

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2024/2025

Identificación y características de la asignatura			
Código	401661	Créditos ECTS	6
Denominación (español)	Plataformas y Aulas Virtuales: nuevos espacios para enseñar y para aprender		
Denominación (inglés)	Platforms and Virtual Classrooms: new scenarios for teaching and learning		
Titulaciones	Máster Universitario en Investigación en Formación del Profesorado y Tecnología Educativa por la Universidad de Extremadura		
Centro	Facultad de Educación y Psicología		
Semestre	2º	Carácter	Obligatoria
Módulo	Disciplinar		
Materia	-		
Profesor/es			
Nombre	Despacho	Correo-e	Página web
M ^a Jesús Fernández Sánchez	A-7	mafernandezs@unex.es	
Coral Núñez-Barranco Fernández	A-5	coralnf@unex.es	
Área de conocimiento	Didáctica y Organización Escolar Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación		
Departamento	Ciencias de la Educación		
Profesor coordinador (si hay más de uno)	María Jesús Fernández Sánchez		
Competencias			
CT1 - Utilizar las TIC como herramienta de búsqueda, análisis, selección y producción de recursos.			
CT3 - Trabajar en equipo de forma colaborativa y con responsabilidad compartida, potenciando la cooperación con todos los agentes implicados.			
CG4 - Diseñar y evaluar programas de formación y materiales didácticos, utilizando diversos recursos, particularmente las TIC.			
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.			
CB10 - Que los estudiantes posean habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.			
CE11 - Conocer y diseñar investigaciones y estudios en Tecnología Educativa y distinguir las distintas dimensiones que implica esta área de conocimiento.			
CE12 - Aplicar y evaluar tecnologías avanzadas de información y comunicación en el marco de la formación del profesorado y la práctica educativa.			
CE16 – Investigar e integrar aspectos del e-learning y el m-learning en los entornos de aprendizaje.			

CE17 – Conocer las líneas de investigación relacionadas con e-learning, m-learning y entornos personales de aprendizaje.	
Contenidos	
Breve descripción del contenido	
Conceptualización pedagógica de los entornos virtuales de aprendizaje. Desarrollo tecnológico y didáctico de las modalidades formativas virtuales. Diseño y desarrollo didáctico en entornos formativos virtuales (programación, seguimiento, interacción y evaluación). Estudios e investigaciones en entornos formativos virtuales. Tendencias emergentes formativas en entornos virtuales. Innovación en modalidades formativas virtuales: e-learning, mobile learning y Personal Learning Environments (PLE).	
Temario de la asignatura	
Tema 1: La formación en entornos virtuales de aprendizaje.	
<ul style="list-style-type: none"> • Contenidos del tema 1: Definición, clasificación y herramientas de los entornos virtuales de aprendizaje. Modalidades formativas. • Descripción de las actividades prácticas del tema 1: análisis documental, visionado de vídeos, debate en foros y sesiones virtuales síncrona. 	
Tema 2: Los roles y la interacción virtual. Metodologías, recursos y actividades.	
<ul style="list-style-type: none"> • Contenidos del tema 2: roles del alumnado y profesorado en los EVA. Metodologías y recursos digitales. • Descripción de las actividades prácticas del tema 2: análisis documental, aplicación de metodologías y recursos, debate en foros y sesiones virtuales síncrona. 	
Tema 3: Diseño y desarrollo didáctico en entornos formativos virtuales: programación, seguimiento, interacción y evaluación.	
<ul style="list-style-type: none"> • Contenidos del tema 3: planificación y diseño de un entorno virtual. Proceso didáctico de un entorno virtual: análisis y elaboración, acción educativa: interacción y evaluación (del profesorado, del alumnado y del propio entorno virtual). • Descripción de las actividades prácticas del tema 3: Revisión de archivos en diferente formato (audiovisual o de texto), tareas de comunicación asíncrona individual y de elaboración de informes. 	
Tema 4: Estudios e investigaciones en entornos formativos virtuales.	
<ul style="list-style-type: none"> • Contenidos del tema 4: Análisis de la investigación en entornos formativos virtuales. • Descripción de las actividades prácticas del tema 4: revisión bibliográfica, visionado de vídeos, debate en foros, actividades expositivas y sesiones virtuales. 	
Tema 5: Tendencias educativas emergentes en entornos virtuales.	
<ul style="list-style-type: none"> • Contenidos del tema 5: Gamificación. Clase invertida. MOOC. • Descripción de las actividades prácticas del tema 5: Revisión de archivos en diferente formato (audiovisual o de texto), tareas de comunicación asíncrona individual y de elaboración de informes. 	
Tema 6: Innovación en modalidades formativas virtuales: e-learning, mobile learning y Personal Learning Environments (PLE).	
<ul style="list-style-type: none"> • Contenidos del tema 6: E-learning (ventajas, limitaciones y experiencias de interés). Mobile learning (orígenes, beneficios y trabajos de investigación). Personal Learning Environments (componentes, desarrollo e investigaciones de interés). • Descripción de las actividades prácticas del tema 6: Revisión de archivos en diferente formato (audiovisual o de texto), tareas de comunicación asíncrona individual y de elaboración de informes. 	
Actividades formativas	
Horas de trabajo del alumno por tema	Actividades

