

Programación semanal

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

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)
Semana 1	<p>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</p> <p>Sociedad de la información y del conocimiento Postmodernidad, globalización y tecnología educativa La relación de la tecnología educativa con los diferentes paradigmas educativos</p>	<p>Trabajo: Los rasgos característicos de la sociedad del conocimiento a través de una nube de palabras con la herramienta Tagul (4 puntos)</p> <p>Test Tema 1 (0,1 puntos)</p>
Semana 2	<p>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</p> <p>Definición, características y clasificación del software multimedia Funciones del software multimedia en el ámbito educativo: posibilidades y limitaciones Brecha digital: un reto en la sociedad del conocimiento Recursos y estrategias educativas basadas en el uso de hardware de bajo coste y software libre La filosofía del software libre y la democratización del conocimiento La promoción de una actitud 2.0 a través de licencias Creative Commons Hardware de bajo coste como alternativa ante la brecha digital: Raspberry Pi, PandaBoard y Odroid-U3</p>	<p>Test Tema 2 (0,1 puntos)</p>
Semana 3	<p>Tema 3. El docente como productor de materiales interactivos en aulas interculturales: herramientas de autor</p> <p>Formación del profesorado en materia de tecnología educativa Nuevos roles del profesorado y del alumnado Diseño y elaboración de materiales didácticos Herramientas de autor para diseñar actividades interactivas de aprendizaje Herramienta de autor ENESIN</p> <p>Tema 4. Teorías de aprendizaje y diseño de software educativo multimedia</p> <p>Teoría conductista del condicionamiento operante: la instrucción programada Teorías cognitivas y constructivistas del aprendizaje Teoría conectivista de aprendizaje en red Teoría de las inteligencias múltiples</p>	<p>Test Tema 3 (0,1 puntos)</p> <p>Test Tema 4 (0,1 puntos)</p>

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)
Semana 4	<p>Tema 5. Herramientas de la web 2.0 para la creación de comunidades virtuales de aprendizaje intercultural desde un enfoque colaborativo y conectivista</p> <p>La colaboración como método de enseñanza en entornos interculturales desde la filosofía a la web 2.0</p> <p>Comunidades virtuales de aprendizaje intercultural para el intercambio, la comunicación y la colaboración</p> <p>Aplicaciones y herramientas de la web 2.0 para la creación de comunidades virtuales de aprendizaje intercultural desde una perspectiva</p> <p>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</p> <p>Aproximación epistemológica al concepto de «geolocalización»</p> <p>Clasificación de herramientas de geolocalización aplicadas a la educación</p> <p>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>Foro: Creación de un Padlet (panel interactivo multimedia) (3 puntos)</p> <p>Test Tema 5 (0,1 puntos)</p> <p>Test Tema 6 (0,1 puntos)</p>
Semana 5	<p>Tema 7. Procesos de innovación educativa a través de la realidad aumentada para el desarrollo de la diversidad cultural y lingüística</p> <p>Aproximación epistemológica al concepto de «realidad aumentada»</p> <p>Tipología de las herramientas de realidad aumentada según sus niveles</p> <p>Clasificación de herramientas de realidad aumentada para el desarrollo de la diversidad lingüística y cultural</p> <p>Tema 8. Herramienta de realidad aumentada Augment: fases procedimentales y complementos para la creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico</p> <p>Herramienta de realidad aumentada Augment</p> <p>Fases procedimentales para la creación de contenidos de realidad aumentada con la herramienta Augment</p>	<p>Trabajo: Creación de un escenario intercultural con la herramienta de realidad aumentada Augment para el desarrollo de valores interculturales y competencias lingüísticas (4 puntos)</p> <p>Test Tema 7 (0,1 puntos)</p> <p>Test Tema 8 (0,1 puntos)</p>
Semana 6	<p>Tema 9. Buenas prácticas de educación intercultural a través del uso didáctico de herramientas de realidad aumentada</p> <p>Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Augment</p> <p>Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Aurasma (HP Reveal)</p> <p>Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Quiver</p> <p>Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Chromville</p> <p>Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Barcy</p> <p>Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Flashcards</p> <p>Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Zookazam</p> <p>Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con WallaMe</p>	<p>Test Tema 9 (0,1 puntos)</p>

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)
Semana 7	<p>Tema 10. Procesos de innovación educativa a través de la realidad virtual para el desarrollo de la diversidad cultural y lingüística</p> <p>Aproximación epistemológica al concepto de «realidad virtual» Modelos de gafas de realidad virtual Clasificación de aplicaciones móviles de realidad virtual para el desarrollo de la diversidad lingüística y cultural</p>	<p>Test Tema 10 (0,1 puntos)</p>
Semana 8	<p>Tema 11. Buenas prácticas de educación intercultural a través del uso didáctico de herramientas de realidad virtual</p> <p>Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Jurassic Virtual Reality Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con VR Forest Animal Adventure Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Aquarum VR y VR Ocean Aquarium 3D Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con VR Planetarium Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con cámara Cardboard</p>	<p>Trabajo: Creación de un escenario intercultural con la herramienta de realidad virtual CoSpaces para el desarrollo de valores interculturales y competencias lingüísticas (4 puntos)</p>
Semana 9	<p>Tema 11. Buenas prácticas de educación intercultural a través del uso didáctico de herramientas de realidad virtual (continuación)</p> <p>Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Cooltour Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Sites in VR Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con Street View Creación de entornos de aprendizaje intercultural y lingüístico con CoSpaces</p>	<p>Test Tema 11 (0,1 puntos)</p>
Semana 10	Semana de repaso	
Semana 11	Examen final	

NOTA

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