

17-18

MÁSTER UNIVERSITARIO EN
INTERVENCIÓN PSICOLÓGICA EN EL
DESARROLLO Y LA EDUCACIÓN

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

CÓDIGO 22203157



Ámbito: GUJ - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sed3.uned.es/valida/>



BC8FD7F5F0B88BBB7C47E3B159FF178E

17-18

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE
CÓDIGO 22203157

ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA
EQUIPO DOCENTE
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CONTENIDOS
METODOLOGÍA
SISTEMA DE EVALUACIÓN
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA



Nombre de la asignatura	ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE
Código	22203157
Curso académico	2017/2018
Títulos en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN INTERVENCIÓN PSICOLÓGICA EN EL DESARROLLO Y LA EDUCACIÓN
Tipo	CONTENIDOS
Nº ETCS	5
Horas	125.0
Periodo	SEMESTRE 2
Idiomas en que se imparte	CASTELLANO

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

La asignatura ***Entornos Virtuales de Aprendizaje*** es una asignatura de **cinco créditos ECTS** perteneciente al ***Máster en Intervención Psicológica en el Desarrollo y la Educación*** que se imparte por el **Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Facultad de Psicología de la UNED**, siendo una asignatura de **carácter obligatorio** para los estudiantes que cursen la ***Especialidad de Adquisición de conocimientos, solución de problemas y entornos virtuales de aprendizaje***. Este Máster, de carácter profesionalizante, en el que también se imparte la ***Especialidad de Trastornos del desarrollo y discapacidad***, forma parte del **Posgrado Oficial de Psicología**; posgrado en el que igualmente se integran los másteres profesionalizantes impartidos por los restantes Departamentos de la Facultad, así como el específico ***Máster de Investigación en Psicología*** impartido conjuntamente por todos ellos.

Aunque en otros apartados de este documento se presenta con mayor detalle tanto sus objetivos como en ámbito profesional al que se dirige, acaso deba adelantarse en estas primeras líneas una de sus principales pretensiones: lograr una enseñanza eficaz que produzca aprendizajes más amplios (profundos), más rápidos y de mayor calidad; una enseñanza que se fundamente en cómo aprenden las personas para que a partir de tal conocimiento puedan proponerse metodologías de enseñanza coherentes y diseñarse materiales que potencien la comprensión y el aprendizaje.

Además, al hilo de las posibilidades que ofrecen los medios tecnológicos actuales, pretende profundizar en el diseño cognitivo de los materiales didácticos con el propósito de que no sólo faciliten el procesamiento de la información que presentan, sino muy especialmente la asimilación de sus significados.

En definitiva, unos contenidos oportunos para cualquier docente, o especialista y asesor del ámbito educativo.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

Son conocimientos y cualidades recomendables los siguientes:

- Ser una persona resolutiva, responsable, acostumbrada a trabajar en equipo y con gran capacidad de esfuerzo personal y perseverancia en la tarea.



- Poseer hábitos de trabajo ordenados y acordes con las posibilidades personales y profesionales propias que permitan un estudio planificado y distribuido durante el curso académico.
- Ser capaz de leer comprensivamente textos escritos en lengua inglesa (documentos de Internet, capítulos de libros y artículos científicos, esencialmente)
- Haber superado las asignaturas existentes en este Máster de tipo transversal, así como también las de carácter obligatorio a las dos especialidades e impartidas por este Departamento.
- En caso de haber tenido que cursar créditos complementarios o de “nivelación” y según la titulación que haya dado acceso a este Posgrado, tener superados la totalidad de los que hayan correspondido.

Y en lo que tiene que ver con ambientes informáticos y de comunicación, resultará pertinente lo que se ofrece a continuación:

- Ser capaz de desenvolverse con soltura con ordenadores y en el manejo de programas generales: procesadores de texto, hojas de cálculo, presentaciones, tratamiento de imágenes, edición de audio y/o vídeo, etc. Es decir, ser un/a usuario/a avanzado/a en ambientes informáticos y que, en la medida de lo posible, disfrute de su interacción con las máquinas (computadoras).