Tema	Total	CVS	CVA	TVS	TVA	TA
1	24	0,5	8	0,5	3,5	11.5
2	24	0,5	7	0,5	3	13
3	24	0,5	6,5	0,5	3,5	13
4	24	0,5	8,5	0,5	3	11.5
5	24	0,5	7,5	0,5	3,5	12
6	24	0,5	8	0,5	3	12
Evaluación	6	2				4
TOTAL ECTS	150	5	45,5	3	19,5	77

CVS: Clase virtual síncrona. Actividad docente que se desarrolla a través de una interacción entre profesorado y estudiantes, que requiere la coincidencia de ambos al mismo tiempo (presencia síncrona), utilizando las herramientas tecnológicas de comunicación que permitan dicha interacción como, por ejemplo, chat y videoconferencia, entre otras.

CVA: Clase virtual asíncrona. Actividad docente en la que profesorado y estudiantes interactúan, de manera flexible, en momentos temporales distintos. Para el desarrollo de esta actividad docente se pueden combinar diferentes recursos educativos haciendo uso de las TIC.

TVS: Tutoría virtual síncrona. Explicación personalizada en grupos reducidos sobre los conocimientos y aplicaciones mostradas en las clases teóricas y de problemas, Seguimiento individual o grupal de estudiantes a través de herramientas de comunicación síncrona (chat, videoconferencia...)

TVA: Tutoría virtual asíncrona. Seguimiento individual o grupal de estudiantes a través de herramientas de comunicación asíncrona (correo electrónico, foros, etc.).

TA: Trabajo autónomo. Autoaprendizaje, estudio personal, elaboración de informes de prácticas, trabajos o relaciones de problemas propuestas por el equipo docente y preparación de exámenes.

Metodologías docentes

Trabajo teórico de los contenidos de la asignatura, discusión y debate.

Lectura comentada de textos científicos.

Diseño y realización de trabajos monográficos y proyectos.

Actividades colaborativas basadas en los recursos del campus virtual.

Estudio de la materia y preparación de pruebas de evaluación.

Resultados de aprendizaje

1. Conocerán recursos de aprendizaje a distancia mediados por ordenador.
2. Distinguirán corrientes de investigación relacionadas con tendencias emergentes en educación virtual.
3. Aplicarán las corrientes anteriores a su propio aprendizaje.
4. Desarrollarán habilidades para aprender utilizando recursos educativos relacionados con la web 2.0.

Sistemas de evaluación

Evaluación continua

La evaluación contemplará **actividades**, individuales y/o grupales (síncronas o asíncronas a través del campus virtual), encaminadas a la adquisición de las competencias por parte del alumnado (**70%** de la calificación final), así como una prueba final, en las correspondientes convocatorias oficiales (**30%** de la calificación final). **Hay que alcanzar al menos un 4 (sobre 10) en la prueba final para poder**

sumar el resto de las notas de la asignatura. Las pautas concretas sobre el desarrollo de esta prueba (que se hace de manera virtual) se darán al inicio de la asignatura a quienes se matriculen en la misma.

