5.Bibliografía

- 1. Bibliografía
- 2. Webgrafía

Copyright 2026

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

Copyright 2026

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

Copyright 2026

2. Webgrafía

A. (2021, 16 noviembre). ▷ *MENTIMETER, herramienta online para hacer preguntas, encuestas y juegos*. Creatividad.Cloud. https://www.creatividad.cloud/mentimeter-una-herramienta-online-para-hacer-preguntas-encuestas-y-juegos-a-una-audiencia/

Agüera, P. (2023, 11 enero). Cómo usar LiveWorksheets, el generador de fichas interactivas autocorregibles. EDUCACIÓN 3.0. https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/liveworksheets-fichas/

Aguilar, M. (2018, 29 noviembre). *Tipos de licencias de contenidos digitales*. Topicflower BLOG. https://topicflower.com/blog/tipos-de-licencias-de-contenidos-digitales/

Albarrán, J. M. (2022, 29 septiembre). *¿Qué es Gimp y para qué sirve?* SEOptimer. https://www.seoptimer.com/es/blog/que-es-gimp-y-para-que-sirve/

Allende. (2021). ▷ MENTIMETER, herramienta online para hacer preguntas, encuestas y juegos. Creatividad.Cloud. https://www.creatividad.cloud/mentimeter-una-herramienta-online-para-hacer-preguntas-encuestas-y-juegos-a-una-audiencia/#comments

Álvarez, T. (2020, 17 abril). *Actividades interactivas a distancia con Live Worksheets*. CENTRO DEL PROFESORADO. https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cprofessantacruzdetenerife/2020/04/17/actividades-interactivas-a-distancia-con-live-worksheets/

Corrales, R. (2022, 31 agosto). *¿Puede interesar la española Genially a las tecnológicas de EEUU?* Business Insider España. https://www.businessinsider.es/puede-interesar-espanola-genially-tecnologicas-eeuu-1114951

davidscene. (2009, 6 diciembre). *descripción del copyleft*. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_fjM_64539k

Descargar GIMP gratis para Windows, Mac y Linux en Espa ol. (s. f.). http://www.gimp.org.es/descargar-gimp.html

Copyright 2026

DIgital, C. (s. f.). *2.- ¿Qué es Genial.ly? | Genial.ly: infografías interactivas*. https://www.cyldigital.es/sites/default/files/selflearning/scorm/cdb9566c/2_qu_es_genially.html

Dream by WOMBO. (s. f.). https://dream.ai/

es:index [Coloriuris]. (s. f.). https://www.coloriuris.net/

Fernández, Y. (2020, 25 mayo). *Qué es Canva, cómo funciona y cómo usarlo para crear un diseño*. Xataka. https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno

Gallardo, Y. (2022). Curso de krita 2020. Yoney Gallardo. https://yoneygallardo.com/curso-de-krita-2020/

GIMP. (s. f.). GIMP. https://www.gimp.org/

Gros, I., Gros, I., Gros, I., & K. (s. f.). *Forums | eXeLearning.net*. https://exelearning.net/forums/

I. (2020, 12 noviembre). *EDUcharla 7: «Licencias de autor en el ámbito educativo»*. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=qajrKk-xwbE&feature=youtu.be

Intef, Á. D. F. E. R. (s. f.). *Compatibilidad de licencias CC | Recursos Educativos Abiertos*. https://formacion.intef.es/pluginfile.php/153407/mod_imscp/content/4/compatibilidad_de_licencias_cc.html

Intef. (s. f.). Competencia Digital Educativa. INTEF. https://intef.es/formacion-y-colaboracion/competencia-digital-educativa/

Licencia Arte Libre 1.2 | Copyleft Attitude. (s. f.). https://artlibre.org/licence/lal/es/

Licencias - Proyecto GNU - Free Software Foundation. (s. f.). https://www.gnu.org/licenses/licenses.es.html

Presentaciones interactivas para todos. (s. f.). Mentimeter. https://www.mentimeter.com/es-ES

Reprográficos, C. E. D. D. (s. f.). *Centro Español de Derechos Reprográficos*. CEDRO - Centro Español de Derechos Reprográficos. https://www.cedro.org/inicio

Copyright 2026

Ruiz, A. R. (2020, 16 diciembre). *Contenidos educativos digitales: qué son y por qué son tendencia*. Somechates. https://somechat.es/contenidos-educativos-digitales-que-son/

S. (2023, 23 febrero). *SGAE, defensa y gestión colectiva de los derechos de autor*. Sociedad General de Autores y Editores. https://www.sgae.es/

Serrano, O. (2022, 11 abril). *Creative Commons: qué es y cómo funciona*. Agencia comma. https://agenciacomma.com/marketing-digital/creative-commons-que-es-y-como-funciona/

Fernández, Y. (2020, 25 mayo). Qué es Canva, cómo funciona y cómo usarlo para crear un diseño. Xataka. https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno

Tinkercad. (2020, 30 enero). Recursos educativos digitales. https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2017/01/24/tinkercad/

When we share, everyone wins. (2023, 6 enero). Creative Commons. https://creativecommons.org/