

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

Profesor/a de 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

Propósitos:

- Promover el uso pedagógico y crítico de recursos digitales en situaciones educativas, fundamentado en la teoría.
- 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.

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. 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.
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. Analizar una situación e identificar sus puntos de mejora.
6. Proponer nuevas maneras de medir el éxito o el fracaso de la implementación de propuestas o ideas innovadoras.
7. Proponer nuevos métodos o soluciones alternativas fundamentadas.
8. Proponer nuevos métodos o soluciones alternativas fundamentadas.
9. 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.
10. Proponer proyectos y acciones que incorporen la perspectiva de género.

Contenidos

1. Las Tecnologías Digitales como medio educativo.

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 en la era de la IA generativa. La educación 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
Seminarios	28	1,12	
Creación del proyecto en grupo	17	0,68	
Desarrollo Carpeta de aprendizaje	25	1	

Finalización actividad peer-feedback	2	0,08
Tutorías y Seguimiento	15	0,6
Clases magistrales	15	0,6

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, recogida de información para el proyecto y prácticas).

Algunas de las actividades que se llevarán a cabo en la clase y/o 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.
- Prácticas de laboratorio con la impresora 3D y gafas de Realidad Virtual.

Considerando el carácter práctico, en esta asignatura se requiere 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	40%	30	1,2	1, 2, 3, 4, 5
Evaluación entre iguales de la carpeta de aprendizaje	20%	3	0,12	5, 7
Proyecto en grupo	40%	15	0,6	1, 2, 5, 6, 8, 9, 10

El/la estudiante podrá optar a hacer la evaluación continuada 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: 22 diciembre del 2026. - 40%

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: 27 octubre 2026. - 20%

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: 12 de enero 2027. - 40%

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 ponderada de 3.5 o superior entre las 3 actividades, el alumno tendrá la posibilidad de recuperación el 26 de enero de 2027. 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 recuperar esa prueba.

La recuperación consiste en la realización de un examen escrito con los contenidos de toda la asignatura.

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 las actividades propuestas por el profesorado que soliciten o permitan su uso en las actividades. 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, entregando completado el modelo PETRA AI. 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.

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.
- 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>
- 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
- Lim, W.M., Gunasekara, A., Pallant, J.L., Pallant, J.I. & Pechenkina, E. (2023). Generative AI and the future of education: Ragnarök or reformation? A paradoxical perspective from management educators. *The International Journal of Management Education*, 21 (2), 1-13.
<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2023.100790>
- Martínez, A., Guevara, J.A., Jiménez, A. (2023). La presencia de los bots políticos en Twitter durante la crisis de la COVID-19 en España. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 181, 61-80. doi: 10.5477/cis/reis.181.61
- 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
- Sánchez Vera, M.M. (2024). La Inteligencia Artificial como recurso docente: usos y posibilidades para el profesorado. *Educator*, 60(1), 33-47. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.1810>
- Espart, A. (2022). La profundidad de la brecha digital. Introducción. En A. Espart (Ed). *Inequidad y justicia social frente a la digitalización en educación y salud*. (pp.8-12). Dykinson. ISBN: 978-84-1122-724-7.
- Spector, J.M. (2016). *Foundations of educational technology: integrative approaches and interdisciplinary perspectives*. Routledge. ISBN: 9781032208534.
- Sung, S., Thomas, D. & Rikakis, T. (2024). Enacting Transdisciplinary Values for a Postdigital World: The Challenge-Based Reflective Learning (CBRL) Framework. *Postdigital Science and Education*, 1-26
- Tran, T.P., Sidhu, L. & Tran, D. (2021). A Framework for Navigating and Enhancing the Use of Digital Assessment. *ICSET. 5th International Conference on E-Society, E-Education and E-Technology*, 1-6. <https://doi.org/10.1145/3485768.3485803>

Bibliografía Complementaria

- Armengol, C., Mercader, C. & Ion, G. (2022). Making peer-feedback more efficient: what conditions of its delivery make the difference? *Higher Education Research & Development*, 41(2), 226-239. <https://doi.org/10.1080/07294360.2020.1840527>
- Mercader, C. & Castro, D. (2026). After the Storm: an Instrument to Measure the Impact of Digital Technologies in Schools. *Technology, Knowledge and learning*, 31(1), 501-518. <https://doi.org/10.1007/s10758-025-09869-z>
- 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

Edpuzzle

Genially

Google drive

H5p

Thinglink

Miro

Moodle

Padlet

Quizizz

Powtoon

Scratch

TinkerCAD

Wix

Wooclap

Grupos e idiomas de la asignatura

La información proporcionada es provisional hasta el 30 de noviembre. 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

Tipo de docencia	Grupo	Idioma	Semestre	Turno
(TE) Teoría	4	Catalán	primer cuatrimestre	mañana-mixto