

## Guía Docente: Diseño de Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje

DATOS GENERALES	
<b>Facultad</b>	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
<b>Titulación</b>	Máster en Diseño Tecnopedagógico (E-Learning)
<b>Plan de estudios</b>	2012
<b>Materia</b>	Diseño de entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Período de impartición</b>	Tercer Trimestre
<b>Curso</b>	Primero
<b>Nivel/Ciclo</b>	Máster
<b>Créditos ECTS</b>	6
<b>Lengua en la que se imparte</b>	Castellano
<b>Prerrequisitos</b>	No se prevén requisitos previos, por tanto los requisitos serán los propios del Título.

DATOS DEL PROFESORADO			
<b>Profesor Responsable</b>	Juan Bautista Bonnin de Góngora	<b>Correo electrónico</b>	juanbautista.bonnin@ui1.es
<b>Área</b>		<b>Facultad</b>	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
<b>Perfil Profesional 2.0</b>	<a href="#">Linkedin</a> <a href="#">Personal</a>		

## CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Asignaturas de la materia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje</li> </ul>
<b>Contexto y sentido de la asignatura en la titulación y perfil profesional</b>	<p>Diseño de Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje da continuidad a lo estudiado en otras asignaturas, especialmente al contenido abordado en <b>Modelos pedagógicos en eLearning</b>.</p> <p>El eLearning, en tanto que experiencia de formación, precisa ser diseñado pedagógicamente. Al diseñador instruccional le compete, entre otros: traducir las <b>necesidades de aprendizaje</b> detectadas por medio de un diagnóstico en <b>competencias</b>, pensar <b>actividades de aprendizaje</b> que conduzcan al logro de estas respondiendo a una o diferentes <b>teorías del aprendizaje</b> y atendiendo a cuestiones de relevancia como los <b>principios del aprendizaje adulto</b>; y sistematizar la <b>evaluación</b> de los resultados de aprendizaje deteniéndose en quién o quiénes evaluarán, cuándo y cómo.</p> <p>Pero el eLearning responde a una modalidad de formación considerablemente mediada por las tecnologías. Tanto que se precisa de un <b>entorno virtual</b> donde los participantes puedan interactuar entre ellos pero también con los contenidos de estudio, donde el proceso de enseñanza-aprendizaje tenga lugar. En consecuencia, en el diseño hay que poner atención al componente tecnológico para garantizar que la formación sea de calidad.</p>

## COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

<p><b>Competencias de la asignatura</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CB07: Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares), relacionados con su área de estudio.</li> <li>• CG01: Conocer los fundamentos pedagógicos de los procesos educativos y formativos mediados por las TIC.</li> <li>• CT06: Poseer motivación para la calidad.</li> <li>• CT10: Ser capaz de trabajar en un contexto internacional.</li> <li>• CT22: Ser capaz de tomar decisiones.</li> <li>• CE03: Aplicar estrategias metodológicas fundamentadas en modelos pedagógicos de formación on-line.</li> <li>• CE08: Ser capaz de diseñar entornos de aprendizaje virtual formal, no formal e informal.</li> <li>• CE10: Identificar indicadores de calidad en la enseñanza virtual.</li> <li>• CE11: Desarrollar, de forma justificada, diseños tecnopedagógicos de cursos, programas o asignaturas con metodología on-line.</li> <li>• CE13: Integrar, de forma justificada, los diferentes factores que confluyen en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje (EVE-A).</li> <li>• CE20: Conocer el desarrollo histórico del Diseño Instruccional y su evolución hacia el concepto de Diseño Tecnopedagógico.</li> <li>• CE22: Distinguir los principios de diseño tecnopedagógico derivados de las distintas teorías del aprendizaje.</li> <li>• CE23: Identificar los diferentes actores y roles dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje online.</li> <li>• CE24: Conocer los fundamentos conceptuales del diseño tecnopedagógico.</li> <li>• CE25: Conocer los modelos de diseño instruccional derivados de los modelos pedagógicos.</li> <li>• CE26: Apreciar y conocer el impacto del diseño tecnopedagógico en el aprendizaje mediado con TIC.</li> </ul>
<p><b>Resultados de aprendizaje de la asignatura</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar estrategias metodológicas fundamentadas en modelos pedagógicos de formación online.</li> <li>• Ser capaz de diseñar entornos de aprendizaje virtual formal, no formal e informal.</li> <li>• Poseer motivación para la calidad.</li> <li>• Desarrollar, de forma justificada, diseños tecnopedagógicos de cursos, programas o asignaturas con metodología online.</li> <li>• Integrar, de forma justificada, los diferentes factores que confluyen en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje (EVE-A).</li> <li>• Conocer los principales modelos de diseño instruccional y/o tecnopedagógico.</li> <li>• Apreciar y conocer el impacto del diseño tecnopedagógico en el aprendizaje online.</li> <li>• Conocer el desarrollo histórico del Diseño Instruccional y su evolución hacia el concepto de Diseño Tecnopedagógico.</li> </ul>

