

Titulación	Tipo	Curso
Educación social	OT	3
Educación social	OT	4
Pedagogía	OT	4
Educación Infantil	OT	4
Educación Primaria	OT	4

Contacto

Nombre: Cristina Mercader Juan

Correo electrónico: cristina.mercader@uab.cat

Idiomas de los grupos

Puede consultar esta información al [final](#) del documento.

Prerrequisitos

Se aconseja disponer de al menos un nivel intermedio (nivel 4 del Digcomp 2.0) para poder seguir las clases adecuadamente.

Se aconseja traer un dispositivo electrónico para trabajar en clase (ordenador portátil o tableta).

Objetivos y contextualización

Propósitos:

- Promover el uso de recursos digitales en situaciones de enseñanza y aprendizaje, fundamentado en las decisiones educativas.
- Desarrollar la competencia digital de educadores y educadoras.

Objetivos:

- Reflexionar sobre los conceptos de tecnología educativa y su impacto social y educativo.
- Disponer de una amplia visión de las posibilidades de uso de las tecnologías digitales en el contexto de la educación formal, no formal y en el trabajo.
- Analizar, evaluar y diseñar recursos digitales para los retos educativos.
- Desarrollar proyectos que integren el uso de las tecnologías digitales en contextos educativos diferentes.

Competencias

Educación social

- Actuar con responsabilidad ética y con respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
- Actuar en el ámbito de conocimiento propio evaluando las desigualdades por razón de sexo/género.
- Introducir cambios en los métodos y los procesos del ámbito de conocimiento para dar respuestas innovadoras a las necesidades y demandas de la sociedad.
- Utilizar las TIC para aprender, para comunicarse y para colaborar en los contextos educativos.

Pedagogía

- Actuar con responsabilidad ética y con respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
- Actuar en el ámbito de conocimiento propio evaluando las desigualdades por razón de sexo/género.
- Incorporar las tecnologías de la información y la comunicación para aprender, comunicarse y compartir en contextos educativos.
- Introducir cambios en los métodos y los procesos del ámbito de conocimiento para dar respuestas innovadoras a las necesidades y demandas de la sociedad.

Educación Infantil

- Conocer experiencias internacionales y ejemplos de prácticas innovadoras en Educación Infantil.
- Incorporar las tecnologías de la información y la comunicación para aprender, comunicarse y compartir en contextos educativos.
- Introducir cambios en los métodos y los procesos del ámbito de conocimiento para dar respuestas innovadoras a las necesidades y demandas de la sociedad.

Educación Primaria

- Incorporar las tecnologías de la información y la comunicación para aprender, para comunicarse y colaborar en los contextos educativos y formativos.
- Introducir cambios en los métodos y los procesos del ámbito de conocimiento para dar respuestas innovadoras a las necesidades y demandas de la sociedad.

Resultados de aprendizaje

1. Analizar e incorporar de manera crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación: impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas.
2. Analizar una situación e identificar sus puntos de mejora.
3. Conocer y aplicar experiencias innovadoras eficaces y eficientes, para facilitar los procesos de aprendizaje y la construcción de conocimientos de los alumnos.
4. Demostrar un conocimiento de la evolución de las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación para conocerlas y aplicarlas en el aula.
5. Proponer nuevas maneras de medir el éxito o el fracaso de la implementación de propuestas o ideas innovadoras.
6. Proponer nuevos métodos o soluciones alternativas fundamentadas.
7. Proponer proyectos y acciones que estén de acuerdo con los principios de responsabilidad ética y de respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
8. Proponer proyectos y acciones que incorporen la perspectiva de género.

Contenido

1. Las Tecnologías Digitales como medio de enseñanza y aprendizaje.

1.1. Diferentes concepciones sobre la tecnología educativa. Visión tecnológica y visión crítica. Aportaciones de las tecnologías digitales

1.2. Nuevos roles docentes y discentes. Las metodologías de enseñanza y aprendizaje con tecnologías digitales.

2. La Competencia digital de docentes y discentes.

2.1. Aprendizaje y construcción del conocimiento con las tecnologías digitales.

2.2. Implicaciones para la innovación educativa. Nuevos retos y oportunidades para la mejora de la educación.

2.3. La responsabilidad social con tecnologías digitales en contextos educativos: ética, seguridad y salud.

3. Diseño, desarrollo y evaluación de propuestas educativas que integren las tecnologías digitales como medios de enseñanza y aprendizaje.

