



Pedagogía Digital y
Mediada

*Máster Universitario en
Metodologías Docentes*
2021-2022



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Pedagogía Digital y Mediada.

Titulación: Máster Universitario en Metodologías Docentes.

Carácter: obligatoria.

Idioma: castellano.

Modalidad: Presencial, semipresencial y a distancia.

Créditos: 4 ECTS.

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Prof. Dr. Moussa Boumadam; Prof. Dra. Dalia Fernández-Reyes; Prof. Dr. Felipe García Gaitero; Prof. Dr. Roberto Soto Varela; Prof. Dra. Cristina Villalonga.

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1 Competencias

CB6 Obtener y comprender los 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 Saber 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 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 Saber 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 Poseer habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando, de un modo que habrá de ser, en gran medida, auto-dirigido o autónomo.

CG2 Identificar y comprender las teorías, los modelos, los roles pedagógicos y las metodologías docentes mediante el prisma de la pedagogía digital, líquida y mediada.

CG6 Comprender las prácticas educomunicativas y aplicarlas al diseño y la puesta en práctica de metodologías y estrategias docentes mediadas.

CE3 Comprender y aplicar las prácticas educomunicativas, así como los preceptos de la pedagogía digital y líquida, al diseño metodológico, la organización y las prácticas

docentes habituales, como forma de liderazgo y redefinición del propio perfil profesional docente.

CE5 Analizar y comprender experiencias de buenas prácticas metodológicas docentes, basadas en las TACs y en los contextos mediados, que puedan ser aplicables a otras modalidades y entornos.

CE6 Emplear metodologías docentes que faciliten la adquisición de las competencias digitales de los estudiantes y su empoderamiento a través de las mismas.

1.2 Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar que:

Comprende el contexto pedagógico del S. XXI (digital y mediado) en el que se integran las metodologías docentes actuales y sus implicaciones en la práctica docente.

Es consciente y capaz de concienciar de la importancia del cambio de paradigma pedagógico (competencial, digital y mediado) en el S. XXI.

Analiza, comprende e interioriza los preceptos del paradigma educocomunicativo y su implicación en los planteamientos metodológicos.

Valora la importancia de la cultura digital y de la pedagogía líquida en el cambio de paradigma y en la transformación pedagógica actual.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

No se requieren.

2.2. Descripción de los contenidos

Contenido: La asignatura Pedagogía Digital y Mediada describe y analiza los elementos y factores diferenciales que han provocado el cambio de paradigma metodológico y profesional del docente en el S. XXI, a saber: el modelo de competencias, la educocomunicación, la pedagogía líquida y la cultura y la alfabetización digital.

Cada uno de estos elementos, con sus características y claves, supone una ruptura total con anteriores concepciones o modelos. El profesor frente a los medios y escenarios digitales, así como frente a los estudiantes nativos digitales; las nuevas formas de comunicación y el diálogo didáctico mediado, que soportan las prácticas docentes actuales; la pedagogía, la educación y la formación líquida, que trasciende en el mañana más inmediato, debido a las incipientes demandas socio-laborales; y la transformación cultural, global y tecnificada, y la alfabetización digital de la sociedad, con la intención

de reducir la brecha digital y anticiparse a la llegada web semántica; etc., se erigen como retos trascendentales que debe afrontar el docente, el nuevo paradigma metodológico en la perspectiva del S. XXI.

Descriptor:

- El paradigma de la Educomunicación y sus prácticas.
- La pedagogía líquida: claves en perspectiva metodológica.
- Definición, características y elementos propios de la cultura digital.
- Principios y retos de la educación mediática.
- De la brecha digital a la web semántica.

2.3. Contenido detallado

1. Tema 1. Nuevos paradigmas, modernidad-posmodernidad. Sociedad digital y pedagogía líquida.

Una sociedad hiper-conectada basada en redes de información y comunicación.

Un mundo globalizado y desigual: la inminente brecha digital.

