



## FICHA IDENTIFICATIVA

### DATOS DE LA ASIGNATURA

**Código:** 33715  
**Nombre:** Entornos Virtuales de Educación  
**Ciclo:** Grado  
**Créditos ECTS:** 4,5  
**Curso académico:** 2026-27

### TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1307 - Grado en Pedagogía	Facultat de Filosofia i Ciències de l'Educació	4	Primer cuatrimestre

### MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1307 - Grado en Pedagogía	Entornos virtuales de educación	OPTATIVA

### COORDINACIÓN

MARQUEZ BALDO LIDIA

DIAZ GARCIA MARIA ISABEL

## RESUMEN

La asignatura *Entornos Virtuales de Educación* tiene como finalidad ofrecer al estudiantado una visión teórico-práctica sobre el diseño, gestión y evaluación de espacios formativos en línea. Se enmarca en el cuarto curso del Grado en Pedagogía y tiene carácter optativo. A lo largo de la asignatura, se abordan conceptos clave vinculados al e-learning, el blended learning, los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) y las plataformas de gestión como Moodle. El estudiantado conocerá los distintos perfiles implicados en estos entornos y sus funciones, con especial atención al papel de las personas profesionales de la pedagogía en contextos virtuales.

Asimismo, se trabajará el diseño instruccional de cursos virtuales, la producción de materiales multimedia, la elaboración de videotutoriales y el uso de programas de software libre para el desarrollo de contenidos interactivos. Las sesiones, mayoritariamente prácticas y desarrolladas en aula de informática, fomentan la participación activa, el aprendizaje autónomo y colaborativo. La evaluación se basa en un portafolio virtual que integra tareas individuales y grupales, entregadas a través del aula virtual.

El enfoque metodológico promueve el desarrollo de competencias digitales, el trabajo cooperativo y la capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos en el ámbito educativo. La asignatura contribuye al crecimiento profesional del estudiantado para intervenir de forma crítica, creativa y eficaz en procesos de formación en línea.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

### RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN



No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

## OTROS TIPOS DE REQUISITOS

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

## COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### 1307 - Grado en Pedagogía

Capacidad de análisis y síntesis

Capacidad de aprendizaje autónomo a lo largo de la vida.

Capacidad de gestión de la información.

Capacidad de organización y planificación.

Capacidad de utilización de las TIC en el ámbito de estudio y contexto profesional.

Capacidad para desarrollar, promover y dinamizar habilidades de comunicación interpersonal.

Desarrollo de la innovación y la creatividad en la práctica profesional.

Que los estudiantes sean capaces de analizar, diseñar y evaluar las aplicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación asociadas a los procesos educativos y formativos.

Que los estudiantes sean capaces de diseñar planes, programas, proyectos acciones y recursos educativos en diferentes contextos.

Que los estudiantes sean capaces de diseñar programas, proyectos y propuestas innovadoras de formación y desarrollo de recursos formativos en contextos laborales, familiares e institucionales en las modalidades presenciales y virtuales.

## DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

### 1. Teleformación. Del e-learning al b-learning

Introducción a la formación a través de los entornos virtuales. Conceptos relativos a la formación a través de entornos virtuales: Aprendizaje electrónico (e-learning), Aprendizaje mixto o mezclado (blended learning), Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA), Entornos virtuales de aprendizaje (EVA), Entornos virtuales de formación (EVF), Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), Sistema de Gestión de Cursos (CMS), Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS). Entornos Personales de Aprendizaje (PLE).



## 2. Plataformas de formación virtual. Características y elementos

Concepto de Plataforma de formación virtual. Tipología de las plataformas de formación virtual. Características de las plataformas de formación virtual. Elementos de las plataformas de formación virtual. Indicadores de calidad de las plataformas de formación virtual. Las plataformas open-source: Moodle.

## 3. Agentes implicados en los entornos de formación virtual

Agentes implicados: administradores, profesores, tutores y estudiantes. Funciones del administrador. Los profesores y la creación de ambientes de aprendizaje. El rol del tutor como elemento fundamental en la calidad de la formación virtual. Características y funciones de los estudiantes.

## 4. Diseño y planificación de un curso virtual

Diseño instruccional de ambientes virtuales de aprendizaje. Diseño instruccional y teorías de aprendizaje. Modelos de diseño instruccional.

## 5. Materiales transmisivos.

Los materiales transmisivos en la formación virtual. La propiedad intelectual en la red. Tipos de materiales según planteamiento pedagógico. Materiales textuales: características, elementos y diseño orientado al aprendizaje. Materiales multimedia: características, elementos y diseño. Diseño de actividades para el aprendizaje. Recursos y módulos transmisivos en moodle.

## VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

### ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Aula informática	45,00
<b>Total horas</b>	<b>45,00</b>

### ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	20,00
Estudio y trabajo autónomo	10,00
Preparación de clases	0,00
Preparación de actividades de evaluación	10,00
Resolución de casos prácticos	27,50
<b>Total horas</b>	<b>67,50</b>



## METODOLOGÍA DOCENTE

La asignatura se va a dar en el aula de informática, por lo tanto tenemos que partir de una parte teórica, donde se presentarán los contenidos y se promoverá la participación del alumnado mediante la resolución de las cuestiones que vayan surgiendo. Las clases tendrán un componente eminentemente práctico: En ellas se realizarán análisis de entornos virtuales de formación y uso de diferentes recursos tecnológicos para el desarrollo e implementación de contenidos y servicios. Durante todo el curso se establecerá un horario de tutorías individuales y grupales con el fin de realizar una supervisión a los estudiantes, el seguimiento de las actividades formativas y la resolución individual de las dificultades que pudieran presentar algunos estudiantes durante el curso

## EVALUACIÓN

Se realizará a través de un Portafolio virtual, en el que se incluirán diferentes tareas realizadas por el estudiante (sobre Moodle, Videotutoriales y materiales multimedia interactivos), y entregadas a través del aula virtual, que pueden ser tanto grupales como individuales.

Se puede complementar con otro tipo de pruebas evaluativas.

### Normativa de la Universitat de València sobre actuaciones fraudulentas y uso de la inteligencia artificial

La realización fraudulenta de pruebas de evaluación y el plagio en trabajos de evaluación serán considerados conforme al Reglamento de evaluación y calificación de la UV (ACGUV 108/2017) y al Protocolo de actuación frente a prácticas fraudulentas (ACGUV 123/2020).

El uso de tecnologías (incluida la inteligencia artificial), que no haya sido previamente y expresamente autorizado por el profesorado, para la elaboración de materiales de evaluación, implicará que dichos materiales no se consideren de autoría propia y serán tratados conforme a la normativa vigente y al Código de Convivencia y Buenas Prácticas de la UV (ACGUV 300/2023, DOGV, núm. 9747/18.12.2023).

## BIBLIOGRAFÍA

### Referencias básicas

- Referencia B1: Arango-Vásquez, S. I. y Manrique-Losada, B. (2023). Interacciones comunicativas y colaboración mediada por entornos virtuales de aprendizaje universitarios. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 23(76). <https://doi.org/10.6018/red.544981>
- Referencia B2: Bartolomé, A. (2004) Blended learning. Conceptos básicos. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación* (23), pp. 7-20. <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61237/37251>
- Referencia B3: Benitez, M.G. (2010) El modelo de diseño instruccional Assure aplicado a la educación a distancia. *Tlatemoani, Revista Académica de Investigación*, (1). <https://www.>





es/descarga/articulo/6871662.pdf

- Referencia B19: Yucta, H. R. P., Arévalo, M. A. T., Guado, D. A. O. Y Tapia, C. B. M. (2024). Evaluación del aprendizaje en línea: Métodos efectivos para evaluar el progreso y el logro en entornos virtuales. Dominio de las Ciencias, 10(1), 668-685. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3737/8016>

### Referencias complementarias

- Referencia C1: Asinsten, J.C. (s.f.) Producción de contenidos para educación virtual. Guía de Trabajo del docente-contenidista. Biblioteca Digital Virtual Educa. [http://www.virtualeduca.org/documentos/manual\\_del\\_contenidista.pdf](http://www.virtualeduca.org/documentos/manual_del_contenidista.pdf)
- Referencia C2: Conde Vides, J.V., García Rodríguez, J., Moreno López, J.J., Muñoz Solís, P.L. y Ramos Martínez, H. (s.f.). Manual Moodle 4.1 para docentes. Gabinete de Tele-Educació de la Universidad Politécnica de Madrid (UPM). [https://oa.upm.es/74499/1/Manual\\_Moodle\\_4\\_1.pdf](https://oa.upm.es/74499/1/Manual_Moodle_4_1.pdf)
- Referencia C3: Palacios, R., A. (2007) La tutoría: una perspectiva desde comunicación y educación. En A Prácticas de e-learning. ANCED, Asociación Nacional de Centros de e-Learning y Distancia [http://www.paginaspersonales.unam.mx/files/154/La\\_tutoria\\_Cap6\\_BPrac\\_PalaciosR.pdf](http://www.paginaspersonales.unam.mx/files/154/La_tutoria_Cap6_BPrac_PalaciosR.pdf)