

22-23

MÁSTER UNIVERSITARIO EN
COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LA
RED

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



ESCENARIOS VIRTUALES PARA LA PARTICIPACIÓN

CÓDIGO 23301557

Ambito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el Código Seguro de Verificación (CSV) en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



68469C421AF3A64C3A1CFADBAD506FE

uned

22-23

ESCENARIOS VIRTUALES PARA LA
PARTICIPACIÓN

CÓDIGO 23301557

ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA
ASIGNATURA
EQUIPO DOCENTE
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CONTENIDOS
METODOLOGÍA
SISTEMA DE EVALUACIÓN
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el
"Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



68469C421AF3A644C3A1CFADBAD506FE

Nombre de la asignatura	ESCENARIOS VIRTUALES PARA LA PARTICIPACIÓN
Código	23301557
Curso académico	2022/2023
Título en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LA RED
Tipo	
Nº ETCS	0
Horas	0.0
Periodo	SEMESTRE
Idiomas en que se imparte	

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Esta asignatura forma parte de las materias obligatorias del máster. Su objetivo es dar a conocer los principales enfoques conceptuales que explican las dinámicas participativas en espacios mediados digitalmente, así como dotar a los estudiantes de las habilidades necesarias para implicarse y dinamizar la participación en dichos espacios.

Las prácticas sociales en Internet tienen lugar en escenarios concretos que poseen rasgos adecuados para el desarrollo de prácticas interactivas y de comunicación. En determinadas circunstancias, esas dinámicas permiten construir conocimientos de manera colectiva. Esta asignatura pretende dar a conocer ese proceso de construcción grupal del conocimiento que resulta de las dinámicas de interacción en Internet, donde los roles de los agentes y las características de los espacios y de las prácticas poseen elementos específicos que las diferencian de los que suceden en espacios exclusivamente físicos.

En esta asignatura no se trabajan los aspectos propiamente técnicos relativos a la gestión de espacios digitales, plataformas y las redes sociales. Más bien, se pone el foco en la visión global de las teorías y las cuestiones aplicadas que caracterizan el fenómeno de la participación en Internet.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

- Nivel de lectura y redacción acorde a las exigencias académicas de un postgrado.
- Tener cuenta activa en Facebook y Twitter.

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	JAVIER GIL QUINTANA (Coordinador de asignatura)
Correo Electrónico	jgilquintana@edu.uned.es
Teléfono	91 398 9050
Facultad	FACULTAD DE EDUCACIÓN
Departamento	DIDÁCTICA, ORGANIZACIÓN ESCOLAR Y DIDÁCTICAS ESPECIALES
Nombre y Apellidos	SARA OSUNA ACEDO
Correo Electrónico	sosuna@edu.uned.es
Teléfono	91398-6971
Facultad	FACULTAD DE EDUCACIÓN

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



68469C421AF3A644C3A1CFADBAD506FE

Departamento

DIDÁCTICA, ORGANIZACIÓN ESCOLAR Y DIDÁCTICAS ESPECIALES

COLABORADORES DOCENTES EXTERNOS

Nombre y Apellidos

JOSÉ JAVIER HUESO ROMERO

Correo Electrónico

jjavierhuesoromero@invi.uned.es

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

El alumnado podrá contactar con la profesora Sara Osuna Acedo a través de la plataforma virtual de la asignatura. Asimismo, todos los martes, entre las 15:00 y las 19:00 horas, se tendrá la tutoría presencial en la UNED (teléfono + 34 91 3986971)

El alumnado también podrá contactar con el profesor Javier Gil Quintana a través de la plataforma virtual de la asignatura. Asimismo, todos los martes, entre las 15:30 y las 19:30 horas, se tendrá la tutoría presencial en la UNED (teléfono + 34 91 3989050)

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

- Conocer las bases conceptuales y los principales enfoques teóricos que fundamentan el proceso de participación en espacios digitales.
- Fundamentar los principios de la participación socio-educativa en entornos digitales.
- Analizar y evaluar distintos escenarios digitales facilitadores del proceso participación.
- Participar en procesos de construcción de conocimiento colectivos a través de herramientas digitales.
- Reflexionar sobre los procesos de participación como la vía para la construcción de conocimientos grupales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Conocimiento de las bases conceptuales, de los principales enfoques teóricos y de los principios que fundamentan el proceso de participación en contextos virtuales.
- Las competencias básicas para realizar un análisis y evaluación de espacios digitales.
- La experiencia de creación colaborativa de escenarios virtuales educacionales a través de herramientas digitales.
- La experiencia de participación en procesos de construcción de conocimiento colectivos a través de herramientas digitales.
- La capacidad de reflexionar sobre los procesos de participación digital como vía para la construcción colectiva de conocimiento.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



68469C421AF3A64C3A1CFADBAD506FE

CONTENIDOS

1. Prácticas sociales mediadas digitalmente.

En este tema se estudiarán las prácticas sociales mediadas digitalmente para la participación en la actualidad.

- Redes Sociales como escenarios para la participación.

2. Mediación digital y construcción colectiva del conocimiento.

En el segundo tema se analizarán los procesos de mediación digital y su influencia en la construcción colectiva del conocimiento.

- Modelos formativos innovadores, masivos y abiertos: sMOOC y tMOOC

3. Herramientas digitales para la participación.

El tercer tema estará destinado al análisis de las herramientas digitales para la participación.

- Gamificación para la construcción colectiva del conocimiento.

