

**COURSE DATA****Data Subject**

<b>Code</b>	33715
<b>Name</b>	Virtual learning environments
<b>Cycle</b>	Grade
<b>ECTS Credits</b>	4.5
<b>Academic year</b>	2021 - 2022

**Study (s)**

<b>Degree</b>	<b>Center</b>	<b>Acad. Period year</b>
1307 - Degree in Pedagogy	Faculty of Philosophy and Educational Sciences	4 First term

**Subject-matter**

<b>Degree</b>	<b>Subject-matter</b>	<b>Character</b>
1307 - Degree in Pedagogy	84 - Virtual environments in education	Optional

**Coordination**

<b>Name</b>	<b>Department</b>
DIAZ GARCIA, MARIA ISABEL	270 - Research Methodology, Educational Diagnosis and Assessment
MARQUEZ BALDO, LIDIA	270 - Research Methodology, Educational Diagnosis and Assessment

**SUMMARY**

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.



## PREVIOUS KNOWLEDGE

### Relationship to other subjects of the same degree

There are no specified enrollment restrictions with other subjects of the curriculum.

### Other requirements

## OUTCOMES

### 1307 - Degree in Pedagogy

- Skills in analysis and synthesis.
- Design educational plans, programmes, projects, actions and resources in different contexts.
- Design programmes, projects and innovative proposals for training and for developing educational resources in work, family and institutional contexts, in both face-to-face and virtual environments.
- Be able to analyse, design and evaluate the ICT applications associated with educational and training processes.
- 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.
- Develop the capacity for organisation and planning.
- Capacidad para desarrollar, promover y dinamizar habilidades de comunicación interpersonal.
- Desarrollo de la innovación y la creatividad en la práctica profesional.

## LEARNING OUTCOMES

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.

## DESCRIPTION OF CONTENTS

### 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.

## WORKLOAD

ACTIVITY	Hours	% To be attended
Computer classroom practice	45,00	100
Development of group work	25,00	0
Development of individual work	15,00	0
Study and independent work	10,00	0
Readings supplementary material	10,00	0
Preparation of evaluation activities	7,50	0
<b>TOTAL</b>	<b>112,50</b>	

## TEACHING METHODOLOGY

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.



## EVALUATION

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.

## REFERENCES

### Basic

- 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](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.

### Additional

- Referencia c1: Attwell, G. (2007). The Personal Learning Environments -the future of eLearning? eLearning F 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](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\\_aoc](http://www.juntadeandalucia.es/empleo/recursos/material_didactico/especialidades/materialdidactico_diseno_aoc)

Referencia c5: ITSON (s.f.). Modelos de diseño instruccional. Instituto Tecnológico de Sonora [http://biblioteca.itson.mx/oa/educacion/oa32/modelos\\_diseno\\_instruccional/z2.htm](http://biblioteca.itson.mx/oa/educacion/oa32/modelos_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>

## ADDENDUM COVID-19

**This addendum will only be activated if the health situation requires so and with the prior agreement of the Governing Council**

### 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\_