

Guía de aprendizaje

12512 Comunidades virtuales y nuevos espacios de ocio y relación. Contextos y oportunidades educativas

(3ECTS)

Año académico 2020-2021

Máster Universitario en Modelos y Estrategias de Acción Social Comunitaria y educativa en la infancia y la adolescencia

Módulo 4: Agentes sociales, profesionales especializados y contextos singulares en la intervención

Profesora titular: Dra. Txus Morata García

Profesor: Dr. Miguel Ángel Pulido, Dr. Héctor Alonso, Dra. Laia Serra y Dr. Xavi Camino

1.- Presentación de la materia o asignatura

La materia Nuevos espacios de ocio y relación y comunidades virtuales. Contextos y oportunidades educativas está configurada por dos asignaturas:

- Nuevos espacios de ocio y relación. Artes y deporte
- *Tecnologías de la Información y la Comunicación: Redes sociales y alfabetización mediática*

Nuevos espacios de ocio y relación. Artes y deporte

Para garantizar los derechos de la infancia y la adolescencia es importante tener identificadas las problemáticas y/o necesidades más emergentes que configuran los nuevos retos de la infancia española y catalana en el siglo XXI, entre ellos hay que destacar aquellos que hacen referencia al ámbito del ocio, del arte, la cultura y el deporte:

- a) Hay que avanzar en la universalización de las actividades de ocio, artísticas, culturales y deportivas y en la igualdad en el uso del tiempo libre. Para que esto sea posible, se tendrán que fomentar medidas que favorezcan la equidad educativa en las actividades de ocio y desarrollar políticas sobre: igualdad de oportunidades, regularizar las extraescolares, promover la cooperación entre la familia, la escuela y el territorio y, que este ámbito educativo no se adapte, exclusivamente, a la ley del mercado.
- b) Urge que los diferentes contextos educativos y culturales: la escuela, los centros de creación artística, el ocio, el deporte, la familia, las TIC... se abran a los nuevos espacios socioeducativos/socioculturales de atención a la infancia y la adolescencia, por ejemplo: los centros cívicos y los recursos especializados. Esta tipología de programas tendrá que llevar a cabo, especialmente:
 - Proyectos y actividades de ocio, de expresión o dinámicas de recuperación del espacio público.
 - Diferentes niveles de intervención, tanto de acción comunitaria como de acción educativa, con una serie de aspectos fundamentales como: la educación activa, integral, intercultural, la coeducación y la educación en valores.
 - Fomento de la participación deportiva como hábito saludable y favorecedora de procesos de desarrollo y de transformación personal y social en el marco del ocio experiencial valioso.
- c) El ocio y los procesos de creación artística se enmarcarán dentro de la educación comunitaria, puesto que esta puede favorecer el desarrollo de la capacidad de análisis crítico y de participación. Para hacer posible estos aprendizajes, será importante que las entidades de educación en el ocio y los proyectos de creación artística desarrollen, entre otros:
 - Espacios para la reflexión y la acción.
 - La aplicación de metodologías y de actividades para la reflexión crítica y la

acción

- Procesos de calidad artística
- d) Hay que destacar también que los procesos de creación artística comunitaria han demostrado su capacidad de impacto en la construcción de nuevas dinámicas personales y comunitarias. Las políticas públicas deben garantizar los mecanismos para el cumplimiento de los derechos del niño a participar de la cultura y el arte.
- e) Aparecen nuevos espacios y dinámicas de creación artística. Nuevos modelos de gestión de los grandes equipamientos culturales, circuitos de distribución alternativos, procesos de creación artística comunitaria, movimientos sociales que reivindican la construcción de nuevas estéticas....
- f) Hay que destacar también, como el ocio puede convertirse en un espacio significativo tanto para la integración social como un factor de exclusión. Hoy en día, la ocupación del tiempo libre, mediante la diversidad de actividades organizadas por la escuela, los servicios educativos, el esparcimiento... puede convertirse en un factor más de exclusión social. Habrá que plantearse, desde el ámbito socioeducativo, una serie de situaciones que pueden producir, consecuentemente, determinadas respuestas sociales y educativas:
- Las diferencias en la ocupación del tiempo libre (las extraescolares, las actividades de verano, el espacio del comedor escolar, el deporte, etc) están condicionadas en función del estatus socioeconómico, educativo y de las ocupaciones familiares y qué consecuencias se derivan de este hecho.
 - El fenómeno migratorio y sus consecuencias respecto a la utilización educativa del ocio: el incremento demográfico, de la diversidad, el riesgo de creación de guetos, la exclusión social, etc,...
 - La educación en el ocio como un derecho básico de la infancia y, por lo tanto, su implicación respecto a las nuevas medidas por la igualdad de oportunidades

El significado y relevancia de estos aspectos respecto a los nuevos escenarios de ocio, deporte y de acción sociocultural nos invitan a profundizar en la diversidad de este tipo de actividades y a diseñar proyectos innovadores para la infancia y la adolescencia.

