



Universidad  
de Alcalá



Centro Universitario  
Cardenal Cisneros

# GUÍA DOCENTE

## Comunicación y Medios Socioculturales: enseñanza y aprendizaje

**Grado en Magisterio de Educación Infantil  
Modalidad Semipresencial  
C.U. Cardenal Cisneros  
Universidad de Alcalá**

**Curso Académico 2025/26**  
**1<sup>er</sup> Curso - 1<sup>er</sup> Cuatrimestre**

## GUÍA DOCENTE

Nombre de la asignatura:	<b>Comunicación y Medios socioculturales: enseñanza y aprendizaje</b>
Código:	<b>510000</b>
Titulación en la que se imparte:	<b>Grado en Magisterio de Educación Infantil Modalidad Semipresencial</b>
Departamento y Área de Conocimiento:	<b>Didácticas Específicas/ Área Comunicación</b>
Carácter:	<b>Formación básica</b>
Créditos ECTS:	<b>6 créditos ECTS</b>
Curso y cuatrimestre:	<b>1<sup>er</sup> curso, 1<sup>er</sup> cuatrimestre</b>
Profesorado:	<b>Margarita Roura Redondo</b>
Horario de Tutoría:	<b>Martes 10:00 a 12:30 y a través de correo electrónico o en las sesiones presenciales previa cita</b>
Número de despacho:	<b>Despacho 1</b>
Correo electrónico	<b><a href="mailto:margarita.roura@cardenalcisneros.es">margarita.roura@cardenalcisneros.es</a></b>
Idioma en el que se imparte:	<b>Castellano</b>

### 1. PRESENTACIÓN

La asignatura “Comunicación y medios socioculturales, enseñanza y aprendizaje” es una asignatura del plan de estudios de los grados de Infantil y Primaria que engloba la utilización adecuada de aquellos recursos novedosos de la sociedad actual en la educación. Es una asignatura muy práctica, ya que se basa en que el alumno se sensibilice ante la utilización de dichos recursos en educación y sepa utilizarlos adecuadamente.

En esta sociedad del conocimiento en la que se hace imprescindible el desarrollo de la competencia digital en todos los alumnos, es necesario que maestros y profesores de los diversos niveles educativos adquieran competencias digitales y sepan desarrollar metodologías innovadoras. Se hace necesario comenzar la formación desde los planes de estudio de los grados, aunque será necesaria también una formación permanente por los continuos avances de las tecnologías de la información y la comunicación.

Por ello, esta asignatura pretende no sólo formar en la utilización adecuada de los diferentes recursos digitales en educación, sino en habilitar a los alumnos para la búsqueda de información y formación en dicho ámbito.

Es una asignatura a la que puede verse aplicación transversal al resto de asignaturas del plan de estudios, pues presenta competencias para la comunicación y la utilización adecuada de distintos medios.

Esta asignatura forma parte del Programa de competencia digital docente del CUCC que se trabaja de forma transversal en las distintas asignaturas del Grado. En concreto, atendiendo a la Resolución de 4 de mayo de 2022, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación, sobre la actualización del marco de referencia de la competencia digital docente, en esta asignatura se trabaja el nivel B1 del Área A.5 Empoderamiento del alumnado. Las competencias que se trabajan en la asignatura son: 5.1. Accesibilidad e inclusión, 5.2. Atención a las diferencias personales en el aprendizaje, 5.3. Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje.

Además, la asignatura está asociada al programa "Desarrollo de Destrezas Académicas en los Títulos de Grado" del CUCC, concretamente a **la realización de exposiciones orales** por lo que incluye actividades que serán objeto de evaluación en la misma.

Para la realización de cualquier trabajo académico, se recuerda la importancia de consultar al profesorado sobre el uso permitido de herramientas de inteligencia artificial (IA). Si no se recoge de manera expresa en la guía o instrucciones de la actividad o práctica concreta, se entiende que la IA no debe ser utilizada en ningún caso. Se recuerda que el uso indebido de estas tecnologías, como la generación de trabajos sin autorización expresa, puede constituir fraude académico. Por ello, se recomienda revisar la normativa de la universidad relativa al uso de IA, actuar siempre con responsabilidad y transparencia en el proceso de aprendizaje y consultar con el profesorado cualquier duda al respecto.

### Subject description:

This subject is taken in the 1<sup>st</sup> semester of the 1<sup>st</sup> year of the Infant Education Degree programme. It has a value of 6 ECTS credits.

The main objective of this subject is to raise awareness regarding the use of digital resources and sociocultural media in education and its proper use.

The following areas will be studied during this subject: communication in Education, digital resources, sociocultural media.