## PROGRAMACION DE CONTENIDOS

<b>Breve descripción de la asignatura</b>	<p>La materia ofrece a los estudiantes las nociones imprescindibles para diseñar, desarrollar e implementar contenidos digitales y recursos de aprendizaje hipermedia integrados en itinerarios formativos con metodología e-Learning. Con este objetivo se estudiarán los principales modelos de diseño instruccional y/o tecnopedagógico.</p> <p>Los ejes temáticos serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Del Diseño Instruccional al Diseño Tecnopedagógico.</li> <li>• Fundamentos teóricos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Teoría descriptiva y prescriptiva.</li> <li>◦ Teorías didácticas.</li> </ul> </li> <li>• Modelos de Diseño Instruccional:             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Modelo ADDIE.</li> <li>◦ Modelo de Prototipización rápida.</li> <li>◦ Modelo de cuatro componentes (4C/ID).</li> <li>◦ Modelo ASSURE.</li> </ul> </li> <li>• Indicadores de calidad de un curso en línea.</li> </ul>
<b>Contenidos</b>	<p><b>Unidad 1. Evolución del diseño instruccional y/o tecnopedagógico</b></p> <p>Conceptualización. Ambiente virtual de aprendizaje, entorno virtual de aprendizaje y objeto virtual de aprendizaje. Diseño instruccional y/o tecnopedagógico. Evolución del diseño instruccional. Tendencias del diseño tecno-pedagógico.</p> <p><b>Unidad 2. Aportes de las teorías de aprendizaje y de instrucción al diseño de EVA</b></p> <p>Teorías prescriptivas y descriptivas. Aspectos generales de los enfoques teóricos (conductista, cognitivista, constructivista y conectivista). Teoría de la elaboración.</p> <p><b>Unidad 3. Modelos de diseño instruccional</b></p> <p>Conceptualización, características y puesta en práctica de diferentes modelos de diseño instruccional (ADDIE, Prototipización rápida 4C/ID, ASSURE)</p> <p><b>Unidad 4. Diseñando entornos virtuales de aprendizaje efectivos</b></p> <p>Características de un entorno virtual. Componentes de un entorno virtual de aprendizaje efectivo. Errores que se pueden cometer en el diseño. Indicadores de calidad.</p> <p><b>Unidad 5. Métodos y técnicas para diseñar entornos virtuales innovadores</b></p> <p>Integración de métodos y técnicas que son tendencia en la actualidad: Gamificación, Flipped classroom, Cursos online masivos y abiertos (MOOCs), Mobile Learning y uso de Contenidos Curados.</p> <p><b>Unidad 6. Retos del diseñador instruccional</b></p> <p>Características del diseñador instruccional. Competencias del diseñador instruccional. Roles. Cómo escoger el mejor modelo para diseñar tu EVA. Lecciones aprendidas.</p>

## METODOLOGÍA

### Actividades formativas

#### Opción 1. Evaluación continua

El proceso de enseñanza-aprendizaje se articula en torno a los siguientes ítems, de acuerdo a la metodología de la Universidad:

**Contenidos:** lectura y revisión de los textos que componen “las lecciones” de la Asignatura. Estas contendrán incentivos para el logro de las competencias y la adquisición de los conocimientos. Los Cuestionarios facilitarán la autocomprobación del nivel de comprensión.

El abordaje de la Asignatura descansa principalmente en la importante labor de estudio que tendrán que asumir los estudiantes para la asimilación de conceptos, teorías y principios. Los contenidos puestos a disposición de los estudiantes en el Aula comprenden lo que ellos "deben saber" sobre la Asignatura. Es por esto que una actividad de aprendizaje esencial será la lectura del texto disponible por cada unidad y la revisión del material recomendado, especialmente el visionado de los videos que se facilitan para enriquecer la presentación de la información.

**Foros de debate:** lugar de encuentro y oportunidad para el debate y la reflexión y para la resolución en común de dudas sobre los contenidos.

