	Aplicar el uso de las TIC en la docencia (edición, producción, postproducción, búsquedas selectivas, elaboración de bases de datos, consultas, difusión…)
	R03	Planificar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el aula en integrarlos en las distintas programaciones.
	R04	Determinar los recursos didácticos tecnológicos más adecuados en función de los objetivos educativos y las características del alumnado
	R05	Integrar el ordenador y el resto de los medios audiovisuales en el aula, fomentando actividades atractivas que despierten el interés de los estudiantes por jugar y aprender, acceder a la información y expresar lo que se sabe y se siente en diferentes lenguajes y soportes.
	R06	Aplicar las tecnologías de la información y la comunicación en la gestión de los centros educativos desarrollando habilidades de trabajo en red.

REQUISITOS PREVIOS:

a) Requisitos previos establecidos por normativa académica de acceso al grado.

b) El estudiante debe partir de un marco teórico sólido sobre qué es la educación y su importancia en el contexto actual; siendo indispensable el componente vocacional.

c) Recomendamos revisar los conocimientos adquiridos en las asignaturas: Psicología de la Educación, Psicología del desarrollo, Didáctica general de la Educación y Orientación educativa.

d) Los estudiantes deben tener una actitud positiva hacia el uso responsable de las tecnologías de la información y de la comunicación. Es importante la disposición a ampliar y fortalecer sus conocimientos sobre: informática, manejo de programas informáticos, redes sociales en línea, programas informáticos en línea, entre otras aplicaciones multimedia e informáticas.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Observaciones:

El contenido de estas unidades se distribuirá entre las sesiones presenciales y el trabajo autónomo que el estudiante realizará en el transcurso de las veinte semanas en las cuales se desarrollará la asignatura. Permitirá este planteamiento obtener los resultados previstos para el diseño y desarrollo de entornos y materiales vinculados con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Unidad 1. Sociedad de la información y del conocimiento (unidad vinculada al resultado de aprendizaje R01). Tiene como objetivo: a) conocer los conceptos básicos relacionados con la tecnología de la información y de la

comunicación; b) analizar las cuestiones más relevantes de la sociedad actual y el impacto tecnológico en la educación (familiar y escolar); c) valorar los nuevos espacios, recursos narrativos y recursos informáticos educativos facilitados por las TIC con respecto a la multiculturalidad e interculturalidad, discriminación e inclusión social y desarrollo sostenible; d) conocer los fundamentos teóricos de la sociedad de la información y del conocimiento; e) conocer los enfoques de la educación en el entorno digital: constructivismo, trabajo en red, narrativa transmedia.

Unidad 2. Integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje (unidad vinculada al resultado de aprendizaje R02 y R03). Pretende: a) conocer las estrategias que permitan una integración adecuada de las TIC en la Educación Infantil; b) identificar los nuevos roles del docente y del estudiante en los entornos digitales educativos; c) superar las barreras tecnológicas para la integración de las TIC en función de los objetivos docentes; d) valorar el uso de las TIC como herramientas que tiene el objetivo de facilitar la enseñanza y no transformarse en el fin de la actividad docente; e) diseño de proyectos de innovación educativa integrando las TIC.

Unidad 3. Diseño de contenidos didácticos en entornos y aplicaciones TIC (unidad vinculada al resultado de aprendizaje R04 y R05). Es una unidad con alto componente práctico. Se concreta en: a) las narrativas audiovisuales, multimedia, digitales, transmedia y online en entornos educativos; b) conocer recursos TIC que puedan integrarse en las actividades docentes en la Educación Infantil; b) diseñar y desarrollar entornos y materiales educativos aplicados a la Educación Infantil; c) valorar las limitaciones y los límites de las TIC en los entornos y materiales docentes.

Unidad 4. Entornos y aplicaciones TIC en la gestión docente (unidad vinculada al resultado de aprendizaje R04, R05 y R06). Es una unidad que cumple con los objetivos de: a) conocer recursos TIC que puedan integrarse en las actividades de gestión docente; b) valorar la importancia de las TIC en la gestión docente.

