



Información de la asignatura

Titulación: Máster Universitario en Innovación Tecnológica en Educación

Facultad: Magisterio y ciencias de la educación

Código: 1360008

Nombre: ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Créditos: 6 ECTS

Curso: 1

Semestre: 2

Módulo: Entornos Virtuales de Aprendizaje

Materia: Entornos Virtuales de Aprendizaje

Carácter: Obligatorio

Departamento: Didáctica general, teoría de la educación e innovación tecnológica

Tipo de enseñanza: Híbrido

Lengua/-s en las que se imparte: Español **Profesorado:**

Azahara Casanova

Azahara.casanova@ucv.es

Organización del módulo

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
EDUCACIÓN 3.0	6	Entornos Virtuales de Aprendizaje	6	2/2
EDUCACIÓN 3.0	6	Tecnologías Educativas Emergentes	6	2/2



FORMACIÓN TEÓRICA BÁSICA

PI-02-F-16 ED 01

Conocimientos recomendados

- Ninguno

Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

Código	Resultados de aprendizaje
R1	El alumnado distingue las principales plataformas educativas.
R2	El alumnado genera sus propios materiales formativos virtuales
R3	El alumnado es capaz de gestionar adecuadamente plataformas educativas.

PI-02-F-16 ED 01



Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

Código	Básicas	Ponderación			
		1	2	3	4
CB7	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.			x	
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.				x

Código	Generales	Ponderación			
		1	2	3	4
CG2	Que los estudiantes sean capaces de adaptarse a las tecnologías y a los futuros entornos actualizando contenidos y competencias.				x
CG4	Que los estudiantes sean capaces de trabajar en equipo y colaborar eficazmente con otros profesionales dentro y fuera del aula a través de las TIC			x	

Código	Específicas	Ponderación			
		1	2	3	4
CE11	Que los estudiantes sean capaces de configurar y adaptar la plataforma virtual del centro o buscar plataformas alternativas para mejorar la calidad de la formación online del mismo.			x	
CE12	Que los estudiantes utilicen con dominio suficiente los módulos que incorporan los entornos virtuales de aprendizaje para el diseño, desarrollo y evaluación de las acciones educativas a través de Internet.				x
CE13	Que los estudiantes utilicen con dominio suficiente los módulos que incorporan los entornos virtuales de aprendizaje para desarrollar procesos de comunicación síncrona y asíncrona durante las acciones virtuales educativas.				x
CE14	Que los estudiantes sean capaces de realizar funciones de administrador en un entorno virtual de aprendizaje como matricular usuarios, asignar roles y permisos, realizar informes o instalar y desinstalar nuevos módulos al entorno virtual de aprendizaje.			x	



Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
TODOS	20	Actividades para la participación (presencial/virtual)
TODOS	50	Tareas y trabajo práctico
TODOS	30	Rúbricas para proyecto Final

Criterio de concesión de las Matrículas de Honor: De conformidad con la normativa reguladora de la evaluación y la calificación de la asignatura vigente en la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a los alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. El número de "Matrículas de Honor" no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en el grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

De forma excepcional, se podrá asignar las matrículas de honor entre los diferentes grupos de una misma asignatura de manera global. No obstante, el número total de matrículas de honor a conceder será el mismo que si se asignaran por grupo, pero pudiéndose éstas, repartirse entre todos los alumnos en función de un criterio común, sin importar el grupo al que pertenece.

Los criterios de concesión de "Matrícula de Honor" se realizará según los criterios estipulados por el profesor responsable de la asignatura detallado en el apartado de "Observaciones" del sistema de evaluación de la guía docente.

Evaluación única:

Se entiende por evaluación única aquella que el alumno realiza de forma excepcional y alternativa cuando, por no haber asistido a clase suficientemente, no puede realizar las pruebas de evaluación que, con carácter general, se establecen en la guía docente de la asignatura. No se trata de una única prueba sino del conjunto de cuantas pruebas y/o actividades de evaluación sean necesarias para poder evidenciar y medir todos y cada uno de los resultados de aprendizaje definidos para la asignatura. Estas pruebas pueden solicitarse a lo largo del transcurso de la asignatura y/o, en todo caso, al final de la misma en las fechas de evaluación oficiales.

En evaluación única: El 80% de la calificación corresponderá a los trabajos encomendados por el profesorado y el 20% a pruebas objetivas.

Principios Fundamentales para el Uso de Inteligencia Artificial

Los alumnos podrán usar la IA para:

- Consulta de dudas sobre actividades formativas
- Aprendizaje asistido (explicaciones alternativas o ejercicios de autoevaluación)
- Búsqueda de recursos y referencias alternativas para el estudio

Los alumnos no podrán usar la IA para:

- Grabar o transcribir, total o parcialmente, cualquier actividad realizada en el aula, con el fin de obtener resúmenes o apuntes hechos por IA
- Generación de texto en trabajos relacionados con la Actividad X
- Presentar como propio el trabajo generado por IA
- Proveer a la IA de enunciados, prácticas o pruebas de evaluación para obtener respuestas automáticas

Criterios de cita y atribución

- En caso de usar la IA en alguna de las actividades, se deberá citar en qué parte de la actividad ha sido, que IA se ha usado y para qué se ha usado (consulta de fuentes, análisis de estilo, ampliación de conocimientos etc.



