

**COURSE DATA****DATA SUBJECT**

**Code:** 33685  
**Name:** ICT as a teaching resources in arts and humanities  
**Cycle:** Undergraduate Studies  
**ECTS Credits:** 6  
**Academic year:** 2026-27

**STUDY (S)**

Degree	Center	Acad. year	Period
1305 - Degree in Primary School Education	Facultat de Formació del Professorat	4	First quarter
1339 - Grado en Maestro/a Educación Primaria	Facultat de Formació del Professorat	4	

**SUBJECT-MATTER**

Degree	Subject-matter	Character
1305 - Degree in Primary School Education	Specialist in information and communication technologies	ELECTIVES
1339 - Grado en Maestro/a Educación Primaria	Specialist in information and communication technologies	ELECTIVES

**COORDINATION**

COLOMER RUBIO JUAN CARLOS

HERNANDEZ GASSO HECTOR

MASCARELL PALAU SALVADOR DAVID

**SUMMARY****PREVIOUS KNOWLEDGE****RELATIONSHIP TO OTHER SUBJECTS OF THE SAME DEGREE**

**1305 - Degree in Primary School Education**  
Obligation to have previously passed the subject(s)

**1339 - Grado en Maestro/a Educación Primaria**

Obligation to take the subject(s) simultaneously

33682 - Education and ICT  
33683 - Software and hardware in educational contexts  
33684 - Designing educational material



## OTHER REQUIREMENTS

## COMPETENCES / LEARNING OUTCOMES

### 1305 - Degree in Primary School Education

Advise the members of the educational community as users of information and communication technologies.

Assume that teaching must be perfected and adapted to scientific, pedagogical and social changes throughout life.

Develop a critical spirit towards information and communication technologies and towards the discourses that are generated from them.

Express oneself orally and in writing correctly and appropriately in the official languages of the autonomous region.

Identify and plan the resolution of educational situations that affect students with different abilities and different learning rates, and acquire resources to favour their integration.

Know and apply basic educational research methodologies and techniques and be able to design innovation projects identifying evaluation indicators.

Know how to work as a team with other professionals within and outside the school to attend to each student, to plan the learning sequences and to organise work in the classroom and in the play space.

Know the processes of interaction and communication in the classroom.

Programme pedagogical interventions taking advantage of the possibilities offered by information and communication technologies.

Promote autonomy in the processes of teaching and learning among students and encourage collaboration in educational actions among both teachers and students.

Promote cooperative work and individual work and effort.

Promote positive, yet critical attitudes towards the use of information and communication technologies.

Understand that systematic observation is a basic tool that can be used to reflect on practice and reality, and to contribute to innovation and improvement in education.

Use information and communication technologies effectively as usual working tools.

Use technologies as creativity enhancers to generate educational resources.

## DESCRIPTION OF CONTENTS



1.

2.

3.

4.

**WORKLOAD****PRESENCIAL ACTIVITIES**

Activity	Hours
Theoretical and practical classes	60,00
<b>Total hours</b>	<b>60,00</b>

**NON PRESENCIAL ACTIVITIES**

Activity	Hours
Attendance at other activities	0,00
Individual or group project	0,00
Independent study and work	90,00
Preparation of lessons	0,00
Preparation for assessment activities	0,00
Resolution of case studies	0,00
<b>Total hours</b>	<b>90,00</b>

**TEACHING METHODOLOGY****EVALUATION****REFERENCES**

- AREA, M. (dir.) (2020) Escuel@ Digita@l. Los materiales didácticos en la Red. Barcelona: Graó.



- Àrea de Tecnologia Educativa de la Direcció General de Ordenació de les Enseñanzas, Inclusió e Innovació. (2024) La inteligencia Artificial (IA) en el ámbito educativo. Consejería de Educación, Formación Profesional, Actividad Física y Deportes. [https://www.gobiernodecanarias.org/cmsweb/export/sites/educacion/web/\\_galerias/descargas/otros/2024\\_02\\_29\\_guia\\_ia\\_en\\_educacion.pdf](https://www.gobiernodecanarias.org/cmsweb/export/sites/educacion/web/_galerias/descargas/otros/2024_02_29_guia_ia_en_educacion.pdf) AMBRÓS, Alba - BREU, Ramon (2007) Cinema i educació: el cinema a l'aula de primària i secundària. Barcelona: Graó.
- APARICI, R. i GARCÍA MATILLA (2008) Lectura de imágenes en la era digital. Madrid: Ediciones de la Torre.
- BONILLA, M. i AGUADED, I. (2018) La escuela en la era digital: Smartphones, apps y programación en educación primaria y su repercusión en la competencia mediática del alumnado. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 53, 151-163. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i53.10>
- BORDWELL, D. i THOMPSON, K. (2002) El arte cinematográfico. Barcelona: Paidós.
- BRAZUELO, F. - GALLEGO, D. (2011) Mobile Learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo. Sevilla: Mad (Eduforma).
- CABERO, J. Y BARROSO, J. M. (2016) El vídeo educativo. En J. Sánchez, J. Ruíz y M. Gómez (coords.), Tecnologías de la comunicación y la información aplicadas a la educación (pp. 81-90) Madrid: Síntesis.
- DE LARA GONZÁLEZ, A. Y GARCÍA-AVILÉS, J. A. (2019) Estudio de la calidad del vídeo online en la comunicación de la ciencia. Perspectivas de la Comunicación, 12(1), 185-207.
- FERNÁNDEZ CAMPOS, A., GONZÁLEZ MENDIZÁBAL, I. i PÉREZ GÓMEZ, M. (2018) Entorns digitals a les classes de llengua. Canvis tecnològics i innovacions educatives. Articles de Didàctica de la Llengua i la Literatura, 77, 21-28.
- GISPERT, E. (2009) Cine, ficción y educación. Barcelona: Laertes.
- SAURA, A. (2011) Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica i Visual. Líneas de investigación y estudios de casos. Sevilla: Mad, Eduforma.
- SCOLARI, C. A. (ED.) (2018) Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando la competencia transmedia de los jóvenes en el aula.



