

Guía Docente: Gestión de Proyectos E-Learning

DATOS GENERALES	
Facultad	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
Titulación	Máster en Diseño Tecnopedagógico (E-Learning)
Plan de estudios	2016
Materia	Gestión de proyectos e-Learning.
Carácter	Obligatorio
Período de impartición	Segundo Trimestre
Curso	Primero
Nivel/Ciclo	Máster
Créditos ECTS	6
Lengua en la que se imparte	Castellano
Prerrequisitos	No se precisa

DATOS DEL PROFESORADO			
Profesor Responsable	Andresa Sartor Harada	Correo electrónico	andresa.sartor@ui1.es
Área		Facultad	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
Perfil Profesional 2.0	Linkedin ORCID		

CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Asignaturas de la materia	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión de Proyectos E-Learning
Contexto y sentido de la asignatura en la titulación y perfil profesional	<p>La asignatura Gestión de Proyectos E-Learning se ubica en el segundo trimestre del Máster en Diseño Tecnopedagógico (E-Learning) y se enmarca dentro del módulo de Diseño Tecnopedagógico, presentando una estrecha vinculación con otras asignaturas integradas en el plan de estudios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. • Generación de contenidos digitales y recursos hipermedia. <p>Esta asignatura aporta al futuro titulado indicaciones, instrucciones, aportaciones y conocimientos básicos para diseñar, gestionar y ejecutar proyectos E-Learning.</p>

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias de la asignatura	<ul style="list-style-type: none"> • CB06: Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación. • CB09: Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan, a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades. • CB10: Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo. • CT04: Adquirir capacidades de liderazgo y negociación. • CT05: Adquirir iniciativa y espíritu emprendedor. • CT17: Adquirir capacidad de organización y planificación. • CT18: Adquirir capacidad de comunicación: habilidad para la elaboración y redacción de informes, proyectos y cualquier documentación técnica. • CT21: Ser capaz de resolver problemas. • CE08: Ser capaz de diseñar entornos de aprendizaje virtual formal, no formal e informal. • 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).
Resultados de aprendizaje de la asignatura	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir capacidad de organización y planificación. • Adquirir capacidad de comunicación: habilidad para la elaboración y redacción de informes, proyectos y cualquier documentación técnica. • Ser capaz de diseñar entornos de aprendizaje virtual formal, no formal e informal. • 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). • Ser capaz de implementar cursos o programas mediados por las TIC.

PROGRAMACION DE CONTENIDOS

<p>Breve descripción de la asignatura</p>	<p>La materia pretende dotar al estudiante de las competencias necesarias para organizar, planificar y gestionar proyectos y programas educativos con metodología e-Learning, considerando e integrando todos los actores y factores intervinientes.</p> <p>Los ejes temáticos serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestiones institucionales y cursos: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Ejemplos de innovación en instituciones tradicionales. ◦ Nuevos tipos de instituciones. ◦ Nuevos tipos de cursos. • Gestión del e-Learning: <ul style="list-style-type: none"> ◦ La planificación ◦ Apoyos pedagógicos. ◦ Índices de finalización. ◦ Recomendaciones y experiencias.
<p>Contenidos</p>	<p>Unidad didáctica 1. Proyectos de E-Learning. En esta Unidad Didáctica se introduce al estudiante en el tema, estudiando en qué consiste este tipo de proyectos y cuáles son sus principales características, junto con algunas tendencias en el área. Además, se estudian los ámbitos de implementación, como instituciones tradicionales o cursos de formación, entre otros.</p> <p>Unidad didáctica 2. Agentes que intervienen en el Proyecto de E-Learning. Múltiples disciplinas se aúnan en los proyectos e-learning y por ello son diversos los agentes implicados durante todo el proceso. En esta Unidad Didáctica se presentan los diferentes tipos de profesionales que pueden involucrarse, agrupados según el ámbito de actuación; así, por ejemplo, se analiza el papel de autores de contenidos, diseñadores gráficos o administradores de sistemas, entre otros que trabajan en este tipo de proyectos.</p> <p>Unidad didáctica 3. Fase estratégica. En esta Unidad Didáctica se trabajan las primeras etapas del proceso, comenzando con pasos tan esenciales como el diagnóstico de las necesidades formativas, la descripción detallada del público objetivo y la determinación del tipo de plataforma de aprendizaje que se empleará. Tras ello, se pasa a estudiar la viabilidad del proyecto, antes de proceder con la planificación.</p> <p>Unidad didáctica 4. Fase de diseño. En esta Unidad Didáctica se abordan las partes principales que componen la fase de diseño, es decir, se tratan aspectos relacionados con el modelo de diseño instruccional, el sistema de gestión de aprendizaje y algunas herramientas o recursos, para posteriormente profundizar en el diseño del entorno y del proceso de aprendizaje.</p> <p>Unidad didáctica 5. Fase de Desarrollo y Pruebas. Tras haber transitado por las fases previas del proyecto, el estudiante llega a esta Unidad Didáctica, donde se materializa el sistema de aprendizaje. Además, se hace hincapié en la importancia de hacer pruebas para verificar si lo que se ha hecho es correcto, funciona adecuadamente y cumple las expectativas iniciales.</p> <p>Unidad didáctica 6. Implementación y evaluación. Una vez que se ha puesto en marcha el proyecto, se debe de hacer seguimiento y evaluarlo. Esta Unidad Didáctica se centra en una evaluación que se realiza desde varios puntos de vista, trabajando también la importancia de medir el retorno de la inversión realizada, tanto en términos de enseñanza-aprendizaje como económicos.</p>

