

**Tecnologies per a l'aprenentatge i el coneixement
(TAC)**

Codi: 101656
Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2500260 Educació social	OT	3	2
2500260 Educació social	OT	4	1
2500261 Pedagogia	OT	4	1
2500797 Educació Infantil	OT	4	1
2500798 Educació Primària	OT	4	1

Professor/a de contacte

Nom: Cristina Mercader Juan
Correu electrònic: cristina.mercader@uab.cat

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: català (cat)
Grup íntegre en anglès: No
Grup íntegre en català: Sí
Grup íntegre en espanyol: No

Altres indicacions sobre les llengües

Es podrà fer servir el català i el castellà segons convingui a professorat i alumnat

Prerequisits

S'aconsella disposar d'un nivell intermig de competència digital (nivell 4 del Digcomp) per a poder seguir les classes adequadament.

S'aconsella portar un dispositiu electrònic per a treballar a classe (ordinador portàtil o tauleta).

Objectius

Finalitats:

- Proporcionar un entorn d'aprenentatge que fomenti la participació i la presa de decisions per part de l'alumnat.
- Promoure l'ús dels recursos digitals en situacions d'ensenyament i aprenentatge, fonamentada en les decisions educatives.
- Desenvolupar la competència digital d'educadors i educadores.

Objectius:

- Reflexionar al voltant dels conceptes de tecnologia educativa i el seu impacte social i educatiu.
- Disposar d'una visió àmplia de les possibilitats d'utilització de les tecnologies digitals en el context de l'educació formal, no formal i en el treball.
- Analitzar, avaluar i dissenyar recursos digitals per a l'educació.
- Desenvolupar projectes que integrin l'ús de les tecnologies digitals en diferents contextos educatius.

Competències

Educació social

- Actuar amb responsabilitat ètica i amb respecte pels drets i deures fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
- Actuar en l'àmbit de coneixement propi avaluant les desigualtats per raó de sexe/gènere.
- Introduir canvis en els mètodes i els processos de l'àmbit de coneixement per donar respostes innovadores a les necessitats i demandes de la societat.
- Utilitzar les tecnologies de la informació i comunicació per aprendre, comunicar-se i col·laborar en contextos educatius.

Pedagogia

- Actuar amb responsabilitat ètica i amb respecte pels drets i deures fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
- Actuar en l'àmbit de coneixement propi avaluant les desigualtats per raó de sexe/gènere.
- Incorporar les tecnologies de la informació i la comunicació per aprendre, comunicar-se i col·laborar en contextos educatius i formatius.
- Introduir canvis en els mètodes i els processos de l'àmbit de coneixement per donar respostes innovadores a les necessitats i demandes de la societat.

Educació Infantil

- Conèixer experiències internacionals i exemples de pràctiques innovadores en Educació Infantil.
- Incorporar les tecnologies de la informació i la comunicació per aprendre, comunicar-se i compartir en contextos educatius i formatius.
- Introduir canvis en els mètodes i els processos de l'àmbit de coneixement per donar respostes innovadores a les necessitats i demandes de la societat.

Educació Primària

- Incorporar les tecnologies de la informació i la comunicació per aprendre, per comunicar-se i col·laborar en els contextos educatius i formatius.
- Introduir canvis en els mètodes i els processos de l'àmbit de coneixement per donar respostes innovadores a les necessitats i demandes de la societat.

Resultats d'aprenentatge

1. Analitzar i incorporar de forma crítica les qüestions més rellevants de la societat actual que afecten a l'educació: impacte social i educatiu dels llenguatges audiovisuals i de les pantalles.
2. Analitzar una situació i identificar-ne els punts de millora.
3. Conèixer i aplicar experiències innovadores eficaces i eficients, per facilitar els processos d'aprenentatge i la construcció de coneixements dels alumnes
4. Demostrar un coneixement de l'evolució de les implicacions educatives de les tecnologies de la informació i la comunicació per conèixer-les i aplicar-les a l'aula.
5. Proposar nous mètodes o solucions alternatives fonamentades.
6. Proposar noves maneres de mesurar l'èxit o el fracàs de la implementació de propostes o idees innovadores.
7. Proposar projectes i accions que estiguin d'acord amb els principis de responsabilitat ètica i de respecte pels drets humans i els drets fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
8. Proposar projectes i accions que incorporin la perspectiva de gènere.