Una pedagogía líquida capaz de adaptarse a cambios sociales constantes.

2. Tema 2. La educación en las sociedades líquidas. Adaptabilidad frente a la rigidez en la Pedagogía.

Las competencias líquidas en el ámbito educomunicativo y su valor para una sociedad repleta de incertidumbre.

Entornos de aprendizaje flexibles para el desarrollo competencial líquido.

El máximo exponente de los entornos digitales de aprendizaje líquidos: MOOC.

3. Tema 3. Características de la pedagogía digital interactiva

La educación mediática en la enseñanza

La alfabetización en la era digital.

Características de la pedagogía digital interactiva.

E-learning, hacia una dinámica de aprendizaje aprovechando los entornos digitales conectados

Blended-learning, los enfoques híbridos que combinan los entornos físicos con los digitales

4. Tema 4. Cultura digital y educación mediática.

Cultura Digital.

Educación en la era de la cultura digital.

Los medios tecnológicos.

Educación mediática.

5. Tema 5. Educación mediada y educomunicación

Educación Mediada.

Educación mediada por la tecnología.

La Educomunicación.

Implicaciones docentes en la práctica educomunicativa.

6. Tema 6. Proceso de EAF en la cultura de la participación y creación colaborativa a través del diálogo (Procomún).

Educación abierta.

Educación flexible.

Los Entornos Personales de Aprendizaje en la Educación Abierta y Flexible.

Procomún.

7. Tema 7. De la brecha digital a la integración curricular de los medios y las TIC-TAC.

El ecosistema digital.

La brecha digital.

Las TIC: el reto de la integración curricular.

Alfabetización digital y educación en medios.

8. Tema 8. Buenas prácticas educomunicativas desde la integración, la convergencia (tecno-mediática) y la relación dialógica.

La educomunicación. Repaso de nociones básicas.

Prácticas educomunicativas.

Proyectos de investigación: educomunicación y competencia mediática.

2.4 Actividades formativas:

Modalidad presencial:

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases teóricas	170	100% (170H)
AF2	Clases prácticas. Seminarios y talleres.	80	100% (80h)
AF3	Tutorías	60	50% (30h)
AF4	Estudio individual y trabajo autónomo	412	0%

AF5	Actividades de evaluación	28	100% (28h)
TOTAL		750	308h

Modalidad semipresencial:

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases teóricas	170	50% (85h)
AF2	Clases prácticas. Seminarios y talleres.	80	50% (40h)
AF3	Tutorías	60	25% (15h)
AF4	Estudio individual y trabajo autónomo	410	0%
AF5	Actividades de evaluación	30	50% (15h)
TOTAL		750	155h

Modalidad a distancia:

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases teóricas	170	0%
AF2	Clases prácticas. Seminarios y talleres.	80	0%
AF3	Tutorías	60	0%
AF4	Estudio individual y trabajo autónomo	410	0%
AF5	Actividades de evaluación	30	50% (15h)
TOTAL		750	15h

2.5 Metodologías:

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

Metodologías docentes dirigidas a la modalidad presencial.

Código	Metodologías docentes	Descripción
MD1	Método expositivo. Lección magistral	Presentación estructurada del tema por parte del profesor con el fin de facilitar la información a los estudiantes, transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos. Se promueve la participación activa del alumno con actividades de debate, discusión de casos, preguntas y exposiciones.
MD2	Estudio individual	Trabajo autónomo y reflexivo del estudiante, con el fin de profundizar en la adquisición de las competencias asociadas (preparación de clases y exámenes; uso de las fuentes de información; realización de trabajos, presentaciones; uso de las TICs; participación en foros de discusión, etc.)
MD3	Aprendizaje basado en problemas	Metodología activa que permite ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos.
MD4	Estudio de casos	Análisis de un caso real o simulado con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimiento, etc.
MD5	Tutoría (individual y/o grupal)	Metodología basada en el profesor como guía del aprendizaje del estudiante, mediante el uso de herramientas tecnológicas como los foros, correo o videoconferencias.
MD6	Flipped Learning (clase invertida)	Inversión del proceso de enseñanza-aprendizaje, en la cual, el estudiante trabaja los contenidos fuera del horario lectivo y la clase se dedica a tratar, resolver y reflexionar acerca de las cuestiones y problemas que genera el tema en cuestión.
MD7	Gamificación / Teoría y Dinámica de Juegos	Aplicación del juego, sus teorías y dinámicas, al proceso formativo del estudiante, buscando una mayor implicación y motivación hacia la asignatura, materia o área de estudio.

