



La educación en la
sociedad digital

**Máster Universitario en
Procesos Educativos de
Enseñanza y Aprendizaje**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: La Educación en la sociedad digital

Titulación: Máster Universitario en Procesos Educativos de Enseñanza y Aprendizaje

Carácter: Obligatorio

Idioma: Castellano

Modalidad: A distancia

Créditos: 4

Curso: 1º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Adela Encarnación Cortijo Cantos y Dra. Dña. María Pociño Brioa

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.

CG6 Ser capaz de desarrollar intervenciones didácticas innovadoras basadas en formas de aprendizaje activo, atendiendo a las demandas de la sociedad digital.

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

CG8 Ser capaz de aplicar los conocimientos teóricos sobre el aprendizaje digital a la práctica docente con el uso de TIC como estrategia educativa.

CG9 Ser capaz de comprender los procesos comunicativos digitales y ser capaz de comunicarse de manera efectiva a través de la tecnología en el contexto educativo.

CE7 Analizar distintas técnicas e instrumentos de actualidad para la enseñanza personalizada, así como su utilidad y aplicación para el aula ordinaria.

CE8 Conocer cómo el contexto de la Sociedad Digital influye en los procesos de enseñanza y aprendizaje y comprender cómo afecta a las diferentes modalidades educativas.

CE9 Analizar, desarrollar y crear iniciativas educativas con TIC de manera creativa y original.

CE10 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.

CE11 Diseñar, analizar y aplicar estrategias de comunicación y dinamización de comunidades de aprendizaje en línea, redes sociales y entornos abiertos.

CE12 Conocer las mecánicas del juego y la simulación y saber aplicarlas en el diseño de propuestas didácticas con TIC.

CE13 Utilizar los sistemas de gestión de contenidos en la red para facilitar el aprendizaje digital.

1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Comprender el contexto de la Sociedad Digital y su influencia y retos que se plantean en el ámbito de la educación y el aprendizaje.
- Conocer en profundidad los aspectos educativos, comunicativos y tecnológicos que comprenden el aprendizaje digital.
- Reflexionar sobre el papel del docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje con TIC.
- Comprender los principios de interacción en la sociedad hiperconectada.
- Reconocer los componentes de la comunicación digital y su rol en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por TIC.
- Analizar, diseñar y aplicar prácticas innovadoras en el aula mediante TIC de manera creativa y original.
- Identificar e implantar mecanismos del juego en el diseño de actividades de aprendizaje.
- Integrar los elementos de los juegos analógicos y de rol, así como los videojuegos y los Serious Games y simulaciones, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Reconocer el potencial de la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada en la educación y aplicarlo para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Analizar y aplicar en el contexto educativo los principios básicos de la computación afectiva y la robótica en la educación.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- La Agenda Digital en un contexto de transformación continuo.
- La cultura de los datos.
- Las nuevas formas y estructuras de trabajo.
- Retos educativos en la Sociedad Digital: aprendizajes conectados.

2.3. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD (sesiones síncronas)
AF1	Clases teóricas asíncronas	10	0%
AF2	Clases prácticas. Seminarios y talleres.	10	0%
AF3	Tutorías	8	0%
AF4	Estudio individual y trabajo autónomo	44	0%
AF5	Actividades de evaluación	28	10%
NÚMERO TOTAL DE HORAS		100	

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será el siguiente:

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” se podrá otorgar a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso 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	50%	
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	40%	

Convocatoria extraordinaria

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

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.

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.

Asistencia

Asistencia asíncrona

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. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

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.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Aparici, R. (2010). *Conectados en el ciberespacio*. Madrid, España: Librería UNED.
- Aparici, R. (2010). *Educomunicación: más allá del 2.0*. Barcelona, España: Gedisa.
- Aparici, R. y Silva, M. (2012). Pedagogía de la interactividad. *Revista Comunicar*, 38, 51-58. doi: <http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-05>
- Bauman, Z. (2007). *Tiempos líquidos: Vivir en una época de incertidumbre* (3ª ed.). Barcelona, España: Tusquets.
- Bauman, Z. (2008). *Los retos de la educación en la modernidad líquida* (2ª ed.). Barcelona, España: Gedisa.

