FICHA DE LA ASIGNATURA :

MÁSTER Lingüística y Tecnologías

Fundamentos del e-learning Optativa-6 créditos-

Equipo docente

Ana Fernández-Pampillón Cesteros (3 créditos)
Área de conocimiento: Lingüística General, Lingüística Computacional
Tlf: 91 394 7730 apampi@filol.ucm.es
Página personal: http://www.ucm.es/afpc

Fabrizio Ruggeri (3 créditos)
Departamento de Estudios Románicos: Estudios Italianos
Tlf: 91 39477 12 fruggeri@ucm.es
Página personal: https://www.ucm.es/erfitei/file/cv-ruggeri-es

Objetivos didácticos

El objetivo básico es conocer los fundamentos del aprendizaje electrónico, tanto en su aspecto didáctico como tecnológico, y saber ponerlos en práctica para crear, utilizar y evaluar acciones formativas en los entornos digitales.
Este objetivo se desgrana en los siguientes objetivos específicos:
1.- Conocer y saber utilizar con precisión la terminología del Aprendizaje Electrónico (*e-learning*)
2.- Conocer los fundamentos didácticos para crear acciones formativas de calidad (=eficaces para todos) en entornos digitales
3.- Conocer las funciones básicas y saber utilizar las herramientas software para el aprendizaje electrónico para la creación de cursos de calidad en entornos digitales: plataformas *e-learning* y herramientas de la *web 2.0*
4.- Conocer el uso apropiado de la propiedad intelectual para la publicación o reutilización de recursos de aprendizaje en entornos digitales.
5.- Conocer y saber aplicar los criterios de calidad del *e-learning* (que incluye las pautas de accesibilidad universal) para crear y evaluar acciones formativas en entornos digitales.
6.- Conocer y saber utilizar formatos estándares para la creación de recursos educativos y cursos en entornos digitales que sean portables.
7.- Conocer y saber utilizar recursos educativos en abierto (REA) y repositorios digitales educativos
8.- 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
9.- Saber plantear y desarrollar un proyecto de *e-learning* de calidad

Conocimientos y/o destrezas previas recomendadas

- conocimientos a nivel de usuario avanzado de informática e internet
- capacidad de leer en inglés

- capacidad de autoaprendizaje y planificación
- capacidad de trabajar en equipo: “si quieres ir rápido, ve solo; si quieres ir lejos, ve acompañado”
- capacidad crítica: no dar nada por supuesto
- capacidad de aprender del error

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 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 o en línea (20%). La última semana se dedicará a la realización del proyecto final (100%).

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	Tema	Objetivos didácticos	Profesor
Semana 1	Presentación. Introducción al *e-learning*	Objetivo 1	

Semana 2	Funcionalidades de los LMS (i)	Objetivo 3		
Semana 3	Funcionalidades de los LMS (ii)	Objetivo 3		
Semana 4	Funcionalidades de los LMS (iii)	Objetivo 3		
Semana 5	Evaluación del alumno en entornos digitales	Objetivo 2		
Semana 6	Diseño de espacios digitales de aprendizaje	Objetivos 2, 5 y 8		
Semana 7	Evaluación de la calidad de espacios digitales de aprendizaje	Objetivos 5 y 8		
Semana 8	Materiales educativos digitales (i)	Objetivos 2, 3, 4, 5, 6 y 7		
Semana 9	Materiales Diseño Materiales educativos digitales (i)	Objetivos 2, 3, 4, 5, 6 y 7		
Semana 10	Calidad de los materiales educativos digitales (UNE71362)	Objetivos 2, 3, 4, 5, 6 y 7		
Semana 11	Clases magistrales en línea	Objetivo 2		
Semana 12 y 13	Elaboración del Proyecto	Objetivos 1 al 9	Fabrizio Ruggeri y An Fernández-Pampillón	a
mayo	Fecha fin entrega proyecto	Objetivos 1 al 9		
presencial de mayo	Defensa del proyecto	Objetivos 1 al 9	Fabrizio Ruggeri y An Fernández-Pampillón	a
mayo	Examen final (sólo alumnos que no hayan aprobado el proyecto o la evaluación continua)	Objetivos 1 al 9	Fabrizio Ruggeri y An Fernández-Pampillón	a