Metodologías docentes dirigidas a la modalidad semipresencial y a distancia.

Código	Metodologías docentes	Descripción
MD1*	Método expositivo. Lección magistral mediada	Presentación estructurada del tema por parte del profesor con el fin de facilitar la información a los estudiantes, transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos, realizadas en sesiones síncronas o asíncronas, a través de la plataforma. Se promueve la participación activa del alumno con actividades de debate, discusión de casos, preguntas y exposiciones, mediante los canales y herramientas disponibles en Blackboard.
MD2*	Estudio individual mediado y colaborativo grupal en curso virtual	Trabajo autónomo y reflexivo del estudiante, con el fin de profundizar en la adquisición de las competencias asociadas (preparación de clases y exámenes; uso de las fuentes de información; realización de trabajos, presentaciones; participación en foros de discusión, etc.), cuyo escenario ampliado de trabajo será el curso virtual. Allí tendrá la oportunidad de colaborar y comunicarse con el resto del grupo y con el profesor.
MD3*	Aprendizaje basado en problemas	Metodología activa que permite ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos, cuyo escenario de realización y soporte estará sustentado por las herramientas colaborativas y de comunicación que proporciona el curso virtual.
MD4*	Estudio de casos	Análisis de un caso real o simulado con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimiento, etc., cuyo escenario de realización y soporte mediático estará sustentado por las herramientas colaborativas y de comunicación que proporciona el curso virtual.
MD5*	Tutoría (individual y/o grupal)	Metodología basada en el profesor como guía del aprendizaje del estudiante, mediante el uso de herramientas tecnológicas como los foros, correo, chat, o videoconferencias.
MD6*	Flipped Learning (clase invertida)	Inversión del proceso de enseñanza-aprendizaje, en el cual, el estudiante trabaja los contenidos de manera autónoma, apoyado en los materiales de la asignatura, y trata de resolver y reflexionar acerca de las cuestiones y problemas que genera el tema en cuestión, en el espacio virtual y colaborativo del curso en la plataforma.

MD7*	Gamificación / Teoría y Dinámica de Juegos	Aplicación del juego, sus teorías y dinámicas, al proceso formativo del estudiante, buscando una mayor implicación y motivación hacia la asignatura, materia o área de estudio, sustentado en recursos mediados y en el escenario del curso virtual.
------	--	--

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1 Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 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 9,5*.

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.

* Quienes cumplan con el requisito para la obtención de la MH, el equipo docente tiene la potestad de solicitar a la persona interesada un trabajo extra, una entrevista personal evaluadora, o cualquier otra actividad académico-práctica consensuada con el estudiante, que le permita lograr la mencionada distinción, con la calificación final más alta posible (MH).

3.2 Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo). Actividades dirigidas.	40%
Examen final, o trabajo final presencial.	50%

Modalidad: Semipresencial y A distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Examen final, o trabajo final presencial.	50%
Participación en las actividades programadas.	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo). Actividades dirigidas.	40%

* El equipo docente definirá y concretará el tipo o tipos de pruebas finales (modelo de examen, trabajo o producto final, que habrá de ser realizado en las condiciones indicadas por memoria del título y lo previsto por la universidad). El equipo docente podrá contar (y tener en cuenta, si se da el caso) con la opinión del grupo-clase sobre el modelo de evaluación final, que se corresponde con el 50% indicado.