3.1. Análisis, evaluación y creación de recursos digitales.

3.2. Proyectos que promueven la mejora y el cambio educativo mediante la integración de las tecnologías digitales.

Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Clases magistrales	15	0,6	1, 3, 4
Seminarios	28	1,12	1, 2, 4, 6
Tipo: Supervisadas			
Tutorías y Seguimiento	15	0,6	1, 2, 3, 4, 6, 5, 7, 8
Tipo: Autónomas			
Creación del proyecto en grupo	17	0,68	2, 3, 6, 5, 7, 8
Desarrollo Carpeta de aprendizaje	25	1	1, 2, 3, 4
Finalización actividad peer-feedback	2	0,08	1, 2, 6

Las actividades programadas para el tratamiento de los contenidos incluyen discusión de la bibliografía, seminarios, laboratorios, talleres y tutorías así como actividades consideradas de trabajo autónomo (lecturas y prácticas).

Algunas de las actividades que se llevarán a cabo en la clase y autónomamente son:

- Lectura y discusión de la bibliografía en relación a los principales conceptos y, eventualmente, exposición por parte del docente de los aspectos críticos del problema en cuestión
- Provisión de recursos tanto proporcionados por el profesorado como por el estudiante. En algunos casos es sugiere su presentación pública en seminarios.
- Desarrollo individual de la carpeta de aprendizaje por parte del/la estudiante con un alto componente de práctica reflexiva (trabajo autónomo)
- Práctica orientada en grupo. Actividad dirigida presencial con orientación en clase y eventualmente fuera de ella en tutorías.
- Creación de recursos digitales para el aprendizaje en entornos formales y no formales.

- Actividades de autoevaluación y evaluación entre iguales.

En esta asignatura se necesita una asistencia a clase de al menos el 80%.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Evaluación

Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Carpeta de aprendizaje	50%	30	1,2	1, 2, 3, 4, 6, 5, 7
Evaluación entre iguales de la carpeta de aprendizaje	15%	3	0,12	2, 3, 6
Proyecto en grupo	35%	15	0,6	1, 3, 6, 8

El/la estudiante podrá optar a hacer la evaluación siempre y cuando haya cumplido el mínimo de asistencia y participación (80%). El/la estudiante que sistemáticamente llegue tarde o se vaya pronto (antes de haber pasado al menos dos horas de clase), no se considerará que cumple el mínimo de asistencia y participación.

El profesorado devolverá la evaluación de las evidencias en un máximo de 20 días hábiles.

La evaluación continua consta de tres actividades:

1. Elaboración de una carpeta de aprendizaje digital. Individual. La carpeta deberá incluir: notas de clase, reflexiones, esquemas y resúmenes propios, recursos audiovisuales e hipertextuales, las actividades realizadas a lo largo del curso que el alumnado considere que demuestran su desarrollo competencial, así como el material adicional que el alumnado considere complementario. Fecha de entrega: 13 de enero del 2026 . - 50%

2. Práctica evaluación entre iguales de la carpeta de aprendizaje digital. Individual. En la sesión del 15 de noviembre el alumnado deberá presentar el estado de su carpeta de aprendizaje para ser evaluada por un igual. La evaluación recibida por un/a compañero/a no tiene repercusión en la nota de curso. La evaluación emitida a un/a compañero/a será evaluada por el/la docente y será la que forme parte del 15% de la nota de esta actividad. Es imprescindible que el/la alumno/a tenga disponible la carpeta de manera avanzada y al día. En caso contrario, no participará de dicha actividad y se valorará con un 0 en la evaluación de esta actividad, no pudiendo reevaluarla. Al alumnado que no pueda asistir a la sesión específica por motivos de salud (certificados) se le ofrecerá una opción alternativa. Fecha de realización y entrega: 4 de noviembre del 2025. - 15%

