

MÁSTER UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y COMPETENCIAS DIGITALES

Creación de Contenidos, <i>Mobile Learning</i> y Gamificación en el Aula			
Materia	Creación de contenidos digitales para el aula		
Créditos ECTS	6		
Carácter	Obligatorio		
Unidad Temporal	Primer cuatrimestre		
Competencias de la asignatura			
Competencias básicas	Competencias generales	Competencias específicas	Competencias transversales
CB6, CB8, CB10	CG1, CG3, CG4, CG6, CG7, CG12	CE11, CE12, CE14	CT1, CT2
Actividades Formativas		Horas por asignatura	% Presencial
Sesiones presenciales virtuales		15 horas	100%
Lecciones magistrales		6 horas	0
Estudio del material básico		50 horas	0
Lectura del material complementario		25 horas	0
Trabajos, casos prácticos, test		29 horas	0
Tutorías		16 horas	30%
Trabajo colaborativo		7 horas	0
Realización de examen final presencial		2 horas	100%
Total		150 horas	-
Sistemas de evaluación		Ponderación Mínima	Ponderación Máxima
Participación del estudiante (sesiones, foros, tutorías)		0%	40%
Trabajos, proyectos, laboratorios/talleres y/o casos		0%	40%
Test de autoevaluación		0%	40%
Examen final presencial		60%	60%
Contenidos			
<p>El hacernos preguntas como las siguientes es imprescindible si queremos plantearnos una educación realista y de calidad: ¿Enseñamos a nuestros alumnos lo que necesitan para trabajar de aquí a una década? ¿Utilizamos lo que les interesa como fuente de motivación? ¿Son los estándares educativos los que nos impiden dar la clase de otra forma? ¿El papel del profesor debe ser el de enseñante?</p> <p>Los ejes son: la generación de materiales para el aprendizaje móvil, la metodología del profesor y por último, utilizar la motivación que proporciona el juego como herramienta para gestionar la frustración y la superación de los retos que supone la adquisición de destrezas de aprendizaje, más allá de los meros contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> » Introducción a la enseñanza con dispositivos móviles » El futuro del aprendizaje móvil: implicaciones para la planificación » Experiencias educativas con <i>mobile learning</i> » Tecnologías utilizadas en el <i>mobile learning</i> » El <i>thinking based learning</i> (TBL): paso previo a la creación de contenidos » La creación de contenidos y el lenguaje <i>mobile learning</i> » Creación de contenidos para la metodología <i>flipped classroom</i> » La gamificación como estrategia didáctica » Mundos virtuales 3D en la educación 			