



Universidad  
Internacional  
de Valencia

# Guía didáctica

## **ASIGNATURA: Diseño y Gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje**

**Título:** Máster Universitario en Tecnologías de la Información y la Comunicación Aplicadas a la Educación

**Materia:** E-Learning para la Innovación Educativa

**Créditos:** 6 ECTS

**Código:** 07MTIC

# Índice

1. Organización general.....	3
1.1 Datos de la asignatura.....	3
1.2 Equipo docente.....	3
1.3 Introducción a la asignatura.....	3
1.4 Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
2. Contenidos/temario.....	5
3. Metodología.....	5
4. Actividades formativas.....	5
5. Evaluación.....	7
5.1 Sistema de evaluación.....	7
5.2 Sistema de calificación.....	7
6. Bibliografía.....	8
6.1 Bibliografía de referencia.....	8
6.2 Bibliografía complementaria.....	9

# 1. Organización general

## 1.1 Datos de la asignatura

<b>MATERIA</b>	<b>Elearning para la Innovación Educativa</b>
<b>ASIGNATURA</b>	<b>Diseño y Gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje</b> <b>6 ECTS</b>
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Semestre</b>	Segundo
<b>Idioma en que se imparte</b>	Castellano
<b>Requisitos previos</b>	No existen
<b>Dedicación al estudio por ECTS</b>	25 Horas

## 1.2 Equipo docente

<b>Profesora</b>	<p><b>Dra. Sara Cebrián Cifuentes</b>  <a href="mailto:sara.cebrian@campusviu.es">sara.cebrian@campusviu.es</a></p> <p><b>Alejandro Ignacio Rodríguez Simón</b>  <a href="mailto:alejandroiagnacio.rodriguez@campusviu.es">alejandroiagnacio.rodriguez@campusviu.es</a></p>
------------------	---

## 1.3 Introducción a la asignatura

Esta asignatura pertenece a la materia Elearning para la Innovación Educativa. Pretende ofrecer los elementos necesarios para que los estudiantes se introduzcan en los conceptos fundamentales del diseño y desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje tales como: plataformas elearning, herramientas, funciones del docente y el e-mentoring y de los datos en el proceso de Learning Analytics, y las cuestiones relacionadas con la ética y privacidad de los datos educativos, para ser capaces de diseñar y gestionar un curso de formación en una de las plataformas elearning.

## 1.4 Competencias y resultados de aprendizaje

### COMPETENCIAS GENERALES

CB6: 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.

CB7: Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8: Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9: 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.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

CE9.- Comparar las diferentes modalidades de formación y sus características, para seleccionar la más adecuada en el diseño de acciones formativas.

CE10.- Diseñar entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de acciones formativas elearning.

CE11.- Implementar sistemas de gestión del aprendizaje, para el desarrollo de acciones formativas elearning, con contenidos, recursos, instrumentos de evaluación, herramientas de comunicación y herramientas de seguimiento.

CE12.- Gestionar la creación, impartición y evaluación de acciones formativas en plataformas elearning.

CE13.- Elaborar el diseño instruccional para la creación de un recurso educativo digital a través del modelo ADDIE.

CE14.- Crear contenidos digitales para acciones formativas elearning con herramientas de autor.

## 2. Contenidos/temario

### **UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: El E-Learning como vehículo de aprendizaje.**

- 1.1. Introducción
- 1.2. Introducción al Learning Analytics

### **UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: La Analítica de Aprendizaje.**

- 1.1. Learning Analytics
- 2.2. Herramientas analíticas integradas en LMS
- 2.3. La función del docente y el e-mentoring en el proceso de Learning Analytics

### **UNIDAD DE APRENDIZAJE 3: La Gestión del Aprendizaje en el Entorno Virtual.**

- 3.1. Las funciones de los datos en Learning Analytics
- 3.2. Ética y privacidad de los datos educativos

## 3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesitasen. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

## 4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

### **1. Actividades de carácter teórico**

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual, SCORM y material complementario). Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- a. Clases expositivas
- b. Sesiones con expertos en el aula
- c. Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales
- d. Estudio y seguimiento de material interactivo

## **2. Actividades de carácter práctico**

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

## **3. Tutorías**

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

## **4. Trabajo autónomo**

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

## **5. Prueba objetiva final**

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

## 5. Evaluación

### 5.1 Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
<b>Portafolio*</b>	<b>70 %</b>
Colección de tareas realizadas por el alumnado y establecidas por el profesorado. La mayoría de las tareas aquí recopiladas son el resultado del trabajo realizado dirigido por el profesorado en las actividades, tutorías colectivas, etc. Esto permite evaluar, además de las competencias conceptuales, otras de carácter más práctico, procedimental o actitudinal.	
Sistema de Evaluación	Ponderación
<b>Prueba final*</b>	<b>30 %</b>
La realización de un Examen Online cuyas características son definidas en cada caso por el correspondiente profesorado.	

**\*Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

### 5.2 Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

## 6. Bibliografía

### 6.1 Bibliografía de referencia

Amo, D., y Santiago, R. (2017). Learning Analytics. *La narración del aprendizaje a través de los datos*. Editorial UOC.

Conde, M.Á. (2012). *Aplicación de Learning Analytics, ¿qué decisiones puedo tomar a partir de la actividad de los alumnos?* Observatorio Scopeo.  
<http://scopeo.usal.es/aplicacion-de-learning-analytics/>

Gómez-Aguilar, D.A., Therón, R. y García-Peñalvo, F.J. (2014). Analítica Visual en e-learning. *Journal of universal computer science*, 15(7),1526-1545.

García Cabrero, J. C., Ruipérez, G., Castrillo, M.D. y Román Mendoza, E. (2010). *Plataformas de elearning y gestión de contenidos*. Fundación Cátedra Toledo.

Pardo, A. y Siemens, G. (2014). Ethical and privacy principles for learning analytics. *British Journal of Educational Technology*, 45(3),438-450.

Rojas-Castro, P. (2017). Learning analytics. Una revisión de la literatura. *Educación y Educadores*, 20(1),106-128.  
<http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/6412>

Romero, G. (2013). *Aprendizaje en Línea–5*. Recomendaciones a considerar [WeblogPost]. Blog de Gesvin. <https://gesvin.wordpress.com/2015/09/12/aprendizaje-enlinea-5-recomendaciones-a-considerar-articulo/>

Zapata-Ros, M. (2013). Analítica de aprendizaje y personalización. *Campus Virtuales*, 2(2), 88- 118.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5166881>



## 6.2 Bibliografía complementaria

Amo, D. (2017, 13 de octubre). *Buenas prácticas de visualización de datos*. [weblogpost].

<http://www.eduliticas.com/2017/10/visualizacion-de-datos/vfsbuenas-practicas-en-visualizacion-de-datos/>

Algarde de Da Forno, S. (2002). Asociaciones de educación a distancia: mundiales, regionales y nacionales. *Sistemación, catalogación y descripción de los recursos electrónicos enmarcados en dicha tipología*.

<http://www2.uned.es/catedraunescoead/silviaalgarde/indice.htm>