Las actividades de evaluación previas a la prueba final consistirán en la lectura de artículos científicos, la realización de casos prácticos, cuestionarios, diseño de proyectos y exposiciones; también se valorará la participación en el campus virtual. Estas actividades sólo se realizarán en el curso académico correspondiente y tendrán un carácter de "no recuperable" por lo que su calificación se mantendrá en las diversas convocatorias del curso académico.

Se recomienda la consulta de los materiales y los plazos de realización y entrega de las tareas de evaluación continua, particularmente aquellas tareas de carácter no recuperable, en el espacio virtual de la asignatura (<http://campusvirtual.unex.es/zonauex/evuex>).

El estudiante debe responsabilizarse de organizar adecuadamente su tiempo de estudio para entregar sus actividades de evaluación en los plazos previamente establecidos. Se espera del alumnado una actitud proactiva y un compromiso firme por alcanzar los resultados de aprendizaje esperados. El acceso periódico al aula virtual y la participación constante son clave para una experiencia educativa de éxito. Comunicar en cualquier momento con el profesorado todas las dudas o problemas que las situaciones de aprendizaje provoquen en el estudiante.

La asistencia a las sesiones virtuales síncronas no será obligatoria, pero sí permitirán obtener una bonificación adicional en la calificación final (no superior a 1 punto).

Evaluación Global (EG)

De conformidad con el art. 4 de la Normativa de Evaluación de la UEx de 26 de octubre de 2020 (DOE de 3 de noviembre) la elección de la modalidad de evaluación global corresponde a los estudiantes, que podrán llevarla a cabo para cada una de las convocatorias (ordinaria y extraordinaria) durante el primer cuarto del periodo de impartición de la docencia de la asignatura. El profesorado gestionará las solicitudes a través de un espacio específico creado para ello en el Campus Virtual. No manifestarlo en forma y plazo correctos supondrá pasar, automáticamente, a la modalidad de evaluación continua.

La EG consistirá en el mismo examen final que realice el alumnado de evaluación continua, con la misma ponderación y condición de superarla para poder sumar las demás notas. Para el 70% restante de la nota habrá una prueba de evaluación adicional sobre los contenidos de la asignatura. A lo largo del curso se darán las instrucciones precisas para que el alumnado sepa cómo prepararse dichos contenidos, y dicha prueba se celebrará el mismo día y hora que se fije desde la Facultad el examen en la convocatoria. En esta modalidad no se entregan trabajos prácticos a lo largo del curso, conforme a lo que establece la Normativa, porque el alumnado de EG no entrega trabajos.

Orientaciones generales

Las pruebas de evaluación virtuales podrán supervisarse por videoconferencia y grabarse por parte del profesorado, respetando en todo caso, y de manera inexcusable, el principio de proporcionalidad y la garantía de la dignidad y los derechos de los estudiantes.

Bibliografía (básica y complementaria)

- Ahrens, D. (2015). Serious games—A new perspective on workbased learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 204, 277-281. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.08.152>
- Amaro, R. (2011). La planificación didáctica y el diseño instruccional en ambientes virtuales. *Investigación y Postgrado*, 26 (2), 129-160. <https://www.redalyc.org/pdf/658/65830335002.pdf>
- Atwood-Blaine, D. A.; Rule, A. C. & Walker, J. (2019). Creative Self-Efficacy of Children Aged 9-14 in a Science Center Using a Situated Mobile Game. *Thinking Skills and Creativity*, 33 (1), 100580. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.100580>
- Cabero, J. (2006). Las TIC y las inteligencias múltiples. *Infobit. Revista para la difusión y el uso educativo de las TIC*, 13, 8-9.
- Calatayud, S. & Gutiérrez, P. (2018). Entornos personales de aprendizaje del profesorado desde una perspectiva de género. *Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado*, 22 (4), 328-352. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v22i4.8419>
- Castañeda, L. y Adell, J. (2013). *Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Marfil.
- Chang, M., Evans, M. A., Kim, S., Norton, A. & Samur, Y. (2015). Differential effects of learning games on mathematics proficiency. *Educational Media International*, 52 (1), 47-57. <https://doi.org/10.1080/09523987.2015.1005427>
- Checa-Romero, M., & Pascual-Gómez, I. (2018). Minecraft and machinima in action: development of creativity in the classroom. *Technology, Pedagogy and Education*, 27(5), 625-637. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2018.1537933>
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & education*, 59(2), 661-686. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.004>
- Dichev, C. y Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1-36. <https://bit.ly/2tDUWoA>
- Dimitra, K., Konstantinos, K., Christina, Z., & Katerina, T. (2020). Types of Game-Based Learning in Education: A Brief State of the Art and the Implementation in Greece. *European Educational Researcher*, 3(2), 87-100. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1265904.pdf>
- Es-Sajjade, A., & Paas, F. (2020). Educational theories and computer game design: lessons from an experiment in elementary mathematics education. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2685-2703. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-020-09799-w>
- Faraj Allahi, M., & Zarif Sanayei, N. (2009). Education based on information and communication technology in higher education. *Journal of education strategies*, 4(2), 167-171
- González, D., Jeong, J., Cañada, F., y Gallego, A. (2017). La enseñanza de contenidos científicos a través de un modelo Flipped: Propuesta de instrucción para estudiantes del Grado de Educación Primaria. *Enseñanza de las Ciencias*, 35(2), 71-87. <https://doi.org/10.5565/rev/ensciencias.2233>
- Herrera Batista, M.Á. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana*, 38(5). <https://doi.org/10.35362/rie3852623>

