

Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades, accede a la **sección Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Temas	Resolución de problemas en las clases en directo	Actividades (10.0 puntos)	Experiencias en mi portfolio
Semana 1 01/01/2035 05/01/2035	Tema 1. Creación de contenido multimedia 1.1. Introducción y objetivos 1.2. Texto 1.3. Imagen 1.4. Audios 1.5. Infografías 1.6. Presentaciones multimedia	Clase 1 (60 min.): - Presentación de la asignatura Clase 2 (60 min.): ¿Cómo empezamos nuestra programación de aula en un documento académico? ¿Nos puede asistir la IA para crear nuestras planificaciones?	<i>Asistencia a 3 clases en directo a lo largo de la asignatura. (0.2 puntos cada una)</i>	Indica los Recursos multimedia didácticos generados con ayuda de la IA
Semana 2 08/01/2035 12/01/2035	Tema 1. Creación de contenido multimedia (continuación) 1.1. Introducción y objetivos 1.2. Texto 1.3. Imagen 1.4. Audios 1.5. Infografías 1.6. Presentaciones multimedia	Clase 3 (60 min.): ¿Cómo creamos recursos didácticos para nuestras clases y cómo la IA puede ayudarnos en la creación de estos materiales? Clase 4 (60 min.): - Presentación de la actividad 1	Actividad 1. Creación de una actividad didáctica a partir de una imagen generada con IA (4.3 puntos) Fecha de entrega 29/01/2035 23:59 Test Tema 1 (0.1 puntos)	
Semana 3 15/01/2035 19/01/2035	Tema 2. El vídeo como recurso educativo 2.1. Introducción y objetivos 2.2. El videotutorial como recurso educativo 2.3. Creación y edición de vídeos educativos 2.4. El vídeo en el modelo del aula invertida 2.5. Herramientas para el aula invertida	Clase 5 (60 min.): ¿Cómo creamos nuestros videotutoriales con herramientas que pueden agilizar los procesos, como IA?		

	Temas	Resolución de problemas en las clases en directo	Actividades (10.0 puntos)	Experiencias en mi portfolio
Semana 4 22/01/2035 26/01/2035	Tema 2. El vídeo como recurso educativo (continuación) 2.1. Introducción y objetivos 2.2. El videotutorial como recurso educativo 2.3. Creación y edición de vídeos educativos 2.4. El vídeo en el modelo del aula invertida 2.5. Herramientas para el aula invertida	Clase 6 (60 min.): ¿Cómo nos podemos asegurar que han visto y entendido los conceptos que se trabajan en un vídeo? ¿La IA nos puede ayudar a generar preguntas para el videoquizz?	Test Tema 2 (0.1 puntos)	Experiencia con Edpuzzle para enriquecer el videotutorial que has creado.
Semana 5 29/01/2035 02/02/2035	Tema 3. Creación de contenidos interactivos 3.1. Introducción y objetivos 3.2. Presentaciones interactivas 3.3. Recursos interactivos 3.4. Paisajes de aprendizaje	Clase 7 (60 min.): ¿Cómo podemos crear un itinerario de aprendizaje? ¿Las herramientas de IA nos pueden facilitar la planificación?		
Semana 6 05/02/2035 09/02/2035	Tema 3. Creación de contenidos interactivos (continuación) 3.1. Introducción y objetivos 3.2. Presentaciones interactivas 3.3. Recursos interactivos 3.4. Paisajes de aprendizaje	Clase 8 (60 min.): ¿Cómo podemos atender a la personalización del aprendizaje con un paisaje de aprendizaje? Clase 9 (60 min.): - Presentación de la actividad 2	Actividad 2. Planifica y crea un paisaje de aprendizaje (4.3 puntos) Fecha de entrega 26/02/2035 23:59 Test Tema 3 (0.1 puntos)	Experiencia con Genially para crear un itinerario o paisaje de aprendizaje
Semana 7 12/02/2035 16/02/2035	Tema 4. M-learning: el aprendizaje a través de los dispositivos móviles 4.1. Introducción y objetivos 4.2. De la educación a distancia al aprendizaje móvil 4.3. Herramientas para la difusión de contenidos 4.4. Herramientas para la comunicación asíncrona 4.5. Herramientas para la comunicación síncrona 4.6. Apps para el entorno educativo	Clase 10 (60 min.): ¿Qué tendríamos que hacer para compartir de manera organizada los materiales del aula con nuestros alumnos?		

