



MÁSTER LETRAS DIGITALES

FICHA DE LA ASIGNATURA :

Fundamentos del e-learning Optativa-6 créditos-

Equipo docente



Ana Fernández-Pampillón Cesteros (5 créditos)

Área de conocimiento: Lingüística General, Lingüística Computacional

Tlf: 91 394 7730 apampi@filol.ucm.es

Página personal: <http://www.ucm.es/afpc>



Juan Rafael Zamorano (1 crédito)

Área de conocimiento: Lingüística inglesa, semántica y pragmática, lingüística computacional.

Tlf: 91 394 5314 juanrafaelzm@filol.ucm.es

Página personal: https://www.ucm.es/filologia_inglesa_i/juan-rafael-zamorano-mansilla

Objetivos didácticos

- 1.- Conocer y saber utilizar con precisión la terminología del Aprendizaje Electrónico (*e-learning*)
- 2.- Conocer el desarrollo histórico y las últimas propuestas de la Tecnología Educativa y del Aprendizaje Electrónico
- 3.- Conocer los fundamentos y saber aplicar las estrategias de diseño instruccional en entornos digitales
- 4.- Conocer los fundamentos y saber utilizar las herramientas software para el aprendizaje electrónico comúnmente aplicadas: plataformas *e-learning* y herramientas de la *web 2.0*
- 5.- Conocer y saber aplicar los criterios de calidad del *e-learning* (incluye uso apropiado de propiedad intelectual y estándares) para evaluar espacios virtuales
- 6.- Saber crear materiales educativos digitales de calidad y evaluarlos. Saber crear videolecciones

7. Saber evaluar críticamente la eficacia y el coste del uso de herramientas software para un aprendizaje en medios electrónicos. Saber encontrar la mejor solución para un caso de uso
- 8.- Saber plantear y desarrollar un proyecto de *e-learning*

Conocimientos y/o destrezas previas recomendadas

Es necesario tener los conocimientos a nivel de usuario avanzado impartidos en los *complementos de formación en informática* de este máster

Posibles asignaturas del Máster directamente relacionadas con ésta:

Producción de materiales educativos digitales

Carga de trabajo/estudio prevista por semana para el alumno

10-12 horas de dedicación, repartidas entre el visionado de vídeos/presentaciones y el estudio del material docente (40%), el análisis de material adicional (10%), la resolución de casos prácticos y realización de cuestionarios (20%), la comunicación con el tutor y los compañeros (10%), la asistencia a seminarios presenciales (20%) y, en su caso, la resolución de las pruebas de evaluación.

Descripción general de la asignatura

El aprendizaje electrónico (*e-learning*) nace de la unión de la Tecnología Educativa y la Tecnología Web a mediados de los años 90 con el fin de proporcionar un nuevo medio para aprender más barato y sin limitaciones temporales y espaciales. La experiencia, sin embargo, pronto demostró que no era tan sencillo: el coste de desarrollo era alto, los tiempos de aprendizaje y la motivación no eran siempre mejores que en la enseñanza presencial. Fue necesario investigar cuáles eran los principios que garantizaban la eficacia didáctica y tecnológica del *e-learning* como complemento o alternativa a la enseñanza presencial. Aplicando estos principios, el *e-learning* es, actualmente, una opción que ha demostrado facilitar la enseñanza al profesor y ayudar a mejorar el aprendizaje del alumno. Es la opción mayoritariamente utilizada en enseñanza universitaria y formación continua al mismo tiempo que crece su aplicación para apoyar la enseñanza primaria y secundaria.

En esta asignatura se aprenderán los principios básicos para crear entornos didáctica y tecnológicamente eficaces de enseñanza y aprendizaje en línea. Se estudiarán desde la triple perspectiva de: (1) la didáctica, referida a las estrategias de enseñanza y aprendizaje en línea con aplicación presencial, mixta y a distancia (diseños didácticos, evaluación en línea, comunicación y colaboración en línea, entre otros); (2) la tecnología, referida a las herramientas y aplicaciones de las TIC para la educación (plataformas *e-learning* y herramientas web 2.0); y, (3), la evaluación, para saber valorar la calidad y el coste de las acciones formativas en línea. Además, se aprenderá la terminología, una revisión histórica y cuáles son los últimos desarrollos y aplicaciones *e-learning* (cursos autoformativos y masivos, tecnología móvil, videojuegos educativos y aplicaciones para la minería de datos *e-learning* entre otros).

La asignatura tiene un carácter práctico y colaborativo pero con un contenido teórico que fundamenta la práctica. Los estudiantes formarán parte de un grupo de estudio que, guiado por los profesores, les servirá de apoyo y con el que probarán y evaluarán los casos de uso propuestos, las soluciones de las prácticas y el proyecto final de la asignatura.