METODOLOGÍA

Actividades formativas

Opción 1. Evaluación continua

El proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrollará con base en los ítems que se describen a continuación:

- **Contenidos teóricos:** Consulta, lectura, aprendizaje, actividades y revisión de textos que contienen los conceptos y las nociones teóricas vinculadas a la asignatura. Estos contenidos están diseñados para incentivar el desarrollo de competencias y la adquisición de conocimientos, a través de planteamientos dirigidos a lo que el alumnado debe *saber* y también a lo que debe *saber hacer*.
- **Foro de debate:** Actividades para la reflexión, el debate y/o la resolución, en común y compartida, de planteamientos propuestos para la participación desde el pensamiento crítico y la comunicación constructiva.
- **Trabajo Colaborativo:** Actividades para el trabajo de investigación, de búsqueda y/o de innovación. Implican una sugerencia de indagación personal y grupal, empleando las oportunidades que ofrece la red para su desarrollo.
- **Trabajo individual:** Actividades que permiten al alumnado ser consciente de sus intereses educativos y orientar su trabajo e investigación en la línea de trabajo elegida, permitiendo un aprendizaje significativo y contextualizado.

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

Bibliografía básica

Espinosa-Izquierdo, J. G., Espinosa-Figueroa, J. A., & Espinosa-Arreaga, G. B. (2021). E-learning una herramienta necesaria para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*.

- La obra está orientada a la utilización de e-learning como una herramienta para la educación actual, la aplicabilidad y uso de estas plataformas para la educación a distancia viene ganando terreno, gracias a los beneficios que ofrecen, los docentes y estudiantes pueden interactuar y continuar con sus estudios desde cualquier lugar del planeta por muy remoto que se encuentren.

García Aretio, L. (2014). Bases, mediaciones y futuro de la educación a distancia en la sociedad digital. Editorial. Síntesis.

- En esta obra se desarrollan los distintos recursos, herramientas y métodos necesarios en el contexto de la educación a distancia, debido a que la nueva sociedad del siglo XXI «Sociedad digital» requiere nuevas formas de enseñar y aprender. Basado en nuevos modelos de aprendizaje como son: e-learning, b-learning, mobile learning. Todo ello complementado con los nuevos modelos formativos que incurren con fuerza en el entorno educativo online como son: los MOOC, gamificación y realidad aumentada.

Gallego Arrufat, M.J., Raposo Rivas, M. (2016). Formación para la educación con tecnologías. Editorial. Pirámide

- Esta obra ofrece desde una perspectiva educativa los diferentes recursos y métodos que se exigen para la adquisición de las competencias para una sociedad cultural multimedia. Se contemplan los principales retos a los que se tiene que enfrentar la educación tecnológica: diseño y desarrollo de innovaciones