El foro de cada unidad será un espacio que favorezca y apoye el aprendizaje. Se promoverá especialmente la participación e interacción en el foro. Se propondrá discutir diferentes tópicos y/o resolver en común un reto, compartiendo si es necesario textos, audios, videos, etc. que ayuden a concretar. Se trata de poner al alumnado ante la ciencia como insatisfacción y duda permanente, porque solo la puesta en discusión de las ideas consideradas tradicionales o escolásticas introduce el verdadero avance hacia un conocimiento creativo y no repetitivo. A su vez, será el principal medio para atender a las dudas sobre el contenido y las actividades de evaluación continua que se proponen.

**Actividades de aprendizaje de evaluación continua:** ejercicios y experiencias prácticas que descansan en el trabajo autónomo del alumnado, bien individual, o bien cooperativo.

Tres serán las actividades que se someterán a evaluación. La asignatura es teórico-práctica. En primer lugar, los estudiantes dispondrán de un cuestionario de evaluación en la UD6. Con ello se valorará el aprendizaje de las unidades didácticas y servirá de verificación de sus conocimientos. El cuestionario será de preguntas cerradas. En segundo lugar, se realizará una actividad colaborativa de carácter práctico. Esta actividad se realizará en grupos de cara a favorecer el trabajo conjunto de los estudiantes. La interacción entre los integrantes de los grupos ayuda a los alumnos a reconocer tanto sus habilidades como sus carencias, lo cual permite expandir sus horizontes y potencia una enseñanza-aprendizaje más significativa. Por último, los estudiantes habrán de participar activamente en los foros para contribuir al aprendizaje de todos aportando opiniones, compartiendo recursos... Todas estas actividades permitirán afianzar las competencias que han de ejercitarse en el desempeño del diseño tecnopedagógico.

#### Opción 2. Prueba de evaluación por competencias

En el caso de optar por la opción 2 de evaluación (PEC+ examen final), el estudiante tendrá que realizar la prueba de evaluación de competencias (PEC). Esta prueba se define como una actividad integradora a través de la cual el estudiante deberá demostrar la adquisición de competencias propuestas en la asignatura, vinculadas principalmente al «saber hacer». Para ello hará entrega de un conjunto de evidencias en respuesta a los retos propuestos en esta prueba. La entrega se realizará antes de finalizar la asignatura.

## EVALUACIÓN

### Sistema evaluativo

El sistema de evaluación se basará en una selección de las pruebas de evaluación más adecuadas para el tipo de competencias que se trabajen. El sistema de calificaciones estará acorde con la legislación vigente (*Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y de validez en todo el territorio nacional*).

El sistema de evaluación de la Universidad Isabel I queda configurado de la siguiente manera:

#### Sistema de evaluación convocatoria ordinaria

##### Opción 1. Evaluación continua

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar el **seguimiento de la evaluación continua (EC)** y podrán obtener hasta un **60 %** de la calificación final a través de las actividades que se plantean en la evaluación continua.

Además, deberán realizar un **examen final presencial (EX)** que supondrá el **40 %** restante. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del trabajo realizado durante la evaluación continua y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación continua.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de evaluación continua, siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

##### Opción 2. Prueba de evaluación de competencias

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar una **prueba de evaluación de competencias (PEC)** y un **examen final presencial (EX)**.

La **PEC** se propone como una prueba que el docente plantea con el objetivo de evaluar en qué medida el estudiante adquiere las competencias definidas en su asignatura. Dicha prueba podrá ser de diversa tipología, ajustándose a las características de la asignatura y garantizando la evaluación de los resultados de aprendizaje definidos. Esta prueba supone el 50 % de la calificación final.

El **examen final presencial**, supondrá el **50 %** de la calificación final. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del seguimiento de las actividades formativas desarrolladas en el aula virtual y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Al igual que con el sistema de evaluación anterior, para la aplicación de los porcentajes correspondientes el estudiante debe haber obtenido una puntuación mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta la opción de prueba de evaluación de

competencias.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de la prueba de evaluación de competencias siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

### **Características de los exámenes**

Los exámenes constarán de 30 ítems compuestos por un enunciado y cuatro opciones de respuesta, de las cuales solo una será la correcta. Tendrán una duración de 90 minutos y la calificación resultará de otorgar 1 punto a cada respuesta correcta, descontar 0,33 puntos por cada respuesta incorrecta y no puntuar las no contestadas. Después, con el resultado total, se establece una relación de proporcionalidad en una escala de 10.

### **Sistema de evaluación convocatoria extraordinaria**

Todos los estudiantes, independientemente de la opción seleccionada, que no superen las pruebas evaluativas en la convocatoria ordinaria tendrán derecho a una convocatoria extraordinaria.