Metodologías

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M1	Sesiones de trabajo grupal supervisadas por el profesor. Estudio de casos, problemas, estudio de campo, búsqueda de datos, análisis de programas, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.
M2	Atención personalizada al estudiante de forma virtual y presencial online, utilizando la plataforma de la universidad.
M3	Trabajo práctico supervisado por el docente para la consecución de un producto final, donde se establecen previamente los objetivos a alcanzar.
M4	Debates u opiniones en línea supervisadas por el docente que permiten a los estudiantes la expresión de sus ideas, opiniones y comentarios argumentados respecto a los contenidos trabajados.
M5	Estudio del alumno: Preparación individual de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. para entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.
M6	Exposición de contenidos por parte del docente, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula virtual, que requieren del feedback y de la participación del alumnado en distintos tiempos.
M7	Comentarios, resúmenes, análisis críticos, reseñas, glosarios, webquest, pruebas, etc., individualmente o en equipo, para evaluar la adquisición de los resultados de aprendizaje.
M8	Comentarios y análisis críticos en foros, elaboración de recursos y actividades específicos sobre la asignatura, trabajados individualmente o en equipos, para evaluar la adquisición de los resultados de aprendizaje y empleando la plataforma virtual docente de la UCV.



Actividades formativas

Presenciales

Actividad	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	Metodología	ECTS	HORAS
CLASE MAGISTRAL PARTICIPATIVA	Todos los resultados	M6	0,2	5
CLASES PRÁCTICAS	Todos los resultados	M1,M7	0,1	2.5
PROYECTO	Todos los resultados	M3	0,14	3.5
Total			0.44	11

A distancia

Actividad	Relación con los resultados de aprendizaje	Metodología	ECTS	HORAS
TUTORÍA VIRTUAL	Todos los resultados	M2	0,48	12
SESIÓN VIRTUAL ASÍNCRONA	Todos los resultados	M2	0,2	5
FOROS DE DISCUSIÓN	Todos los resultados	M4	0.4	10
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN CONTINUA	Todos los resultados	M8, M7	0,4	10
TOTAL			1.48	42

Trabajo autónomo

Actividad	Relación con los resultados de aprendizaje	Metodología	ECTS	Horas
Trabajo individual	Todos	M5	4.08	102
Total			4.08	102



Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Bloque de contenidos	Contenidos
1	Introducción a los Entornos Virtuales de Aprendizaje de los espacios físicos a los virtuales para la enseñanza Plataformas LMS: aproximación a un EVA
2	Plataforma Moodle: Gestión y herramientas. Gestión docente del aula virtual: Entorno de Moodle Publicación de Archivos y Recursos Interacción en el aula: Participantes Actividades: Foros Tareas Gestión avanzada del aula virtual: Grupos y agrupamientos Cuestionarios Calificaciones Recursos SCORM Más actividades avanzadas Administración de la plataforma: Matriculación de estudiantes Configuración de roles y permisos Instalación de módulos adicionales Uso de la Inteligencia Artificial: Creación de preguntas de forma automática Creación de rúbricas Inspiración para la creación de contenidos
3	Plataforma Moodle: Usos metodológicos Gamificación a través de la plataforma Personalización del aprendizaje Integración con aplicaciones externas
4	Otras plataformas educativas Más Plataformas gratuitas Plataformas propietarias Plataformas en abierto o cursos MOOC



Referencias

- **Denmeade, N.** (2015). *Gamification with Moodle*. Birminham: Publishing Ltd.
- **Díaz, R.** (2020). *Triunfa con tu aula virtual: Una propuesta para elaborar unidades didácticas y convertirnos en profesores online en nuestras aulas Moodle de Papás 2.0*, EducaMadrid y resto de CCAA.
- **García, D.** (2020). *Enseña dos veces: Cómo configurar talleres con MOODLE para que tus estudiantes se corrijan entre sí: 1 (Exprime Moodle)*. Madrid: Triple eñe.
- **Méndez, D.** (2019). *La guía de Google Classroom: Conoce la plataforma de Google para educación desde cero y con ejemplos prácticos*. Edición digital.
- **Southworth, J., Migliaccio, K., Glover, J. Glover, J., Reed, D., McCarty, C. Brendemuhl, J. y Aron Thomas, A.** (2023). *Developing a model for AI Across the curriculum: Transforming the higher education landscape via innovation in AI literacy*. *Computers and Education: Artificial Intelligence* 4, 100127, 1-10.
- **Tirado, R.**, (2020). *Los entornos virtuales de aprendizaje. Bases para una didáctica del conocimiento. 2º edición: una didáctica del conocimiento*. Madrid: Formación Alcalá S.L.
- **VV. AA,** (2014). *Formación en teleformación. formación virtual, on-line y e-learning. Propuestas de formación*. Madrid: MAD.