3. Diseño de un proyecto grupal. Elaboración de una propuesta de proyecto educativo que integre las tecnologías digitales. El proyecto se desarrollará, en gran parte, durante las sesiones de clase pero también requiere de trabajo autónomo del alumnado. El proyecto ha de integrar los contenidos fundamentales y pertinentes trabajados en la asignatura así como la creación de recursos digitales. Fecha de entrega: 20 de enero del 2026. - 35%

Las actividades 1 y 3 tienen que aprobarse con un mínimo de 5 puntos sobre 10. En caso de no llegar al 5 pero haber entregado 2/3 actividades evaluativas y tener una media de 3.5 o superior entre las 3 actividades,

el alumno tendrá la posibilidad de reevaluación el 3 de febrero del 2026 de las actividades 1 y 3. En caso contrario, no podrá optar a la reevaluación. La actividad 2 se realiza en clase en la fecha asignada, en caso que no se asista o no se apuebe, no hay opción a reevaluación.

Para aprobar esta asignatura, es necesario que el alumnado muestre además una buena competencia comunicativa general, tanto oralmente como por escrito (castellano y/o catalán). En todas las actividades (individuales y en grupo) se tendrá en cuenta, pues, la corrección lingüística, la redacción y los aspectos formales de presentación. El alumnado debe ser capaz de expresarse con fluidez y corrección y debe mostrar un alto grado de comprensión de los textos académicos. Una actividad puede ser devuelta (no evaluada) o suspendida si el/la docente considera que no cumple estos requisitos.

Las evidencias han de ser originales y exclusivamente de creación propia o del grupo. Se considera que no ha sido producción propia cuando los trabajos están elaborados con elementos no originales y exclusivos del estudiante (como por ejemplo, los generados con herramientas de Inteligencia Artificial como ChatGPT, Copilot, etc). Se realizarán validaciones concretas para garantizar la autoría y la adquisición de competencias en caso de sospecha de fraude académico.

La copia o plagio de material, tanto en el caso de trabajos como en el caso de los exámenes, constituyen un delito que será sancionado con un cero en la actividad y la asignatura y no se tendrá derecho a reevaluarla. Recordemos que se considera "copia" un trabajo que reproduce todo o gran parte del trabajo de uno/a otro/a compañero/a. "Plagio" es el hecho de presentar todo o parte de un texto de un/a autor/a como propio, sin citar las fuentes, sean en papel o en formato digital. Puede ver la documentación de la UAB sobre "plagio" en: http://wuster.uab.es/web_argumenta_obert/unit_20/sot_2_01.html

Para esta asignatura, se permite el uso de tecnologías de Inteligencia Artificial (IA) exclusivamente en la corrección de textos y en las actividades propuestas por el profesorado que soliciten su uso durante las actividades de aula. El estudiante tendrá que identificar claramente qué partes han sido generadas con esta tecnología, especificar las herramientas utilizadas e incluir una reflexión crítica sobre cómo éstas han influido en el proceso y el resultado final de la actividad. La no transparencia del uso de la IA en esta actividad evaluable se considerará falta de honestidad académica y supondrá una penalización total en la nota de la actividad, obteniendo la puntuación de 0, sin opción a recuperación.

Esta asignatura no prevé el sistema de evaluación única.

Esta asignatura no prevé la prueba de síntesis.

Bibliografía

Bibliografía Básica

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 Alejandre (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.; Gónzález 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. IBSN: 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. IBSN: 9781032208534.

Bibliografía Complementaria

Cobo Romani, C. & Pardo Kuklinski, H. (2009). *Unesbozo 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>

Software

Blogger

Canva

Delightex

Genially

Google drive

H5p

LearnLab

Thinglink

Mentimeter

Moodle

Mural

Padlet

Quizizz

Powtoon

Scratch

Grupos e idiomas de la asignatura

La información proporcionada es provisional hasta el 30 de noviembre de 2025. A partir de esta fecha, podrá consultar el idioma de cada grupo a través de este [enlace](#). Para acceder a la información, será necesario introducir el CÓDIGO de la asignatura

Nombre	Grupo	Idioma	Semestre	Turno
(TE) Teoría	4	Catalán	primer cuatrimestre	mañana-mixto