Continguts

1. Les Tecnologies Digitals com a mitjà d'ensenyament i aprenentatge.

1.1. Diferents concepcions sobre la tecnologia educativa. Visió tecnològica i visió crítica. Aportacions de les tecnologies digitals

- 1.2. Nous rols docents i discents, la família i l'entorn social.
2. La Competència digital de docents i discents.
 - 2.1. Aprenentatge i construcció del coneixement amb les tecnologies digitals.
 - 2.2. Implicacions per a la innovació educativa. Nous reptes i oportunitats per a la millora de l'educació
3. Disseny, desenvolupament i avaluació de propostes educatives que integrin les tecnologies digitals com a mitjans d'ensenyament i aprenentatge.
 - 3.1. Anàlisi, avaluació i creació de recursos digitals.
 - 3.2. Polítiques i projectes que promoguin la millora i el canvi educatiu mitjançant la integració de les tecnologies digitals.

Metodologia

Els activitats previstes pel tractament dels continguts comprenen classes expositives i de discussió de la bibliografia, seminaris, laboratoris i tutories així com a activitats considerades com a treball autònom (lectures i pràctiques).

Algunes de les activitats que es duran a terme a classe i autònomament són:

- Lectura i discussió de la bibliografia sobre els conceptes centrals, i eventualment, exposició del professorat dels aspectes més crítics del problema en qüestió.
- Provisió de recursos, tant els presentats en la classe com d'altres. En alguns casos se suggereix la seva presentació pública d'alguna activitat.
- Elaboració de la carpeta d'aprenentatge individual per part de l'estudiant amb un alt component de pràctica reflexiva (treball autònom).
- Pràctica orientada en grup. Activitat dirigida presencial amb orientació en classe i eventualment fora d'ella en tutories (activitat supervisada).
- Creació de recursos digitals per a l'aprenentatge en entorns formals i no formals.
- Activitats d'autoavaluació i avaluació entre iguals.

Aquesta assignatura requereix una assistència a classe de mínim el 80%.

La metodologia docent i l'avaluació proposades poden experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

Es destinaran uns 15 minuts d'una de les darreres classes a que l'estudiantat pugui respondre les enquestes d'avaluació de l'actuació docent i d'avaluació de l'assignatura.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Classes magistrals	15	0,6	1, 3, 4
Seminaris	28	1,12	1, 2, 4, 5
Tipus: Supervisades			

Tutories i Seguiment	15	0,6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Tipus: Autònomes			
Desenvolupament de la carpeta d'aprenentatge	25	1	1, 2, 3, 4
Elaboració del projecte d' innovació	17	0,68	2, 3, 5, 6, 7, 8
Finalització activitat peer-feedback	2	0,08	1, 2, 5

Avaluació

L'estudiantat podrà optar a fer l'avaluació sempre i quan hagi complert el requisit mínim d'assistència i participació (80%). L'estudiant que sistemàticament arribi tard o marxi aviat (abans d'haver fet dues hores de classe), no es considerarà que compleix el mínim d'assistència i participació i, per tant, no podrà optar a l'avaluació.

L'avaluació consta de tres activitats:

1. Elaboració d'una carpeta d'aprenentatge digital individual. Requereix de treball continuat des de l'inici fins al final del curs. La carpeta haurà d'incloure: notes de classe, reflexions, esquemes i resums propis, recursos audiovisuals i hipertextuals, les activitats realitzades al llarg del curs que l'alumnat consideri que demostren el seu desenvolupament competencial, així com el material addicional que l'alumnat consideri complementari. Data d'entrega: 20 de gener del 2023.