Tecnologías de la Información y la Comunicación: Redes sociales y alfabetización mediática

Tenemos la obligación de atender de manera específica y relevante el acceso y uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). No tendrá las mismas oportunidades a nivel de relaciones personales, mercado laboral, formación, participación ciudadana, gestión del tiempo libre, etc., la infancia que se haya capacitado para disfrutar de acceso a las TIC que la que no haya tenido la oportunidad de hacerlo. No habrá la misma red social en un barrio, pueblo, distrito que tenga una buena capacidad en cuanto al empoderamiento en el uso de las TIC y sus redes sociales, que en aquellos barrios, ciudades y pueblos que dan la espalda a la relevancia de

apoderarse de esas herramientas. La brecha digital (Castells, 1997; Hoffman, D.; Novak, T. 1998; Compaigne, B. 2001; Van Dijk y Hacker, 2000) es la consecuencia más analizada y descrita como muestra de la exclusión social consecuencia de dar la espalda a las TIC en nuestra Sociedad de la Información. Demasiadas veces los profesionales de la Acción Social hemos sido precursores de esta brecha digital no estando receptivos a la importancia de reciclarnos en este aspecto para poder acompañar a las personas con las que trabajamos en el proceso de inclusión de las TIC en sus vidas.

Partiendo de lo que hemos dicho hasta ahora, aparecen diferentes temas clave y retos que resultan relevantes y que son necesario abordar urgentemente en la sesión que compartiremos. Vamos a enunciarlos brevemente a continuación:

- La alfabetización mediática en su más amplio sentido, como impulso fundamental para una democracia más participativa que genera ciudadanía más comprometida. Una alfabetización mediática que ha de ayudar a desarrollar competencias capacitadas para hacer frente a la desinformación, y no ser nada inocentes en lo que atañe a las situaciones de riesgo que se puedan vivir *on line* (Pulido, 2007; Livingstone, 2017; The News Literacy Project; Villarejo-Carballido et al. 2019).
- La importancia de la influencia entre iguales a través de las redes sociales. Esa influencia llevará bien a la mejor prevención sobre los riesgos a afrontar o, por el contrario, dejará a la infancia y adolescencia peligrosamente y, nos atrevemos a decir, negligentemente -por parte nuestra- vulnerable a los riesgos que acechan cuando no se es competente en una navegación y uso preventivo de las TIC en general y las Redes sociales en particular (Wolak et al., 2008; Sherman et al., 2018; Villarejo-Carballido et al., 2019).
- Por eso es clave, fundamental, ser capaces de construir entornos online que se ocupan en tiempo de ocio como entornos que, por su misma naturaleza, propongan una socialización preventiva (Pulido, 2010; Redondo-Sama et al. 2014). Las redes sociales también pueden promover seguridad y prevención ante futuros acosos. Hay que influir en ellas para que cada vez se convierta menos en una opción de quien navega y más en una característica clave de la propuesta de navegación e interacción por su espacio web relacional (Livingstone, 2008; Valkenburg et al. 2008; Mikami et al., 2010; Redondo-Sama et al., 2014).

2.- Competencias a desarrollar

- Valorar críticamente las repercusiones socioeducativas que los cambios familiares, escolares y socioculturales han generado en los espacios de ocio para la infancia y la adolescencia.
- Innovar y gestionar espacios y contextos que favorezcan el desarrollo de la sociabilidad, la circulación social y la promoción sociocultural.
- Orientar y asesorar sobre metodologías de dinamización social y cultural en grupos y organizaciones infantiles y juveniles.
- Supervisar procesos de participación social y de desarrollo comunitario dirigidos a la infancia y la adolescencia en el ámbito de las artes, la cultura y el deporte.
- Analizar las repercusiones socioeducativas del tipo de acceso (o no acceso) a las TIC en general y las redes sociales en particular.

- Diseñar de manera competente actividades y programas que ayuden a generar un uso responsable de las redes sociales.
- Acoger la alfabetización mediática como un instrumento fundamental para abordar el problema social de la desinformación mediática
- Experimentar a través de metodologías artísticas, culturales y deportivas, algunas formas de intervención socioeducativas.
- Introducir en la conformación del capital social a través del deporte, las artes y la cultura.

3.- Contenidos

A.- Nuevos espacios de ocio y relación

1. Contextualización del ocio
 - Sociedades complejas, respuestas socioeducativas diversas y en red
 - Marco legal nacional e internacional.
 - El reconocimiento social del tiempo libre educativo
2. Programas y servicios educativos en el ocio infantil y juvenil
 - Asociacionismo educativo y actividades de tiempo libre educativo
3. Beneficios y contribuciones del ocio:
 - Configuración del carácter y la personalidad de los niños/as y jóvenes
 - Potenciación de competencias para la vida profesional.
 - Aprendizaje y práctica de la participación social y la construcción de ciudadanía
 - Construcción de cohesión social y de líderes sociales
4. Retos y orientaciones de futuro

