



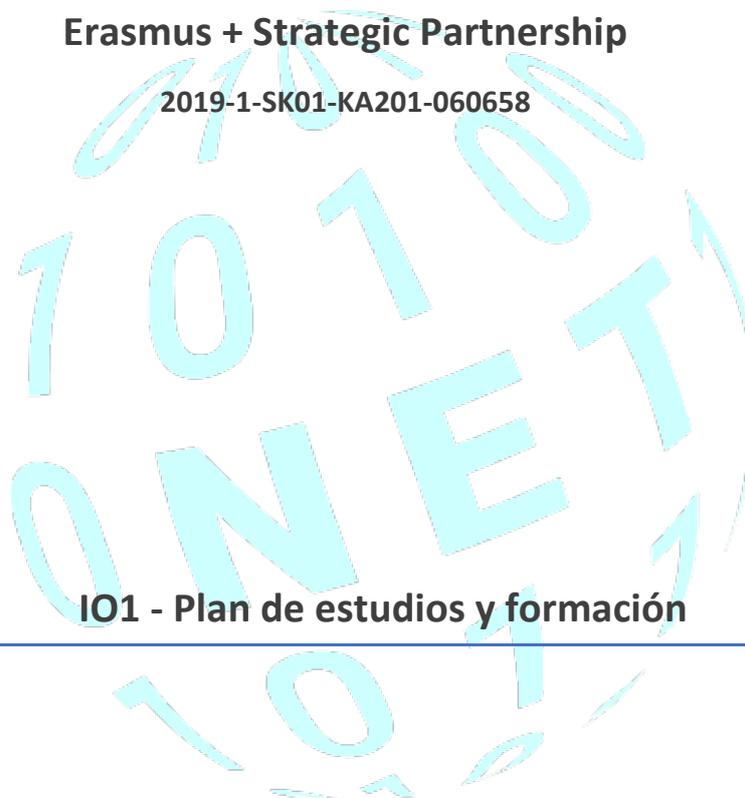
0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 N E T 1 0
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



NET - New Approach in Educational Technology

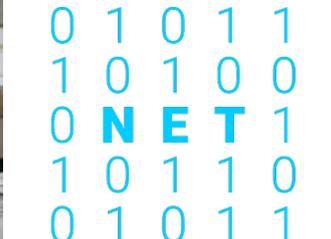
Erasmus + Strategic Partnership

2019-1-SK01-KA201-060658



IO1 - Plan de estudios y formación





Módulo 1: Planificación de las clases

Organización: SUA

Curso: Planificación de las clases

Horas de enseñanza: 5+

Modo de entrega: Web 2.0

Nivel del MEC: nivel 5-6

Métodos de evaluación:

- materiales de aprendizaje en línea
- resultados de la clase
- trabajos, proyectos, presentaciones,
- cartera.

Resultados de aprendizaje del módulo de aprendizaje:

Los objetivos teóricos de este curso son introducir el pensamiento necesario para la planificación y preparación del proceso educativo con el uso de las TIC de forma eficaz. Para ello, se explica una serie de cuestiones fundamentales y se presentan a los estudiantes/aprendices ejemplos de buenas prácticas y se enumeran fuentes de lectura adicionales donde se puede encontrar más orientación.

Los objetivos prácticos incluyen el desarrollo de habilidades de enseñanza como las habilidades organizativas y didácticas, el desarrollo del aprendizaje colaborativo, el aumento de la motivación de los estudiantes, la retroalimentación y la evaluación de los estudiantes. Este módulo se refiere a múltiples áreas de instrucción y enseñanza.

Contenido de la actividad de aprendizaje:

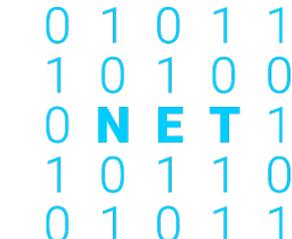
Las unidades que forman el programa del módulo de aprendizaje:

- Planificación y preparación
- Enseñanza de la asignatura
- Necesita
- Fuentes y tecnologías

Lecturas recomendadas u obligatorias / enlaces:

1. https://www.academia.edu/23296572/Complete_Guide_to_Lesson_Planning_and_Preparation_-_Copie
2. Dils, A.K. (2004). The Use of Metaphor and Technology to Enhance the Instructional Planning of Constructivist Lessons. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 4(2), 214-224. Waynesville, NC USA: Society for Information Technology & Teacher Education. Extraído el 2 de agosto de 2020 de <https://www.learntechlib.org/primary/p/21915/>.





