

Comunicación y Aprendizaje. Experiencias de Uso de la Tecnología 2026/2027

Código: 45509

Créditos: 6

Titulación	Tipo	Curso
Humanidades y Patrimonio Digitales	OB	1

Profesor/a de contacto

Nombre : Myriam Gonzalez Sanz

Correo electrónico : myriam.gonzalez.sanz@uab.cat

Equipo docente

Laia Alguacil Mir

Myriam Gonzalez Sanz

Equipo docente (externo a la UAB)

Clara Masriera Esquerra

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

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

- CA06 (Generar estrategias que minimicen el efecto del desigual acceso a la tecnología.) Generar estrategias que minimicen el efecto del desigual acceso a la tecnología.
- CA07 (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.) 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.
- KA07 (Reconocer los aspectos educativos y de aprendizaje necesarios para la divulgación y comunicación de contenidos humanísticos y culturales.) Reconocer los aspectos educativos y de aprendizaje necesarios para la divulgación y comunicación de contenidos humanísticos y culturales.
- KA08 (Identificar las estrategias comunicativas que debe incorporar un proyecto digital para adaptarse a las necesidades del público al que va dirigido.) Identificar las estrategias comunicativas que debe incorporar un proyecto digital para adaptarse a las necesidades del público al que va dirigido.
- KA09 (Identificar distintos tipos de público potencial a quien dirigir un proyecto digital específico en materia cultural y humanística.) Identificar distintos tipos de público potencial a quien dirigir un proyecto digital específico en materia cultural y humanística.
- SA09 (Analizar cualitativa y cuantitativamente los aspectos comunicativos y didácticos de proyectos digitales en materia cultural.) Analizar cualitativa y cuantitativamente los aspectos comunicativos y didácticos de proyectos digitales en materia cultural.
- SA10 (Aplicar principios basados en las principales teorías pedagógicas en el diseño de proyectos digitales en materia cultural y humanística.) Aplicar principios basados en las principales teorías pedagógicas en el diseño de proyectos digitales en materia cultural y humanística.
- SA11 (Identificar las propiedades pedagógicas de los proyectos digitales en materia cultural y humanística.) Identificar las propiedades pedagógicas de los proyectos digitales en materia cultural y humanística.
- SA38 (Analizar los efectos de los estereotipos de género en la difusión de productos digitales en materia cultural y humanística.) Analizar los efectos de los estereotipos de género en la difusión de productos digitales en materia cultural y humanística.

Contenidos

Los contenidos interconectarán los temas correspondientes a los siguientes 4 bloques:

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.
- 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

- Contextos y públicos educativos
- Bases psicológicas del aprendizaje: desarrollo cognitivo, motivación, emoción e identidad.
- Modelos pedagógicos: model docente crítico, constructivismo, educación activa y socioconstructivismo.
- El ciclo de aprendizaje y su aplicación en contextos patrimoniales y museísticos.
- Introducción al Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

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
Exposiciones teóricas, debates, análisis de casos y talleres	36	1,44	CA07, KA07, KA08, KA09, SA09, SA38
Lectura crítica, búsqueda documental y redacción del trabajo final	64	2,56	KA07, KA08, SA09, SA10, SA11

Diseño y seguimiento de un proyecto educativo o comunicativo	50	2	CA06, CA07, KA08, KA09, SA10, SA11, SA38
--	----	---	--

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
Participación activa y reflexiva en las sesiones	10%	0	0	CA07, SA09
Trabajo final (Diseño de una propuesta educativa o comunicativa propia)	60%	0	0	CA06, CA07, KA07, KA08, KA09, SA10, SA11, SA38
Análisis crítico de un recurso educativo o comunicativo existente	30%	0	0	CA06, CA07, KA08, KA09, SA10, 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 (30%)

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 (60%)

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.

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:

- Código ético: se valorará una actitud respetuosa, la escucha activa, la puntualidad, la participación colaborativa y el rigor en el trabajo autónomo y compartido.
- Plagio y uso fraudulento de la inteligencia artificial: se considerará motivo de suspenso directo (nota 0) cualquier forma de plagio o uso no autorizado y no explicitado de herramientas de IA.

