



Redes sociales y comunidades
de aprendizaje en red
**Máster Universitario en Tecnologías
de la Información y la Comunicación
para la Educación y Aprendizaje
Digital**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Redes sociales y comunidades de aprendizaje en red

Titulación: Máster Universitario en Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación y Aprendizaje Digital

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: a distancia

Créditos: 4

Curso: 1º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Ángel Mojarro Aliaño; Dra. Dña. Iria Sanchez del Molino; Dr. D. Daniel Rodrigo Cano.

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

CB6 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8 Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10 Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto-dirigido o autónomo.

CG1 Ser capaz de identificar y comprender las teorías, los modelos pedagógicos y las metodologías de enseñanza y para el aprendizaje mediado a través de TIC.

CG3 Ser capaz de producir, gestionar, organizar y emplear información y recursos educativos basados en TIC para la enseñanza y el aprendizaje.

CG4 Ser capaz de aplicar los conocimientos teóricos sobre el aprendizaje digital a la práctica docente con el uso de TIC como estrategia educativa.

CG7 Ser capaz de comprender las implicaciones educativas, comunicativas, sociales y tecnológicas en el diseño de propuestas didácticas con TIC.

CE3 Conocer de manera avanzada el manejo tecnológico-instrumental de las plataformas y herramientas digitales y su funcionalidad para la enseñanza con TIC.

CE4 Emplear plataformas y herramientas digitales para la enseñanza y el aprendizaje con TIC en función de las necesidades de los aprendices y sus diferentes niveles.

CE7 Diseñar, analizar y aplicar estrategias de comunicación y dinamización de comunidades de aprendizaje en línea, redes sociales y entornos abiertos.

CE8 Aplicar el uso de las TIC con el diseño metodológico adecuado en las diferentes modalidades educativas: elearning, blearning y presenciales.

CE9 Conocer las implicaciones educativas, comunicativas y tecnológicas de los entornos móviles y ubicuos y las apps y saber llevarlas a la práctica.

CE11 Conocer las mecánicas del juego y la simulación y saber aplicarlas en el diseño de propuestas didácticas con TIC.

CE13 Emplear las TIC en el diseño de actividades de aprendizaje y evaluación en función del perfil de alumnos y modalidad de enseñanza.

1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Utilizar las principales plataformas y herramientas para la enseñanza y el aprendizaje.
- Diseñar cursos en línea en función de las necesidades del alumnado al que esté destinado.
- Conocer los diferentes enfoques metodológicos en la implementación de TIC en el aula y ser capaz de seleccionar y aplicar el más válido en cada situación.
- Ser capaz de diseñar actividades de aprendizaje y evaluaciones con TIC y aplicar el feedback necesario en los diferentes canales digitales.
- Utilizar y analizar las redes sociales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, reconociendo las oportunidades y riesgos que plantean.
- Adaptar secuencias y unidades didácticas a los escenarios virtuales.
- Diseñar estrategias y acciones de dinamización para fomentar el aprendizaje colaborativo y la inteligencia colectiva.
- Conocer y aplicar los elementos de diseño para la realización de actividades de aprendizaje móvil y ubicuo.
- Reconocer los diferentes usos y funcionalidades de las apps móviles para la educación.
- Integrar las apps móviles en la práctica docente, en los procesos de interacción, compartir información y creación de contenidos.
- Identificar e implantar mecanismos del juego en el diseño de actividades de aprendizaje.
- Reconocer los elementos de los juegos analógicos y de rol, así como los videojuegos y los Serious Games y simulaciones, para su implementación en el aula.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- Redes sociales y Educación.
- Aprendizaje colaborativo en red e inteligencia colectiva.
- Dinamización de comunidades de aprendizaje.
- Uso de herramientas para el análisis de las redes sociales.

2.3. Contenido detallado

Unidad 1: Nacimiento y evolución de las redes sociales

- Una breve historia de las redes sociales
- Tipos de redes sociales
- El uso de las redes sociales en España
- Las redes sociales más usadas en los últimos años

Unidad 2: Las redes sociales y aparición en la educación

- Introducción
- Importancia de las competencias digitales en el uso de las redes sociales
- Uso de las redes sociales en el aula
- Aplicaciones para la gestión
- Aplicaciones para clases online
- Redes sociales específicas para el aula
- Las redes sociales en la relación familia-docente-sistema educativo
- Algunos riesgos de las redes sociales en el aula
- Las comunidades educativas
- El binomio escuela-familia en el uso de las redes sociales

