



FICHA IDENTIFICATIVA

DATOS DE LA ASIGNATURA

Código: 33682
Nombre: Educación y TIC
Ciclo: Grado
Créditos ECTS: 6
Curso académico: 2025-26

TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1305 - Grado en Maestro/a Educación Primaria	Facultat de Formació del Professorat	3	Segundo cuatrimestre

MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1305 - Grado en Maestro/a Educación Primaria	Especialista en tecnologías de la información y la comunicación	OPTATIVA

COORDINACIÓN

SUAREZ GUERRERO CRISTOBAL NICO

HUERTA RAMON RICARD VICENT

RESUMEN

Bajo una triple vertiente tecnológico-didáctica-visual, este módulo proporciona a los alumnos una aproximación a los principios pedagógicos y científicos en los que se basan los medios englobados bajo el rótulo de nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC), desarrollando, en general, sus posibilidades educativas, y, en concreto, su proyección desde el mundo de la imagen, todo ello en el ámbito de la Educación Formal. De este modo, el conjunto de la asignatura conforma un cuerpo de conocimientos teórico-prácticos en torno a las TIC, que, basado en el conocimiento de la tecnología digital, intenta proporcionar orientaciones válidas a las futuras y futuros profesores sobre por qué, para qué y qué medios tecnológicos son los más adecuados en los ámbitos de intervención donde realizan su labor y que materiales pueden diseñar, crear y/o implementar sobre ellos. Se trata, en definitiva, de que puedan desarrollar de un modo eficaz y eficiente su tarea docente en distintos escenarios educativos.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.



OTROS TIPOS DE REQUISITOS

Trabajo con ordenadores tipo PC. Asimismo, utilización tanto de Internet, como de aplicaciones ofimáticas. Conocimientos básicos de programas digitales para gestionar y editar archivos de datos y multimedia.

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

-

Analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación familiar y escolar: impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas; cambios en las relaciones de género e intergeneracionales.; multiculturales e interculturales; discriminación. e inclusión social y desarrollo sostenible; y también promover acciones educativas orientadas a la preparación de una ciudadanía activa y democrática, comprometida con la igualdad, especialmente entre hombres y mujeres.

Asesorar a los miembros de la comunidad educativa como usuarios de las tecnologías de la información y la comunicación.

Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.

Comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en educación.

Conocer la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación y de la televisión en la primera infancia.

Conocer los fundamentos antropológicos de la sociedad de la información y la comunicación, basada en la interacción con las pantallas.

Conocer los procesos de interacción y comunicación en el aula.

Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación educativa y ser capaz de diseñar proyectos de innovación identificando indicadores de evaluación.

Desarrollar el espíritu crítico hacia las tecnologías de la información y la comunicación y hacia los discursos que se generan desde ellas.

Diseñar, planificar y evaluar la actividad docente y el aprendizaje en el aula en contextos multiculturales y de coeducación.

Expresarse oralmente y por escrito correcta y adecuadamente en las lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma.

Identificar y planificar la resolución de situaciones educativas que afecten a estudiantes con diferentes capacidades y diferentes ritmos de aprendizaje, así como adquirir recursos para favorecer su integración.

Programar e intervenir pedagógicamente aprovechando las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la



información y la comunicación.

Promover actitudes positivas, y al mismo tiempo críticas, hacia el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Promover el trabajo cooperativo y el trabajo y esfuerzo individual.

Promover la autonomía en los procesos de enseñanza aprendizaje entre el alumnado y potenciar la colaboración en las acciones educativas tanto entre el profesorado como entre el alumnado.

Reconocer la identidad de cada etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales y afectivas.

Saber trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada estudiante, así como en la planificación de las secuencias de aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego.

Utilizar adecuadamente los aparatos que sirven de soporte a las tecnologías de la información y la comunicación, a nivel de usuario, en el ámbito educativo.

Utilizar con solvencia las tecnologías de la información y de la comunicación como herramientas de trabajo habituales.

