



## FITXA IDENTIFICATIVA

### DADES DE L'ASSIGNATURA

**Codi:** 33682  
**Nom:** Educació i TIC  
**Cicle:** Grau  
**Crèdits ECTS:** 6  
**Curs acadèmic:** 2025-26

### TITULACIONS

Titulació	Centre	Curs	Període
1305 - Grau Mestre/a Educació Primària	Facultat de Formació del Professorat	3	Segon quadrimestre
1305 - Grau Mestre/a Educació Primària	Facultat de Formació del Professorat	4	Segon quadrimestre

### MATÈRIES

Titulació	Matèria	Caràcter
1305 - Grau Mestre/a Educació Primària	Especialista en tecnologies de la informació y la comunicació	OPTATIVA
1305 - Grau Mestre/a Educació Primària	Especialista en tecnologies de la informació y la comunicació	OPTATIVA

### COORDINACIÓ

SUAREZ GUERRERO CRISTOBAL NICO

HUERTA RAMON RICARD VICENT

## RESUM

Sota una triple vessant tecnològic-didàctica-visual, aquest mòdul proporciona als alumnes una aproximació als principis pedagògics i científics en què es basen els mitjans englobats sota el rètol de tecnologies de la informació i comunicació (TIC), desenvolupant, en general, les seues possibilitats educatives, i, en concret, la seua projecció des del món de la imatge, tot això en l'àmbit de l'educació formal. D'aquesta manera, el conjunt de l'assignatura conforma un cos de coneixements teoricopràctics al voltant de les TIC, que, basat en el coneixement de la tecnologia digital, intenta proporcionar orientacions vàlides a les futures i futurs professors sobre per què, per a què, quins mitjans tecnològics són els més adequats en els àmbits d'intervenció on realitzen la seua tasca, i quins materials poden dissenyar, crear i implementar sobre ells. Es tracta, en definitiva, que puguen desenvolupar d'una manera eficaç i eficient la seua tasca docent en diferents escenaris educatius.

## CONEIXEMENTS PREVIS



## RELACIÓ AMB ALTRES ASSIGNATURES DE LA MATEIXA TITULACIÓ

No s'ha especificat restriccions de matrícula amb altres assignatures del pla d'estudis.

## ALTRES TIPUS DE REQUISITS

Treball amb ordinadors tipus PC. Així mateix, utilització tant d'Internet, com d'aplicacions ofimàtiques. Coneixements bàsics de programes digitals per gestionar i editar arxius de dades i multimèdia.

## COMPETÈNCIES / RESULTATS D' APRENENTATGE

-

Analitzar i incorporar de forma crítica les qüestions més rellevants de la societat actual que afecten l'educació familiar i escolar: impacte social i educatiu dels llenguatges audiovisuals i de les pantalles; canvis en les relacions de gènere i intergeneracionals, multiculturals i interculturals; discriminació i inclusió social i desenvolupament sostenible; i també promoure accions educatives orientades a la preparació d'una ciutadania activa i democràtica, compromesa amb la igualtat, especialment entre homes i dones.

Assessorar els membres de la comunitat educativa com a usuaris de les tecnologies de la informació i la comunicació.

Assumir que l'exercici de la funció docent ha d'anar perfeccionant-se i adaptant-se als canvis científics, pedagògics i socials al llarg de la vida.

Comprendre que l'observació sistemàtica és un instrument bàsic per a poder reflexionar sobre la pràctica i la realitat, així com contribuir a la innovació i a la millora en educació.

Conèixer els fonaments antropològics de la societat de la informació i la comunicació, basada en la interacció amb les pantalles.

Conèixer els processos d'interacció i comunicació a l'aula.

Conèixer i aplicar metodologies i tècniques bàsiques d'investigació educativa i ser capaç de dissenyar projectes d'innovació identificant indicadors d'avaluació.

Conèixer la influència de les tecnologies de la informació i la comunicació i de la televisió en la primera infància.

Desenvolupar l'esperit crític cap a les tecnologies de la informació i la comunicació i cap als discursos que es generen des d'aquestes.

Dissenyar, planificar i avaluar l'activitat docent i l'aprenentatge a l'aula en contextos multiculturals i de coeducació.

Expressar-se oralment i per escrit de forma correcta i adequada en les llengües oficials de la comunitat autònoma.

Identificar i planificar la resolució de situacions educatives que afecten estudiants amb diferents



capacitats i diferents ritmes d'aprenentatge, així com adquirir recursos per a afavorir la seua integració.

Programar i intervenir pedagògicament aprofitant les possibilitats que ofereixen les tecnologies de la informació i la comunicació.

Promoure actituds positives, i al mateix temps crítiques, envers l'ús de les tecnologies de la informació i la comunicació.

Promoure el treball cooperatiu i el treball i esforç individual.

Promoure l'autonomia en els processos d'ensenyament aprenentatge entre l'alumnat i potenciar la col·laboració en les accions educatives tant entre el professorat com entre l'alumnat.

Reconèixer la identitat de cada etapa i les seues característiques cognitives, psicomotores, comunicatives, socials i afectives.

Saber treballar en equip amb altres professionals de dins i fora del centre en l'atenció a cada estudiant, així com en la planificació de les seqüències d'aprenentatge i en l'organització de les situacions de treball a l'aula i en l'espai de joc.

Utilitzar adequadament els aparells que serveixen de suport a les tecnologies de la informació i la comunicació, a nivell d'usuari, en l'àmbit educatiu.