3. Willis, B. (1998). Effective Distance Education Planning: Lecciones aprendidas. Educational Technology, 38(1), 57-59. Recuperado el 2 de agosto de 2020, de www.jstor.org/stable/44428449
4. Herramientas y aplicaciones de la Web 2.0 móvil en la formación y la tutoría en línea. En Handbook of mobile teaching and learning. Heidelberg : Springer. (2015), s. 437--455. ISBN 978-3-642-41981-2. URL:http://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-3-642-41981-2_73-1#page-1.

Idioma del curso:

Inglés, eslovaco, griego, checo, polaco e italiano

Nombre del profesor:

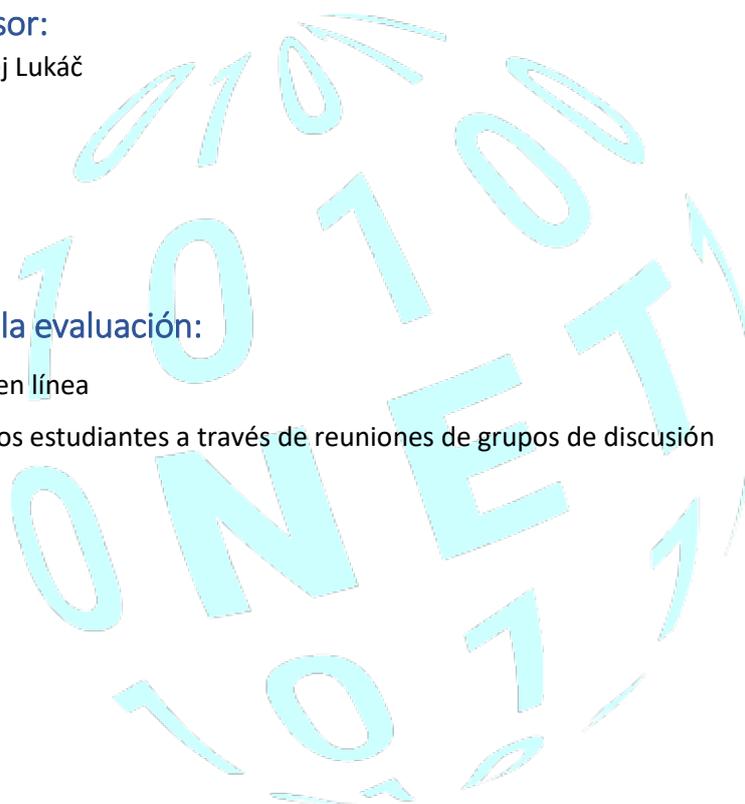
Zuzana Palková, Ondrej Lukáč

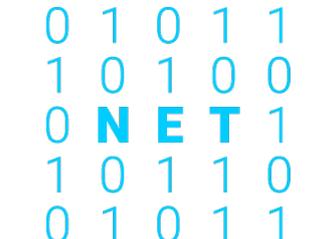
Supervisor:

Zuzana Palková

Comentarios para la evaluación:

- Cuestionarios en línea
- Opiniones de los estudiantes a través de reuniones de grupos de discusión





Módulo 2: Carteles multimedia y recursos interactivos

Organización: ZS Benkova 34

Curso: Carteles multimedia y recursos interactivos en el proceso educativo

Horas de enseñanza: 10+

Modo de entrega: Web 2.0

Nivel del MEC: nivel 5-6

Métodos de evaluación:

- materiales de aprendizaje en línea
- resultados de la clase
- trabajos, proyectos, presentaciones,
- cartera.

Resultados de aprendizaje del módulo de aprendizaje:

El objetivo teórico de este módulo es conocer las posibilidades de uso de determinados recursos interactivos y carteles multimedia en el proceso de educación/aprendizaje, utilizar herramientas online en las diferentes etapas de una unidad de aprendizaje/enseñanza, desarrollar materiales de aprendizaje/enseñanza.

Los objetivos prácticos incluyen el desarrollo de habilidades de enseñanza como las habilidades de organización y presentación, el desarrollo del aprendizaje colaborativo, el aumento de la motivación de los estudiantes, la retroalimentación y la evaluación de los estudiantes. Este módulo se refiere a múltiples áreas de la instrucción y la enseñanza. El módulo de aprendizaje también proporciona algunos ejemplos de buenas prácticas.