	<p>educativas, metodologías activas para la formación online, conocimiento de recursos educativos abiertos y generación de contenidos digitales.</p> <p>Herrera-Cubides, J. F., Gelvez-García, N. Y., & López-Sarmiento, D. A. (2019). LMS SaaS: Una alternativa para la formación virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El artículo presenta una exploración acerca la alternativa de usar SaaS LMS como alternativa de gestión en e-learning, explorando características que proporciona un SaaS LMS. Para tales efectos se estudiará el desarrollo de aplicaciones en Cloud Computing, haciendo una caracterización general de SaaS y LMS, analizando los tipos de LMS y la interoperabilidad de aplicaciones y LMS
<p>Bibliografía complementaria</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arsgames (2018) El aprendizaje en juego: <i>tecnoludismo</i> para el pensamiento crítico. Sello ARSGAMES. • Bley, A. S., & Cárdenas, L. F. A. (2019). <i>Planificación y control de proyectos</i>. Alpha Editorial. • Bustos Cardona, J. J. Propuesta para el desarrollo de un entorno de aprendizaje e-learning en Sistemas de Gestión de Calidad conforme a la NTC-ISO9001: 2015, en el marco de un proyecto de investigación institucionalizado. • Cruz, C. E. Z., Colado, A. Z., Ocegueda, A. T. S., & Escobedo, R. M. V. (2020). Análisis crítico de ambientes virtuales de aprendizaje. <i>Utopía y Praxis Latinoamericana</i>, 25(11), 33-47. • Espinosa-Izquierdo, J. G., Espinosa-Figueroa, J. A., & Espinosa-Arreaga, G. B. (2021). E-learning una herramienta necesaria para el aprendizaje. <i>Polo del Conocimiento</i>, 6(3), 659-669. • Hernández, L. Y. C. (2021). Educación a distancia: transformación de los aprendizajes. <i>Telos: revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales</i>. • Kaplún, G. (2005). <i>Aprender y enseñar en tiempos de Internet</i>. Oficina Internacional del Trabajo, CINTERFOR, Uruguay. • Noguera, I., Guerrero-Roldán, A. E., & Masó, R. (2018). Collaborative agile learning in online environments: Strategies for improving team regulation and project management. <i>Computers & Education</i>, 116, 110-129. • Quintanar-Casillas, R., & Hernández-López, M. S. (2022). Modelos Tecnológicos de Aprendizaje Adaptativo Aplicados a la Educación. <i>Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0</i>, 15(1), 41-66.
<p>Otros recursos</p>	<p>Cabero, J. & Llorente M.C. (2008). Del e-learning al blended learning: nuevas acciones educativas. <i>Quaderns</i>, 51. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2566563</p> <ul style="list-style-type: none"> • El artículo es un interesante estudio sobre la evolución del aprendizaje en línea hacia el aprendizaje combinado. <p>Cruz, C. E. Z., Colado, A. Z., Ocegueda, A. T. S., & Escobedo, R. M. V. (2020). Análisis crítico de ambientes virtuales de aprendizaje. <i>Utopía y Praxis Latinoamericana</i>, 25(11), 33-47. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27964922003</p> <ul style="list-style-type: none"> • En este documento, los autores realizan un análisis valioso que examina los entornos virtuales de aprendizaje desde una perspectiva crítica. <p>OBS Business School. <i>La industria del e-learning duplicará su volumen hasta superar los 100.000 millones de dólares en 2015</i>. http://www.obs-edu.com/es/noticias/obs-business-school/la-industria-del-e-learning-duplicara-su-volumen-hasta-superar-los-100-000-millones-de-dolares-en-2015</p> <ul style="list-style-type: none"> • Este material desarrolla información relevante sobre el crecimiento proyectado de la industria del e-learning. <p>OBS Business School. <i>E-learning II Indicadores y tendencias 2015</i>.</p>

<http://boletines.prisadigital.com/mercado-global-del-e-learning-2014.pdf>

- Este boletín es un recurso muy útil, que ofrece datos e indicadores sobre las tendencias en el e-learning.

Ortiz, F. C. (2021). *Creatividad, Comunicación y Cultura: Gestión innovadora de proyectos educativo-culturales en la era digital*. Editorial Pueblo y Educación.

- El documento presenta un enfoque interesante sobre la gestión de proyectos educativos-culturales en la era digital, destacando la importancia de la creatividad y la comunicación.

Martín-Sanz, C. (2011). *ULearning: nuevas vías de formación*. <https://es.slideshare.net/SecundariaTecnica23/u-learning>

- En este material, se propone de manera muy interesante una exploración sobre las nuevas formas de formación a través de ULearning.

OLIVARES, N. S. U. (2020). Perspectiva de diseñadores instruccionales sobre los elementos pedagógicos del diseño instruccional para potenciar la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje. <http://ri-ng.uaq.mx/handle/123456789/2247>

- El documento aporta una perspectiva interesante desde el punto de vista de los diseñadores instruccionales para construir ambientes virtuales de aprendizaje efectivos.

Penna, A. F., Sánchez, I. C., & Delgado, D. D. (2019). Análisis comparativo de las plataformas tecnológicas para el estudio de posgrados en línea en México. *Revista EDaPECI*, 19(2), 40-51. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7021737.pdf>

- El artículo propone un análisis comparativo valioso que evalúa las plataformas tecnológicas utilizadas en los estudios de posgrado en línea en México.

Pillpa, A., & Helia, G. (2019). Aplicación de GanttProject en el área de educación para el trabajo para fortalecer las capacidades para la comprensión y aplicación de tecnologías en los alumnos del cuarto año "a" de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco.

- El documento describe un estudio interesante que muestra cómo la aplicación de GanttProject fortalece las habilidades tecnológicas en estudiantes de educación para el trabajo.

UNESCO (2013). *Policy Guidelines for Mobile Learning*. <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002196/219641E.pdf>

- UNESCO, como gran referente en los parámetros de actuación, nos propone esta guía, que establece directrices políticas para el aprendizaje móvil.