

Titulació	Tipus	Curs
Educació social	OT	3
Educació social	OT	4
Pedagogia	OT	4
Educació Infantil	OT	4
Educació Primària	OT	4

Professor/a de contacte

Nom: Cristina Mercader Juan

Correu electrònic: cristina.mercader@uab.cat

Idiomes dels grups

Podeu consultar aquesta informació al [final](#) del document.

Prerequisits

S'aconsella disposar d'un nivell intermig de competència digital (nivell 4 del Digcomp 2.0) per a poder seguir les classes adequadament.

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

Objectius

Finalitats:

- 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 als reptes educatius.
- 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. Aportacions de les tecnologies digitals.
 - 1.2. Nous rols docents i discent. Les metodologies d'ensenyament - aprenentatge amb tecnologies digitals.
2. La Competència digital de docents i discent.

- 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.
- 2.3. La responsabilitat social amb les tecnologies digitals en contextos educatius: ètica, seguretat i salut.
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. Projectes que promouen la millora i el canvi educatiu mitjançant la integració de les tecnologies digitals.

Activitats formatives i Metodologia

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 Carpeta d'aprenentatge	25	1	1, 2, 3, 4
Elaboració del projecte en grup	17	0,68	2, 3, 5, 6, 7, 8
Finalització activitat peer-feedback	2	0,08	1, 2, 5

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 duren 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%.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, perquè els alumnes completin les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura.

Avaluació

Activitats d'avaluació continuada

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

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, al menys, dues hores de classe), no es considerarà que compleix el mínim d'assistència i participació i, per tant, no podrà optar a l'avaluació continuada.

El professorat farà la devolució de l'avaluació de les evidències en un màxim de 20 dies.

L'avaluació continuada consta de tres activitats:

1. Elaboració d'una carpeta d'aprenentatge digital. Individual. 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: 13 de gener del 2026. - 50%

2. Pràctica avaluació entre iguals de la carpeta d'aprenentatge digital. Individual. A la sessió del 4 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, sense opció a recuperació. L'alumnat que no pugui assistir a la sessió específica per motius de salut (certificats) se li oferirà una opció alternativa. Data de realització i entrega: 4 de novembre del 2025. - 15%

3. Disseny d'un projecte grupal. Elaboració d'una proposta de projecte socioeducatiu que integri les tecnologies digitals. El projecte es desenvoluparà, en gran part, 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 recursos digitals. Data d'entrega: 20 de gener del 2026. - 35%

Les activitats 1 i 3 han d'aprovar-se amb un mínim de 5 punts sobre 10 per a poder fer la mitjana de l'assignatura. En cas de no arribar al 5, haver lliurat 2/3 de les activitats avaluatives i tenir una mitjana igual o superior al 3,5 entre les 3 activitats avaluable, hi haurà possibilitat de reavaluació el 3 de febrer del 2026. En cas contrari, no es podrà optar a reavaluació. L'activitat 2 es fa a classe a la data assignada, en cas que no s'assisteixi o no s'aprovi, no hi ha opció a reavaluació. La reavaluació consisteix en la realització d'una prova escrita.

Per a aprovar aquesta assignatura, és necessari que l'alumnat mostri 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.

Les evidències han de ser originals i de creació pròpia o del grup (quan s'escau) exclusivament. Es considera que no ha estat producció pròpia quan els treballs estan elaborats amb elements no originals i exclusius de l'estudiant (com per exemple els generats amb eines d'Intel·ligència Artificial com ChatGPT, Copilot, etc.). Es faran validacions concretes per garantir l'autoria i l'adquisició de competències en cas de sospita de frau acadèmic.

La còpia o plagi de material, tant en el cas de treballs com en el cas dels exàmens, constitueixen un delicte que serà sancionat amb un zero a l'activitat i l'assignatura i no es tindrà dret a reavaluar-la. Recordem que es considera "còpia" un treball que reproduceix 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/a autor/a 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

Per a aquesta assignatura, es permet l'ús de tecnologies d'Intel·ligència Artificial (IA) exclusivament en la correcció de textos i traduccions i en les activitats proposades pel professorat que demanen el seu ús durant les activitats d'aula. L'estudiant haurà d'identificar clarament quines parts han estat generades amb aquesta tecnologia, especificar les eines emprades i incloure una reflexió crítica sobre com aquestes han influït en el procés i el resultat final de l'activitat. La no transparència de l'ús de la IA en les activitats avaluable es considerarà falta d'honestat acadèmica i comportarà una penalització total en la nota de l'activitat, obtenint la puntuació de 0 i sense opció a recuperació.

Aquesta assignatura no preveu el sistema d'avaluació única.

Aquesta assignatura no preveu la prova de síntesi.

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.

Arroyo, A. (2024). *Inteligencia artificial y educación: construyendo puentes*. Graó. ISBN: '978-84-128529-1-2

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>

Ferreira, G., Da Silva, L. & Sá Carvalho, J. (2017). *Education and Technology: Critical Approaches*. SESES. 978-85-5548-465-0

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

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>

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

Keengwee, J. (2022). *Handbook of Research on Facilitating Collaborative Learning Through Digital Content and Learning Technologies*. IGI Global. ISBN: 9781668457092

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>

Sánchez-Montero, M. (2021). *En clase sí se juega: Una guía práctica para crear tus propios juegos en el aula*. ISBN-108449338476

Spector, J.M. (2016). *Foundations of educational technology: integrative approaches and interdisciplinary perspectives*. Routledge. ISBN: 9781032208534.

Bibliografia Complementària

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

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

Delightex

Genially

Google drive

H5p

LearnLab

Thinglink

Mentimeter

Moodle

Mural

Padlet

Quizizz

Powtoon

Scratch

Grups i idiomes de l'assignatura

La informació proporcionada és provisional fins al 30 de novembre de 2025. A partir d'aquesta data, podreu consultar l'idioma de cada grup a través daquest [enllaç](#). Per accedir a la informació, caldrà introduir el CODI de l'assignatura

Nom	Grup	Idioma	Semestre	Torn
(TE) Teoria	4	Català	primer quadrimestre	matí-mixt