

Titulación	Tipo	Curso
Humanidades y Patrimonio Digitales	OB	1

Contacto

Nombre: Clara Masriera Esquerra

Correo electrónico: clara.masriera@uab.cat

Equipo docente

Cristina Mercader Juan

Myriam Gonzalez Sanz

Idiomas de los grupos

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

Prerrequisitos

No se requieren prerrequisitos específicos para cursar esta asignatura.

Se recomienda que el estudiantado tenga formación o interés en el ámbito de las Humanidades, las Ciencias Sociales, la comunicación o la educación. También puede resultar útil para perfiles procedentes del ámbito tecnológico que deseen explorar el uso crítico y situado de las tecnologías digitales en la difusión y la enseñanza del patrimonio cultural.

Se presupone familiaridad con el uso general de ordenadores y herramientas ofimáticas, así como capacidad para leer textos académicos en catalán, castellano e inglés. El curso no requiere conocimientos técnicos avanzados, pero sí interés por comprender y analizar los procesos de comunicación y aprendizaje en entornos digitales desde una mirada inclusiva, crítica y educativa.

Objetivos y contextualización

Esta asignatura tiene como objetivo principal explorar cómo se comunican y diseñan experiencias de aprendizaje relacionadas con el patrimonio cultural en entornos digitales, desde una perspectiva crítica, inclusiva y centrada en los diferentes perfiles de usuarios.

Se parte de la idea de que los recursos educativos y comunicativos digitales no son neutros ni universales, y que deben adaptarse a las necesidades, intereses y contextos de los públicos a los que se dirigen. Asimismo, se pone énfasis en la capacidad de la educación patrimonial para generar pensamiento crítico, participación

activa y transformación social, especialmente en espacios digitales donde las narrativas visuales, textuales e interactivas pueden reproducir o cuestionar desigualdades.

Los objetivos específicos de la asignatura son:

- Reflexionar sobre el patrimonio cultural como construcción social y analizar las funciones y dilemas de la educación patrimonial.
- Conocer y analizar diferentes perfiles de usuarios y públicos en relación con la edad, los intereses, las capacidades y los contextos socioculturales.
- Valorar los procesos comunicativos en el diseño y uso de recursos digitales aplicados al patrimonio y la memoria.
- Explorar metodologías de aprendizaje que favorezcan la personalización, la accesibilidad y la participación.
- Fomentar una mirada crítica ante los contenidos digitales, especialmente en el uso de imágenes, narrativas y relatos históricos o patrimoniales.
- Diseñar propuestas educativas digitales orientadas a públicos diversos, con intención transformadora, rigor pedagógico y sensibilidad comunicativa.

Resultados de aprendizaje

1. CA06 (Competencia) Generar estrategias que minimicen el efecto del desigual acceso a la tecnología.
2. CA06 (Competencia) Generar estrategias que minimicen el efecto del desigual acceso a la tecnología.
3. CA07 (Competencia) Integrar aspectos relacionados con la teoría educativa y la tecnología informática con el fin de comunicar de forma efectiva temas culturales a varios tipos de público.
4. CA07 (Competencia) Integrar aspectos relacionados con la teoría educativa y la tecnología informática con el fin de comunicar de forma efectiva temas culturales a varios tipos de público.
5. KA07 (Conocimiento) Reconocer los aspectos educativos y de aprendizaje necesarios para la divulgación y comunicación de contenidos humanísticos y culturales.
6. KA08 (Conocimiento) Identificar las estrategias comunicativas que debe incorporar un proyecto digital para adaptarse a las necesidades del público al que va dirigido.
7. KA09 (Conocimiento) Identificar distintos tipos de público potencial a quien dirigir un proyecto digital específico en materia cultural y humanística.
8. SA09 (Habilidad) Analizar cualitativa y cuantitativamente los aspectos comunicativos y didácticos de proyectos digitales en materia cultural.
9. SA10 (Habilidad) Aplicar principios basados en las principales teorías pedagógicas en el diseño de proyectos digitales en materia cultural y humanística.
10. SA11 (Habilidad) Identificar las propiedades pedagógicas de los proyectos digitales en materia cultural y humanística.
11. SA38 (Habilidad) Analizar los efectos de los estereotipos de género en la difusión de productos digitales en materia cultural y humanística.

