

# ESCENARIOS VIRTUALES PARA LA ENSEÑANZA Y EL CONOCIMIENTO

Curso 2009/2010

(Código: 2330103-)

## 1. PRESENTACIÓN

En esta asignatura no vamos a tratar los aspectos técnicos relativos a configuración y gestión de las plataformas digitales, sino que nos centraremos en dar una visión global de dos aspectos fundamentales: las concepciones comunicativa y educativa de las plataformas como escenarios virtuales para la enseñanza y el conocimiento.

El modelo comunicativo y la teoría del aprendizaje en la que se basan las plataformas digitales son conceptos intrínsecos a las mismas, independientemente del uso para el que fueron creadas.

## 2. CONTEXTUALIZACIÓN

La sociedad del conocimiento se caracteriza, entre otras cosas, por la creación de escenarios virtuales donde se llevan a cabo actividades grupales de enseñanza para la construcción del conocimiento. Debemos entender el aprendizaje como un proceso social de construcción del conocimiento en forma colaborativa, donde los roles del profesorado y del alumnado difieren notablemente de los propiciados en la enseñanza tradicional.

Este módulo se encuadra dentro de los módulos obligatorios del máster, ya que va a servir de base a los distintos itinerarios optativos para encuadrar los procesos de enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales y para que el alumnado sepa sacar provecho de cada uno de los elementos que éstos presenten. Se pretende que l@s alumn@s puedan desarrollar destrezas interactivas de participación sacando el máximo partido a la interacción con el profesorado y con sus propi@s compañer@s.

## 3. REQUISITOS PREVIOS RECOMENDABLES

Nivel de lectura y redacción acorde a las exigencias académicas de un postgrado.

## 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 1) Estudiar las bases teóricas que fundamentan el proceso de enseñanza-aprendizaje en contextos virtuales
- 2) Fundamentar los principios de la comunicación educativa en entornos a distancia o no presenciales.
- 3) Analizar y evaluar distintos escenarios virtuales facilitadores del proceso de enseñanza-aprendizaje
- 4) Valorar las intenciones implícitas en las plataformas elaboradas con software libre y con software propietario.



5) Usar las distintas herramientas de los entornos virtuales con su mayor potencial comunicativo.

6) Debatir sobre el aprendizaje colaborativo como vía para la construcción social del conocimiento.

## 5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

1. Comunicación educativa en la sociedad de la información.

a. Modelo EMIREC aplicado a la comunicación educativa.

b. Alfabetización digital más allá de la alfabetización lingüística.

c. El conocimiento como constructo social facilitado por la interacción y la colaboración con los iguales.

2. Cómo se aprende en entornos virtuales.

a. Concepciones pedagógicas.

b. Aprendizaje cooperativo como facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje.

c. Herramientas digitales interactivas: foro, Chat, correo electrónico, grupos de trabajo, etc.

3. Cómo se analiza y se evalúa una plataforma virtual.

a. Entornos de software libre y de software propietario: ventajas y limitaciones.

b. Elementos para el análisis:

i. Accesibilidad

ii. Interactividad

iii. Usabilidad

iv. Modelo Comunicativo.

v. Teoría del aprendizaje que lo sustenta.

4. Comparación de dos plataformas virtuales educativas elaboradas con Software Libre y con Software Propietario.

## 6. EQUIPO DOCENTE

DATOS NO DISPONIBLES POR OBSOLESCENCIA

## 7. METODOLOGÍA

La metodología docente que se llevará a cabo es la propia de la UNED. Se utilizarán aulas virtuales semanales a través de chat, foros de discusión, videoconferencias, etc. El alumnado dispondrá de materiales específicos y los recursos disponibles en la plataforma virtual de la asignatura. Se compaginará simultáneamente el estudio teórico con la actividad práctica del alumnado.

La metodología y las estrategias de aprendizaje concretas de este módulo son:

- Trabajo Colaborativo: Propuesta de búsqueda de información, con reparto de tareas, que conduzca al estudio de las distintas plataformas virtuales de enseñanza-aprendizaje más usadas. Puesta en común para



exponer las conclusiones de los distintos grupos. Se desarrollarán aprendizajes activos y significativos de forma colaborativa.

- Simulación en el uso de Plataformas Virtuales con distintos perfiles (administrador, instructor, estudiante, ...) Se analizarán casos reales de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje con el fin de aprender las posibilidades educativas que ofrecen.

- Trabajo individual: Ensayo final con la reflexión personal y conclusiones sobre lo aprendido. Se requerirá del alumnado que ejercite su capacidad de reflexión y síntesis sobre lo aprendido.

- Actividad Individual de Autoevaluación y Coevaluación.

## 8. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Comentarios y anexos:

OSUNA, S. (2007): Configuración y gestión de plataformas virtuales. Programa Modular en Tecnologías Digitales y Sociedad del Conocimiento. UNED. Madrid.

## 9. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Comentarios y anexos:

- CHIARANI, M., PIANUCCI, I. y LUCERO, M.: (2004): Criterios de Evaluación de Plataformas Virtuales de Código Abierto para Ambientes de Aprendizaje Colaborativos - WICC 2004.

## 10. RECURSOS DE APOYO AL ESTUDIO

## 11. TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

La tutorización se va a realizar de forma continuada desde la plataforma virtual de la asignatura.

Asimismo, los martes, de 16:00 a 20:00 horas, se realizará tutorización telefónica desde el número + 34 91 398 69 71.

## 12. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Como evaluación de esta asignatura se va a pedir al alumnado que realice un ensayo recogiendo su reflexión acerca de los contenidos trabajados durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje colaborativo llevado a cabo.

Los criterios de evaluación que se llevarán a cabo en este módulo son los siguientes:

- Comprensión de los fundamentos teóricos en los que se basa la enseñanza-aprendizaje en contextos virtuales.
- Identificación de los principios que rigen la comunicación educativa en contextos no presenciales.
- Asociación del aprendizaje colaborativo con la construcción social del conocimiento.
- Dominio de los elementos de análisis y evaluación de los distintos escenarios virtuales de enseñanza-aprendizaje.
- Valoración y uso de escenarios virtuales de enseñanza-aprendizaje.

La calificación final de la asignatura no sólo tendrá en cuenta el ensayo final presentado por cada alumno, sino también todas las participaciones realizadas en la plataforma virtual para la construcción social del conocimiento. La calificación final



del módulo obedecerá a los siguientes porcentajes:

- 50% para evaluar el ensayo final.
- 30% para evaluar la construcción del conocimiento a través del trabajo grupal con diversas herramientas digitales (wiki, foro, etc.)
- 20% para evaluar la participación en Foros y en Chats

### 13.COLABORADORES DOCENTES

Véase equipo docente.