Bibliografía

Obras de referencia general y marco teórico

- Barbeito Thonon, C., Massip i Sabater, M., Bartolomé, S., González-Monfort, N., i Santisteban, A. (2020). Decàleg de criteris de justícia global per a la valoració i l'elaboració de materials curriculars de ciències socials. GREDICS-Escola de Cultura de Pau. <https://ddd.uab.cat/record/311718>
- Council of Europe (2018). Reference Framework of Competences for Democratic Culture (Volumen 1.3). Strasbourg. <https://www.coe.int/en/web/education/-/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture>
- Delgado-Algarra, E.J. i Cuenca-López, J.M. (2020). Handbook of Research on Citizenship and Heritage Education. IGI Global. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.13807/pr.13807.pdf
- 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>

Aprendizaje y experiencia: teorías y fundamentos de la educación

- Jorba Bisbal, J., i Sanmartí, N. (1994). La luz y las sombras. *Cuadernos de pedagogía*, 221, pp. 20-23. <https://ddd.uab.cat/record/164804>
- Jorba, J. i Caselles, E. (eds.) (1997). *La regulación y autoregulación de los aprendizajes*. Síntesis.
- Pagès, J. (1998). Models i tradicions curriculars en l'ensenyament de les ciències socials i de les humanitats: les finalitats i els valors com a opció ideològica. En Pilar Benejam i Joan Pagès (coords.) *Psicopedagogia de les ciències socials i de les humanitats*. UOC.

Didáctica del patrimonio y museografía

- Girardet i Merleau-Ponty (1994). *Une expo de A à Z*. Office de coopération et d'information muséales.
- González-Monfort, N. (2007). *L'ús didàctic i el valor educatiu del patrimoni cultural* [Tesi doctoral, UAB]. <https://ddd.uab.cat/record/36572>
- 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. https://www.researchgate.net/publication/39384816_Presentacion_del_patrimonio_arqueologico_ruinas_v
- Rice, D. i Serrell, B. (1991). Books and Exhibits. *Journal of Museum Education*, 16, 23-26. <https://doi.org/10.1080/10598650.1991.11510175>
- Santacana Mestre i Llonch Molina (2012). *Manual de didàctica de l'objecte en el museu*. Trea.
- Santacana Mestre i Martín Pinyol (2010). *Manual de museografía interactiva*. Trea.
- Serrell, B. (1996). *Exhibit Labels: An Interpretive Approach*. Rowman and Littlefield.
- Shehade, M., i Stylianou Lambert, T. (Eds.). (2021). *Emerging technologies and the digital transformation of museums and heritage site : first international conference, RISE IMET 2021, Nicosia, Cyprus, June 2-4, 2021, proceedings* (1st ed. 2021.). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-83647-4>
- Urgell Plaza, F. (2014). *Manual d'estudis de públic de museus*. Trea.

Educación patrimonial crítica y derechos culturales. Comunidad, accesibilidad e inclusión

