

Programa POSTGRADO DIGITAL LEARNING

1. Tendencias emergentes

- 1.1. Nuevos escenarios, nuevas posibilidades
- 1.2. Fundamentos neuroeducativos para el uso de las metodologías innovadoras
- 1.3. Nuevos roles en los espacios formativos
- 1.4. Actitud emprendedora. Emprendizaje
- 1.5. Aprendizaje en la red: LinkedIn y Twitter como elementos del aula

2. Design thinking aplicado al aprendizaje

- 2.1. The Golden Circle
- 2.2. Inspiración: procesos y fuentes de exploración, empatía y herramientas para la captura de insights que inspiren el proceso
- 2.3. Creación: técnicas de creatividad y prototipado, enfocados a la resolución de problemas de forma creativa
- 2.4. Iteración: procesos y herramientas de feedback, mejora, aprendizaje y comunicación.

3. Gamificación: la formación en juego

- 3.1. Actitud lúdica y planificación del juego
- 3.2. Gamificación y aprendizaje
- 3.3. Los elementos del juego
- 3.4. Diseño de un modelo gamificado

4. Mobile learning

- 4.1. Bases del aprendizaje móvil. Sociedad líquida, aprendizaje ubicuo
- 4.2. Creatividad, desafíos, productividad
- 4.3. APPS para la productividad y el aprendizaje

5. Flipped classroom

- 5.1. Las bases del modelo "las clases del revés"
- 5.2. Ejemplos de buenas aulas invertidas
- 5.3. ¿Qué hay de nuevo?

6. Actitud coolhunter en innovación educativa

- 6.1. Robótica y lenguaje de programación
- 6.2. La Cultura Maker
- 6.3. Realidad Aumentada, Realidad Virtual, Realidad Mixta
- 6.4. Tendencias emergentes