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos
Correo Electrónico
Teléfono
Facultad
Departamento

JOSE MARIA LUZON ENCABO
jmluzon@psi.uned.es
91398-7947
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
PSICOLOGÍA EVOLUTIVA Y DE LA EDUCACIÓN

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

La atención al estudiante y su correspondiente tutela por parte del Equipo Docente se realizará a través de las diferentes herramientas de comunicación existentes en la plataforma educativa aLF de la UNED: foros, correo electrónico, videoclases, etc. El profesor de la asignatura también atenderá personalmente (previa cita), por teléfono o por correo postal a los estudiantes que así lo deseen cuando la situación lo requiera y conforme a los horarios y lugares que se indican a continuación:

Prof. Dr. José María Luzón Encabo

Martes de 10,00 a 14,00 y de 15,00 a 19,00 horas.

Miércoles de 10,00 a 14,00 horas.

Teléfono: 91 398 79 47



Despacho 1.71

Correo-e: jmluzon@psi.uned.es

La dirección postal para el envío de correspondencia es la siguiente:

Equipo Docente de Entornos Virtuales de Aprendizaje

Dpto. de Psicología Evolutiva y de la Educación

Facultad de Psicología

UNED

C/ Juan del Rosal, 10 (Ciudad Universitaria)

28040-Madrid

La asignatura dispone de una dirección de correo electrónico con la que ponerse en contacto con el Equipo Docente:

eva@psi.uned.es

Dicho lo anterior, se hace necesario insistir en la recomendación de que siempre se haga uso de los medios y sistemas de comunicación disponibles en el espacio electrónico de la asignatura (aLF), fundamentalmente de sus foros. Sólo en casos singulares deberá optarse por los demás procedimientos.

También se informa de que este Equipo Docente no proporcionará asistencia técnica sobre los medios telemáticos (definición de contraseñas, funcionamiento del navegador, aplicación de correo electrónico, configuraciones, manejo de las herramientas de comunicación de la plataforma, etc.), por superar sus posibilidades y entender que este tipo de consultas deben ser planteadas en otros lugares y a otros especialistas de esta Universidad. Le agradecemos sinceramente su comprensión y colaboración.

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Tras el estudio comprensivo de los contenidos de esta asignatura, el estudiante sabrá...

- Cómo potenciar el aprendizaje de conocimientos amplios y profundos; cómo desarrollar eficazmente habilidades y destrezas expertas; o cómo cultivar en las personas que aprenden actitudes acordes con las características de la actual sociedad del conocimiento.
- Cómo aprenden las personas a partir de palabras (impresas o habladas) e imágenes (ilustraciones, fotos, animaciones, vídeos, etc.); cómo diseñar materiales multimedia y entornos virtuales que promuevan un aprendizaje de calidad.

Y en particular conocerá y podrá responder específicamente a las siguientes cuestiones:

- Qué se entiende por multimedia, por aprendizaje multimedia o por instrucción multimedia.

Conceptualización

- Qué es el aprendizaje centrado en la tecnología y el centrado en la persona, y qué implicaciones teóricas y prácticas conlleva. Conceptualización / Actitudinal



- Qué modelos o teorías con reconocida investigación fundamentan la forma en que aprenden las personas cuando la información se halla en materiales de naturaleza combinada y, además, dispuestos en espacios simulados en los que interactúan sus diferentes propiedades. Conceptualización / Actitudinal
- Qué implicaciones tiene en el aprendizaje el tipo de material o su combinación. Conceptualización / Procedimental / Actitudinal
- En qué medida la modalidad de presentación de una información y su secuencia influyen en la calidad del aprendizaje. Conceptualización / Procedimental / Actitudinal
- Cómo aplicar los principios generales del aprendizaje multimedia al aprendizaje de las diferentes disciplinas. Conceptualización / Procedimental / Actitudinal
- Qué resultados proporciona la investigación sobre el aprendizaje multimedia en función de las características específicas del dominio. Conceptualización / Procedimental / Actitudinal
- Cómo debe diseñarse la “navegación” en un entorno virtual de aprendizaje con el fin de promover un aprendizaje de calidad. Conceptualización / Procedimental / Actitudinal
- En qué momentos debe dotarse de animación o interactividad a un espacio virtual de aprendizaje y a los materiales que contiene. Conceptualización / Procedimental / Actitudinal
- Qué papel pueden desempeñar las nuevas tecnologías emergentes en el logro de un aprendizaje de calidad y de qué manera pueden complementar, modificar o superar las funciones que ya desarrollan las tecnologías actuales. Conceptualización / Actitudinal
- Qué dice la investigación sobre las tecnologías emergentes y el aprendizaje. Conceptualización / Actitudinal

