

1. Bibliografía

Acaso, M. (2013). rEDUvolution (1o ed. 1a imp. ed.). Barcelona: Paidós.

Acaso, M., & Megías, C. (2017). Art Thinking: Cómo el arte puede transformar la educación. Barcelona: Ediciones Paidós.

Aparici, R., & Marín, G. D. (2018). Comunicar y educar en el mundo que viene (2a ed.)(Comunicación no 500465) (1.a ed.). Barcelona: Gedisa Editorial.

APARICI, R. y OSUNA ACEDO, S. (2013). La Cultura de la Participación. Revista Mediterránea de Comunicación, vol. 4, no 2, 137-148. Doi: 10.14198/MEDCOM2013.4.2.07

Castells, M. (2008). La era de la información. Vol. I. La sociedad red. Madrid: Alianza Editorial.

Downes, S. (2010) El futuro del aprendizaje en línea. Recuperado de:
<http://aprendizaje20.blogspot.com/2010/04/stephen-downes-el-futuro-del.html>

Escaño, C. (2013): Educación Move Commons. Procomún, Cultura Libre y acción colaborativa desde una pedagogía crítica, mediática y e-visual. Arte, Individuo y Sociedad, 25(2) 319-336

García Marín, D., y Llera Sánchez, E. (2022). Videojuegos independientes en la enseñanza de teoría literaria. Percepciones docentes y potencial educativo. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (82), 149-166. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.82.2581>

Gil-Quintana, J. (2016). La nueva realidad sMOOC, una ventana abierta a la educomunicación. Revista Mediterránea de Comunicación, 7(2), 59-68. <http://dx.doi.org/10.1498/MEDCOM2016.7.2.5>

Gil Quintana, J. & Martínez Pérez, J. (2018). El empoderamiento del alumnado en los sMOOC. Revista Complutense de Educación, 29 (1), 43-60.

Kaplún, M. (2018) Una pedagogía de la comunicación (el comunicador popular). Madrid: Ediciones de la Torre.

Nuevos modelos formativos xMOOC y CMOOC frente a sMOOC y tMOOC. (2020, 15 noviembre). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=QyPSncHldbE>



Ortega Cabrera, R. M., & Gil Quintana, J. (2018). Gamificación. Apostando por una comunicación interactiva y un modelo participativo en educación. *Communication Papers*, 7(14).

<https://communicationpapers.revistes.udg.edu/article/viewFile/22272/26029>

Osuna-Acedo, S. y Gil-Quintana, J. (2017). El proyecto europeo ECO. Rompiendo barreras en el acceso al conocimiento. *Educación XX1*, 20(2), 189-213, doi: 10.5944/educXX1.15852

Osuna Acedo, S. (2014). Escenarios virtuales educomunicativos (1a ed.). Icaria editorial.

Osuna Acedo, S. (2017). Capítulo III. Gamificación y empoderamiento de los estudiantes en los sMOOC. El caso del proyecto europeo ECO. En P. Avila & C. Rama (Eds.), *Internet y educación: amores y desamores* (pp. 77-93). Infotec.

Osuna Acedo, S. (2018). La otra educación. Pedagogías críticas para el siglo XXI. En *La otra educación. Nuevos roles de docentes y estudiantes*. (pp. 115-123). UNED.

Siemens, G. (2006), *Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital* [en línea]. Disponible en:

http://www.educationau.edu.au/jahia/webdav/site/myjahiasite/shared/globalsummit/gs2006_siemens.pdf

Revision #2

Created 20 February 2023 20:18:31 by Minerva Rodríguez

Updated 21 February 2023 08:35:05 by Minerva Rodríguez