Unidad 3: Redes sociales en el aula

- Introducción
- Redes sociales como herramientas en el aula
- Influencer. Beneficios y sus riesgos en los entornos educativos
- Uso de las redes sociales: participación
- Herramientas para las TEP

Unidad 4: Identidad digital, y buena reputación online en la educación

- Introducción
- La comunicación digital en los entornos educativos
- Riesgos del uso de las distintas redes sociales en un centro educativo
- La relación con los periodistas. Tu centro en los medios
- La reputación online de tu centro y la gestión de crisis de reputación

Unidad 5: El perfil en las redes sociales del docente como investigador

- Introducción
- El docente en la era digital
- Google Suite Education, una herramienta para el aprendizaje
- Academia.edu y ResearchGate, redes sociales para investigadores
- LinkedIn, una red multiusos

Unidad 6: Mensajería instantánea, blogs y actividades para el aula

- La mensajería instantánea en el aula
- Whatsapp y su implementación en el aula
- Telegram
- El uso de blogs en las aulas
- Educaplay, Kahoot y Flipgrid, idóneas para crear actividades en el aula
- Netiquetas ¿cómo comportarse en Internet?

Unidad 7: Normativa reguladora de las redes sociales

- Origen legal de las redes sociales
- LSSI
- RGPD y LOPD o LOPDGDD
- Perfiles: menores de edad y usuarios fallecidos.
- Redes sociales: la creación de contenido por los usuarios.
- La información de carácter personal en las redes sociales
- La propiedad intelectual y las redes sociales

Unidad 8: Cyberbullying, sexting y grooming

- TIC y redes sociales como algo inherente
- Ciberbullying
- Sexting
- Grooming

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD (telepresencialidad por videoconferencia)
AF1	Participación asíncrona	20	0%
AF2	Actividades de aprendizaje sobre casos prácticos	25,5	0%
AF3	Estudio individual y trabajo autónomo	25,5	0%
AF4	Tutorías	9	0%
AF7	Actividades de evaluación	20	40%
TOTAL		100	

2.5. Metodologías docentes

El profesorado podrá elegir entre una o varias de las siguientes metodologías detalladas en la memoria verificada del título:

Código	Metodologías docentes	Descripción
MD1	Clases magistrales	Exposición por parte del profesor de los contenidos de las unidades didácticas por medio de explicaciones y presentaciones, junto con indicaciones sobre fuentes de información y bibliografía. Se promueve la participación activa del alumno con actividades, debates, discusiones de casos, preguntas y exposiciones. El alumno dispondrá previamente de materiales didácticos, que incluirán objetivos, guiones, cronograma y recursos.
MD2	Presentación de casos prácticos	Selección y presentación de casos prácticos reales y concretos para analizar diferentes aspectos a partir de la consulta de la bibliografía especializada.
MD3	Planteamiento de problemas	Presentación de diversos problemas o situaciones con las que se puede enfrentar el estudiante en la aplicación de TIC en la educación, para la toma de decisiones a partir de la consulta de bibliografía especializada.
MD4	Diseño de proyectos	Orientación para la organización, diseño y realización de proyectos que incluyan las TIC y su aplicación educativa.
MD5	Tutorías	Asesoramiento para la búsqueda de bibliografía, el análisis de documentos y casos, la interpretación de datos y elaboración de informes y presentaciones orales.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo a lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0"

El número de matrículas de honor no podrá exceder de 5% de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso sólo se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1. Participación	10%	
SE2. Actividades dirigidas	30%	
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	60%	

Restricciones y explicación de la ponderación: Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

En todo caso, la superación de cualquier asignatura está supeditada a aprobar las pruebas finales correspondientes.

Convocatoria extraordinaria

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1. Participación	0%	
SE2. Actividades dirigidas	40%	
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	60%	

La calificación final de la convocatoria extraordinaria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades y trabajos presentados en convocatoria ordinaria, siempre que la nota de la prueba extraordinaria sea igual o superior a 5. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades y trabajos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

La asistencia a las clases on-line no es obligatoria, aunque se recomienda encarecidamente al alumno su visualización. La realización del examen sí que es obligatoria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. Las faltas ortográficas restarán 0,1 puntos tanto en los trabajos como en las pruebas finales.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

La adopción de herramientas de IA en la docencia debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa si tiene previsto el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.
- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación dictados por el profesor en cada actividad.
- La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4. BIBLIOGRAFÍA