- Ajuntament de Barcelona (2020). *Exposicions accessibles. Criteris per eliminar barreres de comunicació*. https://media-edg.barcelona.cat/wp-content/uploads/2016/10/Exposicions-accessibles_web-acc.pdf
- Drotner, K., & Schrader, K. (2013). *Museum Communication and Social Media: The Connected Museum* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203500965>
- Departament de Cultura Generalitat de Catalunya. Guies i publicacions sobre accessibilitat. <https://cultura.gencat.cat/ca/temes/museus/dimensio-social/museus-i-accessibilitat/recursos/publicacions/>
- García Viana, D. (2020). Pastor Pérez, A, Picas, M. i Ruiz Martínez, A. (eds.) *21 Assajos al voltant del Patrimoni Cultural / 21 Ensayos sobre el Patrimonio Cultural*. JAS Arqueología.
- González Marcén, P. i Masriera Esquerra, C. (2021). Un proyecto europeo digitaliza la memoria de la arqueología experimental para su conservación. *PH: Revista del IAPH*, 103, 17-19. https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2021/325497/revistaph_a2021n103p17.pdf
- González-Sanz, M. (2019). Mobile learning, realidad aumentada y geolocalización. La ciudad y el patrimonio como ejes transversales de la educación. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia* 95, 64-69. <https://ddd.uab.cat/record/305814>
- 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>
- González Sanz, M., & Feliu Torruella, M. (2023). La formación de los profesionales, clave para la evolución hacia un museo social y transformador. *Revista de Museología*, 86, 62-66. <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/203944/1/834299.pdf>
- González-Sanz, M. y Feliu, M. (2015). Educación patrimonial e identidad. El papel de los museos en la generación de cohesión social y de vínculos de pertenencia a una comunidad. *Clio. History and History teaching*, 41. <http://clio.rediris.es/n41/articulos/gonzalezFeliu2015.pdf>
- López, S. L. (2026). Reshaping Power in Heritage Narratives: How Generation Z Brings Untold Stories Online. *Preservation, Digital Technology & Culture*. <https://www.degruyterbrill.com/document/doi/10.1515/pdtc-2025-0073/html>
- Lucía Sokol, O., i 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>
- 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.)
- Prados Torreira, L. i López Ruiz, C. (2023). Arqueología del género: escala de análisis y metodología. UAM/Museo Arqueológico Nacional. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=354266>

Diseño didáctico digital y comunicación crítica y narrativa en entornos digitales

- Gayà Morlà, C. M., & Rizo García, M. (2022). Museos, memoria colectiva e imaginarios narrativos. La comunicación participativa como estrategia para construir relatos no hegemónicos en museos con

- vocación social. *Artnodes*, 2022(29), 1-10. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i29.393014>
- González-Sanz, M. (2014). *M-learning y realidad aumentada como recursos didácticos en la educación patrimonial. Descubriendo el patrimonio histórico de la ciudad mediante dispositivos móviles y geolocalización*. [Treball final del Màster en Ensenyament i Aprenentatge en Entorns Digitals, UB]. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/59451>
 - Ibáñez-Etxeberria, A. y Luna, U. (2025) Uso y abuso de las herramientas digitales en educación patrimonial. Entre el continente y el contenido. *Revista de Patrimonio. Revista PH*, 114, 266-273. <https://doi.org/10.33349/2025.114.5814>
 - Ministerio de Cultura (2025). Resum executiu del pla de drets culturals. <https://planderechosculturales.cultura.gob.es/dam/jcr:46e3185f-4733-400d-8aca-de46a9e6fa46/resumen->
 - Page, R. (2018). *Narratives Online: Shared Stories in Social Media* (1st ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316492390>
 - Qingqing Fu, Shichao Zhao, Jo Barnes, and Lise Jaillant (2026). Cultural Heritage and Resilience in Immigrant Communities: Exploring Interactive Technology Opportunities for Mutual Acculturation. In *Designing Interactive Systems Conference (DIS '26)*, June 13-17, 2026, Singapore, Singapore. ACM, New York. <https://dl.acm.org/doi/epdf/10.1145/3800645.3813034>
 - Rodríguez de los Ríos, L., Flores Limo, F. A., Landa Maturrano, B., & Rubio González, J. (2022). El diseño técnico pedagógico: Aspectos conceptuales y metodológicos. *Revista EDUCA UMCH*, (19), 204-223. <https://doi.org/10.35756/educaumch.202219.226>

Evaluación

- Agència Catalana de Patrimoni Cultural (2018). *Guia para evaluar el diseño de las actividades educativas patrimoniales*. <http://hdl.handle.net/20.500.12368/1424>
- Martínez, T., López, V., Asensio, M. y Santacana, J. (2018). ¿Entretener o aprender? La evaluación de las tecnologías móviles en la Didáctica del Patrimonio. *Ensayos*, Vol 33, nº 1, 39-52. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6536526>
-

Software

No se requiere ningún programario específico

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