Unidad 5. TIC y la competencia cultural y artística (unidad vinculada al resultado de aprendizaje R05). La unidad transversal corresponde a la integración de las TIC, en el marco de la «competencia cultural y artística», en Educación Infantil. En concreto, es: a) conocer el currículo en Educación Infantil y específicamente en los concerniente a las competencia cultural y artística; b) integrar los recursos TIC en el desarrollo de entorno y materiales que contribuyan a la adquisición de la competencia cultural y artística en la Educación Infantil; c) incorporar el patrimonio cultural material e inmaterial de la Comunidad Autónoma de Aragón en el contexto cultural y artístico.

Plataforma Docente Universitaria (PDU). La asignatura tiene asignada una PDU en la cual están matriculados los estudiantes que cursan la materia. En ella se publicarán los manuales, tutoriales, contenidos, enlaces a aplicaciones, acceso a entornos digitales e informaciones relacionadas con la actividad de la asignatura. Es responsabilidad del estudiante consultar semanalmente la PDU para obtener información actualizada de la asignatura, imprevistos o incidencias que pudieran surgir en el transcurso del curso. Enlace (copiar y pegar la URL en el navegador) a la PDU de la materia: https://pdu.usj.es

---

Entornos y aplicaciones TIC. En la asignatura se utilizarán, además de los programas informáticos vinculados a Adobe Connect y Office 365, otras aplicaciones y entornos digitales. Algunos de estos programas informáticos son facilitados por la Universidad San Jorge: pueden acceder a los mismos vía web (https://serviciostic.usj.es/alumnos/ | https://serviciostic.usj.es/ucloud/). Otros entornos, recursos informáticos o aplicaciones que se explicarán en esta asignatura son de uso libre, de uso libre con previo registro o de pago. Se informará adecuadamente de las características de estos servicios y de su utilidad en la adquisición o fortalecimiento de las competencias profesionales previstas en esta asignatura.

Equipos informáticos y conexión a Internet. Es responsabilidad del estudiante disponer o tener acceso a un ordenador y conexión a Internet con la finalidad de realizar las actividades online y telepresenciales establecidas en la materia, algunas de ellas evaluadas. La asignatura contempla el acceso a entornos digitales y en línea, actividades sincrónicas y asincrónicas, trabajos colaborativos en red y realización/consulta de materiales docentes multimedia y en línea.

Horario de la asignatura. El horario de la asignatura es el previsto por la Facultad de Comunicación y Ciencias Sociales.

Aula de la asignatura. El aula ordinaria de las sesiones presenciales de la asignatura es el aula A14 (primera planta del Edificio Jalón Ángel en la Facultad de Comunicación y Ciencias Sociales).

Tutorías. El horario de tutoría se notificará vía PDU. Estas tutorías tienen la finalidad de resolver dudas específicas relacionadas con el proceso de aprendizaje en la materia. Es recomendable concertar la tutoría previamente con el docente con la finalidad de organizarla, reservar el tiempo estimado para la misma y evitar solapamientos.

Los alumnos, junto con el docente, serán los responsables de recoger el aula cuando en ella se utilicen materiales fungibles como recortables, pinturas, plastilina, celo, etc. Los espacios de la universidad son de todos y para todos.

Contenidos de la materia:

1 - Sociedad de la información y del conocimiento.
1.1 - Tecnología. Tecnología multimedia y digital.
1.2 - Avances de las TIC para la enseñanza.
1.3 - Revolución tecnológica y revolución educativa.
1.4 - Enfoques de la educación en el entorno digital.
2 - Integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
2.1 - Las TIC en el desarrollo del currículo: enfoques curriculares.
2.2 - Innovación educativa. Integración de las TIC: límites y limitaciones.
2.3 - Competencias del profesorado para la integración de las TIC.
2.4 - Competencias del alumnado para la integración de las TIC.
2.5 - Aspectos legales en el uso de las TIC en la Educación.
2.6 - Las unidades didácticas en el contexto de las TIC.
3 - Herramientas y aplicaciones TIC enfocadas a la docencia.
3.1 - Narrativas multiplataforma, multimedia y transmedia: creando experiencias de aprendizaje.
3.2 - La evaluación de materiales y entornos didácticos.
3.3 - Diseño de proyectos de integración de las TIC en la educación.
3.4 - Diseño y creación de materiales y entornos educativos.
4 - Las TIC en la gestión docente.
4.1 - Fundamentos de la gestión docente en el contexto de las TIC.
4.2 - Recursos y entornos TIC para la gestión.
5 - Competencias culturales y artísticas en entornos TIC.
5.1 - Enseñanza musical y plástica.
5.2 - Las manifestaciones culturales y artísticas: el arte digital, el museo virtual.
5.3 - Patrimonio cultural material e inmaterial en la Comunidad Autónoma de Aragón.

