

Programación semanal

En la programación semanal te presentamos un reparto del trabajo de la asignatura a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

	Contenido teórico	Eventos (1,5 puntos)	Actividades (4,5 puntos)
Semana 1	Tema 1. Reflexionar: nuevas tecnologías y Matemáticas 1. 1. ¿Cómo estudiar este tema? 1. 2. Nuevas – tecnologías – aula - Matemáticas 1. 3. ¿Por qué usar nuevas tecnologías en el aula de Matemáticas? 1.4. Ventajas e inconvenientes: la tecnología en el aula 1.5. Glosario de términos: un nuevo lenguaje para un nuevo entorno 1.6. Referencias bibliográficas	Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales a elegir a lo largo del cuatrimestre (0,2 puntos cada una). Test tema 1 (0,05 puntos)	
Semana 2	Tema 2. Encontrar: Internet en el aula de Matemáticas, buscar y organizar la información 2. 1. ¿Cómo estudiar este tema? 2. 2. Localizar la información 2. 3. Organizar la información	Test tema 2 (0,05 puntos)	Trabajo: Curación de contenidos. Presentando información (1 puntos)
Semana 3	Tema 2. Encontrar: Internet en el aula de Matemáticas, buscar y organizar la información (continuación) 2.4. Presentar la información 2.5. Referencias bibliográficas		
Semana 4	Tema 3. Software y recursos informáticos en el aula de Matemáticas 3. 1. ¿Cómo estudiar este tema? 3. 2. Programas para el área de Matemáticas	Foro de debate: De la tiza al móvil en el aula de Matemáticas (0,7 puntos) Test tema 3 (0,05 puntos)	
Semana 5	Tema 3. Software y recursos informáticos en el aula de Matemáticas (continuación) 3. 3. Recursos no matemáticos para el aula de Matemáticas: de la calculadora a la hoja de cálculo 3. 4. Pizarra digital, tableta, móvil: tecnología en el aula		
Semana 6	Tema 4. Crear: creación y diseño de recursos educativos para la enseñanza de las Matemáticas 4. 1. ¿Cómo estudiar este tema? 4. 2. Recursos para el profesorado: software, vídeos, etc. 4. 3. Los alumnos como creadores y diseñadores de recursos	Test tema 4 (0,05 puntos)	Trabajo: Cámara, iacción! (1,5 puntos)
Semana 7	Tema 4. Crear: creación y diseño de recursos educativos para la enseñanza de las Matemáticas (continuación) 4. 4. Scratch: un acercamiento a la programación en el aula 4. 5. Referencias bibliográficas		
Semana 8	Semana de repaso		

	Contenido teórico	Eventos (1,5 puntos)	Actividades (4,5 puntos)
Semana 9	Tema 5. Jugar: <i>gamificación</i> para la enseñanza de las Matemáticas 5. 1. ¿Cómo estudiar este tema? 5. 2. Aprendizaje basado en juegos 5. 3. Motivación y aprendizaje: los videojuegos como herramienta de aprendizaje	Test tema 5 (0,05 puntos)	Trabajo: Análisis de un videojuego aplicado al aula (1 puntos)
Semana 10	Tema 5. Jugar: <i>gamificación</i> para la enseñanza de las Matemáticas (continuación) 5. 4. Diseño de juegos educativos 5. 5. Referencias bibliográficas		
Semana 11	Tema 6. Compartir: comunidades educativas. Compartir la información 6. 1. ¿Cómo estudiar este tema? 6. 2. Trabajo colaborativo en el aula de Matemáticas 6. 3. Wikis, WebQuest, blog 6. 4. Referencias bibliográficas	Test tema 6 (0,05 puntos)	
Semana 12	Tema 7. Evaluar: herramientas y recursos para la evaluación en el aula de Matemáticas 7. 1. ¿Cómo estudiar este tema? 7. 2. Evaluación y Matemáticas 7. 3. Evaluar con las TIC	Test tema 7 (0,05 puntos)	Trabajo: Evalúa tu trabajo (1 puntos)
Semana 13	Tema 7. Evaluar: herramientas y recursos para la evaluación en el aula de Matemáticas (continuación) 7. 4. Rúbricas 7. 5. Referencias bibliográficas		
Semana 14	Tema 8. Organizar: plataformas educativas, aulas virtuales 8. 1. ¿Cómo estudiar este tema? 8. 2. Plataformas educativas: ¿qué son y qué nos ofrecen?	Test tema 8 (0,05 puntos)	
Semana 15	Tema 8. Organizar: plataformas educativas, aulas virtuales (continuación) 8. 3. Caso práctico: Moodle y Matemáticas		
Semana 16	Semana de exámenes		