Utilizar las tecnologías como potenciadoras de la creatividad para generar recursos educativos.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Información, conocimiento y nuevas tecnologías

- El papel de las TIC en la sociedad del siglo XXI
 - Información y comunicación a través de las TIC
 - Los medios tecnológicos en la educación infantil y primaria
 - Dilemas sociales, culturales y educativos de la sociedad conectada
 - La cultura visual como engranaje comunicativo desde las TIC
 - Escuela digital de emergencia: Lecciones sobre la digitalización inédita de la escuela y la escuela Post COVID-19
- Retos y dilemas educativo con Inteligencia Artificial

2. Currículo y tecnología

- Competencia digital en el curriculum
- Tecnologías útiles al docente en las organizaciones educativas



- Empleo de las TIC en las organizaciones educativas
- La competencia digital docente

3. Teorías y modalidades de la educación y TIC

- Ecosistemas educativos con tecnología
- Pedagogías emergentes
- eLearning y educación a distancia
- Aprendizaje abierto

4. Análisis crítico del discurso audiovisual

- Aproximación teórica al concepto de discurso audiovisual
- Análisis crítico de los discursos de los medios de comunicación y otras industrias
- El lenguaje audiovisual. Introducción a sus elementos característicos y estructurales
- Fenomenología básica de la obra audiovisual digital

VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Teoría-Prácticas	60,00
Total horas	60,00

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	0,00
Estudio y trabajo autónomo	90,00
Preparación de clases	0,00
Preparación de actividades de evaluación	0,00
Resolución de casos prácticos	0,00
Total horas	90,00

METODOLOGÍA DOCENTE



La docencia se articula en torno a sesiones teóricas y actividades prácticas mediante la metodología de proyectos, que siguen los siguientes criterios: La asignatura presupone que el alumno o alumna conoce y maneja competentemente entornos informáticos tipo PC, así como el Sistema Operativo Windows en sus distintas versiones, browsers para Internet, correo electrónico y diverso software ofimático para la creación y digitalización de información textual o gráfica. La realización de las tareas que se propongan en los distintos temas y núcleos; búsqueda y descarga de materiales, seguimiento de la asignatura, etc.

Requiere, imprescindiblemente, el acceso continuado a internet y no solo es las horas asignadas a la asignatura. La Facultat de Magisteri pone a disposición del alumnado un aula de libre acceso. Reservarla con tiempo y no esperar a última hora. Igualmente en las distintas facultades y Campus, como el de Tarongers, hay salas de informática a disposición de los alumnos. Por su parte, el profesor de la asignatura provee de un aula virtual como entorno de trabajo on-line. Este entorno es accesible desde cualquier ordenador con conexión a Internet y permite descargar la documentación y materiales del curso, así como proveerse de los archivos necesario para la realización de las actividades; realizar el seguimiento de los trabajos individuales y grupales; conocer el calendario de actividades la asignatura; subir los alumnos los distintos trabajos propuestos; mantener un control de acceso por parte de los alumnos y escribir el blog personal. Igualmente cuenta un foro para el intercambio de información entre los alumnos y el profesor.

Las prácticas que se propongan para cada núcleo temático o tema se desarrollarán, atendiendo a sus características, tanto individualmente como en grupos de trabajo (Técnica de proyectos). Los grupos, en el caso de constituirse, estarán formados por un máximo de cuatro a cinco personas. Las prácticas no opcionales tienen un carácter obligatorio y son evaluables. Según sus características, estas últimas se realizarán bien en horario presencial, bien en el tiempo que se acuerde dentro de la franja semanal fijada para la asignatura. Las prácticas se han diseñado para introducir a los alumnos en situaciones reales de aplicación de las tic en entornos educativos: Plataformas de enseñanza no presencial; Diseño, creación y puesta en marcha de un entorno digital, creación de materiales multimedia, evaluación de medios tecnológicos, reflexiones sobre nuestros usos digitales y aspectos que deben abordarse desde la educación.

EVALUACIÓN

La evaluación será continua y con finalidad formativa. El referente fundamental serán los objetivos de aprendizaje, Además, como señala el reglamento de evaluación de la universidad, el alumnado tiene la oportunidad de ser evaluado.

El plagio o uso indebido de herramientas de IA será sancionado de acuerdo con el artículo 15 del Reglament d'Avaluació.