B.- Nuevos espacios desde el arte

1. Los desplazamientos de la educación que provoca el arte
 - Los límites del acto educativo
 - Arte, libertad y la construcción de las identidades
 - El lugar del educador
 - El arte como transformador y constructor de las capacidades
2. El desarrollo cultural comunitario: arte y exclusión social
 - Principios del Desarrollo Cultural Comunitario
 - El proceso creativo
 - Los procesos personales
 - La mediación artística
3. Retos y perspectivas de futuro
 - Mapeo proyectos
 - Espacios de debate

C.- Retos y oportunidades del deporte en la intervención social

1. El papel del deporte en la sociedad del siglo XXI
 - El fenómeno del deporte de la modernidad a la posmodernidad
 - Impacto de las TIC en el deporte: redes sociales y rendimiento del yo

- Capital social, deporte y espacio público cómo receta urbana: límites y oportunidades

2. *Deporte e intervención social*

- Límites y potencialidades del deporte en la intervención social
- El diseño de proyectos de deporte e inclusión social
- El deporte y la interdisciplinariedad en proyectos de inclusión
- Análisis de casos y experiencias

D.- Redes sociales y alfabetización mediática como herramientas y espacios de socialización y aprendizaje

1. Alfabetización mediática y tecnologías de la información y la comunicación, la cultura digital y los estilos de vida y de relación de niños/as y jóvenes. .
 - Sociedad de la Información y del conocimiento. Realidad social.
 - Cultura digital y estilos de vida y relación.
 - El impacto de los medios como agentes socializadores. Necesidad social de una alfabetización mediática adecuada.
 - Internet como una herramienta preventiva dentro y fuera de la pantalla. Socialización preventiva del acoso y abuso sexual en línea.
2. Usos de las redes sociales online.
 - Impacto de las redes sociales virtuales.
 - Reflexión práctica sobre los usos de las redes sociales en Internet. Implicaciones para los proyectos educativos, la familia y la intervención desde los grupos de iguales.

4.- Resultados del aprendizaje

Al acabar el periodo de trabajo de esta materia (sesión presencial más trabajo virtual), el estudiante mostrará las siguientes evidencias de las competencias desarrolladas:

- Ser capaz de activar y dinamizar proyectos y servicios de ocio educativo para la infancia y la adolescencia
- Dominar la gestión de contextos y actuaciones que favorezcan el desarrollo de la sociabilidad, la circulación social y la promoción sociocultural.
- Ser capaz de analizar, relacionar y evaluar la influencia del tipo de alfabetización mediática y uso de las redes sociales online con los estilos de vida y relacionales de los niños y adolescentes.
- Ser capaz de relacionar las dificultades de un colectivo/contexto con las posibilidades que ofrece el arte.
- Se capaz de valorar el potencial educativo del deporte como herramienta de intervención social.

5.- Metodología

5.1.- Actividades del profesor:

- Presentar esquemas de comprensión de conceptos y estrategias.
- Guiar la discusión y el análisis de casos.
- Proponer artículos o casos en el campus virtual y orientar el análisis compartido de los mismos.
- Presentar el marco fundamental de estudio sobre los conceptos trabajados: ocio, artes, cultura, deporte, educación, redes sociales y TIC.
- Facilitar experiencias a los estudiantes donde puedan expresarse mediante el arte.
- Orientar hacia la creación y la construcción personal del aprendizaje mediante la experiencia y la experimentación

5.2.- Actividades de los estudiantes

- Sesiones magistrales: exposición por parte de los docentes y/o profesionales del ámbito sobre fundamentos teóricos, metodológicos y profesionales del programa
- Análisis de experiencias y buenas prácticas.
- Exposición de metodologías de dinamización social y cultural en grupos y organizaciones infantiles y juveniles
- Resolución de supuestos reales y/o simulaciones mediante trabajo en pequeños grupos.
- Tutoría individualizada: el estudiante dispondrá de tutorías personalizadas para apoyar y orientación a su proceso de aprendizaje.
- Participación en foros a través del e-campus (espacio virtual de formación)

Las horas estimadas de trabajo del estudiante para el aprendizaje de la materia se distribuyen de la siguiente forma: 30% de trabajo en el aula, 35% de trabajo tutorizado y 35% de trabajo autónomo.

Trabajo en el aula	25 horas	1 ECTS
Trabajo tutorizado	35 horas	1, 4 ECTS
Trabajo autónomo	15 horas	0,6 ECTS

6.- Sistema de evaluación

6.1.- Actividades o instrumentos de evaluación

A. - Actividad Inicial

Previo a la sesión inicial, se propondrá a los alumnos la lectura de un artículo, a partir del cual realizarán una reflexión argumentada.

B.- Actividad plataforma virtual

Se planteará un taller de navegación entre diferentes proyectos internacionales y locales para un análisis crítico en el que participarán todos los estudiantes a través de un foro abierto por el profesorado de la materia.

C.- Actividad de materia

Elaboración de una presentación en formato póster para organizar de forma visual los contenidos aprendidos en la materia.

