

## 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 puntos)	Eventos (2 puntos)
Semana 1	<p><b>Tema 1. Tecnología educativa ante las demandas de la sociedad del conocimiento y de la información para el desarrollo de la diversidad lingüística y cultural</b></p> <p>1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. Sociedad de la información y del conocimiento 1.3. Postmodernidad, globalización y tecnología educativa 1.4. La relación de la tecnología educativa con los diferentes paradigmas educativos 1.5. Referencias bibliográficas</p>	<p>Trabajo: Los rasgos característicos de la sociedad del conocimiento a través de una nube de palabras con la herramienta Tagul (0,8 puntos)</p>	<p>Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales a elegir a lo largo del cuatrimestre (0,2 puntos cada una). Test tema 1 (0,1 puntos)</p>
Semana 2	<p><b>Tema 2. Tecnología educativa en contextos de diversidad cultural: democratización del conocimiento a través de hardware de bajo coste y software libre desde una perspectiva inclusiva</b></p> <p>2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Definición, características y clasificación del software multimedia 2.3. Funciones del software multimedia en el ámbito educativo: posibilidades y limitaciones 2.4. Brecha digital: un reto en la sociedad del conocimiento</p>		
Semana 3	<p><b>Tema 2. Tecnología educativa en contextos de diversidad cultural: democratización del conocimiento a través de hardware de bajo coste y software libre desde una perspectiva inclusiva (continuación)</b></p> <p>2.5. Recursos y estrategias educativas basadas en el uso de hardware de bajo coste y software libre 2.6. Referencias bibliográficas</p>		<p>Test tema 2 (0,1 puntos)</p>
Semana 4	<p><b>Tema 3. El docente como productor de materiales interactivos en aulas interculturales: herramientas de autor</b></p> <p>3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Formación del profesorado en materia de tecnología educativa 3.3. Nuevos roles del profesorado y del alumnado 3.4. Diseño y elaboración de materiales didácticos 3.5. Herramientas de autor para diseñar actividades interactivas de aprendizaje 3.6. Herramienta de autor ENESIN 3.7. Referencias bibliográficas</p>		<p>Test tema 3 (0,1 puntos)</p>
Semana 5	<p><b>Tema 4. Teorías de aprendizaje y diseño de software educativo multimedia</b></p> <p>4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. Teoría conductista del condicionamiento operante: la instrucción programada 4.3. Teorías cognitivas y constructivistas del aprendizaje 4.4. Teoría conectivista de aprendizaje en red 4.5. Teoría de las inteligencias múltiples 4.6. Referencias bibliográficas</p>		<p>Test tema 4 (0,1 puntos)</p>