Contenido

Bloque 1. Educación patrimonial: finalidades, públicos y dilemas

- Concepto de patrimonio cultural: tangible, intangible y digital.
- Educación patrimonial: objetivos, funciones y transformación social.

- El patrimonio como construcción cultural y social. Relación con la memoria, la identidad y los derechos culturales.
 - Los públicos de la mediación patrimonial: usuarios activos, públicos potenciales, no públicos y colectivos invisibilizados.
 - Introducción al Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
 - Debate sobre a quién se dirige la comunicación en patrimonio: análisis de casos desde la perspectiva de género, inclusión y diversidad.
-

Bloque 2. Aprendizaje y experiencia: fundamentos y prácticas educativas

- Bases psicológicas del aprendizaje: desarrollo cognitivo, motivación, emoción e identidad.
 - Modelos pedagógicos: constructivismo, educación activa y socioconstructivismo (Piaget, Vygotsky, Reggio Emilia...).
 - Inteligencias múltiples (Gardner) y representaciones sociales (Moscovici).
 - El ciclo de aprendizaje y su aplicación en contextos patrimoniales y museísticos.
 - Estrategias de planificación: unidades didácticas, secuenciación, competencias y resultados de aprendizaje.
 - Públicos por edades y contextos: infancia, adolescencia, adultos y públicos específicos.
-

Bloque 3. Comunicación crítica y narrativa en entornos digitales

- El patrimonio como relato: lenguaje, discurso y narrativa digital (storytelling).
 - Comunicación multimodal: imagen, voz, gesto, escenificación y performance (reenactment, artes escénicas).
 - Análisis crítico de imágenes y narrativas visuales desde la perspectiva de género.
 - Proceso y estrategias para la creación de recursos educativos y comunicativos digitales.
 - Estudios de caso: proyectos transformadores como *Pastwomen* y otras iniciativas participativas.
-

Bloque 4. Evaluación, impacto y responsabilidad comunicativa

- Criterios de evaluación de propuestas educativas y comunicativas: claridad, relevancia, inclusión y ética.
- Evaluación del aprendizaje y del éxito comunicativo en entornos digitales.
- Impacto social de los proyectos en la ciudadanía: educación para la ciudadanía, cohesión social y sostenibilidad.
- Comunicación y cultura digital con mirada crítica: riesgos, estereotipos, exclusiones y oportunidades.

Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Exposiciones teóricas, debates, análisis de casos y talleres	36	1,44	CA07, KA07, KA08, KA09, SA09, SA38, CA07
Tipo: Supervisadas			
Diseño y seguimiento de un proyecto educativo o comunicativo	50	2	CA06, CA07, KA08, KA09, SA10, SA11, SA38, CA06
Tipo: Autónomas			
Lectura crítica, búsqueda documental y redacción del trabajo final	64	2,56	KA07, KA08, SA09, SA10, SA11, KA07

La asignatura combina diferentes metodologías activas, reflexivas y críticas con el fin de favorecer el análisis y la creación de recursos educativos y comunicativos digitales en el ámbito del patrimonio. El enfoque de la asignatura es participativo, situado y centrado en la experiencia del alumnado, fomentando la aplicación práctica del conocimiento y una mirada ética e inclusiva en los procesos de diseño.