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

El curso se impartirá en el campus virtual de la UCM. Se organizará en semanas. Cada semana se hará una propuesta temática de trabajo y se trabajará en dos partes:
1era. parte: presentación de la propuesta temática para que sirva de guía y punto de partida para la reflexión individual sobre su aplicación en cada asignatura concreta. Se realizará el lunes por parte de los profesores.
2ª parte: estudio y actividades de consolidación, se realizarán a lo largo de la semana por parte de los alumnos y con la guía de los profesores. El alumno debe calcular una dedicación aproximada de12 horas semanales a la asignatura

El curso concluirá con la realización de un proyecto final que consistirá en la creación de una propuesta formativa completa sobre un tema a elegir por los alumnos. El proyecto junto con las evaluaciones semanales servirá para evaluar al alumno.
El curso implica la realización de un NOOC del INTEF. Esta actividad será, también, evaluable.

Las tareas a realizar cada semana son:
1.- Presentación del profesor sobre los objetivos y contenidos del módulo. Guía para su estudio (lunes)
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 de carácter teórico-práctico.
Se podrán realizar tutorías síncronas en la que el profesor atenderá las dudas que se planteen en foro.

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 y sesiones síncronas o asíncronas
- Estudio individual del material básico
- Lectura y análisis de material complementario
- Resolución de casos prácticos
- 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 teóricos o prácticos
- Realización y presentación del proyecto

Procedimiento de evaluación

La asignatura se evalúa a partir de las actividades siguientes:

- La realización del NOOC del INTEF (es necesario presentar el certificado de realización): 15%
- Actividades evaluables de la semana: 35% de la nota final
- Proyecto: 50% nota final

Competencias y destrezas que se desarrollarán

Las que figuran en la memoria de la titulación 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

- Foro, correo electrónico de la asignatura virtual y videoconferencia

Mecanismos de tutorización virtual:

- Foro, correo electrónico en la asignatura virtual y videoconferencia al menos una vez en semana

Mecanismos de contacto

-Foro de 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 https://ssii.ucm.es/estudiante
Mecanismos de contacto para quejas y sugerencias de la asignatura: - El alumno debe presentar su queja, en primer lugar, al profesor, y hacerle cuantas sugerencias considere oportunas sobre la asignatura, tanto por vía de correo electrónico como por un buzón anónimo de "quejas y sugerencias" en la página de Presentación de la asignatura virtual. - El alumno se podrá dirigir también al Coordinador del Máster, así como al representante de alumnos en caso de que su queja o sugerencia no sea atendida. - Además, 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 Docentia de la UCM complementado con una encuesta anónima preparada por los profesores en la asignatura virtual
Requisitos técnicos especiales (no de campus virtual): Ordenador con conexión a internet

Bibliografía básica

Chickering, A.W, & Ehrmann, S.C. (1996). Implementing the seven principles: Technology as lever. AAHE Bulletin, 49(2), 3-7; https://sphweb.bumc.bu.edu/otlt/teachingLibrary/Technology/seven_principles.pdf

Colborn, N.W. (2011) Introduction to Instructional Design: A Brief Primer. Indiana Libraries, Vol. 30, Number 1. https://journals.indianapolis.iu.edu/index.php/IndianaLibraries/article/view/1910

Course Design on a Shoestring Videos. https://www.youtube.com/@coursedesignonashoestringb3493/videos

CPAGE (2009) Modalidades de la educación básica para personas adultas. ISBN: 978-84-369-4730-0, https://cpage.mpr.gob.es/producto/modalidades-de-la-educacion-de-personas-adultas-2/

Documentación Moodle Docs (español). https://docs.moodle.org/all/es/Página_Principal

Fernández-Pampillón Cesteros, Ana (2009) Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet. En Las plataformas de aprendizaje. Del mito a la realidad. Biblioteca Nueva, Madrid, pp. 45-73. ISBN 978-84-9742-944-3; https://docta.ucm.es/entities/publication/642df589-35e0-4306-b568-11febdd2ce9e

Horton, W. (2011) E-Learning by Design. John Wiley & Sons

Maye, R.E. The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. Cambridge University Press

Williams, P.; Schrum, L.; Guàrdia, L.; Sangrà A. (2019). Modelos de diseño instruccional. Universitat Oberta de Catalunya