D- Trabajo final de módulo

El trabajo del módulo 4 consistirá en diseñar un proyecto de intervención socioeducativa formado por 4 programas (Escuela, Familia, Ocio y Salud) a partir de la presentación de un caso/situación desde el cual se plantea el proyecto.

6.2.- Criterios de evaluación

Ponderación de cada actividad:

- 10% actividad inicial
- 30% actividad de materia
- 20% actividad plataforma virtual
- 40% actividad final de módulo.

Se valorará la vinculación de los ejercicios desarrollados con las lecturas propuestas y los contenidos trabajados en la sesión presencial.

En relación al trabajo de materia se valorará el rigor en la presentación y la estructuración de los argumentos y, sobre todo, la integración de los esquemas conceptuales, así como las ideas principales de algunas de las lecturas propuestas que permitirá evidenciar la adquisición de las competencias definidas que hemos expresado mediante los resultados de aprendizaje previstos.

7.- Indicaciones en caso de necesidad urgente de migración a modalidad online por emergencia sociosanitaria

En caso que se suspendan las clases presenciales y se tenga que hacer un cambio a modalidad online por emergencia sociosanitaria, se tendrán en cuenta las siguientes indicaciones:

- Las clases continuarán **de manera ordinaria en la plataforma TEAMS** el día siguiente que se tenga clase, en el horario habitual de la asignatura. En esta sesión **se conectará todo el grupo** y el docente dará las instrucciones sobre cómo continuar el curso.
- Después de esta primera sesión en **TEAMS**, en un período máximo de 48h, **el docente publicará las indicaciones en el Campus, en el aula virtual de la asignatura**, dentro del **fórum general de avisos y noticias** del aula, con el título "Instrucciones para el período de emergencia sociosanitaria".
- Es especialmente importante que el estudiante tenga activo el **correo @peretarres.url.edu**, que es a través del cual recibirán los avisos que el docente vaya indicando en el aula virtual.

8.- Resumen del proceso formativo por competencias

Ver cuadro anexo en el ecampus

9 - Vías de comunicación con el docente

Txus Morata

Correo electrónico: tmorata@peretarres.url.edu

Horario de atención: concretar tutoría

Miguel Ángel Pulido-Rodríguez

Correo electrónico: mapulido@peretarres.url.edu

Horario de atención: concretar tutoría

Xavi Camino

Correo electrónico: franciscojaviercv1@blanquerna.url.edu

Horario de atención: concretar tutoría

Héctor Alonso

Correo electrónico: halonso@peretarres.org

Horario de atención: concretar tutoría

Laia Serra

Correo electrónico: laiaserra@hotmail.com

Horario de atención: concretar tutoría

10.- Bibliografía y recursos

Nuevos espacios de ocio y relación

- Armengol, C. (2012). La intervenció en el lleure d'infants i joves: panoràmica de la diversitat. Educació social. *Revista d'Intervenció Socioeducativa*, 50, 46-68
- Calvo, A. (2002). La animación sociocultural. Una estrategia educativa para la participación. *El libro universitario*. Alianza Editorial.
- Elkington, S. y Watkins, M. (2014). Models of Teaching in Leisure Education. En S. Elkington y S.J. Gammon (Eds.) *Contemporary Perspectives in Leisure*. Abingdon, 207-223.
- Estellé, P.; Viedma, F. y Equip CO Salesians de Catalunya (2010). *Centres Oberts. Una proposta educativa per a nens i adolescents en risc*. Edit. CCS
- Feixa, C. y Urtega, M. (2011). Jóvenes re-tratados: espacio público y performatividad. J. Trilla (Coord.), et al. *Jóvenes y espacio público: del estigma a la indignación*. Editorial Bellaterra, 143-172.
- Ghanem, E. y Trilla, J. (2008). *Educação formal e nao formal*. Summus Editorial.
- Gomez, M.; Morata, T.; Trilla, J. (2016). Childhood Participation Experiences in the Memory. *Educational Review. Educational Review*, 68, [2], 189-206.
- Henderson, CA.; Sivan, A. (2017). *Leisure from International Voices*. Sagamore–Venture Publishing LLC.
- McGrath, R., Young, J. y Adams, C. (2017). Leisure as a human right: special edition introduction. *Annals of Leisure Research*, 20(3), 314-316
- Madariaga, A. y Ponce de León, A. (editoras) (2018). *Ocio y participación social en entornos comunitarios*. Universidad de la Rioja
- Morata, T. y Garreta, F. (2012). El lleure com a dinamitzador i/o activador de comunitat/s. Educació social. *Revista d'Intervenció Socioeducativa*, 50, 11-30
- Morata, T. (2011). Animació sociocultural i escola. En P. Soler (ccord.). *L'Animació Sociocultural. Una experiència pel desenvolupament i l'empoderament de comunitats*. Editorial UOC.
- Morata, T. y Alonso, I. (2019). El tiempo libre educativo clave en la construcción de identidades personales, ciudadanía activa y sociedades inclusivas. En Alonso, I. y Artetxe, K. (2019). *Educación en el tiempo libre: la inclusión en el centro*. Octaedro.
- Morata, T. (Coord.). (2019). Lleure, acció sociocultural i educació. Educació social. *Revista d'Intervenció Socioeducativa*, 73.
- Pavón, MA. (2015, 17 de octubre). *Adolescentes y tiempo libre, claves y estrategias* [ponencia]. 3er Congreso del Tiempo Libre Educativo. Fundació Pere Tarrés. Barcelona
- Pérez-Serrano, MG. y Pérez de Gúzman, V. (2006). *Qué es la Animación Sociocultural. Epistemología y valores*. Narcea.
- Rojek, C. (2010). *The Labour of Leisure: The Culture of Free Time*. Sage.
- Sivan, A. (2002). Educación del ocio y desarrollo humano: el caso de Hong Kong. En C. De la Cruz Ayuso (Ed.). *Educación del Ocio. Propuestas internacionales*. Universidad de Deusto, 57-65
- Torralba, F.; Torrubia, R.; Subirats, J.; Trilla, J. y Morata, T. (2010). *Lleure educatiu a l'inici del segle XXI*. Animació Sociocultural, 28. Claret
- Trilla, J. (coord.) (1997). *Animación sociocultural. Teorías, programas y ámbitos*. Colección Ariel Educación. 1a. edició. Editorial Ariel.