CONTENIDOS



METODOLOGÍA

Las líneas maestras de la metodología de trabajo serán las propias de los actuales sistemas de enseñanza y aprendizaje abiertos y a distancia en las que se combinan tareas de ejecución individual con otras de carácter colectivo. La vía de comunicación entre profesores y estudiantes y de éstos entre sí, será estrecha y siempre a través de las herramientas de comunicación disponibles en la plataforma educativa aLF.

La asignatura podrá comenzar con la celebración de una sesión de trabajo, que así mismo podrá ser presencial o virtual a través de Internet, en la que el Equipo Docente presentará el programa de contenidos, la metodología de enseñanza y explicará las tareas que habrán de realizar los estudiantes durante el curso y su organización.

Cada uno de los diferentes temas del programa podrá organizarse conforme a los siguientes documentos:

1. Documento orientador sobre los contenidos del tema y metodología de trabajo
2. Capítulo o capítulos de libro (referencia bibliográfica)
3. Artículo de investigación (referencia(s) bibliográfica(s))
4. Propuesta de actividad (podrá tener cierto grado de optatividad en función de los intereses y preferencias de cada alumno)

Mientras que el modelo de trabajo de los estudiantes será, acaso, el siguiente:

1. Lectura y estudio de los documentos básicos facilitados o referenciados
2. Debate e intervención en los foros.
3. Realización de la propuesta práctica y presentación (y defensa, si el caso) del resultado.

La asignatura podrá concluir con un segundo encuentro presencial o virtual en el que los estudiantes expondrán públicamente sus trabajos y responderán a las preguntas que les planteen los profesores y demás asistentes.

En el siguiente cuadro se ofrece una distribución aproximada de tiempos y tareas según el grado y formas de interacción entre estudiantes y profesores, así como de acuerdo con la fórmula de trabajo seguida por el estudiante en cada momento. Esta distribución puede variar en función de los ajustes que el Equipo Docente pueda incluir.

INTERACCIÓN CON EL DOCENTE EN ENTORNOS VIRTUALES						TRABAJO AUTÓNOMO			
Aptdo	HoTo	A/VyME	SemPreyEnL	PráPreyEnL	PráExt	TuEnL	Eval	To1	To2
1	11	1		1	2	0,25**	4,25		7 7
2	11	1		1		2	0,25**	4,25	7 7
3	31	1	1*	2		5	0,25**	9,25	8 14



22										
4	31	1	1*	2	5	0,25**	9,25	7	14	21
5	31	1	1*	2	5	0,50**	9,50	7		
	14	21								
6	10	1	1*	1	2	0,50**	5,50			5
5										
To	125	6	4*	9	0	21	2**	42	22	
	61	83								

Aptdo: Apartado; HoTo: Horas totales; A/VyME: Audio, Videoclases y Materiales de Estudio; SemPreEnL: Seminarios Presenciales/en línea; PráPreyEnL: Prácticas Presenciales/en línea; PráExt: Prácticas Externas; TuEnL: Tutoría en línea; Eval: Evaluación; To1: Total 1; TraGru: Trabajo grupo; TraInd: Trabajo individual; To2: Total 2; To: Total. * Horas destinadas a la asistencia y presentación del trabajo práctico personal en la sesión presencial final, si es el caso. ** Tiempo destinado a la realización de pruebas y ejercicios escritos, si es el caso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Se presenta la bibliografía básica por contener en sus contenidos, si no en su totalidad, sí capítulos de necesaria lectura y estudio para lograr alcanzar con garantía los diferentes objetivos de aprendizaje propuestos.

