

**FICHA IDENTIFICATIVA****DATOS DE LA ASIGNATURA****Código:** 35001**Nombre:** TIC como recurso didáctico en artes y humanidades**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	4	Primer cuatrimestre

MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1305 - Grado en Maestro/a Educación Primaria	Especialista en artes y humanidades	OPTATIVA

COORDINACIÓN

HERNANDEZ GASSO HECTOR

MASCARELL PALAU SALVADOR DAVID

COLOMER RUBIO JUAN CARLOS

RESUMEN

La asignatura "TIC como recurso didáctico en Artes y Humanidades", del 4º curso de Grado, se puede cursar tanto en el itinerario "Especialista en Artes y Humanidades" como en el de "Especialista en TIC". En el primer caso, los estudiantes habrán cursado las asignaturas "Propuestas didácticas en educación artística", "Propuestas didácticas en historia y pensamiento" y "Propuestas didácticas en lengua y literatura" en 3º, y en 4º "Historia de las ideas y el currículum de Arte y Humanidades". En el segundo caso, los estudiantes habrán cursado las asignaturas "Educación y TIC", "Software y Hardware en contextos educativos" y "Diseño de materiales educativos" en 3º, y en 4º, "TIC en ciencias y matemáticas".

La asignatura "TIC como recurso didáctico en Artes y Humanidades", del 4º curso de Grado, tiene como objetivo profundizar en el desarrollo de las competencias en Tecnologías de la Información y la Comunicación como recurso didáctico en Artes y Humanidades. Se trata de proporcionar a los estudiantes conocimientos y recursos a través de aplicaciones, narrativas audiovisuales, metodologías, uso de software y las últimas tecnologías portátiles. En esta línea, el Mobile Learning o Aprendizaje en Movilidad promueve el uso del teléfono móvil inteligente, tabletas digitales... para trabajar con dispositivos móviles



ubicuos en consonancia con la realidad social y tecnológica del siglo XXI.

Las TIC contribuyen al desarrollo de experiencias educativas desde la comunicación y la expresividad, con planteamientos interdisciplinarios como los aspectos sociales, literarios y artísticos, que aborda la materia. El uso en la asignatura de metodologías que implican la utilización crítica de los recursos tecnológicos proporcionará a los estudiantes una formación rica y coherente con la realidad. Además, permitirá considerar su uso, como herramientas didácticas, como instrumentos cotidianos de comunicación y creación tecnológica.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN

1305 - Grado en Maestro/a Educación Primaria

Obligación de haber superado previamente la/s asignatura/s

OTROS TIPOS DE REQUISITOS

- Competencia lingüística y comunicativa, oral y escrita en las lenguas oficiales de la Comunidad.
- Capacidad de elaborar discursos orales y escritos en la lengua en la que se imparte la asignatura de forma coherente y adecuada al ámbito académico.
- Habilidades básicas en informática y para recuperar y analizar información desde diferentes fuentes bibliográficas e informáticas.
- Habilidades básicas en el uso y conocimiento de las posibilidades de captura y procesamiento de la imagen mediante dispositivos tecnológicos.

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.

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 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.

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.

Promover el trabajo cooperativo y el trabajo y esfuerzo individual.

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

Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación como recurso didáctico para las artes y las humanidades en el aula de primaria.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. La enseñanza de las artes y las humanidades en entornos informáticos. Software para la enseñanza de las artes y las humanidades

- 1.1. Los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante las TIC
- 1.2. Software para la enseñanza de las artes y las humanidades
- 1.3. La competencia digital docente en Artes y Humanidades

2. Tecnología, literatura, cine y artes

- 2.1. Los elementos técnicos del lenguaje cinematográfico
- 2.2. Selección de ideas y temáticas: el guion previo
- 2.3. Revisión de guion y storyboard
- 2.4. Dispositivos de grabación: posibilidades y limitaciones
- 2.5. Localización, encuadre, iluminación y sonido
- 2.6. Formatos de grabación y conversores



- 2.7. Edición y primer montaje: hacia el corte final
- 2.8. Transposición didáctica del proyecto audiovisual