- Trilla, J. (2007). Educational discourse and educational practice. *Encounters on Education*, 8, 27-142.
- Trilla, J. (2011). Educación en el tiempo libre y animación sociocultural. En Soler, P. (coord.). *Educación Social*. Wolters Kluwer española, 121-137.

Artes y deporte

- Abadía, S (2006) El periodo de la transición democrática. La adopción de un nuevo modelo de cultura deportiva en la ciudad de Barcelona: la eclosión del deporte para todos.
- Adams, D., & Goldbard, A. (2005). *Creative community: The art of cultural development*. Lulu. com.
- Alonso, H. (2018). *Arte comunitario desde el trabajo de calle para la promoción social de adolescentes en situación de riesgo social. El caso de espacio mestizo de León; una buena práctica europea en acción comunitaria intercultural* [Tesis Doctoral, Universitat Ramon Llull]. <https://tesisenred.net/handle/10803/461858>
- Belfiore, E., & Bennett, O. (2008). *The social impact of the arts*. Palgrave Macmillan.
- Byung-Chu Han (2012). *La sociedad del cansancio*. Ed. Herder.
- Casacuberta, D.; Rubio, N.; Serra, L. (2011). Acción cultural y desarrollo comunitario. Graó.
- Camino, X. (2015, 2 de setembre). *L'esport de temps lliure i el sentit de la vida*. Diari *L'esportiu*
- Camino, X.; Maza, G. (2018, 28 de septiembre). *El deporte 2.0 y las tecnologías de la información y la comunicación*. XV Congreso AEISAD *La Práctica Deportiva en el Proceso Vital: Estado de la cuestión de retos de futuro*.
- Camino X., Maza G., Puig, N. (2008): Redes sociales y deporte en los espacios públicos de Barcelona. *Apunts Educació física y deporte*, 91, 2-18.
- Camino, X. (2013). La irrupción de la cultura skater en el espacio público de Barcelona. *Revista Arxiu d'etnografia de Catalunya*. Ed. URV, 11-37.
- Camino, X. (2012). Oportunitats de l'esport a l'espai públic. *Els jocs i la interculturalitat Jornades del Institut Ramon Muntaner*, 49-64.
- Camino, X. (2016). Experiencias participativas y *skateboarding* en la Sociedad de Consumo. *XIV Congreso Internacional Asociación Española de Investigación Social Aplicada al Deporte*, Universidad Europea de Madrid, 344-351. <http://www.reefd.es/index.php/reefd/article/download/585/539>
- Pujadas, X.; Fraile, A.; Gambau, V.; Medina, F.X.; Bantulà, J. (Comps.), *Culturas deportivas y valores sociales*. VIII Congreso de la Aeisad.. Esteban Sanz, SL., 43-51
- Águila, C. (2005) Del lleure i la postmodernita". *Apunts. Educació Física i Esports*, 79, 101-106.
- Cuenca, M. (2000). Ocio humanista: dimensiones y manifestaciones actuales del ocio. *Colección de Documentos de Estudios de Ocio*, 16. Universidad de Deusto.
- Jiménez, P.; Durán, L. J. (2005). Activitat Física i esport en joves en risc: Educació en Valors. *Apunts. Educació Física i Esports*, 80, 13-19.
- Lipovetsky, G. *La felicidad paradójica*. Anagrama.
- Maza, G. (2000) Valores del deporte desde el ámbito de la educación social. *Tanden*, 62, 63-72.
- Duxbury, N., & Gillette, E. (2007). *Culture as a key dimension of sustainability: Exploring concepts, themes, and models*. Centre of expertise on culture and

communities.