Cronograma del curso

Semana 1. Introducción al e-learning (A. Fernández-Pampillón)
Semanas 2-3. Diseño de espacios virtuales de aprendizaje – Planteamiento del proyecto (A. Fernández-Pampillón)
Semanas 4-6. Herramientas TIC para el aprendizaje electrónico (J.R. Zamorano)
Semanas 7-8. Materiales educativos digitales (A. Fernández-Pampillón y J.R. Zamorano)
Semana 9. Evaluación (A. Fernández-Pampillón)
Semana 10. Calidad del e-learning (A. Fernández-Pampillón)
Semana 11. Recapitulación
Semanas 12-13. Proyecto (A. Fernández-Pampillón y J.R. Zamorano)

Breve descripción de la Metodología(s) de aprendizaje(s) que se prevé utilizar:

Cada módulo se trabajará siguiendo el esquema siguiente:

- 1.- Presentación del profesor sobre los objetivos y contenidos del módulo. Guía para su estudio (video y/o presentación)
 - 2.- Estudio, por parte del alumno, de los contenidos básicos. Incluirán lecturas (en modo texto, audio y/o vídeo) y casos prácticos resueltos
 - 3.- Reflexión entre iguales: uso del foro para preguntar y aclarar cuestiones de los contenidos básicos. El profesor hace el seguimiento sin intervenir excepto que sea necesario porque se observan errores o no se resuelven las dudas
 - 4.- Realización de un test de autoevaluación con realimentación sobre los contenidos básicos con el objetivo de reforzar los conceptos básicos o más difíciles
 - 5.- Ampliación opcional de conocimientos con el material complementario
 - 6.- Realización de una actividad evaluable. Se planteará un problema o caso práctico para su resolución individual o en grupo, presencial o virtual
 - 6.- Examen del módulo. El examen será teórico-práctico
- Una vez en semana habrá una tutoría síncrona en la que el profesor resolverá dudas, revisará y reflexionará con los alumnos sobre contenidos y casos prácticos

Enumeración de las actividades de aprendizaje que se prevén utilizar para las sesiones virtuales:

Se utilizarán todas las actividades previstas en la memoria más la realización de un proyecto para aplicar los conocimientos adquiridos en la asignatura:

- Visionado de video/audiolecciones en sesiones síncronas y asíncronas
- Estudio individual del material básico
- Lectura y análisis de material complementario
- Resolución de casos prácticos. Incluye la actividad de análisis de contextos antropológicos y sociológicos seleccionados y creación digital ajustada a ellos y la evaluación de la calidad
- Test de autoevaluación
- Comunicación virtual con el profesor
- Foros y comunicación colaborativa
- Seminarios presenciales
- Realización y presentación de un proyecto

Enumeración de las actividades de aprendizaje que se prevén utilizar para las sesiones presenciales:

- Resolución de casos prácticos
- Realización y presentación del proyecto

Procedimiento de evaluación

La asignatura se evalúa a partir de las actividades siguientes:

- Test de autoevaluación: constituirá el 10% del total de la nota final
- Actividades evaluables: 20% de la nota final
- Examen del módulo: 30% de la nota final
- Participación en los foros: 10% de la nota final
- Proyecto: 30% nota final

Serán evaluables presencialmente el proyecto y, al menos, una de las actividades lo que se especificará al comienzo del curso.

Competencias y destrezas que se desarrollarán

Las que figuran en la memoria de la ANECA pero modificando la orientación de las competencias específicas a los espacios de aprendizaje electrónicos:

CE3 - Crear cursos digitales accesibles para personas con alguna discapacidad

CE4 - Saber aplicar los derechos de propiedad intelectual a los espacios virtuales de aprendizaje en la Red

CE5 - Valorar la calidad de un espacio virtual en línea en el ámbito de la Educación y de las Letras y las Humanidades digitales en general

CE10 - Conocer, analizar críticamente y aplicar las teorías del aprendizaje en línea más adecuadas para crear y mejorar experiencias de aprendizaje en línea, presencial o mixto que se ajusten los objetivos didácticos y a las necesidades de los alumnos

CE11 - Utilizar herramientas web para la creación de experiencias en línea

CE12 - Analizar y comparar los contextos antropológicos y sociológicos en el que ubicar el aprendizaje electrónico (*e-learning*) utilizando un vocabulario específico con una perspectiva multicultural

CE13 - Comprender y analizar el funcionamiento de redes sociales para aplicarlo al aprendizaje electrónico para su uso en la Red

Procedimiento para mostrar el progreso del alumno:

Boletín de calificaciones de la asignatura virtual

Mecanismos de comunicación docente

- Foros y correo electrónico
- Videoconferencia (BBB, Skype,...)

Mecanismos de tutorización virtual:

- Foro y correo electrónico/mensajes en la asignatura virtual
- Videoconferencia al menos una vez en semana

Mecanismos de contacto

-Foro de *soporte técnico* en la asignatura virtual que podrá complementarse cuando sea necesario con sesiones de Videoconferencia. Lo atenderán los profesores de la asignatura.

-Correo electrónico institucional de los profesores en caso de que no tenga acceso al campus virtual

-Además el alumno dispone de un servicio de ayuda para las incidencias informáticas de la Universidad en <http://www.ucm.es/ssii/atencion-al-usuario>, y particularmente en SITIO: <https://sitio.ucm.es>

Mecanismos de contacto para quejas y sugerencias de la asignatura:

- Todo estudiante podrá elevar la queja que desee, en primer lugar, de manera directa, al profesor, y hacerle cuantas sugerencias considere oportunas sobre la asignatura, tanto por vía de correo electrónico/mensaje como por un foro anónimo de “quejas y sugerencias” a tal efecto.
- El alumno se podrá dirigir también al Coordinador del Máster, así como al representante de alumnos.
- El máster dispone de un buzón de quejas y sugerencias en su página web atendido por el Coordinador del máster

Mecanismos para recoger la opinión de los alumnos sobre la asignatura:

Participación en el programa Docencia de la UCM complementado con una encuesta anónima preparada por los profesores en la asignatura virtual

Requisitos técnicos especiales (no de campus virtual):

Ninguno