Se combinan las siguientes estrategias:

- Sesiones teóricas participativas, con reflexión colectiva, debates y contextualización conceptual.
- Análisis crítico de casos y de recursos reales, con especial atención a la diversidad de públicos, a la representación de género y al impacto comunicativo.
- Aprendizaje basado en problemas y en proyectos, mediante la creación de una propuesta educativa o comunicativa digital.
- Talleres prácticos y seminarios, centrados en el uso de narrativas, imágenes, lenguaje inclusivo y herramientas digitales.
- Tutorías y seguimiento personalizado de la evolución del proyecto.
- Trabajo autónomo supervisado, que incluye la lectura de textos, el análisis de recursos y la redacción del trabajo final.

Se reservarán 15 minutos de una sesión, dentro del calendario establecido por el centro, para la realización de las encuestas de evaluación del profesorado y de la asignatura.

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
Análisis crítico de un recurso educativo o comunicativo existente	45%	0	0	CA06, CA07, KA08, KA09, SA10, SA38

Participación activa y reflexiva en las sesiones	10%	0	0	CA07, SA09
Trabajo final (Diseño de una propuesta educativa o comunicativa propia)	45%	0	0	CA06, CA07, KA07, KA08, KA09, SA10, SA11, SA38

La evaluación de la asignatura se fundamenta en el seguimiento continuado de los procesos de aprendizaje, la participación activa en las sesiones y la elaboración de un trabajo final. Se propone un sistema diversificado y flexible que permite al alumnado personalizar su recorrido de aprendizaje, eligiendo entre el análisis crítico y la creación de propuestas educativas propias.

La evaluación se divide en tres componentes:

Participación activa y reflexiva en las sesiones (10%)

Se valorará la asistencia, la participación en debates y en las actividades propuestas por cada profesora, así como la capacidad de aportar reflexiones críticas y colaborativas.

Análisis crítico de un recurso educativo o comunicativo digital existente (45%)

El o la estudiante deberá analizar un recurso real, educativo o comunicativo digital, utilizando indicadores específicos de calidad pedagógica, inclusiva y comunicativa. Esta actividad sirve de andamiaje para el trabajo final, ya que permite identificar criterios aplicables a la propuesta propia. Se ofrecerá retroalimentación colectiva y/o personalizada a partir del análisis presentado.

Diseño de una propuesta educativa o comunicativa propia (45%)

Dirigida a un público específico y basada en los contenidos trabajados durante el curso.

El trabajo deberá presentarse oralmente durante la última sesión de la asignatura.

Evaluación única

Esta asignatura permite optar por la evaluación única, siempre que se solicite dentro del plazo establecido por la Facultad. El o la estudiante deberá entregar:

- Una síntesis crítica de los contenidos fundamentales de la asignatura (20%)
- Análisis crítico de un recurso educativo o comunicativo digital (40%)
- Diseño de una propuesta educativa o comunicativa propia (40%)

También se realizará una entrevista evaluativa por parte del profesorado. La entrega de los materiales se efectuará una semana después de la última sesión lectiva.

Recuperación

Podrán optar a la recuperación aquellas personas que hayan entregado al menos el 66% de las actividades de evaluación. Se podrán recuperar el trabajo final y el análisis crítico.

La nota máxima que se podrá obtener en la recuperación será de 5 sobre 10.

Otros criterios:

- Presencialidad: para optar a la evaluación continuada, se debe haber asistido al menos al 80% de las sesiones.
- Código ético: se valorará una actitud respetuosa, la escucha activa, la puntualidad, la participación colaborativa y el rigor en el trabajo autónomo y compartido.
- Uso de lenguaje inclusivo: se exigirá el uso de un lenguaje no sexista e inclusivo en todos los trabajos y comunicaciones.

- Competencia comunicativa: es requisito para aprobar la asignatura demostrar una buena competencia comunicativa, tanto oral como escrita, en las lenguas vehiculares del máster.
- Plagio y uso fraudulento de la inteligencia artificial: se considerará motivo de suspenso directo (nota 0) cualquier forma de plagio o uso no autorizado de herramientas de IA.

