

DISEÑO DE CURSOS VIRTUALES

Curso 2016/2017

(Código:23301082)

1.PRESENTACIÓN

Diseño de cursos virtuales

Horas estimadas del trabajo del Estudiante: 125

Créditos ECTS: 5
Tipo: Obligatoria

Horas de Teoría: 25

Horas de Trabajo (personal y en grupo) y otras Actividades: 100

Profesor: Miguel Santamaría Lancho

2.CONTEXTUALIZACIÓN

Dentro del programa del Master esta asignatura ha sido concebida con un carácter eminentemente práctico. Esta centrada en el entrenamiento de las competencias relacionadas con el diseño, puesta en práctica y evaluación de cursos en línea.

Los elementos teóricos relacionados con el diseño de cursos en línea han sido abordados en anteriores asignaturas y se espera que los estudiantes los pongan en práctica en esta asignatura.

3.REQUISITOS PREVIOS RECOMENDABLES

Para cursar esta asignatura del Master es necesario tener conocimientos previos sobre:

- Bases metodológicas de la enseñanza a distancia.
- Las posibilidades de aplicación de las nuevas tecnologías a la enseñanza a distancia y en línea.
- Conocimientos técnicos sobre la utilización de las principales aplicaciones ofimáticas.
- Conocimientos básicos sobre navegación en la red
- Conocimientos básicos sobre herramientas de comunicación en línea.

4.RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar el curso el estudiante será capaz de:



1.- Diseñar un programa de formación en línea

2.- Diseñar un curso en línea

3.- Evaluar un programa de formación

Para el entrenamiento de estas competencias los estudiantes deberán adquirir los siguientes conocimientos habilidades y destrezas

Ser capaz de diseñar un programa de formación en línea		
Conocimientos	Destrezas	Actitudes
Conocer las posibilidades que ofrece la enseñanza en línea	Describir un perfil formativo basado en competencias	Analizar las demandas de formación.
Conocer los principios del aprendizaje orientado a competencias	Enumerar las competencias específicas del perfil Enumerar las competencias transversales requeridas para alcanzar el perfil formativo propuesto.	Valorar si un curso en línea puede responder a la demanda de formación formulada

Ser capaz de diseñar un curso en línea		
Conocimientos	Habilidades	Actitudes
Conocer los principios del aprendizaje auto-regulado	Enumerar los resultados de aprendizaje que habrán de lograrse por parte de los estudiantes para alcanzar las competencias establecidas en el perfil formativo del título.	Valorar la carga de trabajo que representa el curso para los estudiantes
Conocer los principios básicos para la formulación de objetivos y resultados de aprendizaje	Seleccionar las metodologías más adecuadas para alcanzar esos objetivos.	Valorar la adecuación de los recursos personales, materiales y técnicos al diseño metodológico del curso
Conocer las metodologías de enseñanza	Diseñar actividades aprendizaje	
Conocer la tipología de actividades de aprendizaje en línea	Diseñar un sistema de seguimiento y apoyo de los estudiantes.	
Conocer los recursos tecnológicos disponibles para llevar desarrollar el curso.	Diseñar un sistema de evaluación que permita evaluar la adquisición de las competencias recogidas en el perfil del título.	

Ser capaz de evaluar un curso en línea		
Conocimientos	Habilidades	Actitudes
Conocer los modelos de evaluación de programas	Diseñar un plan de evaluación. Diseñar herramientas de evaluación.	Comportarse de manera pro-activa frente a la evaluación. Estimular a los estudiantes a participar en las tareas de evaluación. Analizar los resultados de la



		evaluación y adoptar planes de mejora.
--	--	--

5.CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- La enseñanza en línea como respuesta a las demandas de la sociedad del conocimiento.
- Diseño de programas en línea: Definición de perfiles formativos basados en competencias.
- Diseño y desarrollo de cursos en línea.
- Evaluación de programas de formación en línea.