- Hawkes, J. (2001). *The fourth pillar of sustainability*. Culture's essential role in public planning.
- Higgins, L.; (2012) *Community Music. In Theory and practice*. Oxford University Press.
- Holden, J. (2008). *Democratic Culture: Opening up the arts to everyone*. Demos.
- Maza, G.; Camino, X. (2014). El deporte popular y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Reflexiones en torno al caso del Parque de Can Peixauet en Santa Coloma de Gramanet o como transformar un espacio deportivo en una plaza. *XIII Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación social aplicada al deporte AEISAD*. Valencia.
- Martínez, H. A., & Barba, J.J. (2013). El grafiti en educación de calle para el fomento de la autoestima, las relaciones sociales y la promoción social: el caso de Espacio Mestizo. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 16(3), 49-60.
- Maza, G. (2004) El capital social del deporte. En T. Lleixa, S. Soler. *Actividad física y deporte en Las sociedades multiculturales. ¿Inclusión o segregación?*, 43-56. Ed.lce-Horsori.
- Maza, G. (2010). *El espacio público como lugar de encuentro y convivencia: el papel de la práctica deportiva*. Diputación de Barcelona.
- Maza, G. (2002). El deporte y su papel en los mecanismos de reproducción social de la población inmigrada extranjera". *Apunts Educación física y deporte*, 68, 58-66.
- Maza, G. (ed) (2011). *Deporte actividad física e inclusión social. Una guía para la intervención social a través de las actividades deportivas*. Consejo Superior de Deportes. Madrid
- Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Paidotribo.
- Puig, N.; Heinemann, K. (1992). El deporte en la perspectiva del año 2000. *Papers, Barcelona*, 38, 123-141.
- Rodríguez, J. M.; (2004). L'esport com a eina d'intervenció pedagògica-social en l'àmbit de l'exclusió social. *Apunts. Educació Física i Esports*, 77, 42-47.
- Senent, J.M. (2009). *Intervención socioeducativa en grupos*. Universitat de València.
- Soria, M. A. y Cañellas, A. (1991). *La animación deportiva*. Inde.
- Lipovetski, G. (2007). *Superman: obsesión perfeccionista. Placeres de los sentidos*. Anagrama

Redes sociales y TIC como herramientas y espacios de socialización y aprendizaje.

Textos de lectura recomendada

- AAVV. (2009). Life in the network: the coming age of computational social science, a *Science*. 2009 February 6; 323(5915): 721–723.
- Bryant, J. A., Sanders-Jackson, A., & Smallwood, A. M. K. (2006). Iming, text messaging, and adolescent social networks. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(2). <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue2/bryant.html>
- Elboj, C., Pulido-Rodríguez, M.A. y Welikala, T. (2013). Las Tecnologías de la Información y la comunicación en la salida del aislamiento rural. El caso de Ariño. *Scripta Nova* 17(427). <http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-427/sn-427-2.htm>

- Hargittai, E. (2007). Whose space? Differences among users and non-users of social network sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1). <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/hargittai.html>
- Hinduja, S.; Patchin, J. (2008). Personal information of adolescents on the Internet: A quantitative content análisis of MySpace, a *Journal of Adolescence* 31, 125-146.
- Livingstone, S. (2008). Taking risky opportunities in youthful content creation: teenagers' use of Social networking sites for intimacy, privacy and self-expression, a *New Media and Society*, 10(3). 393-411.
- Livingstone, S. (2016). Reframing Media Effects in terms of Children's Rights in the Digital Age, *Journal of Children and Media* 10(1), 4-12. <https://doi.org/10.1080/17482798.2015.1123164>
- Mikami, A.; Szewo, D.; Allen, J. et al. (2010). Adolescent peer relationships and behavior problems predict young adults' Communications on social networking websites, a *Developmental Psychology*, 46(1), 46-56.
- Redondo-Sama, G.; Pulido-Rodriguez, M.A.; Larena, R.; De Botton, L. (2014). Not Without Them: The Inclusion of Minors' Voices in Cyber Harassment Prevention. *Qualitative Inquiry* 7(20). pp 895-901. <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1077800414537214>
- Subrahmanyam, K.; Reich, S. et al. (2008). Online and offline social networks: Use of social networking sites by emerging adults, a *Journal of Applied Developmental Psychology* 29. 420-433.
- Valkenburg, P.; Peter, J. (2006). Friend networking sites and their relationship to adolescents' Well Being and Social self-esteem, a *Cyberpsychology and behavior*, 9(5). 584-590.
- Valkenburg, P.; Peter, J. (2008). Adolescents' Identity Experiments on the Internet: COsequences for Social Competence and Self-Concept Unity, a *Communication Research*, 35(2); 208-231.
- Valkenburg, P.; Peter, J. (2009). Social Consequences of the Internet for Adolescents : A Decade of Research, a *Current Directions in Psychological Science*. 18(1)
- Wolak, J.; Finkelhor, D.; Mitchell, K. (2008). Online 'Predators' and their victims. Myths, realities and implications for Prevention and Treatment, en *American Psychologist* Vol. 65, No. 2, 111-128.

