

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2026/2027

Identificación y características de la asignatura					
Código	401439				
Denominación (español)	Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje				
Denominación (inglés)	Virtual teaching and learning environments				
Titulaciones	Máster en Educación Digital				
Centro	Facultad de Formación del Profesorado				
Módulo	Fundamentos científicos de la Tecnología Educativa				
Materia	Entornos tecnológicos de aprendizaje				
Carácter	Obligatorio	ECTS	6	Semestre	2
Profesorado					
Nombre		Despacho		Correo-e	
Francisco Ignacio Revuelta Domínguez		1405-0-10		fird@unex.es	
Área de conocimiento	Didáctica y Organización Escolar				
Departamento	Ciencias de la Educación				
Profesor/a coordinador/a (si hay más de uno)					
Competencias					
CG1. Ser capaz de diseñar e implementar un estudio de investigación original y riguroso sobre un problema significativo (pedagógico, sociológico, cultural, económico, político o ético), relacionado con la tecnología educativa. CG3. Participar activamente en proyectos colaborativos de innovación docente o de investigación educativa relevantes para estudiar los efectos de las tecnologías en la innovación y el cambio educativo. CE1 - Desarrollar conocimientos avanzados en Tecnología Educativa y demostrar una comprensión fundamentada de la teoría y la práctica pedagógica en el ámbito de la Educación Digital. CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades. CT2. Utilizar las nuevas tecnologías de la información como instrumento de trabajo intelectual y como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse. CT3. Manejar y usar habilidades sociales e interpersonales en las relaciones con					

otras personas y trabajar en grupos multidisciplinares de forma cooperativa.

Contenidos

Desarrollo histórico/tecnológico de los entornos virtuales de aprendizaje. Estado del arte en entornos virtuales de aprendizaje. Tendencias en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. Interacciones en entornos virtuales. Contextualización de los procesos de guía, seguimiento, evaluación y retroalimentación del aprendizaje. Mediación de la innovación del proceso educativo con entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.

Temario

Denominación del tema 1: Estado del arte en entornos virtuales de aprendizaje.

Contenidos del tema 1: 1.1. Desarrollo histórico/tecnológico de los entornos virtuales de aprendizaje. 1.2. Tendencias en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.

Descripción de las actividades prácticas del tema 1: Webquest.

Denominación del tema 2: La interacción en los entornos virtuales de aprendizaje.

Contenidos del tema 2: 2.1. Interacciones en entornos virtuales. 2.2. Contextualización de los procesos de guía, seguimiento, evaluación y retroalimentación del aprendizaje.

Descripción de las actividades prácticas del tema 2: Webquest.

Denominación del tema 3: Mediación de la innovación del proceso educativo con entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.

Contenidos del tema 3: 3.1. Modelos de e-moderación: roles del docente como facilitador, tutor y dinamizador en contextos virtuales. 3.2. Dinámicas de comunidades de aprendizaje online: interacción colaborativa, construcción colectiva del conocimiento, presencia docente.

Descripción de las actividades prácticas del tema 3: Webquest.

Objetivos de desarrollo sostenible contemplados





Actividades formativas

		Actividades Presenciales (AP)					Actividades Virtuales (AV)					
TEMA	TOTAL	GG	CH	L	O	S	CST	CSP	CAT	CAP	TP	TA
1	1,8							0,3		0,3	0,2	1
2	1,8							0,3		0,3	0,2	1
3	1,8							0,3		0,3	0,2	1
Evaluación	0,6											0,6
Totales	6							0,9		0,9	0,6	3,6
		% Presencialidad					100% Virtualidad					

Actividades Presenciales (AP)

Actividades que se desarrollan en un único espacio físico y que implican interacción física entre estudiante y docente:

- GG: Grupo Grande (85 estudiantes).
- CH: Actividades de prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes)
- L: Actividades de laboratorio o prácticas de campo (15 estudiantes)
- O: Actividades en sala de ordenadores o laboratorio de idiomas (20 estudiantes)
- S: Actividades de seminario o de problemas en clase (40 estudiantes).

Actividades Virtuales (AV)

Actividades que no se desarrollan en un espacio físico común. Pueden ser sincrónicas (implican interacción estudiante / docente) o asincrónicas:

- CST: Clase sincrónica teórica.
- CSP: Clase sincrónica práctica.
- CAT: Clase asincrónica teórica.
- CAP: Clase asincrónica práctica.

- TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tutorías ECTS).
- TA: Trabajo autónomo del estudiante.

Metodologías docentes

1. Métodos de enseñanza-aprendizaje colaborativos.
2. Método expositivo apoyado en materiales digitales interactivos y audiovisuales.
3. Estudio de casos.
4. Método de Proyectos.
5. Orientación y tutoría individual y grupal.
6. Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)

Sistemas de evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación
Continua	80%
Final	20%

El sistema de evaluación se basa en la Evaluación Continua, que permite seguir el ritmo de aprendizaje según la planificación del aula, así como la asimilación progresiva de los conocimientos y competencias requeridos. Esta forma de evaluación se concreta en un conjunto de Pruebas de Evaluación Continuada (PEC).

Para realizar las ponderaciones todas las actividades deben ser aprobadas, esto es, el alumnado debe obtener al menos un 5 en cada una de ellas.