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

La **evaluación continua** es la metodología asumida por el docente para la enseñanza y el aprendizaje de la materia «Diseño y desarrollo de entornos y materiales TIC». Se define como el «sistema de evaluación que incluye la valoración del grado en que se han desarrollado las competencias (adquisición de conocimientos teóricos y prácticos, capacidades, destrezas, aptitudes, habilidades, actitudes y valores) durante todo el proceso de

aprendizaje de un módulo o materia con el objetivo de perfeccionar el propio proceso de formación (tanto para el profesorado como para los estudiantes)» (USJ, *Guía de Apoyo al Profesorado para la Evaluación de los Aprendizajes*). En este contexto están programadas diversas actividades a realizar en el transcurso de las sesiones. En algunas ocasiones estarán asociadas al contexto regional, nacional e internacional existente en determinados momentos del semestre otorgándole a los contenidos el componente de actualidad; esencial en el contexto de la actividad docente.

El modelo educativo de la Universidad San Jorge se enmarca en la propuesta del Espacio Europeo de Educación Superior y en la cual las competencias y los resultados de aprendizaje se concretan en:

a) Saber: Conocimientos.

b) Saber hacer: Habilidades, procedimientos.

c) Saber estar: Actitudes, intereses.

d) Saber ser: Valores morales aplicados a la profesión.

e) Querer hacer: Voluntad, auto exigencia, motivación, autoaprendizaje.

f) Poder hacer: Aptitudes y capacidades.

g) Saber aprender: *life long learning*.

h) Hacer saber: capacidad de comunicación y de enseñanza.

Conceptos que el alumno debe recordar:

Competencias: «conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes que se adquieren o desarrollan mediante experiencias formativas coordinadas, las cuales tienen el propósito de lograr conocimientos funcionales que den respuesta de modo eficiente a una tarea o problema de la vida cotidiana y profesional que requiera un proceso de enseñanza y aprendizaje» (Fuente: ANECA, Documentación de ayuda al programa Verifica).

Resultados de aprendizaje: «son formulaciones que representan el grado en que el estudiante adquiere una competencia. Por tanto, representan lo que el estudiante debe conocer, comprender o ser capaz de demostrar tras la finalización de una experiencia de aprendizaje, es decir al terminar una materia o módulo en un periodo determinado de estudio» (USJ, Guía de Apoyo al Profesorado para la Evaluación de los Aprendizajes).

La Universidad San Jorge en su *Guía de apoyo al profesorado para la evaluación de aprendizajes* define las siguientes metodologías que se utilizarán en la materia:

Clases teóricas: «sesiones presenciales en las cuales el docente transmite contenidos te estructurada y con un objetivo deliberadamente orientado a la escucha y comprensión del estudiante».

Sesiones presenciales: son aquellas en las que se requiere la presencialidad física en el aula (*in-class learning*).

Sesiones telepresenciales: son aquellas en las que la sesión será en remoto, conectados desde fuera de la universidad (*distance learning*).

Seminarios y talleres (*workshops*) / Estudio de casos: «sesiones monográficas supervisadas con participación compartida (profesorado, estudiantes, expertos…)».

Tutorías: «Relación personalizada de ayuda donde un profesor-tutor atiende, facilita y orienta a uno o varios estudiantes en el proceso formativo». En el transcurso del semestre se tienen previstas tres modalidades de tutorías:

a) Tutoría grupal presencial: El docente promoverá la realización de estas tutorías para hacer seguimiento sistemático al trabajo de investigación que realizarán los equipos de trabajo.

b) Tutoría individual presencial: El docente facilitará a los estudiantes un horario en el cual estará disponible para un asesoramiento personalizado.

c) Tutoría en línea: El docente programará tutorías en línea con el apoyo de la PDU y otros

recursos tecnológicos fuera de los horarios de clases para ofrecer asesoramiento personalizado o grupal sobre la materia.

Estudio y trabajos en grupo: «preparación de seminarios, lecturas, investigaciones, trabajos, memorias, obtención y análisis de datos, etc. Para exponer o entregar en clase mediante el trabajo de los estudiantes en grupo».