2. Pràctica avaluació entre iguals de la carpeta d'aprenentatge digital. A la sessió del 18 de novembre l'alumnat haurà de presentar l'estat de la seva carpeta d'aprenentatge per a ser avaluada per un igual. L'avaluació rebuda per un/a companya no té repercussió a la nota de curs. L'avaluació emesa a un/a company/a serà avaluada pel/la docent i serà la que formi part del 15% de la nota d'aquesta activitat. És imprescindible que l'alumne/a tingui disponible la carpeta de manera avançada i al dia. En cas contrari, no participarà d'aquesta activitat i es valorarà amb un 0 a l'avaluació d'aquesta activitat, optant al 8,5 com a nota màxima de l'assignatura. A l'alumnat que no pugui assistir a la sessió específica per motius de salut (certificats) se li oferirà una opció alternativa. Data de realització: 18 de novembre del 2022. Data d'entrega: 25 de novembre del 2022.

3. Disseny d'un projecte grupal. Elaboració d'una proposta de projecte educatiu que integri les tecnologies digitals. El projecte es desenvoluparà, majoritàriament, durant les sessions de classe però també requereix de treball autònom de l'alumnat. El projecte ha d'integrar els continguts fonamentals i pertinents treballats en l'assignatura així com la creació de 3 recursos digitals. Data d'entrega: 3 de febrer del 2023

Les activitats 1 i 3 han d'aprovar-se amb un mínim de 5 punts sobre 10. En cas de no arribar al 5 i superar el 3,5 de nota d'algun dels productes, hi haurà possibilitat de reavaluació el 10 de febrer del 2023.

Per a aprovar aquesta assignatura, és necessari que l'alumnat mosri una bona competència comunicativa general, tant oralment com per escrit (castellà i/o català). En totes les activitats (individuals i en grup) es tindrà en compte la correcció lingüística, la redacció i els aspectes formals de presentació. L'alumnat ha de ser capaç d'expressar-se amb fluïdesa i correcció i ha de mostrar un alt grau de comprensió dels textos acadèmics. Una activitat pot ser retornada (no avaluada) o suspesa si el/la docent considera que no compleix aquests requisits.

La còpia o plagi de material, tant en el cas de treballs com en el cas dels exàmens, constitueixen un delictes que serà sancionat amb un zero a l'activitat i no es tindrà dret a reavaluar-la. En cas de reincidència es suspendrà tota l'assignatura. Es considera "còpia" un treball que reproduïx tot o gran part del treball d'un/a altre/a company/a. "Plagi" és el fet de presentar tot o part d'un text d'un autor com a propi, sense citar les fonts, siguin en paper o en format digital. Podeu veure la documentació de la UAB sobre "plagi" a: http://wuster.uab.es/web_argumenta_obert/unit_20/sot_2_01.html

La metodologia docent i l'avaluació proposades poden experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Avaluació entre iguals de la carpeta d'aprenentatge	15%	3	0,12	2, 3, 5
Carpeta d'aprenentatge	50%	30	1,2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Projecte en grup	35%	15	0,6	1, 3, 5, 8

Bibliografia

Bibliografia Bàsica

Adell, J. y Castañeda, L. (2010). Los entornos personales de aprendizaje: una nueva manera de entender el aprendizaje. En Roig Vila, R. y Fiorucci, M. (Eds) *Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Interculturalidad educativas*. Alcoy: Marfil - Roma TRE Università degli Studi.

Allueva y Alejandro (coords.) (2021). *Acciones de innovación educativa en entornos enriquecidos con tecnologías del aprendizaje y la comunicación*. Prensas de la Universidad de Zaragoza. ISBN 978-84-1340-310-6

Area, M. & Adell, J. (2009). E-learning: enseñar y aprender en espacios virtuales. En DE PABLOS, J. (Coord.) *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Málaga: Ediciones Aljibe. Pp.391-424.

