

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



ESCENARIOS VIRTUALES PARA LA PARTICIPACIÓN

CÓDIGO 23301557

25-26

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
IGUALDAD DE GÉNERO

Nombre de la asignatura	ESCENARIOS VIRTUALES PARA LA PARTICIPACIÓN
Código	23301557
Curso académico	2025/2026
Título en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LA RED
Tipo	CONTENIDOS
Nº ETCS	5
Horas	125
Periodo	SEMESTRE 1
Idiomas en que se imparte	CASTELLANO

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	91398-9050
Facultad	FACULTAD DE EDUCACIÓN
Departamento	DIDÁCTICA, ORGANIZACIÓN ESCOLAR Y DIDÁCTICAS ESPECIALES
Nombre y Apellidos	ROBERTO FELTRERO OREJA
Correo Electrónico	rfeltrero@edu.uned.es
Teléfono	91398-6942
Facultad	FACULTAD DE EDUCACIÓN

Departamento	DIDÁCTICA, ORGANIZACIÓN ESCOLAR Y DIDÁCTICAS ESPECIALES
Nombre y Apellidos	JOSE JAVIER HUESO ROMERO
Correo Electrónico	jjavierhuesoromero@edu.uned.es
Teléfono	
Facultad	FACULTAD DE EDUCACIÓN
Departamento	DIDÁCTICA, ORGANIZACIÓN ESCOLAR Y DIDÁCTICAS ESPECIALES

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

El alumnado podrá contactar con el profesor Javier Gil Quintana a través de la plataforma virtual de la asignatura. Asimismo, los martes, entre las 11:00 y las 15:00 horas, se tendrá la tutoría presencial en la UNED (teléfono + 34 91 3989050). Es conveniente concretar tutoría previamente por email.

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 educomunicativos 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.

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.

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

CREACIÓN DE SCAPE ROOM: 10% de la nota final.

Del bloque 1 o 2 de la asignatura, se elegirá un contenido específico de la asignatura y se creará con Genially o plataforma similar un Escape Room que se compartirá en el foro con el resto de la comunidad virtual de aprendizaje. La finalidad de este recurso será la alfabetización mediática en la etapa de Educación Infantil, Primaria o Secundaria. Posteriormente este material se compartirá en abierto en la web del grupo SMEMIU a disposición del profesorado de estas etapas. Cualquier plagio en la creación o en la entrega de Escape Room (realizados por otras personas) tendrá como consecuencia la calificación de 0.

El Escape Room que se entregue no podrá ser utilizado en el sNOOC correspondiente al otro trabajo.

Este documento se entregará en el buzón correspondiente de la plataforma antes del 21 de diciembre

CREACIÓN DE UN sNOOC: 60% de la nota final.

1. Entrega de la propuesta de sNOOC (sin nota real, sólo 1 para aceptada y 0 para no aceptada) antes del 10 de noviembre. La temática será indicada por el equipo docente y deberá acordarse entre los miembros del grupo. Cada grupo desarrollará 1sNOOC y entregará 1 ficha (sección documentos) que debe ser evaluada positivamente por el equipo docente antes de diseñar el curso. Cada miembro del grupo sube su ficha en el buzón correspondiente de la plataforma.

2. Aprobada la ficha del sNOOC, se diseñará y desarrollará obligatoriamente el curso. Para ello se utilizará la página tmooc.es. La puesta en práctica de la experiencia sNOOC con estudiantes se realizará en el momento en el que el curso está desarrollado y tendrá una duración de un mes. El trabajo consistirá en la url del sNOOC. Este documento se entregará en el buzón correspondiente de la plataforma antes del 21 de diciembre.

3. La temáticas de los sMOOC/tMOOC se presentarán en la sesión inicial y se debatirán en los foros correspondientes hasta su concrección.

DIARIO DE APRENDIZAJE: 30% de la nota final.

1. Diario de aprendizaje reflexivo del trabajo personal en la asignatura que será entregado en el buzón en la plataforma antes del 15 de febrero. El enfoque de este trabajo tendrá como base las temáticas trabajadas en la asignatura que partan de vuestra reflexión desde la experiencia como estudiante, participante en el trabajo grupal y creador del sNOOC. Este trabajo debe estar fundamentado también en el libro de la asignatura y en autoras/es, bien citados en la asignatura, encontrados en distintos repositorios científicos o en la fase de investigación publicada cada bloque en los foros). La extensión aconsejada es 1 página por bloque de contenidos (sin contar portada y referencias), en Arial 11 puntos, interlineado sencillo. Las referencias seguirán las normas APA 7 edición. En el trabajo se incorporará el enlace del trabajo grupal que hemos explicado en el punto 1 (investigación sobre la temática elegida y propuesta de gamificación).

2. Al finalizar el diario, en formato podcast de máximo 1 minuto de duración, se

valorará la labor docente en el sNOOC, al profesorado y la vivencia personal en el proceso de aprendizaje. Al final, se incorporará la propuesta de nota que cree que merece como estudiante.

3. Se presentará en el anexo del diario: pantallazos de la participación en los foros y en redes sociales, enlaces a creaciones que se hayan hecho de cara a la participación en los foros, etc.

4. Se valorará positivamente la presentación original del diario (limitado a la extensión indicada en el apartado de los bloques de contenido).

5. **IMPORTANTE:** Cualquier plagio o uso de Inteligencia Artificial en el Diario de Aprendizaje tendrá como consecuencia la calificación de 0 en el trabajo. Al igual que cualquier otro plagio que no esté debidamente citado según las normas APA7.

IMPORTANTE: Es obligatorio presentar todos los trabajos para poder hacer media y superar la asignatura. En el caso de presentar en la primera convocatoria uno de los trabajos y no estar suspenso, se guardará la nota para la segunda convocatoria (septiembre).

Criterios de evaluación

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 10%, 60% y 30% cada PEC explicada.

Fecha aproximada de entrega 15/02/2026

Comentarios y observaciones

Esta fecha corresponde al diario de aprendizaje. El resto de PEC se han indicado las fechas de entrega en el otro apartado.

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:

10% Creación Scape Room (individual)

60% Elaboración colaborativa del sMOOC/tMOOC (grupal).

30% Diario de aprendizaje individual (individual).

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ISBN(13): 9788419690395

Título: EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN EN UNA SOCIEDAD POSTDIGITAL. INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL Y ANÁLISIS DE PERSPECTIVAS.

Autor/es: Gil Quintana, J.

Editorial: OCTAEDRO

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

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 POSTDIGITAL. 2020 edición

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

Editorial: Editorial Sindéresis

ISBN(13): 9788418826184

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

Autor/es: Gil Quintana, J.

Editorial: ICARIA EDITORIAL

ISBN(13): 9788498886269

Título: ESCENARIOS VIRTUALES EDUCOMUNICATIVOS 1ª edición

Autor/es: Sara Osuna Acedo

Editorial: : ICARIA EDITORIAL S.A

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. Además, hay sesiones en directo y grabaciones de videoclases que ayudarán al desarrollo de las temáticas y los trabajos presentados en la asignatura.

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.