	Temas	Resolución de problemas en las clases en directo	Actividades (10.0 puntos)	Experiencias en mi portfolio
Semana 8 19/02/2035 23/02/2035	Tema 4. M-learning: el aprendizaje a través de los dispositivos móviles (continuación) 4.1. Introducción y objetivos 4.2. De la educación a distancia al aprendizaje móvil 4.3. Herramientas para la difusión de contenidos 4.4. Herramientas para la comunicación asíncrona 4.5. Herramientas para la comunicación síncrona 4.6. Apps para el entorno educativo	Clase 11 (60 min.): ¿Qué tendríamos que hacer para compartir de manera organizada los materiales con nuestros alumnos, establecer actividades, calificarlas o incluso comunicarnos con ellos?	Test Tema 4 (0.1 puntos)	Experiencia con Google Site/Google Classroom para la creación de un entorno digital para el aula.
Semana 9 26/02/2035 02/03/2035	Tema 5. La evaluación con los dispositivos móviles 5.1. Introducción y objetivos 5.2. Tipos de evaluación 5.3. Registro y respuesta sistemática de las actividades 5.4. Rúbrica digital 5.5. Portfolio digital (e-portfolio)	Clase 12 (60 min.): ¿Qué herramientas son más útiles para seguir el progreso del alumno? - Resolución actividad 1	Test Tema 5 (0.1 puntos)	Experiencia con Google Forms para registrar el progreso
Semana 10 05/03/2035 09/03/2035	Tema 6. El juego y el aprendizaje basado en el juego con dispositivos móviles 6.1. Introducción y objetivos 6.2. Aprendizaje basado en el juego (ABJ) 6.3. Adaptación o reutilización de juegos tradicionales 6.4. Herramientas para crear juegos digitales educativos	Clase 13 (60 min.): ¿Cómo planificamos y creamos nuestro material para impartir una clase bajo el Aprendizaje Basado en el Juego? Clase 14 (60 min.): - Ampliación ¿Cómo integramos los juegos digitales en el paisaje de aprendizaje?	Test Tema 6 (0.1 puntos)	Experiencia con cualquier herramienta de diseño de juego digital educativo.
Semana 11 12/03/2035 16/03/2035	Tema 7. Gamificación 7.1. Introducción y objetivos 7.2. Elementos básicos de la gamificación 7.3. Elementos para la microgamificación 7.4. Elementos para una gamificación profunda 7.5. Gestión de la gamificación	Clase 15 (60 min.): ¿Cómo planificamos y creamos nuestro material para impartir una clase bajo un PBL?		Experiencia para crear sus propios recursos de gamificación, como cartas de recompensa, insignias o narrativas.

	Temas	Resolución de problemas en las clases en directo	Actividades (10.0 puntos)	Experiencias en mi portfolio
Semana 12 19/03/2035 23/03/2035	Tema 7. Gamificación (continuación) 7.1. Introducción y objetivos 7.2. Elementos básicos de la gamificación 7.3. Elementos para la microgamificación 7.4. Elementos para una gamificación profunda 7.5. Gestión de la gamificación	Clase 16 (60 min.): ¿Cómo planificamos y creamos nuestro material para impartir una clase bajo una gamificación profunda?	Test Tema 7 (0.1 puntos)	
Semana 13 26/03/2035 30/03/2035	Tema 8. Realidad Aumentada y Realidad Virtual 8.1. Introducción y objetivos 8.2. Realidad aumenta en el aula 8.3. Iniciación a la realidad virtual 8.4. Realidad aumentada y realidad virtual vs realidad mixta	Clase 17 (60 min.): ¿Cómo aprovechamos la RA en el aula? - Resolución actividad 2.		
Semana 14 02/04/2035 06/04/2035	Tema 8. Realidad Aumentada y Realidad Virtual (continuación) 8.1. Introducción y objetivos 8.2. Realidad aumenta en el aula 8.3. Iniciación a la realidad virtual 8.4. Realidad aumentada y realidad virtual vs realidad mixta	Clase 18 (60 min.): ¿Cómo aprovechamos la RV en el aula?	Test Tema 8 (0.1 puntos)	
Semana 15 09/04/2035 13/04/2035		Clase 19 (60 min.): - Sesión de repaso Clase 20 (60 min.): - Simulacro del examen		
Semana 16 16/04/2035 20/04/2035	Semana de exámenes			