FICHA IDENTIFICATIVA

Datos de la Asignatura

Código	33715
Nombre	Entornos Virtuales de Educación
Ciclo	Grado
Créditos ECTS	4.5
Curso académico	2021 - 2022

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1307 - Grado de Pedagogía	Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación	4	Primer cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Caracter
1307 - Grado de Pedagogía	84 - Entornos virtuales de educación	Optativa

Coordinación

Nombre	Departamento
DIAZ GARCIA, MARIA ISABEL	270 - Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación
MARQUEZ BALDO, LIDIA	270 - Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación

RESUMEN

La educación está recibiendo, tanto en el ámbito formal como no formal, un fuerte impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Esta asignatura se centra en el análisis de las implicaciones que el uso de estas tecnologías, específicamente los Entornos Virtuales de Formación, tienen en el ámbito pedagógico. Consideramos necesario ofrecer a los estudiantes y futuros profesionales de la educación unos conocimientos teóricos e instrumentales básicos para que puedan disponer de una visión de las posibilidades que ofrecen estos entornos en su quehacer profesional. Pretendemos dotar al estudiante de las destrezas básicas que debe tener para poder utilizar este medio desde la base del conocimiento derivado del análisis y reflexión sobre sus potencialidades, limitaciones e implicaciones sociales y pedagógicas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

Otros tipos de requisitos

COMPETENCIAS

1307 - Grado de Pedagogía

- Capacidad de análisis y síntesis
- Que los estudiantes sean capaces de diseñar planes, programas, proyectos acciones y recursos educativos en diferentes contextos.
- Que los estudiantes sean capaces de diseñar programas, proyectos y propuestas innovadoras de formación y desarrollo de recursos formativos en contextos laborales, familiares e institucionales en las modalidades presenciales y virtuales.
- Que los estudiantes sean capaces de analizar, diseñar y evaluar las aplicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación asociadas a los procesos educativos y formativos.
- Capacidad de utilización de las TIC en el ámbito de estudio y contexto profesional.
- Capacidad de gestión de la información.
- Capacidad de aprendizaje autónomo a lo largo de la vida.
- Capacidad de organización y planificación.
- Capacidad para desarrollar, promover y dinamizar habilidades de comunicación interpersonal.
- Desarrollo de la innovación y la creatividad en la práctica profesional.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Una vez que el alumnado haya realizado de manera satisfactoria esta materia habrá conseguido los siguientes resultados de su aprendizaje:

1. Conocerá los principales conceptos teóricos en el campo de los entornos virtuales para la formación.
2. Conocerá los agentes que participan en el desarrollo de cursos a través de EVA y las diferentes funciones de los pedagogos en este ámbito.
3. Será capaz de conocer las características de diferentes plataformas para la gestión de entornos virtuales de formación y realizar una valoración pedagógica de las mismas.
4. Seleccionará e implementará los elementos para el diseño y desarrollo de materiales multimedia

para la formación a través de entornos virtuales.
5. Seleccionará e implementará recursos y servicios dirigidos a facilitar la comunicación de los diferentes agentes involucrados en los entornos virtuales de formación.
6. Utilizará programas abiertos para desarrollar y producir aplicaciones multimedia interactivas para ser implementadas en un curso a través de un EVA.
7. Desarrollará e implementará estrategias metodológicas cooperativas en un curso a través de un EVF.
8. Conocerá las funciones y tareas propias del profesor-tutor en un EVEA.
9. Tendrá una actitud abierta y expectante hacia todas las novedades teóricas y tecnológicas que vayan surgiendo en esta área profesional.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Teleformación. Del e-learning al b-learning

Introducción a la formación a través de los entornos virtuales. Conceptos relativos a la formación a través de entornos virtuales: Aprendizaje electrónico (e-learning), Aprendizaje mixto o mezclado (blended learning), Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA), Entornos virtuales de aprendizaje (EVA), Entornos virtuales de formación (EVF), Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), Sistema de Gestión de Cursos (CMS), Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS). Entornos Personales de Aprendizaje (PLE).

2. Plataformas de formación virtual. Características y elementos

Concepto de Plataforma de formación virtual. Tipología de las plataformas de formación virtual. Características de las plataformas de formación virtual. Elementos de las plataformas de formación virtual. Indicadores de calidad de las plataformas de formación virtual. Las plataformas open-source: Moodle.

3. Agentes implicados en los entornos de formación virtual

Agentes implicados: administradores, profesores, tutores y estudiantes. Funciones del administrador. Los profesores y la creación de ambientes de aprendizaje. El rol del tutor como elemento fundamental en la calidad de la formación virtual. Características y funciones de los estudiantes.

4. Diseño y planificación de un curso virtual

Diseño instruccional de ambientes virtuales de aprendizaje. Diseño instruccional y teorías de aprendizaje. Modelos de diseño instruccional.

5. Materiales transmisivos.

Los materiales transmisivos en la formación virtual. La propiedad intelectual en la red. Tipos de materiales según planteamiento pedagógico. Materiales textuales: características, elementos y diseño orientado al aprendizaje. Materiales multimedia: características, elementos y diseño. Diseño de actividades para el aprendizaje. Recursos y módulos transmisivos en moodle.

VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Prácticas en aula informática	45,00	100
Elaboración de trabajos en grupo	25,00	0
Elaboración de trabajos individuales	15,00	0
Estudio y trabajo autónomo	10,00	0
Lecturas de material complementario	10,00	0
Preparación de actividades de evaluación	7,50	0
TOTAL	**112,50**	

METODOLOGÍA DOCENTE

La metodología se establece en actividades de diferentes tipos:

La asignatura se va a dar en el aula de informática, por lo tanto tenemos que partir de una parte teórica, donde se presentarán los contenidos y se promoverá la participación del alumnado mediante la resolución de las cuestiones que vayan surgiendo.

Las clases tendrán un componente eminentemente práctico: En ellas se realizarán análisis de entornos virtuales de formación y uso de diferentes recursos tecnológicos para el desarrollo e implementación de contenidos y servicios.

Durante todo el curso se establecerá un horario de tutorías individuales y grupales con el fin de realizar una supervisión a los estudiantes, el seguimiento de las actividades formativas y la resolución individual de las dificultades que pudieran presentar algunos estudiantes durante el curso.

EVALUACIÓN

La evaluación se efectuará mediante diversos procedimientos:

- Prueba final escrita teórica y práctica de los aprendizajes adquiridos. (30%)
- Portafolio: en donde se consignen las actividades realizadas por los estudiantes, tanto
- presenciales como no presenciales: documentos escritos, presentaciones multimedia, páginas web, aplicaciones multimedia, foros y debates,…. (40%)
- Entrevista, para las tutorías y la evaluación final del trabajo en grupo, el nivel de
- participación de sus miembros y las competencias de cooperación desarrolladas. (10%)
- Exposición, para la evaluación de las competencias adquiridas en un trabajo
- autónomo o en grupo tanto a nivel de conocimientos adquiridos como a la presentación de los mismos. (10%)
- Observación para evaluar el grado de implicación y participación en las diferentes tareas de la asignatura. (10%)

Los porcentajes asignados son orientativos ya que pueden variar según la importancia que se les otorgue a los diferentes sistemas de evaluación en el contrato de aprendizaje realizado con los alumnos.

REFERENCIAS

Básicas

- Referencia b1: Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento Vol. 3 - N.º 1. Disponible en http://www.uoc.edu/rusc/3/1/dt/esp/cabero.pdf

Referencia b2: Bartolomé, A. (2004) Blended learning. Conceptos básicos. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, 23, pp. 7-20. Disponible en http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n23/n23art/art2301.htm

Referencia b3: Borges, F. (coord.) (2007). El estudiante de entornos virtuales. Digithum UOC.Nº9. Disponible en http://www.uoc.edu/digithum/9/dt/cat/dossier.pdf

Referencia b4: Benitez, M.G. (2010) El modelo de diseño instruccional Assure aplicado a la educación a distancia. Tlatemoani, Revista Académica de Investigación, nº1. Disponible en http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/01/pdf/63-77_mgbl.pdf

Referencia b5: Torres, S. y Ortega, J.A. (2003) Indicadores de calidad en las plataformas de

formación virtual: una aproximación sistemática. Revista Etic@net, nº 1. Disponible en http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero1/Articulos/Calidade.pdf

Referencia b6: Moreno, J.A. (2011) El proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de plataformas virtuales en distintas etapas educativas. Monográfico Observatorio tecnológico. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Complementarias

- Referencia c1: Attwell, G. (2007). The Personal Learning Environments -the future of eLearning? eLearning P 1. Recuperado el 16 de febrero de 2012 de http://elearningeuropa.info/files/media/media11561.pdf

Referencia c2: Asinsten, J.C. (s.f.) Producción de contenidos para educación virtual. Colección Virtual Educa Disponible en http://www.virtualeduca.org/documentos/manual_del_contenidista.pdf

Referencia c3: Palacios, R. , A. (2007) La tutoría: una perspectiva desde comunicación y educación. En An Prácticas de e-learning. ANCED, Asociación Nacional de Centros de e-Learning y Distancia http://www.buenaspracticas-elearning.com/capitulo-6-la-tutoria-perspectiva-desde-comunicacion-educacion.html

Referencia c4: Mediáfora (s.f.). Diseño de actividades a distancia para la teleformación. Curso Junta de Andal http://www.juntadeandalucia.es/empleo/recursos/material_didactico/especialidades/materialdidactico_diseno_ac

Referencia c5: ITSON (s.f.). Modelos de diseño instruccional. Instituto Tecnológico de Sonor http://biblioteca.itson.mx/oa/educacion/oa32/moldelos_diseno_instruccional/z2.htm

Referencia c6: Saorín, A. (2012)Moodle 2.0 Manual del profesor. http://recursos.cepindalo.es/mod/resource/view.php?id=13104

ADENDA COVID-19

Esta adenda solo se activará si la situación sanitaria lo requiere y previo acuerdo del Consejo de Gobierno

1. Contenidos

Se mantienen los contenidos inicialmente recogidos en la guía docente.

2. Volumen de trabajo y planificación temporal de la docencia

Se reduce el peso de las actividades presenciales (prácticas en aula de informática) y se sustituye por trabajo autónomo por parte del estudiante, manteniendo el volumen de trabajo que marca la guía docente original.

3. Metodología docente

- Subido de materiales a Aula Virtual

- Propuesta de actividades por Aula Virtual

- Vídeotutoriales

- Desarrollo de proyectos

-Tutorías mediante videoconferencia

- Forum en Aula Virtual

4. Evaluación

- Pruebas de evaluación por trabajos académicos proyectos

- Pruebas de evaluación por proyectos

5. Bibliografía

La bibliografía recomendada se mantiene porque es accesible