

Guía Docente: Diseño de Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje

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

DATOS DEL PROFESORADO			
Profesor Responsable	Juan Bautista Bonnin de Góngora	Correo electrónico	juanbautista.bonnin@ui1.es
Área		Facultad	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
Perfil Profesional 2.0	LinkedIn: https://www.linkedin.com/in/jbbonnin/ Personal: https://www.lasallecentrouniversitario.es/bonnin-de-gongora-juan-bautista/		

CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Asignaturas de la materia	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje
Contexto y sentido de la asignatura en la titulación y perfil profesional	<p>Diseño de Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje da continuidad a lo estudiado en otras asignaturas, especialmente al contenido abordado en Modelos pedagógicos en eLearning.</p> <p>El eLearning, en tanto que experiencia de formación, precisa ser diseñado pedagógicamente. Al diseñador instruccional le compete, entre otros: traducir las necesidades de aprendizaje detectadas por medio de un diagnóstico en competencias, pensar actividades de aprendizaje que conduzcan al logro de estas respondiendo a una o diferentes teorías del aprendizaje y atendiendo a cuestiones de relevancia como los principios del aprendizaje adulto; y sistematizar la evaluación 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 entorno virtual 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>Competencias de la asignatura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • CG01: Conocer los fundamentos pedagógicos de los procesos educativos y formativos mediados por las TIC. • CT06: Poseer motivación para la calidad. • CT10: Ser capaz de trabajar en un contexto internacional. • CT22: Ser capaz de tomar decisiones. • CE03: Aplicar estrategias metodológicas fundamentadas en modelos pedagógicos de formación on-line. • CE08: Ser capaz de diseñar entornos de aprendizaje virtual formal, no formal e informal. • CE10: Identificar indicadores de calidad en la enseñanza virtual. • CE11: Desarrollar, de forma justificada, diseños tecnopedagógicos de cursos, programas o asignaturas con metodología on-line. • CE13: Integrar, de forma justificada, los diferentes factores que confluyen en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje (EVE-A). • CE20: Conocer el desarrollo histórico del Diseño Instruccional y su evolución hacia el concepto de Diseño Tecnopedagógico. • CE22: Distinguir los principios de diseño tecnopedagógico derivados de las distintas teorías del aprendizaje. • CE23: Identificar los diferentes actores y roles dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje online. • CE24: Conocer los fundamentos conceptuales del diseño tecnopedagógico. • CE25: Conocer los modelos de diseño instruccional derivados de los modelos pedagógicos. • CE26: Apreciar y conocer el impacto del diseño tecnopedagógico en el aprendizaje mediado con TIC.
<p>Resultados de aprendizaje de la asignatura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar estrategias metodológicas fundamentadas en modelos pedagógicos de formación online. • Ser capaz de diseñar entornos de aprendizaje virtual formal, no formal e informal. • Poseer motivación para la calidad. • Desarrollar, de forma justificada, diseños tecnopedagógicos de cursos, programas o asignaturas con metodología online. • Integrar, de forma justificada, los diferentes factores que confluyen en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje (EVE-A). • Conocer los principales modelos de diseño instruccional y/o tecnopedagógico. • Apreciar y conocer el impacto del diseño tecnopedagógico en el aprendizaje online. • Conocer el desarrollo histórico del Diseño Instruccional y su evolución hacia el concepto de Diseño Tecnopedagógico. • Identificar las tendencias en eLearning y del diseño tecnopedagógico