Assessment is based on a series of activities that students do individually or in groups. This subject is taught in Spanish. Students must have at least a B2 level of Spanish to take this course. If necessary, the subject teacher may hold tutorials in English.

## 2. COMPETENCIAS

### Competencias Genéricas:



1. Demostrar poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
2. Saber aplicar sus conocimientos a su trabajo de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio. (Competencia genérica transversal nº 5 del Título de Grado)
3. Tener la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de carácter social, científico o ético. (Competencia genérica transversal nº 6 del Título de Grado)
4. Poder transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. (Competencia genérica transversal nº 7 del Título de Grado)
5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. (Competencia genérica transversal nº 8 del Título de Grado)

### Competencias Específicas:

1. Analizar e incorporar de forma crítica 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.
2. Contribuir a que el alumno se sitúe ante los recursos sonoros, audiovisuales y multimedia desde una doble dimensión como potentes dispositivos de socialización y su traducción como posibilidades educativas en la Educación Infantil.
3. Tomar conciencia de las problemáticas que giran en torno al desarrollo e impacto de las tecnologías audiovisuales, multimedia y plataformas virtuales en el mundo natural y social, y sus implicaciones para el ámbito de la Educación Infantil.
4. Desarrollo de actitudes hacia los recursos audiovisuales y tecnológicos, adquisición de destrezas de uso, y análisis de sus implicaciones en la formación cultural y democrática del alumnado de infantil como ciudadanos de la sociedad multicultural.
5. Estimular la indagación y el análisis sobre diferentes sistemas de representación y los distintos tipos de recursos tecnológicos (sonoros, audiovisuales, multimedia) para diseñar y desarrollar proyectos de centro y aula.

### 3. CONTENIDOS

Bloques de contenido	Total de clases, créditos u horas
<u>BLOQUE I: Aspectos relacionados con la comunicación y los medios socioculturales</u>	
TEMA 1: El impacto de las TIC en la sociedad y en la educación. Competencia Digital	6 horas teóricas 3 horas prácticas
TEMA 2: Medios de comunicación, medios audiovisuales e imagen. Competencia Audiovisual.	6 horas teóricas 3 horas prácticas 1 hora seminario
<u>BLOQUE II: Aspectos relacionados con los procesos de aprendizaje</u>	
TEMA 3: Recursos y aplicaciones digitales en el proceso de aprendizaje.	12 horas teóricas 6 horas prácticas 1 hora seminario
TEMA 4: Aprendizaje en red: Herramientas digitales de colaboración	12 horas teóricas 6 horas prácticas 1 hora seminario

## 4. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.- ACTIVIDADES FORMATIVAS

La asignatura se basa en una metodología activa, teniendo en cuenta para el desarrollo de las actividades que estará basada en una evaluación continua preferentemente. Los contenidos objeto de estudio de esta asignatura están agrupados en 5 temas con diferentes actividades cada uno.

En esta asignatura se combinan las clases y tutorías presenciales, con materiales formativos y herramientas tecnológicas que permiten la adquisición y construcción de conocimientos, el trabajo autónomo y en equipo y la comunicación directa con el profesor y con el resto de los compañeros.

Junto a la exposición didáctica de los contenidos encontrarás actividades con diferentes objetivos. Para favorecer el trabajo en grupo cuentas con espacios virtuales como el foro y la mensajería.

A través de la plataforma, podrás comunicarte con el profesor y con los compañeros con los que compartes la asignatura, recibir la documentación necesaria, enviar las respuestas a las actividades propuestas y tener acceso a información sobre tu evolución y progreso.

### 4.1. Distribución de créditos

Número de horas totales: 150	
Número de horas presenciales: hasta 6 horas	Clases prácticas Tutorías presenciales
Número de horas del trabajo propio del estudiante: hasta 150 horas	Hasta 150 horas de trabajo autónomo

### 4.2. Estrategias metodológicas, materiales y recursos didácticos

#### Métodos de enseñanza-aprendizaje:

En esta asignatura se combinan las clases y tutorías presenciales, con materiales formativos y herramientas tecnológicas que permiten la adquisición y construcción de conocimientos, el trabajo autónomo y en equipo durante las sesiones presenciales, y la comunicación directa con el profesor y con el resto de los compañeros.

Junto a la exposición didáctica de los contenidos encontrarás actividades con diferentes objetivos. A través de la plataforma, podrás comunicarte con el profesor y con los compañeros con los que compartes la asignatura, recibir la documentación necesaria, enviar las respuestas a las actividades propuestas y tener acceso a información sobre tu evolución y progreso.