Estudio y trabajo autónomo del estudiante: «preparación de seminarios, lecturas, investigaciones, trabajos, memorias, obtención y análisis de datos, etc. Para exponer o entregar en clase, realizadas de forma individual que incluye además el estudio personal (preparar exámenes, trabajo en biblioteca, lecturas complementarias, hacer problemas y ejercicios, …) y que es fundamental para conseguir el aprendizaje autónomo».

Además, se incluyen:

Simulación (*role-playing*). Metodología docente en la cual se simula situaciones y en las cuales los estudiantes asumen responsabilidades específicas en circunstancias que se valoran como reales. Tiene la finalidad de formar al estudiante en la toma de decisiones y en el ejercicio de las funciones y competencias.

Portafolio digital. Es un método de enseñanza-aprendizaje y de evaluación en el cual el estudiante de manera organizada, metódica y en función de los objetivos previstos en la materia, recopila las actividades, análisis, contenidos y materiales propios con los cuales se refleja el proceso de aprendizaje realizado en la materia.

Análisis de casos sobre problemas actuales vinculados a la materia. Los estudiantes deberán realizar un seguimiento sistemático a la dinámica de los medios de comunicación en el ámbito regional, nacional, europeo e internacional.

Uso de los cibermedios. En el desarrollo de la materia se integrarán recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje vinculados a los cibermedios.

Lecturas obligatorias y recomendadas. El docente asignará lecturas obligatorias o recomendadas en función de los acontecimientos que surjan en el entorno de los medios de comunicación, las TIC o de contenidos específicos de la materia.

NOTA: Las actividades de la asignatura están enfocadas a una metodología de evaluación continua en la cual el alumno podrá avanzar sistemáticamente en la adquisición de las competencias previstas. Todas las actividades tienen como objetivo contribuir a lograr los resultados de la asignatura. Las asignaciones están integradas y aportan las teorías y técnicas necesarias en la reflexión ética y deontológica desde una perspectiva holística e integradora. Aunque son actividades independientes están programadas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia. El estudio, la planificación y una disposición a la investigación son estrategias claves en la metodología. El estudiante contará con la asesoría del docente; por eso, es importante la asistencia a las tutorías individuales o grupales que estén programadas.

Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
Actividades Presenciales	Clase magistral	15
	Resolución de prácticas, problemas, ejercicios etc.	26
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	5
	Talleres	10
	Tutorías (sesiones tutorizadas)	3
	Realización de ejercicios escritos	3
Trabajo Autónomo	Estudio individual	20
	Realización de proyectos	30
	Tareas de investigación y búsqueda de información	28
	Lecturas obligatorias	5
	Portafolios	5
	Horas totales:	150

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Obtención de la nota final:

Prueba final:	40	%
Proyecto:	60	%
TOTAL	100	%

*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía básica:

ESTRELLA PAVO, Benito. Loa a la vieja pizarra. Madrid: Fundación Emmanuel Mounier, 2014.

MOMINÓ, Josep y SIGALÉS, Carles (Coords.). El impacto de las TIC en la educación. Más allá de las promesas. Barcelona: UOC, 2016.

GALLEGO, Domingo J.; ÁLVAREZ, Mabel; ROSANIGO, Zulema Beatriz; CELA, Karina (Coords.). TIC y web 2.0 para la inclusión social y el desarrollo sostenible. Madrid: Dykinson, 2015.

FERNÁNDEZ GARCÍA, Nuria; BLASCO DUATIS, Marc; CALDEIRO PEDREIRA, María del Carmen. Comunicación y Educación en Transmedia. Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Social, 2016. Disponible en: http:/ / www.cuadernosartesanos.org/ 2016/ CAC-108-espanol.pdf

PRENSKY, Marc. Enseñar a nativos digitales: una propuesta pedagógica para la sociedad del conocimiento. Boadilla del Monte: SM, 2011.

ORTIZ-COLÓN, Ana Mª; ORTEGA-TUDELA, Juana Mª (Coords.). Tecnologías en entornos educativos. Madrid: Ediciones Paraninfo, 2018.

CABERO-ALMENARA, Julio; De la HORRA VILLACÉ, Ibán; SÁNCHEZ BOLADO, Javier (Coords.). La realidad aumentada como herramienta educativa. Aplicación a la Educación Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato. Madrid: Ediciones Paraninfo, 2018.