PROGRAMACION DE CONTENIDOS

Breve descripción de la asignatura	<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"> • Del Diseño Instruccional al Diseño Tecnopedagógico. • Fundamentos teóricos: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Teoría descriptiva y prescriptiva. ◦ Teorías didácticas. • Modelos de Diseño Instruccional: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Modelo ADDIE. ◦ Modelo de Prototipización rápida. ◦ Modelo de cuatro componentes (4C/ID). ◦ Modelo ASSURE. • Indicadores de calidad de un curso en línea.
Contenidos	<p>Unidad 1. Evolución del diseño instruccional y/o tecnopedagógico</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>Unidad 2. Aportes de las teorías de aprendizaje y de instrucción al diseño de EVA</p> <p>Teorías prescriptivas y descriptivas. Aspectos generales de los enfoques teóricos (conductista, cognitivista, constructivista y conectivista). Teoría de la elaboración.</p> <p>Unidad 3. Modelos de diseño instruccional</p> <p>Conceptualización, características y puesta en práctica de diferentes modelos de diseño instruccional (ADDIE, Prototipización rápida 4C/ID, ASSURE)</p> <p>Unidad 4. Diseñando entornos virtuales de aprendizaje efectivos</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>Unidad 5. Métodos y técnicas para diseñar entornos virtuales innovadores</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>Unidad 6. Retos del diseñador instruccional</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

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 bien cooperativo.

Cuatro serán las actividades que se someterán a evaluación. La asignatura es teórico-práctica. En primer lugar, los estudiantes dispondrán de dos cuestionarios de evaluación, uno en la UD3 y otro en la UD6. Con ellos se valorará el aprendizaje de las unidades didácticas 1-3 y 4-6, respectivamente. Los cuestionarios serán de preguntas cerradas. En segundo, en torno a una única actividad global, se solicitará al alumnado dar respuesta a diferentes cuestiones prácticas. 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.

EVALUACIÓN

Sistema evaluativo

En caso de que la situación sanitaria impida la realización presencial de los exámenes con todas las garantías, la Universidad Isabel I celebrará dichas pruebas en modalidad online. Para la realización de dichos exámenes, la universidad incorporará la herramienta de proctoring a nuestra plataforma tecnopedagógica, con el objetivo de garantizar los procesos de autenticación del alumno, como el control del entorno durante el desarrollo

de las pruebas de evaluación. A su vez, la Universidad Isabel I pondrá a disposición del alumnado una Unidad de Exámenes Online específica para ofrecer apoyo técnico durante todo el proceso y así solventar todas las incidencias que se puedan presentar.

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.

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>Bibliografía básica</p>	<p>Molina, L. (2014). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. IC Editorial. 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. Reflexión sobre cómo crear entornos mediados por tecnología, para innovar en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Recoge aspectos teóricos y modelos.</p>
<p>Bibliografía complementaria</p>	<p>López Camps, J. (2005). <i>Planificar la formación con calidad</i>. Madrid: Praxis.</p> <p>Horton, W. (2006). <i>E-Learning by Design</i>. San Francisco: Pfeiffer.</p> <p>Reinmann, G. (2006). Comprender la formación electrónica: ¿una oportunidad para Europa? <i>Revista Europea de Formación profesional</i>(38), 26-41.</p> <p>Rosenberg, M. J. (2002). <i>E-learning. Estrategias para transmitir conocimiento en la era digital</i>. Bogotá: McGraw-Hill.</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>Catañeda, M., & Acuña, C. E. (2006). Diseño instruccional: métodos de representación del conocimiento. <i>Perfiles pedagógicos</i>, 72.</p> <p>Dorrego, E. (2006). Diseño instruccional de los medios y estrategias cognitivas. <i>Comunicar</i>, 8.</p> <p>Duart, J.M. (2009). <i>Aprender en la virtualidad</i>. Editorial: GEDISA</p> <p>Jakobe, G. (2014). <i>Mobile learning</i>. Editorial: Centro de Estudios Financieros, S.I.</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>Vazquez, E. (2015). <i>Dispositivos digitales móviles en educación</i>. Editorial: Narcea</p> <p>Vazquez, E. (2013). <i>La expansión del conocimiento en abierto: Los MOOC</i>. Editorial: Octaedro</p>
<p>Otros recursos</p>	<p>Artículos actuales sobre eLearning - https://elearningindustry.com/</p> <p>Experiencias y recursos - http://www.theflippedclassroom.es/</p> <p>TED: Ideas worth spreading. Charlas y conferencias http://www.ted.com/</p> <p>AulaPlaneta. Blog educativo - http://www.aulaplaneta.com/blog/</p> <p>Educación 3.0 Innovación educativa - https://www.educaciontrespuntocero.com</p>