Otros textos relevantes para la materia.

- Beck, U. (1998). *La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad*. Barcelona: Paidós.
- Burnett, R. (2002). Technology, learning and visual culture. En I. Snyder (Ed.), *Silicon Literacies. Communication, innovation and Education in the Electronic age*(pp. 130-140. New York: Routledge.
- Elboj, C. y Pulido-Rodriguez, M. A. (2004): Nuevas Tecnologías en el medio rural. *Cuadernos de Pedagogía*. Vol. 341. Barcelona.
- Kling, R. (2000). Learning about information technologies and social change: The contribution of social informatics. *The Information Society*, 16(3), 217-232.
- Mansell, R. (2002). *From Digital Divides to Digital Entitlements in Knowledge Societies*. *Current Sociology*, 50,407-426.
- Pulido, C.; Flecha, R. 2009. Actuaciones globales para la prevención de abusos a menores, en *Avances en supervisión educativa. Revista de la Asociación de Inspectores de Educación de España*, disponible en

http://www.adide.org/revista/index.php?option=com_content&task=view&id=374&Itemid=65

- Pulido-Rodríguez, M. A. (2007): Critical Digital Education, a Díaz-Soto, Lourdes (ed.) *The Praeger Handbook of Latino Education in the U.S.* Westport, Conn.: Praeger.
- Tortajada, I.; Pulido-Rodríguez, M.A. (2013). Alfabetización digital dialógica. *Global Media Journal México*, 5(10). <http://gmje.mty.itesm.mx/alfabetizaciondigital.pdf>

ANEXO: CUADRO RESUMEN DEL PROCESO FORMATIVO POR COMPETENCIAS

Competencias	Actividades formativas	Resultados de aprendizaje	Actividades de evaluación
C1. Valorar críticamente las repercusiones socioeducativas que los cambios familiares, escolares y socioculturales han generado en los espacios de ocio para la infancia y la adolescencia.	Exposición por parte de los docentes y/o profesionales del ámbito sobre fundamentos teóricos, metodológicos y profesionales del programa Participación en foros a través del e-campus (espacio virtual de formación)	Es capaz de analizar, relacionar y evaluar la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación con los estilos de vida y relacionales de los niños y adolescentes	Análisis y reflexión de un texto
C2. Innovar y gestionar espacios y contextos que favorezcan el desarrollo de la sociabilidad, la circulación social y la promoción sociocultural.	Análisis de experiencias y buenas prácticas a partir de la presentación de dos experiencias de innovación. Diálogo y debate entre los estudiantes y los expertos invitados. Participación en foros a través del e-campus (espacio virtual de formación)	Es capaz de activar y dinamizar proyectos y servicios de ocio educativo para la infancia y la adolescencia	Mind Mapping: organización de los elementos clave de la materia Diseño de un programa de intervención relacionado con los contextos en la intervención social y educativa en la infancia y adolescencia trabajados
C3. Orientar y asesorar sobre metodologías de dinamización social y cultural en grupos y organizaciones infantiles y juveniles.	Exposición sobre metodologías de dinamización social y cultural en grupos y organizaciones infantiles y juveniles. Trabajo individual: desarrollo de trabajos varios vinculados a los diferentes aspectos de la materia de acuerdo con unas guías de trabajo específicas Participación en foros a través del e-campus (espacio virtual de formación)	Domina la gestión de contextos y actuaciones que favorezcan el desarrollo de la sociabilidad, la circulación social y la promoción sociocultural. Es capaz de activar y dinamizar proyectos y servicios de ocio educativo para la infancia y la adolescencia	Mind Mapping: organización de los elementos clave de la materia Diseño de un programa de intervención relacionado con los contextos en la intervención social y educativa en la infancia y adolescencia trabajados
C4. Supervisar procesos de participación social y de desarrollo comunitario dirigidos a la infancia y la adolescencia.	Exposición sobre procesos de participación social y de desarrollo comunitario dirigidos a la infancia y la adolescencia. Resolución de supuestos reales y/o simulaciones mediante trabajo en pequeños grupos.	Es capaz de activar y dinamizar proyectos y servicios de ocio educativo para la infancia y la adolescencia	Valoración de proyectos Mind Mapping: organización de los elementos clave de la materia