3. La enseñanza de las artes y las humanidades en entornos virtuales

- 3.1. Interacción y colaboración en el aprendizaje virtual de las artes y las humanidades: gamificación y realidad aumentada
- 3.2. Personalización de las estrategias de enseñanza de las artes y las humanidades en entornos virtuales
- 3.3. Habilidades digitales, pensamiento crítico y ético para interactuar con éxito con la IA

4. Unidades didácticas en artes y humanidades con apoyo informático

- 4.1. Buenas prácticas en la enseñanza con tecnología en artes y humanidades
- 4.2. Análisis crítico de las implicaciones de la tecnología en las prácticas artísticas y humanísticas

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

Se potenciará el aprendizaje colaborativo con proyectos audiovisuales por grupos a partir del cual confluirán las tres disciplinas: la Expresión Plástica y Visual, las Ciencias Sociales, y la Didáctica de la Lengua y la Literatura. Se fomentará el espíritu crítico y reflexivo a través de la elaboración de recursos y la discusión de los conceptos teóricos derivados del trabajo y los conceptos utilizados a lo largo de la asignatura.



Se empleará una metodología activa y colaborativa, que fomente el aprendizaje a través de la acción y la capacidad de trabajo en equipo, al tiempo que se reflexiona sobre la utilización de los recursos TIC y proyectos audiovisuales en el sistema educativo.

EVALUACIÓN

Será objeto de evaluación, en primer lugar, las competencias específicas de la asignatura. En cuanto a las competencias comunes, también podrán ser evaluadas siempre que se ponga en evidencia que forman parte inseparable del objeto de evaluación de la materia.

La evaluación será continua y cuantitativa en relación al tratamiento de los objetos de evaluación. Tendrá como finalidad el carácter formativo, por lo que será global y cualitativa.

Al finalizar la asignatura, el estudiantado deberá ser capaz de:

- Poseer un nivel adecuado en la adquisición de habilidades y conocimientos específicos de la materia.
- Dominar los métodos, técnicas y otras capacidades y destrezas propias de un estudiante de Magisterio.
- Haber demostrado una actitud adecuada hacia la asignatura y el respeto a los compañeros y compañeras, la asistencia y participación en las clases, el interés y la constancia para lograr una progresión positiva, y capacidad para trabajar en grupo.
- Tener una competencia lingüística y comunicativa, tanto oral como escrita, en relación al nivel C1 del Marco Europeo de Referencia, especialmente del idioma en el que se imparte la asignatura.

La calificación, en cuanto a su perfil de representación numérica del proceso de evaluación, será el resultado tanto del aprendizaje individual como del aprendizaje en colaboración. En relación al aprendizaje, se evaluará el proceso de cambios intelectuales y conductuales que el estudiantado debe evidenciar como consecuencia del progreso en la adquisición de conocimientos.

Los instrumentos de evaluación (con porcentajes de valoración que suman un total del 100%) incluirán estos parámetros básicos para no desvirtuar ni la metodología ni los objetivos de esta asignatura:

- Elaboración de uno o más proyectos audiovisuales de carácter digital con una duración máxima aproximada de diez minutos (entre un 50% y un 60% de la nota final).



- Elaboración de prácticas no recuperables en el aula sobre los contenidos impartidos en la materia (entre un 30% y un 40% de la nota final).
- Elaboración de una memoria del trabajo en formato digital en la que, además de una valoración general sobre el desarrollo de la asignatura y las diferentes sesiones, se haga una reflexión sobre las TIC en contextos de enseñanza-aprendizaje (entre un 10% y un 20% de la nota final).

Por otro lado, dada la voluntad de aprender a través de la acción, no supondrá un valor añadido la utilización de recursos profesionales y/o de Inteligencia artificial (IA) en la elaboración de los proyectos audiovisuales: uno de los objetivos de esta asignatura es aprender a elaborar videos a partir de los recursos al alcance de las escuelas y particulares no relacionados profesionalmente con el mundo audiovisual. Por lo tanto, las ayudas externas o el uso de IA no solo no serán tenidas en cuenta sino que penalizarán en la calificación final.