Bibliografía recomendada:

VÁZQUEZ-CANO, Esteban y SEVILLANO, Mª Luisa (Edits.). Dispositivos digitales móviles en educación. El aprendizaje ubicuo. Madrid: Narcea, 2015.

ROGER ACUÑA, Santiago; GABINO CAMPOS, María A.; MARTÍNEZ LOZANO, Consuelo Patricia (Coords.). Multiculturalidad, imagen y nuevas tecnologías. Madrid: Fragua, 2014.

HENAO PÉREZ, Carlos. Intervención socioeducativa e internet. Madrid: Grupo 5, 2012.

RUIZ REY, Francisco José y MÁRMOL MARTÍNEZ, Mª de los Ángeles. Internet y Educación. Uso educativo de la Red. Madrid: VisionNet, 2006.

GAVILÁN, Paloma y ALARIO, Ramón. Aprendizaje Cooperativo. Madrid: Editorial CCS, 2010.

BERMEJO, Blas y Cristóbal BALLESTEROS. Manual de didáctica general para maestros de Educación Infantil y de Primaria. Madrid: Pirámide, 2014.

AGUAZA, Ortega y Carlos LUBIÁN GRAÑA. Manual de educación para el desarrollo : orientaciones didácticas para el aula. Jaén: Publicaciones de la Universidad de Jaén, 2014.

GEA MEGÍAS, Miguel. Experiencias MOOC : un enfoque hacia el aprendizaje digital, la creación de contenidos docentes y comunidades on line. Granada: Universidad de Granada, 2016.

MARTÍNEZ RODRIGO, Estrella. Interactividad digital: nuevas estrategias en educación y comunicación. Madrid: Eos, 2008.

LANDETA ETXEBERRÍA, Ana. Nuevas tendencias de e-learning y actividades didácticas innovadoras. [S.L]: Centro de Estudios Financieros, D.L.: 2010.

CASTAÑO, Carlos. Prácticas educativas en entornos Web 2.0. Madrid: Síntesis, 2008.

RUIZ, Francisco José. Internet y educación: uso educativo de la red. Madrid: Vision Net, 2006.

SALINAS IBÁÑEZ, Jesús. Metodologías centradas en el alumno para el aprendizaje en red. Madrid: Síntesis, 2008.

PARDO SALGADO, Carmen. Las TIC: una reflexión filosófica. Madrid: Laertes Educación, 2009.

ANDUEZA OLMEDO, María. Descubrir el arte: Formación en artes plásticas y visuales para maestros de primaria. Logroño: UNIR, 2017

GARCÍA AGUADO, Pedro y Francisco CASTAÑO MENA. A salvo en la red : cómo proteger y educar a tus hijos en internet y las redes sociales. Barcelona: Grijalbo, 2017.

VELETSIANOS, George. Emergence and innovation in digital learning : foundation and application. Athabasca: AU Press, 2016.
TRUJILLO SANZ, Fernando. Pensamiento de diseño en la escuela: cómo lograr que surjan ideas innovadoras y hacerlas realidad. Madrid: SM, 2016.
PRIETO MARTÍN, Alfredo. Flipped learning: aplicar el modelo de aprendizaje inverso. Madrid: Narcea, D.L. 2017.
PRENSKY, Marc. La mente aumentata : dai nativi digitali alla saggezza digitale. Trento : Erickson, 2013.
TORREGO, Juan Carlos y NEGRO, Andrés. Aprendizaje cooperativo en las aulas. Madrid: Alianza Editorial, 2012
JIMÉNEZ SÁNCHEZ, Daniel. V Buenas prácticas en innovación docente en el espacio europeo de educación superior. Zaragoza: USJ, 2017.

Páginas web recomendadas:

Directory of Open Access Journal [Universidad de Lund, Suecia]	http://www.doaj.org/
EBSCOhost Research Databases	http://search.ebscohost.com
Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura	http://www.oei.es/
Dialnet	http://dialnet.unirioja.es/
Red de Bibliotecas Universitarias Españolas	http://www.rebiun.org/
Revista Latina de Comunicación Social	http://www.revistalatinacs.org/
Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal	http://www.latindex.org/
Red de Docentes de América Latina y del Caribe	http://www.reddolac.org
Instituto Cervantes	http://www.cervantes.es
Gobierno de Aragón. Educaragon. Departamento de educación, Cultura y Deporte.	http://www.educaragon.org/

* Guía Docente sujeta a modificaciones