Utilitzar amb solvència les tecnologies de la informació i de la comunicació com a eines de treball habituals.

Utilitzar les tecnologies com a potenciadors de la creativitat per a generar recursos educatius.

## DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

### 1. Informació, coneixement i noves tecnologies

- El paper de les TIC en la societat del segle XXI
  - Informació i comunicació a través de les TIC
  - Els mitjans tecnològics a l'educació primària
  - Dilemes socials, culturals i educatius de la societat connectada
  - La cultura visual com engranatge comunicatiu des de les TIC
  - Escola digital d'emergència: Lliçons sobre la digitalització inèdita de l'escola i l'escola post COVID-19
- Reptes i dilemes educatius amb IA



## 2. Currículum i tecnologia

- Competència digital al currículum
- Tecnologies útils al docent en les organitzacions educatives
- Ús de les TIC a les organitzacions educatives
- La competència digital docent

## 3. Teories i modalitats de l'educació i TIC

- Ecosistemes educatius amb tecnologia
- Pedagogies emergents
- eLearning i educació a distància
- Aprenentatge obert

## 4. Anàlisi crítica del discurs audiovisual

- Aproximació teòrica al concepte de discurs audiovisual
- Anàlisi crítica dels discursos dels mitjans de comunicació i altres indústries - El llenguatge audiovisual. Introducció als seus elements característics i estructurals
- Fenomenologia bàsica de l'obra audiovisual digital.

### VOLUM DE TREBALL (HORES)

#### ACTIVITATS PRESENCIALS

Activitat	Hores
Teoria-Pràctiques	60,00
<b>Total hores</b>	<b>60,00</b>

#### ACTIVITATS NO PRESENCIALS

Activitat	Hores
Assistència a altres activitats	0,00
Elaboració de treballs individuals o en grup	0,00
Estudi i treball autònom	90,00
Preparació de classes	0,00
Preparació d'activitats d'avaluació	0,00
Resolució de casos pràctics	0,00



Total hores	90,00
-------------	-------

## METODOLOGIA DOCENT

La docència s'articula al voltant de sessions teòriques i activitats pràctiques mitjançant la metodologia de projectes, que segueixen els següents criteris: L'assignatura pressuposa que l'alumne o alumna coneix i maneja competentment entorns informàtics tipus PC, així com el Sistema Operatiu Windows en les seues diferents versions, browsers per a Internet, correu electrònic i divers programari ofimàtic per a la creació i digitalització d'informació textual o gràfica. La realització de les tasques que es proposen en els diferents temes i nuclis; recerca i descàrrega de materials, seguiment de l'assignatura, etc.

Requereix, imprescindiblement, l'accés continuat a internet i no només és les hores assignades a l'assignatura. La Facultat de Magisteri posa a disposició de l'alumnat una aula de lliure accés. Reservar-la amb temps i no esperar a última hora. Igualment en les diferents facultats i Campus, com el de Tarongers, hi ha sales d'informàtica a disposició dels alumnes. Per la seua banda, el professor de l'assignatura proveeix d'una aula virtual com a entorn de treball on-line. Aquest entorn accessible des de qualsevol ordinador amb connexió a Internet i permet descarregar la documentació i materials del curs, així com proveir-se dels arxius necessari per a la realització de les activitats; realitzar el seguiment dels treballs individuals i grupals; conèixer el calendari d'activitats l'assignatura; pujar els alumnes dels diferents treballs proposats; mantenir un control d'accés per part dels alumnes i escriure el bloc personal. Igualment compte un fòrum per a l'intercanvi d'informació entre els alumnes i el professor.

Les pràctiques que es proposaran per a cada nucli temàtic o tema es desenvoluparan, atenent les seues característiques, tant individualment com en grups de treball (Tècnica de projectes). Els grups, en el cas de constituir-se, estaran formats per un màxim de quatre a cinc persones. Les pràctiques no opcionals tenen un caràcter obligatori i són avaluables. Segons les seues característiques, aquestes últimes es realitzaran bé en horari presencial, bé en el temps que s'acordi dins de la franja setmanal fixada per a l'assignatura. Les pràctiques s'han dissenyat per introduir els alumnes en situacions reals d'aplicació de les tic en entorns educatius: Plataformes d'ensenyament no presencial; Disseny, creació i posada en marxa d'un entorn digital, creació de materials multimèdia, avaluació de mitjans tecnològics, reflexions sobre els nostres usos digitals i aspectes que s'han d'abordar des de l'educació.

## AVALUACIÓ

L'avaluació serà contínua i amb finalitat formativa. El referent fonamental seran els objectius d'aprenentatge, així com les competències, previstes per a l'assignatura. La qualificació serà producte d'un procés ampli, permanent i globalitzat de valoració de l'exercici individual, majoritàriament, a través de diverses activitats i instruments d'avaluació, però també de caràcter col·lectiu.

A més, com assenyala el reglament d'avaluació de la universitat, el alumnat té l'oportunitat de ser avaluat en una primera i una segona convocatòria, respectant l'article 6.10 d'aquest reglament que assenyala que una vegada superada una assignatura en una primera convocatòria, l'estudiant no la pot tornar a examinar en segona convocatòria amb la finalitat de millorar-ne la nota.

El plagi o ús indegut d'eines d'IA podrà ser sancionat d'acord amb l'article 15 el Reglament d'Avaluació i



Qualificació de la UV.

## BIBLIOGRAFIA

- 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](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](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](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>