Para trabajar los contenidos el estudiante dispondrá de material elaborado por el profesor, con su correspondiente explicación y análisis, y realizará distintas actividades. Todos los contenidos estarán disponibles en la Comunidad Virtual.

### **Materiales y recursos**

Plataforma de aula virtual. El acceso a la modalidad semipresencial está disponible en la página [www.cardenalcisneros.es](http://www.cardenalcisneros.es) en la sección Comunidad Virtual.

## 5. EVALUACIÓN: criterios de evaluación, de calificación y procedimientos de evaluación

### Criterios de evaluación

- Conocimiento y comprensión de los conceptos básicos de la asignatura
- Elaboración de materiales eficientes y de calidad
- Observación y análisis de datos con rigor y eficacia
- Interés por el aprendizaje y participación activa

### Relación entre las competencias específicas y los criterios de evaluación

Competencias	Criterios de evaluación
Analizar e incorporar de forma crítica 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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento y comprensión de los conceptos básicos de la asignatura</li> <li>• Interés por el aprendizaje y participación activa</li> </ul>
Contribuir a que el alumno se sitúe ante los recursos sonoros, audiovisuales y multimedia desde una doble dimensión como potentes dispositivos de socialización y su traducción como posibilidades educativas en la Educación Infantil.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento y comprensión de los conceptos básicos de la asignatura</li> <li>• Elaboración de materiales y propuestas didácticas de calidad</li> </ul>
Tomar conciencia de las problemáticas que giran en torno al desarrollo e impacto de las tecnologías audiovisuales, multimedia y plataformas virtuales en el mundo natural y social, y sus implicaciones para el ámbito de la Educación Infantil.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación y análisis de datos con rigor y eficacia</li> <li>• Interés por el aprendizaje y participación activa</li> </ul>
Desarrollo de actitudes hacia los recursos audiovisuales y tecnológicos, adquisición de destrezas de uso, y análisis de sus implicaciones en la formación cultural y democrática del alumnado de infantil como ciudadanos de la sociedad multicultural.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento y comprensión de los conceptos básicos de la asignatura</li> <li>• Elaboración de materiales y propuestas didácticas de calidad</li> </ul>
Estimular la indagación y el análisis sobre diferentes sistemas de representación y los distintos tipos de recursos tecnológicos (sonoros, audiovisuales, multimedia) para diseñar y desarrollar proyectos de centro y aula.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de materiales y propuestas didácticas de calidad</li> <li>• Interés por el aprendizaje y participación activa</li> <li>• Observación y análisis de datos con rigor y eficacia</li> </ul>

## Criterios de calificación

Criterios	Definición	%
Conocimiento y comprensión de los conceptos básicos de la asignatura	Expresa y define los conceptos con precisión Sabe aplicarlos a los ejemplos Relaciona los conceptos de diferentes temas entre sí	35
Observación y análisis de datos con rigor y eficacia	Toma datos significativos Hace y describe con detalle y precisión las observaciones realizadas	20
Elaboración de materiales y propuestas didácticas de calidad	Elabora materiales de calidad Diseña usos adecuados para los materiales elaborados Elabora propuestas realistas, aplicables y eficaces	35
Interés por el aprendizaje y participación activa	Realiza las actividades no calificables Participa en los foros activamente	10

Los resultados de aprendizaje recogidos en la memoria de verificación del título de Maestro de Educación Infantil correspondientes a esta asignatura son:

Resultado de aprendizaje	Codificación
Conocer y valorar el impacto social y educativo de la cultura audiovisual y digital en los alumnos de Educación Infantil y saber integrar en el currículo los recursos sonoros, audiovisuales y multimedia que presentan nuestra sociedad e instituciones implicadas en la educación.	RAC1
Manejo de los recursos tecnológicos y su aplicación en el Centro y en el Aula.	RAC2
Dominio de los contenidos de la pedagogía digital y audiovisual y su aportación en el diseño, desarrollo y evaluación de materiales multimedia.	RAC3
Estar preparado para elaborar espacios virtuales y participar en las comunidades de aprendizaje en red.	RAC4

## Procedimiento de evaluación

Las jornadas presenciales no son evaluables.

El sistema de evaluación a seguir está basado en la Normativa reguladora de los procesos de evaluación de aprendizajes de la Universidad de Alcalá. Esta normativa establece, entre otras, las siguientes pautas:

Esta asignatura tiene una convocatoria ordinaria en el mes de enero y una extraordinaria en el mes de junio. La convocatoria ordinaria se desarrollará bajo la modalidad de evaluación continua.

Si algún estudiante no puede seguir la evaluación continua en la convocatoria ordinaria, deberá solicitar la evaluación final al profesor de la asignatura que la trasladará a la Subdirección de Ordenación Académica en la solicitud elaborada a tal efecto. Dicha solicitud se presentará en las dos primeras semanas de clase y podrá ser aceptada o no.