	Participación en foros a través del e-campus (espacio virtual de formación)		
C5 Supervisar procesos de participación social y de desarrollo comunitario dirigidos a la infancia y la adolescencia en el ámbito de las artes, la cultura y el deporte.	<p>Evaluación de las competencias y conocimientos previos (se facilitará un texto del área de conocimiento, más unos temas a desarrollar por parte de los estudiantes).</p> <p>Aportación de conocimiento científico a la búsqueda de consenso educativo (en la sesión presencial) sobre las mejores prácticas para la prevención de abusos (debate en clase)</p> <p>Trabajo sobre proyectos locales, estatales e internacionales para la superación de la brecha digital y la alfabetización mediática dialógica.</p>	<p>Ser capaz de activar y dinamizar proyectos y servicios de ocio educativo para la infancia y la adolescencia</p>	<p>Diseño de un programa de intervención relacionado con los contextos en la intervención social y educativa en la infancia y adolescencia trabajados</p>
C6 Analizar las repercusiones socioeducativas del tipo de acceso (o no acceso) a las TIC en general y las redes sociales en particular.	<p>Evaluación de las competencias y conocimientos previos (se facilitará un texto del área de conocimiento, más unos temas a desarrollar por parte de los estudiantes).</p> <p>Aportación de conocimiento científico a la búsqueda de consenso educativo (en la sesión presencial) sobre las mejores prácticas para la prevención de abusos (debate en clase)</p> <p>Trabajo sobre proyectos locales, estatales e internacionales para la superación de la brecha digital y la alfabetización mediática dialógica.</p>	<p>Ser capaz de analizar, relacionar y evaluar la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación con los estilos de vida y relacionales de los niños y adolescentes.</p> <p>Conocerá los usos de las redes sociales on line y sus repercusiones en la infancia y la adolescencia.</p> <p>Será capaz de reconocer una buena práctica en prevención del abuso sexual on line.</p> <p>Identificará las necesidades sociales de niños, adolescentes y familias respecto a las TIC en cuanto a: brecha digital y dependencia y será capaz de detectar qué tipo de respuesta educativa cabe darles.</p>	<p>Valoración de proyectos</p> <p>Mind Mapping: organización de los elementos clave de la materia</p>
C7 Diseñar de manera competente actividades y programas que ayuden a	Evaluación de las competencias y conocimientos previos (se facilitará un	Ser capaz de analizar, relacionar y evaluar la influencia de las	<p>Valoración de proyectos</p> <p>Diseño de un programa de intervención</p>

<p>generar un uso responsable de las redes sociales.</p>	<p>texto del área de conocimiento, más unos temas a desarrollar por parte de los estudiantes).</p> <p>Aportación de conocimiento científico a la búsqueda de consenso educativo (en la sesión presencial) sobre las mejores prácticas para la prevención de abusos (debate en clase)</p> <p>Trabajo sobre proyectos locales, estatales e internacionales para la superación de la brecha digital y la alfabetización mediática dialógica.</p>	<p>tecnologías de la información y la comunicación con los estilos de vida y relacionales de los niños y adolescentes.</p>	<p>relacionado con los contextos en la intervención social y educativa en la infancia y adolescencia trabajados</p>
<p>C8 Acoger las herramientas tecnológicas como un instrumento fundamental para la intervención socioeducativa del s. XXI.</p>	<p>Aportación de conocimiento científico a la búsqueda de consenso educativo (en la sesión presencial) sobre las mejores prácticas para la prevención de abusos (debate en clase)</p> <p>Trabajo sobre proyectos locales, estatales e internacionales para la superación de la brecha digital y la alfabetización mediática dialógica.</p>	<p>Ser capaz de analizar, relacionar y evaluar la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación con los estilos de vida y relacionales de los niños y adolescentes.</p>	<p>Valoración de proyectos</p>
<p>C9 Experimentar a través de metodologías artísticas, culturales y deportivas, algunas formas de intervención socioeducativas.</p>	<p>Evaluación de las competencias y conocimientos previos (se facilitará un texto del área de conocimiento, más unos temas a desarrollar por parte de los estudiantes).</p> <p>Aportación de conocimiento científico a la búsqueda de consenso educativo (en la sesión presencial) sobre las mejores prácticas para la prevención de abusos (debate en clase)</p> <p>Trabajo sobre proyectos locales, estatales e internacionales para la superación de la brecha digital y la alfabetización mediática dialógica.</p>	<p>Ser capaz de valorar el potencial educativo del deporte como herramienta de intervención social. Ser capaz de relacionar las dificultades de un colectivo/contexto con las posibilidades que ofrece el arte.</p>	<p>Mind Mapping: organización de los elementos clave de la materia</p>
<p>C10 Introducir en la conformación del capital social a través del deporte, las artes y la cultura.</p>	<p>Evaluación de las competencias y conocimientos previos (se facilitará un texto del área de conocimiento, más unos</p>	<p>Ser capaz de valorar el potencial educativo del deporte como herramienta de</p>	<p>Mind Mapping: organización de los elementos clave de la materia</p>

	<p>temas a desarrollar por parte de los estudiantes).</p> <p>Aportación de conocimiento científico a la búsqueda de consenso educativo (en la sesión presencial) sobre las mejores prácticas para la prevención de abusos (debate en clase)</p> <p>Trabajo sobre proyectos locales, estatales e internacionales para la superación de la brecha digital y la alfabetización mediática dialógica.</p>	<p>intervención social.</p> <p>Ser capaz de relacionar las dificultades de un colectivo/contexto con las posibilidades que ofrece el arte.</p>	
--	--	--	--

