

## Programación semanal

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

SEMANAS	TEMAS	ACTIVIDADES	CLASES EN DIRECTO
Semana 1		*Asistencia a dos clases en directo a elegir a lo largo del cuatrimestre (0,1 puntos cada una)	Presentación de la asignatura
Semana 2	<b>Tema 1. Las metodologías activas para el aprendizaje con TIC</b> 1.1. Introducción y objetivos 1.2. Las TIC y el nuevo paradigma educativo: personalización del aprendizaje 1.3. Las metodologías activas para un aprendizaje con TIC efectivo 1.4. Aprender investigando 1.5. Aprendizaje colaborativo y cooperativo 1.6. Aprendizaje basado en problemas y proyectos 1.7. <i>Flipped classroom</i> 1.8. Estrategias para elegir las TIC idóneas a cada metodología: inteligencias múltiples y paisajes de aprendizaje 1.9. Referencias bibliográficas	Test 1(0,125 puntos)	<b>Clase del tema 1</b> Las metodologías activas para el aprendizaje con TIC
Semana 3	<b>Tema 2. Aprendizaje colaborativo y flipped classroom</b> 2.1. Introducción y objetivos 2.2. Definición de aprendizaje colaborativo 2.3. Diferencias con el aprendizaje cooperativo 2.4. Herramientas para el aprendizaje cooperativo y colaborativo: Padlet 2.5. Definición de <i>flipped classroom</i>	Actividad: Diseña con flipped classroom(2 puntos)	<b>Clase del tema 2</b> y presentación de la actividad Diseña con <i>flipped classroom</i>
Semana 4	<b>Tema 2. Aprendizaje colaborativo y flipped classroom (continuación)</b> 2.6. Acciones didácticas para programar flipped 2.7. Herramientas digitales para crear tu clase invertida 2.8. Experiencias de aula invertida 2.9. Referencias bibliográficas	Test 2(0,125 puntos)	<b>Clase del tema 2</b> Aprendizaje colaborativo y <i>flipped classroom</i>
Semana 5	<b>Tema 3. Aprendizaje por descubrimiento y TIC</b> 3.1. Introducción y objetivos 3.2. El descubrimiento y la investigación por TIC 3.3. El desarrollo del aprendizaje productivo: pensamiento crítico 3.4. La webquest: aprendizaje guiado con TIC e Internet 3.5. Tipos de webquest 3.6. Estrategias y estructura de la webquest 3.7. Herramientas para la creación de webquest: Google Sites	Test 3(0,125 puntos)	<b>Clase del tema 3 (sesión doble)</b> Aprendizaje por descubrimiento y TIC
Semana 6	Tema 4. ABP y TIC: medios digitales para crear contenido pedagógico 4.1. Introducción y objetivos 4.2. ¿Qué es el ABP? 4.3. Proceso de trabajo con ABP y TIC 4.4. Diseñar ABP con TIC 4.5. Posibilidades educativas en la web 3.0		<b>Clase del tema 4</b> ABP y TIC: medios digitales para crear contenido pedagógico

Semana 7	<b>Tema 4. ABP y TIC: medios digitales para crear contenido pedagógico (continuación)</b> 4.6. <i>Youtubers e instagramers</i> : aprendizaje informal en medios digitales 4.7. El videotutorial como recurso pedagógico en el aula 4.8. Plataformas de difusión de los materiales audiovisuales 4.9. Pautas para la creación de un vídeo educativo 4.10. Referencias bibliográficas	Test 4(0,125 puntos)	<b>Clase del tema 4</b> y resolución de la actividad Diseña con <i>flipped classroom</i>
Semana 8	<b>Tema 5. Normativa y legislación aplicable a las TIC</b> 5.1. Introducción y objetivos 5.2. Leyes orgánicas de protección de datos 5.3. Guía de recomendaciones para la privacidad de los menores en Internet 5.4. Los derechos de autor: copyright y Creative Commons 5.5. Uso de material con derechos de autor 5.6. Referencias bibliográficas	Foro: Límites y riesgos de compartir información y usarla en Internet(0,8 puntos)  Test 5(0,125 puntos)	<b>Clase del tema 5</b> y presentación del foro Límites y riesgos de compartir información y usarla en Internet
Semana 9	<b>Tema 6. Gamificación: motivación y TIC en el aula</b> 6.1. Introducción y objetivos 6.2. La gamificación entra en las aulas a través de entornos virtuales de aprendizaje 6.3. Aprendizaje basado en juegos (GBL) 6.4. La realidad aumentada (RA) en el aula		<b>Clase del tema 6</b> Gamificación: motivación y TIC en el aula  Clase de resolución del foro y presentación de la actividad Juegos y gamificación en el aula
Semana 10	<b>Tema 6. Gamificación: motivación y TIC en el aula (continuación)</b> 6.5. Tipos de realidad aumentada y experiencias en el aula 6.6. Códigos QR en el aula: generación de códigos y aplicación educativa 6.7. Experiencias de aula 6.8. Referencias bibliográficas	Actividad: Juegos y gamificación en el aula(2 puntos)  Test 6(0,125 puntos)	<b>Clase del tema 6</b> Gamificación: motivación y TIC en el aula
Semana 11	<b>Tema 7. La competencia mediática en el aula con TIC</b> 7.1. Introducción y objetivos 7.2. Fomento de la competencia mediática del profesorado 7.3. Dominio de la comunicación para una enseñanza motivadora 7.4. La comunicación de contenido pedagógico con TIC 7.5. Importancia de la imagen como recurso pedagógico 7.6. Las presentaciones digitales como recurso didáctico en el aula 7.7. Trabajar en el aula con imágenes 7.8. Compartir imágenes en la web 2.0 7.9. Referencias bibliográficas	Test 7(0,125 puntos)	<b>Clase del tema 7</b> La competencia mediática en el aula con TIC
Semana 12	<b>Tema 8. Evaluación para el aprendizaje a través de las TIC</b> 8.1. Introducción y objetivos 8.2. Evaluación para el aprendizaje a través de las TIC 8.3. Herramientas de evaluación: portofolio digital y rúbricas 8.4. Construcción de un ePortofolio con Google Sites		<b>Clase del tema 8</b> Evaluación para el aprendizaje a través de las TIC
Semana 13	<b>Tema 8. Evaluación para el aprendizaje a través de las TIC (continuación)</b> 8.5. Generar rúbricas de evaluación 8.6. Diseñar evaluaciones y autoevaluaciones con Google Forms 8.7. Referencias bibliográficas	Test 8(0,125 puntos)	<b>Clase de tema 8</b> Evaluación para el aprendizaje a través de las TIC
Semana 14			Clase de repaso de la asignatura
Semana 15	<b>Semana de repaso</b>		
Semana 16	Semana de exámenes		

Esta Programación semanal **puede ser modificada** si el profesor lo considera oportuno para el enriquecimiento de la asignatura.