Bibliografía

Obras de referencia general y marco teórico

- Barbeito Thonon, C., Massip i Sabater, M., Bartolomé, S., González-Monfort, N., & Santisteban, A. (2020). Decàleg de criteris de justícia global per a la valoració i l'elaboració de materials curriculars de ciències socials. Bellaterra: GREDICS-Escola de Cultura de Pau,.
- Council of Europe (2018). Reference Framework of Competences for Democratic Culture (Volumes1-3). Strasbourg.
- Delgado-Algarra, E.J. & Cuenca-López, J.M. (2020). Handbook of Research on Citizenship and Heritage Education. IGI Global.
- Fontal Merillas, O. (2003/2013). La educación patrimonial: teoría, práctica y personas. Ed. Trea.
- González-Monfort, N. (2019). La educación patrimonial, una cuestión de futuro. Reflexiones sobre el valor del patrimonio para seguir avanzando hacia una ciudadanía crítica. El Futuro Del Pasado, 10(10), 123-144. <https://doi.org/10.14516/fdp.2019.010.001.004>
- Jorba Bisbal, J., & Sanmarti, N. (1994). La luz y las sombras.
- Pujol, R.M. (2003). Secuenciación y organización del proceso de aprendizaje. Didáctica de las ciencias en la educación primaria. Madrid: Síntesis (pp.223-264)

Didáctica del patrimonio

- González Monfort, N. (2007). L'ús didàctic i el valor educatiu del patrimoni cultural. Ed. Bellaterra.
- Masriera Esquerra, C. (2008). Presentación del patrimonio arqueológico: ruinas versus reconstrucciones. ¿Qué entiende más el público? Iber: Didáctica de las ciencias sociales, 57, 39-51.
- Santacana Mestre & Llonch Molina (2012). Manual de didàctica de l'objecte en el museu. Ed. Trea.
- Santacana Mestre & Martín Pinyol (2010). Manual de museografía interactiva. Ed. Trea.
- Urgell Plaza, F. (2014). Manual d'estudis de públic de museus. Ed. Trea.

Perspectivas y casos de mediación, comunidad y digitalización

- García Viana, D. (2020). PASTOR PÉREZ, A; PICAS, M. Y RUIZ MARTÍNEZ, A. (eds.) 21 Assajos al voltant del Patrimoni Cultural / 21 Ensayos sobre el Patrimonio Cultural. JAS Arqueología. Madrid, JAS Arqueología, 2020. E-rph: Revista electrónica de Patrimonio Histórico, 27, 217-221. https://csuc-uab.primo.exlibrisgroup.com/permalink/34CSUC_UAB/1c3utr0/cdi_dialnet_primary_oai_dialne
- González Marcén, P. & Masriera Esquerra, C. (2021). Un proyecto europeo digitaliza la memoria de la arqueología experimental para su conservación. PH: Revista del IAPH, 103, 17-19.
- González-Sanz, M. (2019). Mobile learning, realidad aumentada y geolocalización. La ciudad y el patrimonio como ejes transversales de la educación. <https://ddd.uab.cat/record/305814>

- Pastor Pérez, A. & Ruiz Martínez, A. (2016). Nuevas metodologías para comprender las interacciones entre el público y el patrimonio arqueológico urbano. (Disponible a repositoris catalans en accés obert.)
- Lucia Sokol, O., & Servera, J. (2025). Digitalización 3D en patrimonio industrial: retos metodológicos en el marco de una propuesta participativa. Treballs d'arqueologia, 27, 263-287.
<https://doi.org/10.5565/rev/tda.161>
- Manuel Arias et al. (2022). Perspectives on Digital Archaeology: from data production to use.

Género, inclusión y inteligencia crítica

- Prados Torreira, L. & López Ruiz, C. (2023). Arqueología del género: escala de análisis y metodología. Ed. UAM/Museo Arqueològic Nacional.

Software

No se requiere ningún programario específico

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
(SEMm) Seminarios (màster)	1	Catalán/Español	primer cuatrimestre	tarde