Aquellos y aquellas estudiantes que por faltas de asistencia no cumplan con el 80% de presencialidad en el aula decaerán en su derecho a la evaluación continua y podrán realizar, en segunda convocatoria, un examen teórico-práctico en el cual se los evalúe de todas las actividades recuperables de la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA

- ALBALADEJO, M. (2007). *La comunicació més enllà de les paraules: què comuniquem quan creiem que no comuniquem*. Barcelona: Graó.
- AMBRÒS, A. y BREU, R. (2007). *Cinema i educació: el cinema a l'aula de primària i secundària*. Barcelona: Graó.
- APARICI, R. y GARCÍA MATILLA (2008). *Lectura de imàgenes en la era digital*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- AREA, M. (2008). *Introducción a la tecnología educativa*. La Laguna: Universidad de La Laguna. Disponible en: <http://issuu.com/manarea/docs/tecnologiaeducativa>
- AREA, M. (dir.) (2020). *Escuel@ Digita@l. Los materiales didácticos en la Red*. Barcelona: Graó.
- 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. Disponible en: <http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/sonido.pdf>
- ATLER, A. (2018). *Irresistible: ¿quién nos ha convertido en yonquis tecnológicos?* Madrid: Paidós.



- Área de Tecnología Educativa de la Dirección General de Ordenación de las Enseñanzas, Inclusión e Innova Artificial (IA) en el ámbito educativo. (s.f.). Consejería de Educación, Formación Profesional. (Nota: Se ha añadido un (s.f.) al no especificar año y una mención de que es una sección de una dirección general, no una publicación con autoría nominal.)
- BALLESTEROS-REGAÑA, C. (2013). El video en la enseñanza y la formación. En J. Barroso y J. Cabero (coords.), *Nuevos escenarios digitales: Las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la formación y desarrollo curricular* (pp. 167-186). Pirámide.
- BAZALGETTE, C. (1991). "Los medios audiovisuales en la educación primaria". Madrid: Morata, MEC.
- BONILLA, M. y 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. y THOMPSON, K. (2002). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- BRAZUELO, F. y GALLEGU, 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.
- 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.
- DE LARA, A. y GARCÍA, J. A. (2019). Estudio de la calidad del vídeo online en la comunicación de la ciencia. *Perspectivas de la Comunicación*, 12(1), 185-207. <http://revistas.ufro.cl/ojs/index.php/perspectivas/article/view/1908>
- DESMURGET, M. (2020). *La fábrica de cretinos digitales*. Península.
- DÍAZ, J. (2010). El vídeo como herramienta didáctica, educ@contic. Disponible en: <http://www.educacontic.es/blog/el-video-como-herramienta-didactica>



- EGGERS, D. (2014). *El círculo*. Madrid: Random House.
- FERNÁNDEZ, A., GARCIA, I. y PEREZ, 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.
- GÓMEZ, D. y GARCÍA, G. (2023). *¿Cómo preguntar a la IA?* UOC. Disponible en: <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/147885>
- HERFT, A. (2023). *Una guía rápida para docentes sobre ChatGPT alineada con 'What Works Best'*. Disponible en: <https://ramiro.cat/formacio/wp-content/uploads/2023/03/Chatgpt-EN-EDUCACIO.pdf>
- JOHNSON, S. (2001). *Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software*. Madrid: Turner Publicaciones.
- KEEN, A. (2016). *Internet no es la respuesta*. Catedral.
- MARTÍ, A. y 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. Disponible en: <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. *Temps d'Educació*, 13(2), 140-162. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.24375>
- MASCARELL PALAU, D. y BLASCO MAGRANER, J. S. (2021). Escenarios tecnológicos con dispositivos móviles para la acción educativa. Tendencias y vínculos con la imagen. *Dedica Revista Educaçao e Humanidades*, 19, 289-310. DOI: <http://doi.org/10.30827/dreh.vi19.21704>
- MCKEE, R. (2006). *El Guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba.
- ROVIRA, J. (2017). Booktrailer y booktuber como herramientas LIJ 2.0 para el desarrollo del hábito lector. *Investigaciones sobre Lectura*, 7, 55-72.
- 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. y TARRAGÓ, A. (Eds.) (2019). *APPS4CAV Creación audiovisual con dispositivos móviles.* Barcelona: Learning, Media and Social Interaction. Universitat de Barcelona.