Se aplicará el sistema de calificaciones vigente en cada momento; actualmente, el que aparece en el RD 1125/2003, artículo 5º. Los resultados obtenidos por el alumno en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa: 0 - 4,9: Suspenso (SS), 5,0 - 6,9: Aprobado (AP), 7,0 - 8,9: Notable (NT), 9,0 - 10: Sobresaliente (SB). La mención de Matrícula de Honor podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del 5 % de los alumnos matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

Siguiendo la Normativa de Evaluación vigente (DOE, N.º 212 de 3 de noviembre de 2020) la «elección de la modalidad de evaluación global corresponde a los estudiantes, que podrán llevarla a cabo, durante los plazos establecidos para cada una de las convocatorias de la asignatura». Estas solicitudes se realizarán a través de la herramienta «consulta» en el aula virtual de la asignatura, «durante el primer cuarto del período de impartición de la asignatura, o hasta el último día del período de ampliación de matrícula, si este acaba después de ese período».

Resultados de aprendizaje

Conocer, analizar y evaluar las tendencias educativas con sustrato pedagógico y con evidencias didácticas de interés para el campo de la educación digital.

Diseñar e implementar acciones formativas en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.

Dar soluciones formativas de carácter no presencial a las organizaciones.

Incorporar metodologías innovadoras a los procesos de formación en educación digital.

Bibliografía (básica y complementaria)

Barajas Frutos, M., y Álvarez González, B. (2003). *La tecnología educativa en la enseñanza superior: Entornos virtuales de aprendizaje*. McGraw-Hill.

Bautista Pérez, Guillermo., Borges Sáiz, Federico., y Forés i Miravalles, A. (2006). *Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. Narcea.

Castro Sánchez, J. J. (2006). *Docencia universitaria a través de entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

- Chiva Bartoll, Ó., y Martí Puig, M. (2016). *Métodos pedagógicos activos y globalizados*. Graó.
- Del Moral, M. E. (2004). Redes como soporte a la docencia. Tutoría on line y aplicaciones telemáticas. En Rodríguez, R. et al. (Coords.) *Docencia universitaria. Orientaciones para la formación del profesorado*. Universidad de Oviedo.
- Fuentes, L. (2004). *Entornos virtuales colaborativos*. Universidad de Málaga.
- Gamboa Sarmiento, S. C. (2004). *Creatividad y entornos virtuales de aprendizaje*. Universidad Pedagógica Nacional.
- Hammond, M. (2000). Communication within on-line forums: the opportunities, the constraints and the value of a communicative approach, *Computers & Education* 35, 251-262.
- Macdonald, J. (2003) Assessing on-line collaborative learning: process and product, *Computers & Education* , 40, 377–391.
- Mir, J.I., Reparaz, Ch. y Sobrino, A. (2003). *La formación en Internet. Modelo de un curso on-line*. Ariel.
- Pertegal Felices M. L. y Lorenzo Lledó G. (2019) *Gamificación en el aula a través de las TIC*. Universidad de Alicante.
- González Fernández, A., Acevedo Borrega, J., Revuelta Domínguez, F. I., & Guerra Antequera, J. (2018). La narrativa gamificada como elemento motivacional en el modelo B-Learning a través de Campus Virtual. En Valverde Berrocoso, J. (Coord.) *Campus digitales en la educación superior*. Universidad de Extremadura.
- Gutierrez Esteban, P., & Ibáñez-Cubillas, P. (Eds.). (2024). *Metodologías didácticas en contextos enriquecidos con tecnologías*. Octaedro.
- Revuelta Domínguez, F. I., Guerra Antequera, J., Pedrera Rodríguez, M. I., y Concepción Rosa, J. D. (2021). Propuestas didácticas de la gamificación estructurada en contextos universitarios. En Burgos-Videla, J. J., Carrión Martínez, Luque de la Rosa, & Revuelta-Domínguez F. I. (Coords.) *Innovación y aprendizajes flexibles en entornos formativos universitarios* (pp. 39-58)
- Revuelta Domínguez, F. I., Guerra Antequera, J., y Pedrera Rodríguez, M. I. (2017). Gamificación con pbl para una asignatura del grado de maestro de educación infantil. En Contreras Espinosa, R. y Eguía Gómez, J. L. (Coords.) *Experiencias de gamificación en aulas*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Revuelta Domínguez, F. I. y Pérez Sánchez, L. (2009a). Modelos y enfoques de formación docente universitaria en entornos virtuales. En Francis Salazar, S. y Revuelta Domínguez, F. (Coords.). *La docencia universitaria en los espacios virtuales*. (pp. 155- 163). Universidad de Costa Rica.
- Revuelta Domínguez, F. I. y Pérez Sánchez, L. (2009b). *Interactividad en los entornos de formación on-line*. UOC.
- Sebastiani i Obrador, E. M., y Campos-Rius, J. (2019). *Gamificación en educación física: Reflexiones y propuestas para sorprender a tu alumnado*. Inde.
- Subiyantoro, S., Degeng, I. N. S., Kuswandi, D., & Ulfa, S. (2024). Developing Gamified Learning Management Systems to Increase Student Engagement in Online Learning Environments. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(1), 26-33. Scopus. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.1.2020>

Teixes, F. (2014). *Gamificación: Fundamentos y aplicaciones*. UOC.

Valverde-Berrocso, J. (2002). Herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica. En Cabero, J. y Aguaded, J.I. *Educación en red: Internet como recurso para la educación*. Aljibe.

Valverde-Berrocso, J. y Garrido Arroyo, M. C. (2005). La función tutorial en entornos virtuales de aprendizaje: comunicación y comunidad, *RELATEC - Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 4 (1), 153-167.

Valverde-Berrocso, J. (2010). El tutor on-line: funciones, roles y tareas. En M^a.J. Miranda; L. Guerra; M. Fabbri y E. López (Eds.). *Experiencias universitarias de innovación docente hispano-italianas en el Espacio Europeo*

Werbach, K. (2013). *Gamificación*. Pearson.

Otros recursos y materiales docentes complementarios

El estudiante dispondrá de recursos educativos digitales a través del aula virtual de la asignatura en el Campus Virtual de la Universidad de Extremadura.