

## MÁSTER UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y COMPETENCIAS DIGITALE

Emprendimiento, Innovación y Creatividad Digital			
<b>Materia</b>	Aprendizaje apoyado en el cerebro		
<b>Créditos ECTS</b>	6		
<b>Carácter</b>	Obligatorio		
<b>Unidad Temporal</b>	Segundo cuatrimestre		
Competencias de la asignatura			
Competencias básicas	Competencias generales	Competencias específicas	Competencias transversales
CB7, CB8	CG1, CG3, CG8, CG9	CE17, CE18, CE19	CT2, CT3, CT4
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>Últimos estudios en materia de neurociencia indican que uno de los principales rasgos que caracteriza al emprendedor es la rapidez en la toma de decisiones, unida a una respuesta motora más temprana y una lentitud en cerrar el proceso cognitivo. A estas características neurológicas, la mayor parte de autores añaden rasgos personalidad relacionados con el optimismo o la creatividad, que permiten al emprendedor generar menos emociones negativas como el miedo al fracaso, la ansiedad o la rigidez ante situaciones frustrantes. En el marco educativo de nuestro país se ha incorporado «el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor» como una de las nuevas competencias clave que sustituye a la anterior «competencia de iniciativa y autonomía personal» en Educación Primaria. En Educación Secundaria Obligatoria, además, aparece, como asignatura específica de primer ciclo, Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Educación para el emprendimiento</li> <li>» Entrenamiento de estrategias de procesamiento de la información</li> <li>» Educación emocional y toma de decisiones</li> <li>» Competencia digital y emprendimiento</li> <li>» Recursos digitales para la resolución de problemas</li> <li>» Aplicación de la creatividad a las nuevas tecnologías</li> <li>» Metodología de diseño y planificación de proyectos</li> <li>» Innovación tecnológica: definición, estructura y gestión</li> </ul>			