	Temas	Trabajos (4 puntos)	Eventos (2 puntos)
Semana 6	<p><b>Tema 5. Herramientas de la web 2.0 para la creación de comunidades virtuales de aprendizaje intercultural desde un enfoque colaborativo y conectivista</b></p> <p>5.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>5.2. La colaboración como método de enseñanza en entornos interculturales desde la filosofía a la web 2.0</p> <p>5.3. Comunidades virtuales de aprendizaje intercultural para el intercambio, la comunicación y la colaboración</p> <p>5.4. Aplicaciones y herramientas de la web 2.0 para la creación de comunidades virtuales de aprendizaje intercultural desde una perspectiva conectivista</p> <p>5.5. Referencias bibliográficas</p>	<p>Trabajo: Mapa conceptual de herramientas de la web 2.0 para la creación de comunidades virtuales de aprendizaje en red desde una perspectiva conectivista (0,8 puntos)</p>	<p>Test tema 5 (0,1 puntos)</p>
Semana 7	<p><b>Tema 6. Procesos de innovación educativa a través de herramientas de geolocalización y cartografía digital para la creación de comunidades virtuales de aprendizaje intercultural en red</b></p> <p>6.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>6.2. Aproximación epistemológica al concepto de «geolocalización»</p> <p>6.3. Clasificación de herramientas de geolocalización aplicadas a la educación</p> <p>6.4. Propuesta de diseño y uso didáctico de My Maps para la creación de comunidades virtuales de aprendizaje en contextos multiculturales a través de mapas interactivos dinámicos</p> <p>6.5. Referencias bibliográficas</p>	<p>Trabajo: Geolocalización a través de un mapa interactivo multimedia con la herramienta My Maps para representar países y sus rasgos culturales (0,8 puntos)</p>	<p>Foro: Creación de un Padlet (panel interactivo multimedia) (0,5 puntos)</p> <p>Test tema 6 (0,1 puntos)</p>
Semana 8	<p><b>Tema 7. Procesos de innovación educativa a través de la realidad aumentada para el desarrollo de la diversidad cultural y lingüística</b></p> <p>7.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>7.2. Aproximación epistemológica al concepto de «realidad aumentada»</p> <p>7.3. Tipología de las herramientas de realidad aumentada según sus niveles</p> <p>7.4. Clasificación de herramientas de realidad aumentada para el desarrollo de la diversidad lingüística y cultural</p> <p>7.5. Referencias bibliográficas</p>		<p>Test tema 7 (0,1 puntos)</p>
Semana 9	<p><b>Tema 8. Herramienta de realidad aumentada Augment: fases procedimentales y complementos para la creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico</b></p> <p>8.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>8.2. Herramienta de realidad aumentada Augment</p> <p>8.3. Fases procedimentales para la creación de contenidos de realidad aumentada con la herramienta Augment</p> <p>8.4. Referencias bibliográficas</p>	<p>Trabajo: Creación de un escenario intercultural con la herramienta de realidad aumentada Augment para el desarrollo de valores interculturales y compe (0,8 puntos)</p>	<p>Test tema 8 (0,1 puntos)</p>
Semana 10	<p><b>Tema 9. Buenas prácticas de educación intercultural a través del uso didáctico de herramientas de realidad aumentada</b></p> <p>9.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>9.2. Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Augment</p> <p>9.3. Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Aurasma (HP Reveal)</p> <p>9.4. Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Quiver</p> <p>9.5. Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Chromville</p>		

	Temas	Trabajos (4 puntos)	Eventos (2 puntos)
Semana 11	<p><b>Tema 9. Buenas prácticas de educación intercultural a través del uso didáctico de herramientas de realidad aumentada (continuación)</b></p> <p>9.6. Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Barcy</p> <p>9.7. Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Flashcards</p> <p>9.8. Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Zookazam</p> <p>9.9. Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con WallaMe</p>		Test tema 9 (0,1 puntos)
Semana 12	<p><b>Tema 10. Procesos de innovación educativa a través de la realidad virtual para el desarrollo de la diversidad cultural y lingüística</b></p> <p>10.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>10.2. Aproximación epistemológica al concepto de «realidad virtual»</p> <p>10.3. Modelos de gafas de realidad virtual</p> <p>10.4. Clasificación de aplicaciones móviles de realidad virtual para el desarrollo de la diversidad lingüística y cultural</p> <p>10.5. Referencias bibliográficas</p>		Test tema 10 (0,1 puntos)
Semana 13	<p><b>Tema 11. Buenas prácticas de educación intercultural a través del uso didáctico de herramientas de realidad virtual</b></p> <p>11.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>11.2. Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Jurassic Virtual Reality</p> <p>11.3. Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con VR Forest Animal Adventure</p> <p>11.4. Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Aquarum VR y VR Ocean Aquarium 3D</p> <p>11.5. Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con VR Planetarium</p>	Trabajo: Creación de un escenario intercultural con la herramienta de realidad virtual CoSpaces para el desarrollo de valores interculturales (0,8 puntos)	
Semana 14	<p><b>Tema 11. Buenas prácticas de educación intercultural a través del uso didáctico de herramientas de realidad virtual (continuación)</b></p> <p>11.6. Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con cámara Cardboard</p> <p>11.7. Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Cooltour</p> <p>11.8. Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Sites in VR</p> <p>11.9. Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Street View</p> <p>11.10. Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con CoSpaces</p>		Test tema 11 (0,1 puntos)
Semana 15	Semana de repaso		
Semana 16	Semana de exámenes		