4. Espacios digitales para la participación.

El cuarto y último tema reflexionará sobre todos los contenidos anteriores y su aplicación práctica a los escenarios digitales que permiten la participación social.

- De lo digital a lo postdigital. Construcción colaborativa y participativa del conocimiento.

METODOLOGÍA

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Encuentros (videoclases):** sesiones interactivas dinamizadas por el equipo docente sobre los contenidos teórico-prácticos.
- **MediaLab (videoclases):** sesiones de ejercicios y casos prácticos, seminarios o debates para promover el aprendizaje de contenidos prácticos que realiza el alumnado, actuando el equipo docente como facilitador.
- **Actividades individuales:** realización de trabajos colaborativos, diseño de escenarios virtuales educativos, interacción en redes sociales, búsqueda y selección de artículos y documentos, visualización de videos, participación en foros y estudio individual.
- **Tutorías personalizadas:** sesiones de orientación, revisión o apoyo al alumnado por parte del equipo docente.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



68469C421AF3A64C3A1CFADBAD506FE

SISTEMA DE EVALUACIÓN

TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL

Tipo de examen No hay prueba presencial

CARACTERÍSTICAS DE LA PRUEBA PRESENCIAL Y/O LOS TRABAJOS

Requiere Presencialidad No

Descripción

No hay prueba presencial

Criterios de evaluación

Ponderación de la prueba presencial y/o los trabajos en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC? Si,PEC no presencial

Descripción

Actividades prácticas propuestas a lo largo del cuatrimestre, relacionadas con los fundamentos teóricos, la creación de escenarios virtuales y puesta en práctica de los mismos con estudiantes:

- **Participación en los foros desde un planteamiento de Aprendizaje Basado en Proyectos, siguiendo los pasos específicos de esta metodología y que dará lugar al trabajo final que es el sMOOC/tMOOC grupal. Se seguirá un proceso de investigación en la temática elegida para el curso.**
- **Elaboración de un sMOOC/tMOOC a nivel grupal basado en los principios comunicativos, original y creativo, con una experiencia de gamificación. La nota de este trabajo se basará en una propuesta de evaluación por pares de todo el alumnado de la asignatura basado en una rúbrica que tendrá que entregar de forma individual.**
- **Diario de aprendizaje: Actividad de evaluación de carácter individual de análisis, reflexión en profundidad y síntesis de los contenidos trabajados en los foros, en cada una de las clases y en las sesiones realizadas de trabajo colaborativo. El formato es libre.**

Criterios de evaluación

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/validar/>



68469C421AF3A64C3A1CFADBAD506FE

En la valoración de las actividades se tendrá en cuenta los siguientes criterios:

- **Comprensión de los fundamentos teóricos en los que se basa la metodología participativa en espacios digitales.**
- **Identificación de los principios que rigen la participación socioeducativa en espacios digitales.**
- **Asociación del aprendizaje colaborativo y participativo con la construcción social del conocimiento.**
- **Participación colaborativa en distintos escenarios digitales para la construcción de conocimiento colectivos.**
- **A partir del conocimiento y la práctica en la asignatura, argumentar de manera razonada sobre el funcionamiento de un escenario digital para la participación.**

Ponderación de la PEC en la nota final 50% cada PEC.

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s? No

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

La calificación final de la asignatura obedecerá a los siguientes porcentajes:

- **50% Elaboración colaborativa del sMOOC/tMOOC.**
- **50% Diario de aprendizaje individual.**

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ISBN(13):9788418826184

Título: ¿QUIERES SER INFLUENCER DE APRENDIZAJE? ¡ACEPTA EL RETO DE LA EDUCACIÓN PARA LA SOCIEDAD POSTDIGITAL! (2021)

Autor/es: Gil Quintana, J. ;

Editorial: ICARIA EDITORIAL

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



68469C421AF3A644C3A1CFADBAD506FE

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ISBN(13):9788417973032

Título:APRENDIZAJE MÁS ALLÁ DE LAS AULAS

Autor/es:Sara Osuna Acedo ; Marta Lazo, C. ; Gil Quintana, J. ;

Editorial:: LIBRERIA TIRANT LO BLANCH

ISBN(13):9788418206160

Título:CREADORES COLABORATIVOS: GENERACIÓN CC. EXPERIENCIAS
EDUCOMUNICATIVAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Autor/es:Gil Quintana, J. ;

Editorial:Sindéresis

ISBN(13):9788418206436

Título:INFLUENCIAR PARA CONSTRUIR LAS SOMBRAS DE LA REALIDAD. YOUTUBERS E
INFLUENCERS EN LA ERA POSTDOGITAL. (2020)

Autor/es:Bárbara Castillo-Abdull ; Gil Quintana, J. ;

Editorial:Editorial Sindéresis

ISBN(13):9788498886269

Título:ESCENARIOS VIRTUALES EDUCOMUNICATIVOS (1ª)

Autor/es:Sara Osuna Acedo ;

Editorial:: ICARIA EDITORIAL S.A

GIL-QUINTANA, J. (2021). ¿Quieres ser influencer de aprendizaje? ¡Acepta el reto para la sociedad postdigital! Barcelona: Icaria.

GIL-QUINTANA, J, PAREJO, J.L. y CANTILLO-VALERO, C. (2021). Investigar en comunicación y educación. Teoría y práctica científica. Valencia: Tirant Lo Blanch.

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

El equipo docente y estudiantes irán incorporando a la plataforma virtual de la asignatura los recursos de apoyo y webgrafía más significativos.

IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no se hayan sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>

