



## Aula virtual (programa completo).

**Sku:** CURVIDEO\_01

**Horas:** 27

### OBJETIVOS

- Comprender las aptitudes y habilidades que un docente debe tener para el desarrollo del aula virtual como metodología.
- Conocer los momentos pedagógicos involucrados en el aula virtual y sus implicaciones.
- Reflexionar acerca de los diferentes procesos de aprendizaje existentes en el alumnado del aula virtual.
- Comprender las características e implicaciones de Flipped Classroom como metodología.
- Analizar las características de Microlearning, ABP y ABR y su aplicación en el aula virtual.
- Comprender las características y potencialidades de Design Thinking como metodología.
- Analizar las aplicaciones y beneficios de la Gamificación en el aula virtual.
- Comprender las diferentes herramientas de evaluación a usar en el aula virtual como metodología.
- Conocer los momentos pedagógicos en los cuales realizar mediciones.
- Reflexionar acerca de la pertinencia de una metodología de evaluación dependiendo del nivel y los objetivos a lograr.

### CONTENIDOS

- **Unidad 1. Qué es aula virtual/digital.**
  - Introducción a la metodología del aula virtual/digital
  - Roles del profesor en el aprendizaje en línea
  - Hacia un e-learning inclusivo (atención necesidades del alumnado)
  - Creación de métodos adaptado a mis necesidades
  - Actividad de evaluación
- **Unidad 2. Metodologías a usar en el aula virtual/digital.**

- Introducción a la metodología del aula virtual/digital.
  - Flipped Classroom
  - Métodos centrados en el alumnado: microlearning, aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje basado en retos
  - Design Thinking
  - Gamificación y aprendizaje cooperativo colaborativo
  - Actividad de evaluación
- **Unidad 3. Cómo medir los logros en el aula virtual/digital.**
    - Introducción a la metodología del aula virtual/digital
    - Evaluación del aula virtual
    - Ventajas y beneficios de la correcta implementación del aprendizaje online
    - Actividad de evaluación