- SUAREZ, R., GRANÉ, M. i TARRAGÓ, A (Eds.) (2019) APPS4CAV Creación audiovisual condispositivos móviles. Barcelona: Learning, Media and social Interaction. Universitat de Barcelona.
- ALBALADEJO, M. (2007) La Comunicació més enllà de les paraules: què comuniquem quan creiem que no comuniquem. Barcelona: Graó.
- AREA, M. (2008) Introducción a la tecnología educativa. La Laguna: Universidad de La Laguna. [Disponible: <http://issuu.com/manarea/docs/tecnologiaeducativa>]
- ASINSTEN, J. C. El sonido. Edición de sonido en computadora, para proyectos en Clic, multimedia y otras actividades educativas. Teoría y práctica. Ministerio de Educación y Ciencia. <http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/sonido.pdf>
- ATLER, A. (2018) Irresistible: ¿quién nos ha convertido en yonquis tecnológicos? Madrid: Paidós.
- BAZALGETTE, C. (1991) "Los medios audiovisuales en la educación primaria". Madrid: Morata, MEC.
- CARR, N. (2011) Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes? Madrid: Taurus.
- CEBRIÁN DE LA SERNA, M. (coord.) (2002) Experiencias educativas con la imagen y el vídeo digital. Málaga: Universidad de Málaga.
- CLINE, E. (2015) Ready player one. Barcelona: Ediciones B.
- DÍAZ, J. (2010) El vídeo como herramienta didáctica, educ@contic [Disponible: <http://www.educacontic.es/blog/el-video-como-herramienta-didactica>]
- GÓMEZ, D. I GARCÍA, G. (2023) ¿Cómo preguntar a la IA? UOC <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/147885> EGGERS, D. (2014). El círculo. Madrid: Random House.
- JOHNSON, S. (2001) Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software. Madrid: Turner Publicaciones. - JUBANY i VILA, J. (2009) El Vídeo digital a la nostra aula, Guix d'infantil, 48, 32-35. HERFT, A. (2023) Una guía rápida para docentes sobre ChatGPT alineada con 'What Works Best'. <https://ramiro.cat/formacio/wp-content/uploads/2023/03/Chatgpt-EN-EDUCACIO.pdf> - KEEN, A. (2016) Internet no es la respuesta. Madrid: Catedral. - MARTÍ, A. I GARCIA, P. (2021) El videoling: uso educativo del vídeo en la enseñanza de la gramática. Tejuelo, 33, 75-102. - MASCARELL, D. (2020a) El telèfon mòbil: dimensió i recurs educatiu. Treballar amb imatges en el context de les arts visuals. Temps d



Educació, 58, 97-110. <https://raco.cat/index.php/TempsEducacio/article/view/376889>. - MASCARELL, D. (2020b) Percepción de los estudiantes universitarios ante una actividad audiovisual con dispositivos móviles: un estudio de caso. *TextoLivre: Linguagem e Tecnologia*, 13(2), 140-162. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.24375> - MCKEE, R. (2006) *El Guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba. - ORWELL, G. (2013) 1984. Madrid: Debolsillo. - PRENSKY, M. (2011) *Enseñar a nativos digitales: una propuesta pedagógica para la sociedad del conocimiento*. Madrid: SM. - ROVIRA, J. (2017). Booktrailer y booktuber como herramientas LIJ 2.0 para el desarrollo del hábito lector. *Investigaciones Sobre Lectura*, 7, 55-72.

- HERFT, A. (2023) Una guía rápida para docentes sobre ChatGPT alineada con 'What Works Best'. <https://ramiro.cat/formacio/wp-content/uploads/2023/03/Chatgpt-EN-EDUCACIO.pdf>