AlFarah, M. & Bosco, A. (2018). Los Usos de Facebook y WhatsApp en la Reconstrucción de la Educación en Zonas Afectadas por Conflictos Armados: El Caso de Siria. *REICE: Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 16(4), 45-62. URL: <https://revistas.uam.es/index.php/reice/article/view/9956/10063>

Aparici, R. & Silva M. (2012). Pedagogía de la interactividad. *Comunicar*, 38 (19), 51-58. URL: <https://www.revistacomunicar.com/>

Cepeda Romero, O.; Gallardo Fernández, I.M. & Rodríguez J. (2016). La evaluación de los materiales didácticos digitales. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC*, 16 (2), 79-95. URL: <https://relatec.unex.es/article/view/3055>

Fariña, E.; González, C.S. & Area, M. (2013). ¿Qué herramientas utiliza el profesorado universitario en el campus virtual? *RED, Revista de Educación a Distancia*, 35. URL: <https://www.um.es/ead/red/35/>

Fernández Alex, M. D. (2016). Modelo Educativo emergente en las buenas prácticas TIC, *Revista Fuentes*, 18(1), 33-47. URL: <https://revistascientificas.us.es/index.php/fuentes/article/view/2813>

Hrastinski, S (Ed). (2021). *Designing Courses with Digital Technologies Insights and Examples from Higher Education*. ISBN: 9780367700003

Gisbert Cervera, M.; González Martínez, J. & Esteve Mon, F. (2016). Competencia digital y competencia digital docente: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE)*, 0, 74-83. URL: <https://revistas.um.es/riite/article/view/257631>

Lazaro, J.L. y Gisbert, M. (2020). *De las aulas a los espacios globales para el aprendizaje*. Octaedro. ISBN: 9788418348273

McCartney, K. (2021). *Mobile Education: Personalised Learning and Assessment in Remote Education: A Guide for Educators and Learners (Digital Learning and the Future)*. ISBN. 978-1789979459.

Mercader, C. & Duran-Bellonch, M. (2021). Female higher education teachers use digital technologies more and better than they think. *Digital Education Review*, 40, 172-184. URL: <https://bit.ly/techandgender>

Bibliografia Complementària

Cobo Romaní, C. & Pardo Kuklinski, H. (2009). *Un esbozo de ideas críticas sobre la Web 2.0. En Planeta web 2.0. Inteligencia colectiva o medios "fast food"*. URL: <https://www.ecuaderno.com/2007/09/10/libro-planeta-web-20/>

Gewerc Barujel, A. (2009). *Políticas, prácticas e investigación en Tecnología Educativa*. Barcelona: Ediciones Octaedro

Gewerc, A., Montero, L. & Lama, M. (2014). Colaboración y redes sociales en la enseñanza universitaria. *Comunicar*, 42(19), 55-63. <https://www.revistacomunicar.com/>

Sánchez-Montero, M. (2021). *En clase sí se juega: Una guía práctica para crear tus propios juegos en el aula*. ISBN-10 8449338476

Sancho, J. M. (2008). De TIC a TAC, el difícil tránsito de un vocal. *Investigación en la escuela*, 64, 19-30. URL: <https://revistascientificas.us.es/index.php/IE/article/view/7165>

Valverde, J. (2014). MOOCs: una visión crítica desde las Ciencias de la Educación. *Profesorado. Revista de Currículum y formación del profesorado*, 18(1), 93-111. URL: <http://www.ugr.es/~recfpro/rev181ART6.pdf>

Villalustre Martínez, L. y Del Moral Pérez, E. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, 27, 13-31. URL: <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/viewFile/11591/pdf>

Programari

Blogger

Canva

Genially

Google drive

H5p

LearnLab

Mblock

Mentimeter

Moodle

Mural

Padlet

Quizizz

Powtoon

Scratch

Tinkercad