

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	Semana de introducción a la asignatura	
Semana 2	<p>Tema 1. Introducción a la enseñanza con dispositivos móviles</p> <p>1.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>1.2. <i>E-learning</i></p> <p>1.3. <i>B-learning</i></p> <p>1.4. ¿Qué es el <i>m-learning</i>?</p>	
Semana 3	<p>Tema 1. Introducción a la enseñanza con dispositivos móviles (continuación)</p> <p>1.5. ¿Qué es la brecha digital?</p> <p>1.6. La función docente del <i>m-learning</i></p> <p>1.7. Estándares en el <i>mobile learning</i></p> <p>1.8. Referencias bibliográficas</p>	<p>Actividad: Introduciendo los móviles en el aula (5 puntos)</p> <p>Test tema 1 (0,1 puntos)</p>
Semana 4	<p>Tema 2. El aprendizaje móvil: implicaciones para la planificación</p> <p>2.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>2.2. ¿Qué dicen los expertos sobre el uso de los dispositivos móviles en el aula?</p> <p>2.3. Decisión del <i>mobile learning</i> a nivel de centro</p> <p>2.4. Infraestructuras y conectividad</p> <p>2.5. Planificación con <i>mobile learning</i> a nivel de aula</p> <p>2.6. Referencias bibliográficas</p>	<p>Test tema 2 (0,1 puntos)</p>

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)
Semana 5	<p>Tema 3. Experiencias educativas con mobile learning</p> <p>3.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>3.2. El objetivo: lograr un aprendizaje significativo</p> <p>3.3. <i>Mobile learning</i> y aprendizaje significativo</p> <p>3.4. Niveles en el uso pedagógico del <i>mobile learning</i></p> <p>3.5. Recursos y funcionalidades para la aplicación de <i>mobile learning</i> en el aula</p> <p>3.6. Regulación de teléfonos móviles en el aula</p> <p>3.7. <i>Mobile learning</i>: una apuesta de futuro</p> <p>3.8. Referencias bibliográficas</p>	<p>Test tema 3 (0,1 puntos)</p>
Semana 6	<p>Tema 4. Tecnologías utilizadas en el mobile learning</p> <p>4.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>4.2. Dispositivos móviles: análisis para su uso educativo</p> <p>4.3. Tecnologías de acceso y tecnología de localización</p> <p>4.4. Gestión de alumnos con dispositivos móviles</p> <p>4.5. Evoluciones técnicas en las aplicaciones</p> <p>4.6. Análisis de los sistemas operativos más compatibles</p> <p>4.7. Referencias bibliográficas</p>	<p>Actividad: Política de utilización de los dispositivos móviles en contextos concretos (5 puntos)</p> <p>Test tema 4 (0,1 puntos)</p>
Semana 7	<p>Tema 5. El thinking based learning (TBL): paso previo a la creación de contenidos</p> <p>5.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>5.2. ¿Qué es el <i>thinking based learning</i>?</p> <p>5.3. Fases del TBL</p> <p>5.4. Dimensiones del TBL</p> <p>5.5. Estándares de competencias para el pensamiento crítico</p> <p>5.6. Proyectos TBL</p> <p>5.7. Referencias bibliográficas</p>	<p>Actividad: Actividad TBL, actividad de pensamiento basada en el aprendizaje con <i>Mobile Learning</i> (3,9 puntos)</p> <p>Test tema 5 (0,1 puntos)</p>

Creación de Contenidos, Mobile Learning y Gamificación en el Aula

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)
Semana 8	<p>Tema 6. La creación de contenidos y el lenguaje mobile learning</p> <p>6.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>6.2. El lenguaje multimedia</p> <p>6.3. Interactividad con los contenidos</p> <p>6.4. Visualización de los contenidos</p> <p>6.5. Herramientas en la creación y publicación de contenidos</p> <p>6.6. Criterios de calidad en el diseño de contenidos</p> <p>6.7. Referencias bibliográficas</p>	<p>Test tema 6 (0,1 puntos)</p>
Semana 9	<p>Tema 7. Creación de contenidos para la metodología flipped classroom</p> <p>7.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>7.2. <i>Flipped classroom</i>, ¿qué es y por qué utilizarlo?</p> <p>7.3. De <i>flipped classroom</i> a <i>flipped learning</i></p> <p>7.4. Metodología o ¿cómo organizar la clase si no hay clase?</p> <p>7.5. Indicadores para la creación de contenidos en <i>flipped classroom</i></p> <p>7.6. Mobile learning: su utilidad para flipped classroom/learning</p> <p>7.7. Edición de vídeo para generar contenidos</p> <p>7.8. Utilización de <i>apps</i> como herramientas de creación</p> <p>7.8. Referencias bibliográficas</p>	<p>Test tema 7 (0,1 puntos)</p>
Semana 10	<p>Tema 8. La gamificación como estrategia didáctica</p> <p>8.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>8.2. El uso del juego en el aula: ventajas y desventajas</p> <p>8.3. El uso del juego como dinamizador de emociones</p> <p>8.4. ¿Cómo plantear un proceso de gamificación?</p> <p>8.5. Las dinámicas de la gamificación en los procesos de aprendizaje</p>	
Semana 11	<p>Tema 8. La gamificación como estrategia Didáctica (continuación)</p> <p>8.6. La evaluación en el juego</p> <p>8.7. Ideas para la gamificación</p> <p>8.8. Referencias bibliográficas</p>	<p>Test tema 8 (0,1 puntos)</p>

Creación de Contenidos, Mobile Learning y Gamificación en el Aula

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)
Semana 12	Tema 9. Mundos virtuales 3D en la educación 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. QR 9.3. Realidad aumentada 9.4. Impresión 3D	
Semana 13	Tema 9. Mundos virtuales 3D en la educación (continuación) 9.5. Reconocimiento de imágenes, patrones y formas 9.6. Sistemas de visualización en 3D 9.7. Referencias bibliográficas	Test tema 9 (0,1 puntos)
Semana 14	Tema 10. La competencia digital docente 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Necesidad de competencias TIC 10.3. Identificación de necesidades y pruebas tecnológicas 10.4. Innovación y uso creativo de la tecnología 10.5. Identificación de lagunas en la competencia digital docente 10.6. Referencias bibliográficas	Test tema 10 (0,1 puntos)
Semana 15	Tema 11. La evaluación en mobile learning 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Normativa sobre evaluación 11.3. Tipos de evaluación y <i>mobile learning</i> 11.4. Casos prácticos 11.5. Referencias bibliográficas	Test tema 11 (0,1 puntos)
Semana 16	Semana de repaso	
Semana 17	Semana de Exámenes	

NOTA

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