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo). Actividades dirigidas.	40%
Examen final, o trabajo final presencial.	50%

Modalidad: Semipresencial y A distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Examen final, o trabajo final presencial.	50%
Participación en las actividades programadas	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y equipo). Actividades dirigidas.	40%

* El equipo docente definirá y concretará el tipo o tipos de pruebas finales (modelo de examen, trabajo o producto final, que habrá de ser realizado en las condiciones indicadas por memoria del título y lo previsto por la universidad). El equipo docente podrá contar (y tener en cuenta, si se da el caso) con la opinión del grupo-clase sobre el modelo de evaluación final, que se corresponde con el 50% indicado.

La calificación final de la convocatoria ordinaria, por su parte, y de la extraordinaria, por la otra, se obtiene como suma ponderada entre la participación, 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 (modalidad presencial).

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura.

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes, tanto a la presentación formal como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales, ortográficos y estéticos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.3 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

Aguaded, J. I., Ferrés, J., Cruz, M., Pérez, M., Sánchez, J. y Delgado, Á. (2011). El grado de competencia mediática en la ciudadanía andaluza. Andalucía: Grupo Comunicar.

Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 4(1), 8. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2291412>

Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 3(1), 1. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1970689>

Cabero, J. (2014). Reflexiones sobre la brecha digital y la educación: siguiendo el debate. *Inmanencia*, 4 (2), 14-26.

Castells, M. (1997). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Alianza. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=165968>

Clarke, J. y Montesinos, M. (2014). *V Estudio Anual de Redes Sociales*. Madrid: Iab Chóliz, M.,

Comisión Europea. (2008). Comunicación de la Comisión al Consejo, al Parlamento Europeo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones, de 20 de diciembre de 2007, «Un planteamiento europeo de la alfabetización mediática en el entorno digital».

Comisión Europea (2001). Comunicación: Hacer realidad un espacio europeo del aprendizaje permanente. Bruselas: Oficina de Publicaciones Oficiales de las Comunidades Europeas.

Comisión Europea (2002). European Report on quality indicators of lifelong learning. Fifteen Quality Indicators. <http://www.bologna-berlin2003.de/pdf/Report.pdf>

Didrikson, A. (2000). *La Universidad del Futuro*. Universidad Nacional.

Esteve, A. (2016). Flipped Teaching o la clase invertida en la enseñanza del derecho. *Actualidad Jurídica Iberoamericana*, 4 (bis, extraordinario) 75-95.

Freire, P. (1979). ¿Extensión o comunicación?: la concientización en el medio rural. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=647012>

Ferrés, J. & otros (2011). *Competencia mediática. Investigación sobre el grado de competencia de la ciudadanía en España*. Madrid: Instituto de Tecnologías Educativas, Consejo Audiovisual de Cataluña y Grupo Comunicar.

Marqués, P. (2001). *Las TICs y sus aportes a la sociedad*. Barcelona: UAB.

Moravec, J.W. (2008). A new paradigm of knowledge production in higher education. On the Horizon. (16) www.e-me-raldinsight.com/Insight/viewContentItem.do;jsessionid=8F78F6A3

Moreira, M., Rivero, V. and Sosa Alonso, J. (2020). *Leadership And School Integration Of ICT. Teachers Perceptions In Spain*.

Sánchez, J. & Caldeiro, M. C. (2015). “La competencia mediática. Píldoras audiovisuales educativas, “El Monosabio””. *Aularia, Revista Digital de Educación*, 2, 109-113.

V.V.A.A. (2013). *Desarrollar la competencia digital. Educación mediática a lo largo de toda la vida*. Sevilla: MAD.

5. DATOS DEL PROFESOR

Todos los datos del claustro docentes pueden encontrarse en la Web Oficial del Máster Universitario en Metodologías Docentes: <https://www.nebrija.com/programas-postgrado/master/metodologia-docente/#masInfo#profesores>