6.EQUIPO DOCENTE

- [MIGUEL SANTAMARIA LANCHO](#)

7.METODOLOGÍA

En esta asignatura utilizaremos la metodología del aprendizaje basado en proyectos. Los participantes bien de forma individual o preferiblemente de forma colectiva desarrollar un proyecto de curso en línea.

A lo largo del curso se propondrá a los participantes la realización de un proyecto de curso virtual. Para facilitar el desarrollo del proyecto se ofrecerá a los participantes:

- Una serie de lecturas.
- Orientaciones para la búsqueda de información.
- La realización de una serie de actividades relacionadas con las principales fases del diseño de un curso en línea tales como:
- Diseño de un perfil formativo basado en competencias.
- Formulación de objetivos de aprendizaje.
- Diseño de actividades de aprendizaje orientadas al entrenamiento de competencias.
- Planificación de un sistema de evaluación.
- Diseño de un plan de evaluación del curso.

8.BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

LIBRO ACTUALMENTE NO PUBLICADO

ISBN(13):

Título: TEACHING IN A DIGITAL AGE: GUIDELINES FOR DESIGNING TEACHING AND LEARNING FOR A DIGITAL AGE (2015)



Autor/es: Bates, A.W. ;
Editorial: BC, Canada: Contact North

Comentarios y anexos:

Barkley, E.F.; Cros, K.P., Major, C.H. (2004): Collaborative Learning Techniques, Jossey-Bass, San Francisco.

Bates, T. (2002): Cómo gestionar el cambio tecnológico. Estrategias para los responsables de centros universitarios. Gedisa, Barcelona

Bates, T. (2014): Teaching in a Digital age: Guidelines for designing teaching and Learning for a digital age. BC, Canada; Contact North. <http://opentextbc.ca/teachinginadigitalage>

Biggs, J (2005): Calidad del aprendizaje universitario, Narcea, Madrid

De Miguel Díaz, M. (2004): Adaptación de los planes de estudio al proceso de convergencia europea, MEC.

De Miguel Díaz, M. (dir) (2006): Modalidades de Enseñanza Centradas en el desarrollo de competencias. MEC-Universidad de Oviedo,

F; Baillo-Baillière (2001): Diseño instructivo de la formación on-line. Aproximación metodológica a la elaboración de contenidos, Ariel, Barcelona.

9. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Comentarios y anexos:

Para cada una de las actividades de aprendizaje previstas se suministrará a los estudiantes BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA a través de la Guía didáctica de la asignatura. Esta bibliografía preferentemente estará disponible en línea.

10. RECURSOS DE APOYO AL ESTUDIO

El curso se desarrolla completamente en línea. Además de las herramientas incluidas en la plataforma, a lo largo del curso se desarrollarán varias sesiones de webconferencia. La mayor parte estarán dedicadas a la presentación de trabajos realizados por los estudiantes y su debate.

11. TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

La tutorización de esta asignatura se llevará a cabo a través del curso virtual de la asignatura.

12. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

La evaluación se realizará a través de las actividades propuestas a lo largo del curso que serán ponderadas de la siguiente forma.

	Ponderación (%)
Actividad 1.- Presentación en el curso	2
Actividad 2.- Debate	8



Actividad 3.- Symposium: trabajo individual sobre lecturas propuestas seguido de trabajo en equipo para elaborar un informe. El simposium finaliza con una presentación pública (a través de webconferencia) con debate sobre los informes presentados. El tema será propuesto al inicio del curso. En años anteriores los simposium han girado a cuestiones como aprendizaje móvil; el problema del abandono en los estudios en línea; posibilidades de la gamificación, etc.	30
Actividad 4.- Desarrollo de un CASO PRÁCTICO: Proyecto de E-Learning. Incluye actividades como elaboración de un proyecto formativo; informe sobre REA que podrían emplearse; diseño de actividades de aprendizaje y evaluación; implementación en una plataforma y presentación pública. Este trabajo puede ser desarrollado de manera individual o en equipo.	60

13.COLABORADORES DOCENTES

Véase equipo docente.

