

## Programación semanal

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

	Temas	Trabajos (4,5 puntos)	Eventos (1,5 puntos)
Semana 1	<b>Tema 1. Introducción a la enseñanza con dispositivos móviles</b> 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. E-learning 1.3. B-learning 1.4. ¿Qué es el m-learning?		Asistencia a tres sesiones presenciales virtuales a elegir a lo largo del cuatrimestre. (0,1 puntos cada una)
Semana 2	<b>Tema 1. Introducción a la enseñanza con dispositivos móviles (continuación)</b> 1.5. ¿Qué es la brecha digital? 1.6. La función docente del m-learning 1.7. Estándares en el mobile learning 1.8. Referencias bibliográficas	Caso práctico: Introduciendo los móviles en el aula (0,9 puntos)	Test tema 1 (0,05 puntos)
Semana 3	<b>Tema 2. El futuro del aprendizaje móvil: implicaciones para la planificación</b> 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. ¿Qué dicen los expertos sobre el uso de los dispositivos móviles en el aula? 2.3. Decisión del mobile learning a nivel de centro 2.4. Infraestructuras y conectividad 2.5. Planificación con mobile learning a nivel de aula 2.6. Referencias bibliográficas	Caso práctico: Elaborar una unidad didáctica introduciendo las TIC (0,9 puntos)	Test tema 2 (0,05 puntos)
Semana 4	<b>Tema 3. Experiencias educativas con mobile learning</b> 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. El objetivo: lograr un aprendizaje significativo 3.3. Mobile learning y aprendizaje significativo		
Semana 5	<b>Tema 3. Experiencias educativas con mobile learning (continuación)</b> 3.4. Niveles en el uso pedagógico del mobile learning 3.5. Recursos y funcionalidades para la aplicación de mobile learning en el aula 3.6. Regulación de teléfonos móviles en el aula 3.7. Mobile learning: una apuesta de futuro 3.8. Referencias bibliográficas	Caso práctico: Política de utilización de los dispositivos móviles en contextos concretos (0,9 puntos)	Test tema 3 (0,05 puntos)
Semana 6	<b>Tema 4. Tecnologías utilizadas en el mobile learning</b> 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. Dispositivos móviles: análisis para su uso educativo 4.3. Tecnologías de acceso y tecnología de localización 4.4. Gestión de alumnos con dispositivos móviles 4.5. Evoluciones técnicas en las aplicaciones 4.6. Análisis de los sistemas operativos más compatibles 4.7. Referencias bibliográficas		Test tema 4 (0,05 puntos)

	Temas	Trabajos (4,5 puntos)	Eventos (1,5 puntos)
Semana 7	<b>Tema 5. El thinking based learning (TBL): paso previo a la creación de contenidos</b> 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. ¿Qué es el thinking based learning? 5.3. Fases del TBL 5.4. Dimensiones del TBL		
Semana 8	<b>Tema 5. El thinking based learning (TBL): paso previo a la creación de contenidos (continuación)</b> 5.5. Estándares de competencias para el pensamiento crítico 5.6. Proyectos TBL 5.7. Referencias bibliográficas	Caso práctico: Actividad TBL, actividad de aprendizaje basada en el aprendizaje con Mobile Learning (0,9 puntos)	Test tema 5 (0,05 puntos)
Semana 9	<b>Tema 6. La creación de contenidos y el lenguaje mobile learning</b> 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. El lenguaje multimedia 6.3. Interactividad con los contenidos 6.4. Visualización de los contenidos 6.5. Herramientas en la creación y publicación de contenidos 6.6. Criterios de calidad en el diseño de contenidos 6.7. Referencias bibliográficas		Test tema 6 (0,05 puntos)
Semana 10	<b>Tema 7. Creación de contenidos para la metodología flipped classroom</b> 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Flipped classroom, ¿qué es y por qué utilizarlo? 7.3. De flipped classroom a flipped learning 7.4. Metodología o ¿cómo organizar la clase si no hay clase? 7.5. Indicadores para la creación de contenidos en flipped classroom 7.6. Edición de vídeo para generar contenidos 7.7. Utilización de apps como herramientas de creación 7.8. Referencias bibliográficas		Foro: La organización del tiempo y la personalización del aprendizaje (0,65 puntos) Test tema 7 (0,05 puntos)
Semana 11	<b>Tema 8. La gamificación como estrategia didáctica</b> 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. El uso del juego en el aula: ventajas y desventajas 8.3. El uso del juego como dinamizador de emociones 8.4. ¿Cómo plantear un proceso de gamificación? 8.5. Las dinámicas de la gamificación en los procesos de aprendizaje 8.6. La evaluación en el juego 8.7. Ideas para la gamificación 8.8. Referencias bibliográficas		Test tema 8 (0,05 puntos)
Semana 12	<b>Tema 9. Mundos virtuales 3D en la educación</b> 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. QR 9.3. Realidad aumentada 9.4. Impresión 3D 9.5. Reconocimiento de imágenes, patrones y formas 9.6. Sistemas de visualización en 3D 9.7. Referencias bibliográficas	Caso práctico: Realidad virtual/realidad aumentada (0,9 puntos)	Test tema 9 (0,05 puntos)

	Temas	Trabajos (4,5 puntos)	Eventos (1,5 puntos)
Semana 13	<b>Tema 10. La competencia digital docente</b> 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Necesidad de competencias TIC 10.3. Identificación de necesidades y pruebas tecnológicas 10.4. Innovación y uso creativo de la tecnología 10.5. Identificación de lagunas en la competencia digital docente 10.6. Referencias bibliográficas		Test tema 10 (0,05 puntos)
Semana 14	<b>Tema 11. La evaluación en mobile learning</b> 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Normativa sobre evaluación 11.3. Tipos de evaluación y mobile learning 11.4. Casos prácticos 11.5. Referencias bibliográficas		Test tema 11 (0,05 puntos)
Semana 15	Semana de repaso		
Semana 16	Semana de exámenes		