

ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. CAPACITACIÓN MOODLE			
LÍNEA DE FORMACIÓN	Competencias Digitales Docentes. Formación Universitaria Especializada de Postgrado.		
DESTINATARIOS	Primaria, secundaria, bachillerato, ciclos formativos de grado medio y superior, Escuelas Oficiales de Idiomas, Centros de Educación de Personas Adultas (CEPA) y Centros de Educación a Distancia (CEAD)		
NÚMERO TOTAL DE HORAS	-	HORAS PRESENCIALES 75 horas (3 ECTS)	HORAS NO PRESENCIALES
NÚMERO DE PLAZAS	40		
FECHAS Y HORARIO	<p>Inicio y fin de la Actividad: 8/11/2021- 26/11/2021.</p> <p>El módulo ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE tiene 3 ECTS (<i>European Credit Transfer and Accumulation System</i>) lo que equivale a un trabajo del estudiante de 75 horas. Atendiendo a los ECTS, estas 75 horas (25h/ECTS) se dividen en 30 horas presenciales (40%) y 45 horas de trabajo autónomo (60%). Las 30 horas presenciales se imparten a través de la Plataforma de eLearning de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC) (https://e-learning.ulpgc.es/):</p> <p>15 horas de clases expositivas y participativas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguimiento de las clases expositivas impartidas por el tutor, preferiblemente de forma síncronas y si no es así, de forma asíncronas a través de las grabaciones que se irán generando y almacenando en la plataforma de eLearning de la ULPGC. <p>15 horas de actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo on-line individual y/o grupo <p>Consultas: foros, chats, ...</p>		
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD DE FORMACIÓN	<p>La Acción formativa titulada “Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje” está planificada con la intención de presentar y describir las principales características y elementos de los procesos de enseñanza y aprendizaje desarrollados a través de entornos o espacios virtuales o en línea. Este ámbito educativo apoyado en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) también se conoce como elearning, educación virtual y/o digital.</p> <p>Con el estudio de este módulo se pretenden desarrollar las siguientes competencias específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar y aplicar estrategias para el aprendizaje en línea. • Conocer las capacidades de los entornos virtuales de aprendizaje. • Compartir información y contenidos digitales en entornos virtuales. • Saber definir tareas y aplicar diferentes métodos de evaluación en entornos virtuales. • Emplear el entorno virtual para la comunicación entre profesor y estudiante. • Utilizar las TIC en el diseño de actividades de aprendizaje y evaluación. 		

Contenidos Teóricos

Tema 1: Concepto y tipos de elearning o enseñanza digital

- 1.1 La sociedad digital: Un nuevo contexto para la enseñanza y el aprendizaje
- 1.2 ¿Qué es e-Learning o enseñanza digital?
- 1.3 Algunos principios a tener en cuenta en la enseñanza digital
- 1.4 Tipos y formas de enseñanza digital: del documento informativo a la educación a distancia en la red
- 1.5 Los entornos virtuales en la enseñanza presencial, semipresencial y a distancia
 - 1.5.1 La docencia presencial: el aula virtual como complemento
 - 1.5.2 La docencia semipresencial o blendedlearning: mezclando lo presencial con lo virtual
 - 1.5.3 La docencia a distancia: el aula virtual como único espacio educativo

Tema 2: Las aulas virtuales o entornos en línea de enseñanza-aprendizaje

- 2.1 Las aulas virtuales: concepto y dimensiones pedagógicas
- 2.2 La dimensión tecnológica: las plataformas de elearning
- 2.3 Los elementos o componentes organizativos de un entorno de enseñanza virtual

Tema 3: Los enfoques pedagógicos en la enseñanza digital: el modelo logocéntrico vs. paidocéntrico

- 3.1 Los enfoques y modelos didácticos de las aulas virtuales
- 3.2 El aula virtual para el aprendizaje por recepción: el enfoque logocéntrico
- 3.3 El aula virtual para el aprendizaje por descubrimiento: el enfoque paidocéntrico

Tema 4: Las e-actividades y las herramientas o aplicaciones digitales

- 4.1 Tipos de e-actividades
- 4.2 Ejemplos de tareas on-line o e-actividades para desarrollar en entornos virtuales
- 4.3 Selección de herramientas web y aplicaciones para la e-actividades

Tema 5: Las funciones y tareas del docente en línea

- 5.1 La competencia digital docente: áreas y tareas del docente en línea
- 5.2 La planificación didáctica del curso o materia
- 5.3 El diseño y desarrollo del entorno o aula virtual
- 5.4 La implementación del curso virtual: La tutorización y evaluación en línea
- 5.5 A modo de síntesis: Criterios-guía y decálogo para el desarrollo de las funciones docentes en entornos virtuales

Tema 6: Nuevas tendencias en la enseñanza digital

- 6.1 Tendencias y desafíos de las tecnologías digitales en la educación
- 6.2 Las pedagogías emergentes con tecnologías
- 6.3 A modo de conclusiones: mirando hacia el futuro

	<p style="text-align: center;"><u>Contenidos Prácticos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al uso de Plataformas Virtuales de Aprendizajes (LMS): Moodle. • Creación y configuración de cursos • Creación de actividades y gestiones de recursos • Recursos Docentes disponibles en los LMS • Gestión de actividades participativas de los estudiantes • La evaluación de los estudiantes en los LMS
LUGARES DE CELEBRACIÓN PROPUESTOS	Plataforma de eLearning de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC) (https://e-learning.ulpgc.es/)
DATOS DEL/ DE LOS PONENTE/S	<p>Agustín Sánchez Medina Profesor Titular de Universidad Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC) agustin.sanchez@ulpgc.es</p> <p>Federico Inchausti Sintés Profesor Contratado Doctor Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC) federico.inchausti@ulpgc.es</p>
COSTE	<p>Matrícula regular: 120 €</p> <p>Matrícula afiliados/as STEC-IC: 100 €</p>
DATOS DEL RESPONSABLE	<p>Juan Luis Navarro Profesor Titular de Universidad Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC) digcompedu@ulpgc.es</p>