- Hwang, G.-J., Lai, C.-L., Liang, J.-C., Chu, H.-C., & Tsai, C.-C. (2018). A long-term experiment to investigate the relationships between high school students' perceptions of mobile learning and peer interaction and higher-order thinking tendencies. *Educational Technology Research and Development*, 66(1), 75–93. <https://doi.org/10.1007/s11423-017-9540-3>
- Kyung, H., & Choi, A. (2020). Enhancing early numeracy skills with a tablet-based math game intervention: a study in Tanzania. *Educational Technology Research and Development*, 68(6), 3567-3585. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-020-09808-y>
- Leacock, T., & Nesbit, J. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Educational Technology & Society*, 10(2), 44-59. <http://www.sfu.ca/~jcnesbit/articles/LeacockNesbit2007.pdf>
- Mcquiggan, S., Kosturko, L., Mcquiggan, J., & Sabourin, J. (2015). Making Accessible Apps: Autism and Visual Impairment. In S. Mcquiggan, L. Kosturko, J. Mcquiggan, & J. Sabourin (Eds.), *A Handbook for Developers, Educators, and Learners* (pp. 281–303). Wiley & SAS Business Series. <https://doi.org/10.1002/9781118938942>
- Moravec, T., Stepanek, P., & Valenta, P. (2015). The Influence of Using E-Learning Tools on the Results of Students at the Tests. *Procedia Social and Behavioural Sciences*, 176, 81-86
- McGlynn-Stewart, M., Murphy, S., Pinto, I., Mogyorodi, E. & Nguyen, T. (2018). Technology supported early literacy learning in a multilingual community preschool. *International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education*, 47 (6), 692-704. <https://doi.org/10.1080/03004279.2018.1520279>
- Montanero, M. (2019). Métodos pedagógicos emergentes para un nuevo siglo: ¿Qué hay realmente de innovación? Teoría de la Educación. *Revista Interuniversitaria*, 31(1), 5-34. <https://revistas.usal.es/index.php/1130-3743/article/view/teri.19758>
- Özdener, N., & Demirci, F. (2019). Determining Students' Views about an Educational Game-Based Mobile Application Supported with Sensors. *Technology, Knowledge and Learning*, 24(1), 143- 159. <https://doi.org/10.1007/s10758-018-9368-x>
- Pérez, M. E., Duque, A. P., García, F., & Carlota, L. (2018). Game-based learning: Increasing the logical-mathematical, naturalistic, and linguistic learning levels of primary school students. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 7(1), 31-39. <https://doi.org/10.7821/naer.2018.1.248>
- Pflaumer, N., Knorr, N., & Berkling, K. (2021). Appropriation of adaptive literacy games into the German elementary school classroom. *British Journal of Educational Technology*, 1919-1934. <https://doi.org/10.1111/bjet.13149>
- Prats, M. A., Simón, J., Ojando, E. S. (coords.) (2017). Diseño y aplicación de la flipped classroom. Experiencias y orientaciones en educación primaria y en la formación inicial de maestros. Graó.
- Resolución de 2 de julio de 2020, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación sobre el marco de referencia de la competencia digital docente. *Boletín Oficial del Estado*, 13 de julio de 2020, núm. 191, pp. 50638-50668. <https://boe.es/boe/dias/2020/07/13/pdfs/BOE-A-2020-7775.pdf?fbclid=IwAR1iImlrFXTTa4Gb48VW1PzWycG7Vf8OnINAPsybsaMnwBzTB6IcQ5396QU>
- Rodríguez, D., Lucero, M. y Montanero, M. (2013). Análisis del discurso síncrono y asíncrono en entornos virtuales de aprendizaje universitario. *Revista de Investigación en Educación*, 11 (2), 243-256. <https://revistas.webs.uvigo.es/index.php/reined/article/view/1961/1872>

