

Ficha Técnica: Enseñanza-Aprendizaje II. Aplicación de Innovación en el Aula
Curso 2026/2027

Asignatura

Nombre Asignatura	Enseñanza-Aprendizaje II. Aplicación de Innovación en el Aula
Código	100922039
Créditos ECTS	3.0

Plan/es donde se imparte

Titulación	Grado en Educación Infantil (Plan 2022)
Carácter	OBLIGATORIA
Curso	4

Datos Generales

➤ PROFESORADO

Gervas de la Pisa, Antonio

➤ CONOCIMIENTOS RECOMENDADOS

- Comprensión básica del desarrollo evolutivo del niño en sus dimensiones cognitiva, social y emocional.
- Manejo de los principios básicos de planificación didáctica: objetivos, contenidos, metodologías, recursos y evaluación.
- Experiencia previa con unidades didácticas o situaciones de aprendizaje.
- Conocimiento del currículo oficial (LOMLOE) y su estructura por etapas educativas.
- Nivel básico en el uso de herramientas TIC aplicadas a la docencia: Google Classroom, Canva, Padlet, Genially, Kahoot, etc.
- Conocimiento general de lo que implica el aprendizaje digital y entornos virtuales de enseñanza.
- Comprensión del potencial educativo de recursos multimedia, apps y plataformas interactivas.
- Habilidad para trabajar de forma colaborativa y reflexionar sobre la práctica docente.
- Interés por la experimentación pedagógica, la innovación y la mejora educativa.
- Conocimientos generales sobre inclusión, diversidad y atención a necesidades educativas especiales.

➤ OBJETIVOS TEÓRICOS

- Analizar críticamente los principales enfoques, modelos y teorías del proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva actual e innovadora.
- Comprender el papel del docente como agente de cambio en contextos educativos diversos, reflexionando sobre su práctica profesional.
- Explorar el impacto de la innovación educativa, incluyendo metodologías activas, tecnologías emergentes y enfoques inclusivos, en el desarrollo competencial del alumnado.

➤ OBJETIVOS PRÁCTICOS

- Identificar y explicar las principales corrientes pedagógicas contemporáneas aplicadas al aprendizaje activo y significativo.
- Valorar críticamente el uso de metodologías innovadoras (ABP, flipped classroom, gamificación,

aprendizaje cooperativo, etc.) y su adaptación a distintas etapas y niveles educativos.

- Analizar experiencias de innovación educativa reales como base para diseñar propuestas propias adaptadas a su contexto escolar.
- Diseñar estrategias y secuencias didácticas basadas en la integración de TIC, el trabajo competencial y la atención a la diversidad.
- Promover una actitud investigadora y reflexiva sobre la propia práctica docente mediante el uso de instrumentos de evaluación y mejora continua.
- Comprender la necesidad de un enfoque ético y transformador del acto educativo que integre sostenibilidad, inclusión y ciudadanía global.

➤ **COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN / RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

- CN1 - Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos. TIPO: Conocimientos o contenidos
- CN8 - Conocer metodologías y técnicas básicas de investigación educativa, y proyectos de innovación, identificando indicadores de evaluación. TIPO: Conocimientos o contenidos
- CN36 - Profundizar en el conocimiento de las metodologías y estrategias de enseñanza-aprendizaje. TIPO: Conocimientos o contenidos
- HA2 - Diseñar y evaluar la docencia y los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
TIPO: **Habilidades o destrezas**
- HA12 - Diseñar, planificar y evaluar Adaptaciones Curriculares significativas y no significativas, tanto individualmente como en colaboración con los profesionales del Departamento de Orientación o los EOEPs. TIPO: Habilidades o destrezas
- HA13 - Diseñar, planificar y redactar de manera personal un proyecto de innovación docente aplicado en educación. TIPO: Habilidades o destrezas
- C36 - Entender la relevancia del profesor como agente de innovación y su relación con las habilidades de investigación y la creatividad. TIPO: Competencias
- HA1 - Utilizar con rigor y precisión el lenguaje oral y escrito, siendo capaz de transmitir información a un público tanto especializado como no especializado, teniendo en cuenta los diferentes contextos. TIPO: Habilidades o destrezas

➤ **CONTENIDO DEL PROGRAMA**

- Fundamentos del proceso de Enseñanza-Aprendizaje
- Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje
- Innovación e investigación educativa
- Metodologías innovadoras en Infantil y Primaria
- Evaluación formativa e inclusiva
- Diseño y planificación docente

- Neuroeducación y aprendizaje emocional
- Educación inclusiva y justicia social
- Cultura maker, pensamiento computacional y creatividad
- Ciudadanía digital y competencias del siglo XXI
- Expresión y comunicación en Infantil y Primaria
- Juego, exploración y aprendizaje en Infantil
- Naturaleza, entorno y aprendizaje vivencial
- Transición, vinculación y desarrollo integral

➤ **ACTIVIDADES FORMATIVAS**

Actividades formativas

Actividad	Horas	Presencialidad
Clase magistral	20	100%
Clase práctica	15	100%
Trabajos (individuales o grupales)	10	0%
Tutorías (individuales o grupales)	15	50%
Estudio independiente (no presencial)	13	0%
Pruebas de evaluación (oral y/o escrita)	2	100%
TOTAL	75	

➤ **CRITERIOS Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN**

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Clases magistrales
- Clases prácticas
- Tutorías

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Sistema	Descripción	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1	Evaluación de la asistencia y participación del estudiante / participación y proactividad en el aula	10%	20%
SE2	Evaluación de trabajos, prácticas, informes	20%	40%
SE3	Pruebas de evaluación	40%	70%

La calificación final en la CONVOCATORIA ORDINARIA se obtendrá según los siguientes

porcentajes:

- ASISTENCIA y PARTICIPACIÓN: 10%
- PRÁCTICAS: 30%
- EXAMEN: 60%

La calificación final en la CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA se obtendrá según los siguientes porcentajes:

- ASISTENCIA Y PARTICIPACIÓN: 10%
- PRÁCTICAS: 30%
- EXAMEN: 60%

ALUMNOS EN SEGUNDA MATRÍCULA O PROCEDENTES DE OTRAS UNIVERSIDADES QUE ESTÉN

EXENTOS DE ASISTENCIA

- PRÁCTICAS: 20%
- EXAMEN: 80%

➤ **BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS BÁSICOS**

- Fadel, C. (2025). Educación para la era de la inteligencia artificial. Fundación Santillana / Fundación Telefónica.
- Silva, P. H., Maestro, J. A., Valladares Cortés, M.^a, & Moya Muñoz, C. (s.f.). Metodologías para una educación innovadora: Casos prácticos. Dykinson.
- Usán Supervía, P., & Salavera Bordás, C. (2020). Gamificación educativa: Innovación en el aula para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pregunta Ediciones.
- Valenzuela González, S. (2017). Innovación educativa. Editorial Síntesis.

➤ **HORARIO, TUTORÍAS Y CALENDARIO DE EXÁMENES**

HORARIOS:

Podrán ser consultados en tiempo real en: [horarios](#).

CALENDARIO:

Calendario de exámenes podrá ser consultado en: [Calendario Académico](#).

TUTORÍAS:

El profesor publicará el horario de tutorías en el campus virtual de la asignatura, con independencia de que el alumno pueda solicitar por correo electrónico a la dirección del profesor las tutorías necesarias.

» PUBLICACIÓN Y REVISIÓN DE LA GUÍA DOCENTE

Esta guía se ha elaborado conforme a la memoria verificada de la titulación.