En el caso de que el estudiante de evaluación continua no entregue algún trabajo, falte a las clases de forma continua o discontinua, o cualquier otro de los criterios establecidos, que le impide alcanzar alguna de las competencias establecidas en la guía docente, su nota será SUSPENSO. Los retrasos podrán ser recogidos como faltas a clase.

Para superar la asignatura es imprescindible que el estudiante demuestre que ha alcanzado todas las competencias recogidas en esta guía a través de todos los instrumentos establecidos para su medida alcanzando un 5 como mínimo en cada uno de ellos. El estudiante ha de realizar todas las pruebas de evaluación que se recogen en esta guía como requisito imprescindible, tanto en el proceso de evaluación continua como en el proceso de evaluación final, ya sea en la convocatoria ordinaria como la extraordinaria.

La convocatoria extraordinaria está prevista para los estudiantes que no superen la ordinaria y podrá ser tanto en modalidad continua como en final (un estudiante que no ha superado la evaluación continua en la convocatoria ordinaria irá a la extraordinaria en la misma modalidad).

Las características de la evaluación continua y final, tanto para la convocatoria ordinaria como para la extraordinaria, están recogidas más adelante. Y son las mismas para la convocatoria ordinaria y la extraordinaria.

#### Evaluación continua. Convocatorias ordinaria y extraordinaria

Herramientas de evaluación	Actividad Recursos educativos digitales	Actividad Aprendizaje en Red	Actividad Teórica	Examen	%
<b>Criterios de evaluación</b>					
Conocimiento y comprensión de los conceptos básicos de la asignatura			X	X	30
Observación y análisis de datos con rigor y eficacia	X	X	X		20
Elaboración de materiales y propuestas didácticas de calidad	X	X			40
Interés por el aprendizaje y participación activa	X	X			10
<b>%</b>	<b>30%</b>	<b>20%</b>	<b>40%</b>	<b>10%</b>	<b>100%</b>

### Evaluación final. Convocatorias ordinaria y extraordinaria

Herramientas de evaluación	Trabajos individuales	Examen	%
<b>Criterios de evaluación</b>			
Conocimiento y comprensión de los conceptos básicos de la asignatura	X	X	45
Observación y análisis de datos con rigor y eficacia	X		20
Elaboración de materiales y propuestas didácticas de calidad	X		35
<b>%</b>	<b>60%</b>	<b>40%</b>	<b>100%</b>

Para más aclaraciones sobre la normativa de evaluación puede consultarse este documento: <https://www.uah.es/export/shared/es/conoce-la-uah/organizacion-y-gobierno/.galleries/Secretaria-General/Normativa-Evaluacion-Aprendizajes.pdf>

Durante el desarrollo de las pruebas de evaluación han de seguirse las pautas marcadas en el Reglamento por el que se establecen las Normas de Convivencia de la Universidad de Alcalá, así como las posibles implicaciones de las irregularidades cometidas durante dichas pruebas, incluyendo las consecuencias por cometer fraude académico según el Reglamento de Régimen Disciplinario del Estudiantado de la Universidad de Alcalá.

La metodología de enseñanza-aprendizaje y el proceso de evaluación se ajustarán cuando sea necesario, con las orientaciones del Servicio de Orientación del CUCC y/o la Unidad de Atención a la Diversidad de la UAH para aplicar adaptaciones curriculares a los estudiantes con necesidades específicas, previa entrega de documentación que certifique dicha necesidad.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía Básica

Cruces, F. (2017). *¿Cómo leemos en la sociedad digital?* Ariel-Telefónica

Loveless, A. & Williamson, B. (2017). *Nuevas Identidades de Aprendizaje en la Era Digital: Creatividad · Educación · Tecnología · Sociedad*. Narcea Ediciones

Montero, E. (2010). *Aprendiendo con videojuegos: Jugar es pensar dos veces*. Ministerio de Educación de España

Mitra, S. (2021). *La escuela en la nube: El futuro del aprendizaje*. Ediciones Paidós.

Musons, J. (2021). *Reinventar la escuela. Una brújula para familias y educadores para comprender la educación del siglo XXI*. Arpa Editores.

Negre, C. & Carrión del Val, S. (2020). *Desafío en el aula. Manual práctico para llevar los juegos de escape educativos a clase*. Paidós Educación.

Vázquez-Cano, E., & Sevillano, M. L. (2015). *Dispositivos digitales móviles en Educación: El aprendizaje ubicuo* (Vol. 135). Narcea Ediciones.