- Adell Segura, J. & Castañeda Quintero, L. (2010). "Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje". En Roig Vila, R. & Fiorucci, M. (Eds.) *Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Interculturalidad en las aulas. Stumenti di ricerca per l'innovazioni e la qualità in ambito educativo. La Technologie dell'informazione e della Comunicaciones e l'interculturalità nella scuola*. Alcoy: Marfil – Roma TRE Università degli studi. Disponible en: https://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/17247/1/Adell&Casta%C3%B1eda_2010.pdf
- Berners-Lee, T. (2000). *Tejiendo la Red. El inventor de la World Wide Web nos descubre su origen*. Madrid: Siglo veintiuno.
- Camarero Cano, L. (2015a). Comunidades tecnosociales. Evolución de la comunicación analógica hacia la interacción analógico-digital. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 6(1), 187-195. DOI 10.14198/MEDCOM2015.6.1.11 Recuperado de: <http://www.mediterranea-comunicacion.org/Mediterranea/article/view/155>
- Camarero-Cano, L. (2017). El auge de nuevos modelos comunicativos: conectividad

- transmedia y conectividad tecnosocial. Estudio de caso: la Liga de Optimistas Pragmáticos', en *index.comunicación*, 7(1), 219-241. Disponible en: <http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/335>
- Castells, M. (1997). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Volumen 1: "La sociedad red". Madrid: Alianza.
 - Cobo, C. (2007). Intercreatividad y Web 2.0. La construcción de un cerebro digital planetario. En C. Cobo Romani, & H. Pardo Kuklinski, *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Barcelona/México DF.: Group de Recerca d'Interaccions Digitals, Universidad de Vic. Flacso México.
 - Gardner, H. (2007). *Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad*. Barcelona: Paidós Ibérica.
 - Gardner, H. (2013). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
 - Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. Massachusetts: Technology Review. The MIT Press. Recuperado de: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
 - Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica.
 - Lévy, P. (2004). *Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Whashington, DC.: Organización Panamericana de la Salud.
 - O'Reilly, T. (9 de Septiembre de 2005). *What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. Disponible en: http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html#_federated=1
 - Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta. Recuperado de: <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/119756745-1r-Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf>
 - Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/201419/Conectivismo-una-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital>
 - Siemens, G. (12 de Diciembre de 2004 (updated 2005)). *Connectivism. A Learning Theory for the Digital Age*. Recuperado de: http://www.ingedewaard.net/papers/connectivism/2005_siemens_ALearningTheoryForTheDigitalAge
 - Surowiecki, J. (2004). *The wisdom of crowds*. London: UK Time Warner.
 - Wenger, E. (2015). *Communities of practice: A brief introduction*. []. Disponible en: <http://wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice/>

Bibliografía recomendada

- Boyd, D., & Ellison, N. (2007). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13 (1), 2010-230. Disponible en: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x/full>
- Cabero, J. y Gisbert, M. (2005). *Formación en Internet. Guía para el diseño de materiales didácticos*. Sevilla: MAD.
- Freire, P. 1979. "Astutos e inocentes" en *Concientização: teoria y prática da libertação. Uma introdução ao pensamento de Paulo Freire*. San Pablo: Cortez & Moraes.
- Freire, P. (2003). *Pedagogía del oprimido* (Primera edición 1969 ed.). Madrid: Siglo XXI.
- Gardner, H. (2005). *Las cinco mentes del futuro. Un ensayo educativo*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture*. Cambridge (MA): Massachusetts Institute of Technology (MIT).
- Kaplún, M. (1998). Una pedagogía de la comunicación. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Krugüer, K. (2006). El concepto de 'Sociedad del Conocimiento'. *Revista bibliográfica de geografía y ciencias sociales*, XI (683).
- Lessing, L. (1999). *El código y otras leyes del ciberespacio*. Madrid: Grupo Santillana.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: Informe al Consejo de Europa [la cultura de la sociedad digital]*. Barcelona: Anthropos Editorial.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. New York: McGraw-Hill.

- Osuna-Acedo, S. (2007). Configuración y Gestión de Plataformas Virtuales. Madrid: UNED.
- Pisani, F. & Pietet, D. (2009). *La Alquimia de las Multitudes. Cómo la Web está Cambiando el Mundo*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- Scolari, C. (2014). Transmedia storytelling: new ways of communicating in the digital age. *AC/E digital culture Annual Report*. Recuperado de: http://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/EN/6Storytelling_CScolari.pdf
- Siemens, G. (2006). *Knowing Knowledge*. Recuperado de: http://www.elearnspace.org/KnowingKnowledge_LowRes.pdf
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.

5. DATOS DEL EQUIPO DOCENTE

Puede consultar el correo electrónico de los profesores y el perfil académico y profesional del equipo docente, en <https://www.nebrija.com/programas-postgrado/master/TIC-educacion/#masInfo#profesores>