- Ros-Gálvez, A. y Rosa-García, A. (2014). Uso del vídeo docente para la clase invertida: evaluación, ventajas e inconvenientes. En B. Peña (Ed.), *Vectores de pedagogía docente actual* (pp. 423-441). Asociación Cultural y Científica Iberoamericana.
- Ruiz-Ariza, A., Casuso, R. A., Suarez-Manzano, S., & Martínez-López, E. J. (2018). Effect of augmented reality game Pokémon GO on cognitive performance and emotional intelligence in adolescent young. *Computers & Education*, 116, 49-63. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.09.002>
- Sánchez, J. (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 34, 217-233. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36812036015.pdf>
- Sailer, M., Hense, J., Mandl, J., & Klevers, M. (2014). Psychological perspectives on motivation through gamification. *Interaction Design and Architecture Journal*(19), 28-37. <https://mediatum.ub.tum.de/doc/1222424/file.pdf>
- Stieler-Hunt, C., & Jones, C. M. (2017). Feeling alienated—teachers using immersive digital games in classrooms. *Technology, Pedagogy and Education*, 26(4), 457-470. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2017.1334227>
- Torrecilla, S. (2018). Flipped Classroom: Un modelo pedagógico eficaz en el aprendizaje de Science. *Revista Iberoamericana de Educación*, 76 (1), 9-22. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/174398/v.76%20N.1%20p%209-22.pdf?sequence=1>
- Pieri, M. & Diamantini, D. (2013). An E-learning Web 2.0 Experience. *Procedia. Social and Behavioral Sciences*, 116, 1217-1221. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.371>
- Prats, M., Simón, J., y Ojando, E. (2017). *Diseño y aplicación de la "flipped classroom"*. Graó.
- Rodenas, M., Salvador, R. & Ilse, G. (2013). E-learning características y evaluación. *Ensayos de economía*, 23 (43), 143-160.
- Sophonhiranrak, S. (2021). Features, barriers, and influencing factors of mobile learning in higher education: A systematic review. *Heliyon*, 7 (4), e06696. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06696>
- Teo, T. (2014). Preservice Teacher's Satisfaction with E-Learning. *Social Behavior & Personality*, 42 (1), 3-6.
- USAID del pueblo de los Estados Unidos de América. (2011). Herramientas de Evaluación en el aula. Ministerio de Educación de Guatemala. <http://www.usaidlea.org/images/Herramientas de Evaluacion 2011.pdf>
- Vásquez, C. & Arango, S. (2012). Estrategias de participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje. *Anagramas*, 10 (20), 95-108. <http://www.scielo.org.co/pdf/anagr/v10n20/v10n20a07.pdf>
- Vázquez-Cano, E., López-Meneses, E., Méndez-Rey, J.M., Suárez-Guerrero, C., Martín-Padilla, A.H., Román-Graván, P., Gómez-Galán, J., Revuelta-Domínguez, F.I. & Fernández, M. J. (2013). *Guía didáctica sobre los MOOC*. AFOE. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=699610>
- Ye, S. H., Hsiao, T. Y., & Sun, C. T. (2018). Using commercial video games in flipped classrooms to support physical concept construction. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(5), 602-614. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcal.12267>

Otros recursos y materiales docentes complementarios

En el espacio virtual de la asignatura (<http://campusvirtual.unex.es/portal/>) el alumnado tendrá a su disposición toda la documentación y las herramientas necesarias para el estudio y evaluación de la asignatura.