BIBLIOGRAFÍA

- BASICA
- - CABERO, J., & VALENCIA-ORTIZ, R. (2021). Y el COVID-19 transformó al sistema educativo: Reflexiones y experiencias por aprender. IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation, 15, 217-227. <https://doi.org/10.46661/ijeri.5246>
- - EDUC.AR (2024). Cómo incorporar IA generativa al aula.
- - GROS, B. (2015). La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes, Education in the Knowledge Society, 16(1), 58-68. <http://dx.doi.org/10.14201/eks20151615868>



- - <https://www.educ.ar/recursos/159123/como-incorporar-ia-generativa>
- - HUERTA, R. (2019). Arte para primaria. UOC.
- - HUERTA, R., & RODRÍGUEZ-LÓPEZ, R. (2025). Educación digital, creaciones artísticas y formación del profesorado. *Arte, Individuo y Sociedad*, 37(1), 193-207. <https://doi.org/10.5209/aris.97987>
- - REDECKER, C. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. Joint Research Centre.
- - SANCHO, J. M., HERNÁNDEZ, F. y RIVERA, P. (2016) Visualidades contemporáneas, ciudadanía y sabiduría digital: Afrontar las posibilidades sin eludir las tensiones. *RELATEC Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 15(2), pp.25-37.
- - SUÁREZ-GUERRERO, C. (2023). El reto de la pedagogía digital, *Cuadernos de Pedagogía*, N° 542, 9-13. <https://educacion-virtualidad.blogspot.com/2023/06/el-reto-de-la-pedagogia-digital.html>
- - SUÁREZ-GUERRERO, C. y GROS, B. (2017) Aprender en red. De la interacción a la colaboración. UOC.
- SUÁREZ-GUERRERO, C., RIVERA-VARGAS, P., & RAFFAGHELLI, J. (2025). Mitos EdTech. Desmontando el solucionismo tecnológico en educación. Editorial UOC.
- - SUÁREZ-GUERRERO, C.; LLORET-CATALÁ, C. & MENGUAL-ANDRÉS, S. (2016). Percepción docente sobre la transformación digital del aula a través de tabletas: un estudio en el contexto español. *Comunicar*, 24(49), 81-89.
- - UNESCO (2023). Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386147_spa
- COMPLEMENTARIA
- - AIBAR, E. (2023). El culto a la innovación. Estragos de una visión sesgada de la tecnología. Ned Ediciones.
- - CISCO Systems (2010). La sociedad del aprendizaje. Disponible en: http://www.cisco.com/web/about/citizenship/socio-economic/docs/TLS_Spanish.pdf
- - COBO, C. (2019) Acepto las condiciones. Usos y abusos de las tecnologías digitales. Fundación Santillana.
- - GARCÍA PEÑALVO, F. J., LLORENS-LARGO, F., & VIDAL, J. (2024). La nueva realidad de la educación ante los avances de la inteligencia artificial generativa. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 27(1), 9;39. <https://doi.org/10.5944/ried.27.1.37716>
- - HUERTA, R. & MASCARELL-PALAU, D. (2024). Evolución y vínculos de la Inteligencia Artificial y los Smartphones: Un recorrido sobre su impacto en la educación y las imágenes. *Tsantsa Revista de Investigaciones artísticas*, 15, 3-16.
- - HUERTA, R. (2024). Educar con imágenes. McGraw-Hill.
- - HUERTA, R. y DOMÍNGUEZ, R. (2023). Inteligencia Artificial. Sinergias entre humanos y algoritmos creativos, *Educación Artística Revista de Investigación*, 14, 9-25. <https://doi.org/10.7203/eari.14.27945>
- - SUÁREZ GUERRERO, C. (2013). Entorno y comunicación en el e-learning. En Begoña Gros y Xavier Mas (eds.) *La comunicación en los espacios virtuales. Enfoques y experiencias de formación en línea* (pp. 21-50).
- - SUÁREZ-GUERRERO, C., & KUHN, C. (2025). En torno a la inteligencia artificial como metáfora en educación. En M. García-Pérez (ed.), *Inteligencia artificial y otros demonios en educación* (17-34). Dykinson. https://www.researchgate.net/publication/392603672_En_torno_a_la_inteligencia_Artificial_como_metafora_en_educacion
- - SUÁREZ-GUERRERO, C., GUTIÉRREZ-ESTEBAN, P., & AYUSO-DELPUESTO, D. (2024). Pedagogía Digital. Revisión sistemática del concepto. *Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria*, e31721 <https://doi.org/10.14201/teri.31721>
- - SUÁREZ-GUERRERO, C., RIVERA-VARGAS, P., & REBOUR, M. (2020). Preguntas educativas



para la tecnología digital como respuesta. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 73, 7-22 <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.73.1733>