- Mayer, R.E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge (UK): Cambridge University Press.
- Zheng, R.Z. (Ed.) (2009). *Cognitive Effects of Multimedia Learning*. Hershey (USA): Information Science Reference (IGI-Global)

Así mismo, se ofrece la relación de las principales revistas científicas de difusión internacional de las que, entre otras, podrán proceder los artículos y documentos de necesaria lectura y estudio a propósito de lo tratado en los diferentes temas del programa de la asignatura.

- Cognition and Instruction
- Educational Psychologist
- Educational Psychology
- Educational Technology Research and Development



- Journal of Cognitive Psychology
- Journal of Educational Computing Research
- Journal of Educational Psychology
- Journal of Experimental Psychology: General
- Learning and Instruction
- Quarterly Journal of Experimental Psychology
- The Psychology of Learning and Motivation

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Por último, se señalan varias obras de consulta complementaria:

- Clark, R. C. y Mayer, R.E. (2003). *e-Learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. San Francisco: John Willey & Sons, Inc.
- Driscoll, M. P. (2000). *Psychology of learning for instruction*. Massachusetts: Allyn & Bacon (Pearson Education Company).
- Mayer, R.E. (2007). *Learning and Instruction*. New York: Prentice Hall (Pearson Education Company).
- Sawyer, R.K. (2006). *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*. Cambridge: Cambridge University Press.

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Además de los recursos ya señaladas, podrán requerirse el empleo de una serie de medios relacionados con la informática que permitan la experimentación y creación de materiales multimedia. Parte de estos medios serán aportados por el estudiante, mientras que otros los proporcionará la UNED. Pueden mencionarse los siguientes:

Proporcionados por el estudiante

- Ordenador
- Conexión a Internet
- Cuenta de correo electrónico fiable
- Micrófono, altavoces y webcam
- Programas informáticos



- Navegador de Internet
- Gestor de correo electrónico
- Tratamiento de texto
- Presentaciones (elaboración de documentos multimedia)
- Hoja de cálculo
- Base de datos
- Tratamiento de imágenes
- Creación de animaciones
- Edición de vídeo (grabación, reproducción y montaje)
- Edición de audio (grabación, reproducción y montaje)
- Convertidores de formatos de imagen y de audio (gratuitos)
- Programas de autor gratuitos y de libre acceso, así como de evaluación (CmapTools, HotPotatoes, Clic, Adobe Presenter, Adobe Captivate, etc.)
- Lectores y plug'ins gratuitos y de libre acceso

Proporcionados por la UNED

- Acceso a la plataforma educativa Aprendizaje, coLaboración y Formación (aLF) sobre Internet
- Acceso a las Bases de datos bibliográficas con licencia UNED

Así mismo, el Equipo Docente podrá poner a disposición de los estudiantes a lo largo del semestre diferentes documentos dirigidos a guiar su aprendizaje: proponiendo ritmos de trabajo y ayudas para el estudio independiente; llamando la atención sobre contenidos clave, así como aclarando dudas y dirigiendo interpretaciones.

También, y si es el caso, podrá incluir en el espacio virtual de la asignatura documentos de menor importancia para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Por ejemplo, referencias de lugares en los que encontrar información general y específica sobre plataformas electrónicas de aprendizaje a través de Internet; referencias electrónicas para la localización de centros e instituciones en los que puedan observarse y analizarse casos y experiencias de interés; etc.

Nota importante final. El sistema operativo al que pertenezcan las aplicaciones con las que trabaje cada persona es del todo indiferente, pudiendo pertenecer a entornos Windows, Macintosh o de software libre como Ubuntu (Linux). Sin embargo, es indispensable hacer notar que cualquier material o documento electrónico que deba ser compartido entre los miembros de la comunidad virtual de aprendizaje de esta asignatura o entregado al profesorado para su supervisión y evaluación, tendrá necesariamente que ser convertido al



programa correspondiente del sistema Windows por tratarse, al menos hasta hoy en día, del sistema informático doméstico con mayor difusión y número de usuarios.

IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.