La convocatoria extraordinaria completa consistirá en la realización de una **prueba de evaluación de competencias** que supondrá el **50 %** de la calificación final y un **examen final presencial** cuya calificación será el **50 %** de la calificación final.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación de la convocatoria extraordinaria.

Los estudiantes que hayan suspendido todas las pruebas evaluativas en convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final) o no se hayan presentado deberán realizar la convocatoria extraordinaria completa, como se recoge en el párrafo anterior.

En caso de que hayan alcanzado una puntuación mínima de un 4 en alguna de las pruebas evaluativas de la convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final), se considerará su calificación para la convocatoria extraordinaria, debiendo el estudiante presentarse a la prueba que no haya alcanzado dicha puntuación o que no haya realizado.

En el caso de que el alumno obtenga una puntuación que oscile entre el 4 y el 4,9 en las dos partes de que se compone la convocatoria ordinaria (EC o PEC y examen), solo se considerará para la convocatoria extraordinaria la nota obtenida en la evaluación continua o prueba de evaluación de competencias ordinaria (en función del sistema de evaluación elegido), debiendo el alumno realizar el examen extraordinario para poder superar la asignatura.

Al igual que en la convocatoria ordinaria, se entenderá que el alumno ha superado la materia en convocatoria extraordinaria si, aplicando los porcentajes correspondientes, se alcanza una calificación mínima de un 5.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

<p><b>Bibliografía básica</b></p>	<p>Molina, L. (2014). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. IC Editorial.</p> <p>Describe las posibilidades de los entornos de aprendizaje, sus posibilidades educativas y el rol docente.</p> <p>Silva, J. (2011). Diseño y moderación de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). Editorial UOC, S.L.</p> <p>Reflexión sobre cómo crear entornos mediados por tecnología, para innovar en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Recoge aspectos teóricos y modelos.</p>
<p><b>Bibliografía complementaria</b></p>	<p>Arshavskiy, M. (2014). <i>Diseño Instruccional para Aprendizaje En Línea: guía esencial para la creación de cursos exitosos de educación en línea</i>. CreateSpace Independent Publishing Platform.</p> <p>Castañeda, M., &amp; Acuña, C. E. (2006). Diseño instruccional: métodos de representación del conocimiento. <i>Perfiles pedagógicos</i>, 72. <a href="#">Enlace al recurso</a>.</p> <p>Dorrego, E. (2006). Diseño instruccional de los medios y estrategias cognitivas. <i>Comunicar</i>, 8. <a href="#">Enlace al recurso</a>.</p> <p>Duart, J.M. (2009). <i>Aprender en la virtualidad</i>. Editorial: GEDISA</p> <p>Horton, W. (2006). <i>E-Learning by Design</i>. San Francisco: Pfeiffer.</p> <p>Jakobe, G. (2014). <i>Mobile learning</i>. Editorial: Centro de Estudios Financieros, S.I.</p> <p>López Camps, J. (2005). <i>Planificar la formación con calidad</i>. Madrid: Praxis.</p> <p>Muñoz, P. (2009). <i>Diseño de materiales de aprendizaje multimedia y las nuevas competencias docente en contextos informativos</i>. EBOOK. Editorial: Bubok Publishing</p> <p>Reinmann, G. (2006). Comprender la formación electrónica: ¿una oportunidad para Europa? <i>Revista Europea de Formación profesional</i>(38), 26-41. <a href="#">Enlace al recurso</a></p> <p>Rosenberg, M. J. (2002). <i>E-learning. Estrategias para transmitir conocimiento en la era digital</i>. Bogotá: McGraw-Hill.</p> <p>Vazquez, E. (2013). <i>La expansión del conocimiento en abierto: Los MOOC</i>. Editorial: Octaedro</p> <p>Vazquez, E. (2015). <i>Dispositivos digitales móviles en educación</i>. Editorial: Narcea</p>
<p><b>Otros recursos</b></p>	<p>Artículos actuales sobre eLearning - <a href="https://elearningindustry.com/">https://elearningindustry.com/</a></p> <p>AulaPlaneta. Blog educativo - <a href="https://www.aulaplaneta.com/blog">https://www.aulaplaneta.com/blog</a></p> <p>Educación 3.0 Innovación educativa - <a href="https://www.educaciontrespuntocero.com">https://www.educaciontrespuntocero.com</a></p> <p>Experiencias y recursos - <a href="http://www.theflippedclassroom.es/">http://www.theflippedclassroom.es/</a></p> <p>TED: Ideas worth spreading. Charlas y conferencias - <a href="http://www.ted.com/">http://www.ted.com/</a></p>