- Castells, M. (1999). Internet y la Sociedad red. Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento. Universitat Oberta de Catalunya de la UOC. Disponible en http://red.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/biblioteca/Castells_internet.pdf
- Cope, B. y Kalantzis, M. (2009). *Ubiquitous Learning. Exploring the anywhere/anytime possibilities for learning in the age of digital media*. Illinois, EEUU: University of Illinois Press. Traducción de Emilio Quintana recuperada de <https://goo.gl/xjJwT>
- David, P.A. y Foray, D. (2002). Una introducción a la economía y a la sociedad del saber. *Revista Internacional de Ciencias Sociales*, 171. Disponible en <http://www.oei.es/historico/salactsi/rics171.htm>
- Ferrés, J. y Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática. Propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Revista Comunicar*, 38, 75-82. doi: <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-08>.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Madrid, España: Siglo XXI.
- Gabelas Barroso, J.A., Marta Lazo, C., y Hergueta Covacho, E. (2012) Comunicación, ubicuidad y aprendizajes. En Actas del IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social “Comunicación, control y resistencias”. Tenerife: Universidad de La Laguna. Recuperado de <https://goo.gl/o9Qw3>
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K. y Robinson, A.J. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. An occasional paper on digital media and learning*. Chicago, Illinois.: MacArthur Foundation. Recuperado de <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED536086.pdf>
- Kruger, K. (2006). El concepto de 'Sociedad del Conocimiento'. *Revista bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*, XI (683). Recuperado de <http://www.ub.edu/geocrit/b3w-683.htm>
- M. Silva (2005). *Educación interactiva. Enseñanza y aprendizaje presencial y on-line*. Barcelona, España: Gedisa.
- Marta Lazo, C. y Gabelas Barroso, J.A. (2016). *Comunicación digital. Un modelo basado en el Factor R-elacional*. Barcelona, España: UOC.
- Marta Lazo, C., Hergueta-Covacho, E. y Gabelas Barroso, J.A. (2016). Applying Inter-methodological Concepts for Enhancing Media Literacy Competences. *Journal of Universal Computer Science*, 22(1), 37-54. doi: <https://doi.org/10.3217/jucs-022-01-0037>
- Piscitelli, A. (2005). *Internet, la imprenta del siglo XXI*. Barcelona, España: Gedisa.
- Siemens, G. (2006). *Conociendo el conocimiento*. Ediciones Nodos ELE. Disponible en <https://www.box.com/shared/31mg21z77d>
- UNESCO. (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento: informe mundial de la UNESCO*. Paris, Francia: Ediciones UNESCO.

Bibliografía recomendada

- Aparici, R. y Osuna Acedo, S. (2013). La Cultura de la Participación. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 4(2), 137-148. doi: 10.14198/MEDCOM2013.4.2.07
- Castells, M. (2001). La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad. Barcelona, España: Areté.
- Cobo, C. y Moravec, J.W. (2011). Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Barcelona, España: Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius.
- Fernández Enguita, M. (2006). *Educación en tiempos inciertos* (2ª ed.). Madrid, España: Morata.
- Ferrés, J., García Matilla, A., Aguaded, J. I., Fernández Cavia, J., Figueres, M., Blanes, M. et al. (2011). *Competencia mediática. Investigación sobre el grado de competencia*

de la ciudadanía en España. Ministerio de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado.

- Gabelas Barroso, J.A., Marta Lazo, C. y Hergueta-Covacho, E. (2013). El Factor Relacional como epicentro de las prácticas culturales digitales. En D. Aranda, A. Creus y J. Sánchez Navarro. (Ed.), *Educación, Medios y Cultura de la Participación* (pp. 351-374). Barcelona: Editorial UOC.
- Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid, España: Ediciones de la Torre.
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires: Santillana. Recuperado de <https://goo.gl/u2mfFQ>
- World Health Organization (1993). *Life skills education for children and adolescents in schools. Introduction and guidelines to facilitate the development and implementation of life skills programmes*. Geneva, Switzerland. Recuperado de <https://goo.gl/p694Q8>

Otros recursos

- Farnós Miró, J.D. (2010). Gestión de los conocimientos inclusivos y ubicuos en una sociedad digital. En XI Encuentro Iberoamericano de Ciudades Digitales. Medellín. Recuperado de <https://goo.gl/neAPJ3>
- Gozávez, V., y Contreras-Pulido, P. (2014). Empoderar a la ciudadanía mediática desde la educomunicación. *Revista Comunicar*, 42, 129-136. doi: <http://dx.doi.org/10.3916/C42-2014-12>

5. DATOS DEL PROFESOR

Dra. Dña. Adela Encarnación Cortijo Cantos: acortijo@nebrija.es

Dra. Dña. María Pociño Bria: mpocino@nebrija.es