



## Metodologías a usar en el aula virtual/digital

**Sku:** CURVIDEO\_03

**Horas:** 9

### OBJETIVOS

- 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.

### CONTENIDOS

- **Unidad 1. 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