Contenido de la actividad de aprendizaje:

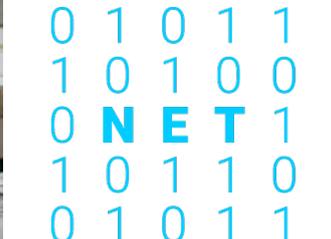
Las unidades que forman el programa del módulo de aprendizaje:

- Inicio de sesión en la aplicación
- Creación de un material didáctico
- Creación de un aula virtual
- Compartir, comentar y evaluar el material
- Aplicabilidad del material didáctico en diferentes etapas del proceso de educación/aprendizaje

Lecturas recomendadas u obligatorias / enlaces:

1. LABBO, L. D. (2005). Cualidades fundamentales de una enseñanza eficaz de la alfabetización en Internet: Una exploración de las prácticas de aula que merecen la pena. (Základné kvality efektívnej výučby internetových gramotností: Prieskum užitočných vyučovacích postupov) En R.A. Karchmer,





- M.H. Mallette, J. Kara-Soteriou, & D.J. Leu (Eds.). Innovative approaches to literacy education: Using the internet to support new literacies (Inovatívne prístupy na výučbu gramotnosti) (s.165-180). Newark, DE: Asociación Internacional de Lectura. RICHARDSON, W. (2010). Blogs, wikis, podcasts y otras potentes herramientas web para las aulas. (Blogy, wiki, podcasty a iné účinné internetové nástroje pre triedy) Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
2. Handsfield, L.J., Dean, T.R., y Cielocha, K.M. (2009). Convertirse en consumidores y productores críticos de textos: La enseñanza de la alfabetización con la Web 1.0 y la Web 2.0. *The Reading Teacher*, 63(1), pp. 40-50.
 3. Larson, L.C. (2010). Lectores digitales: El siguiente capítulo en la lectura y respuesta de los libros electrónicos. *The Reading Teacher*, 64(1),15-22.
 4. Zawilinski, L. (2009). HOT blogging: Un marco para que los blogs promuevan el pensamiento de orden superior. *The Reading Teacher*, 62(8), pp. 650-661.
 5. ¿Qué es Glogster?
 6. ¿Cómo se utiliza Glogster?
 7. <https://twitter.com/glogster>
 8. <https://www.pinterest.com/glogster/>
 9. <https://www.facebook.com/Glogster/>
 10. <http://blog.edu.glogster.com/>

Idioma del curso:

Inglés, eslovaco, griego, checo, polaco e italiano

Nombre del profesor:

Mariana Štangová, Eva Berešová

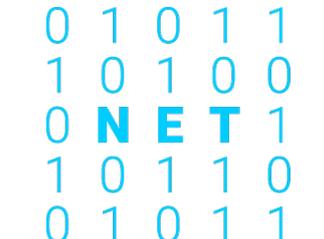
Supervisor:

Zuzana Formelová

Comentarios para la evaluación:

- Cuestionarios en línea
- Opiniones de los estudiantes a través de reuniones de grupos de discusión





Módulo 3: Hardware de robótica interactiva

Organización: VSTE

Curso: Hardware de robótica interactiva

Horas de enseñanza: 8+

Modo de entrega: Web 2.0

Nivel del MEC: nivel 5-6

Métodos de evaluación:

- Material didáctico en línea
- Tareas de rendimiento
- Resultados de la clase
- Evaluación de la cartera

Resultados de aprendizaje de la unidad del curso:

El objetivo teórico de esta lección es que los profesores aprendan a mejorar la enseñanza de la ciencia y la ingeniería a través de un nuevo concepto (con el poder de la robótica), que permite ayudarles a enseñar los conceptos fundamentales de la mecánica clásica de forma divertida, práctica y con la mente puesta en el aprendizaje. Con la robótica, los estudiantes pueden tener una oportunidad diferente para desarrollar su capacidad lógica y su creatividad. El curso consistirá en objetivos específicos y habilidades desarrolladas en actividades, aumentando y persiguiendo las competencias de los estudiantes. Los profesores adquirirán estas competencias específicas, por lo que se modernizarán en el tema de la robótica teórica.

Los objetivos prácticos incluyen prácticas educativas a través del principio STEM. Esto incluye conferencias interactivas en las que los estudiantes son participantes activos, actividades de aprendizaje colaborativo, enfoques de conferencias-tutoriales y experiencias de laboratorio que incorporan prácticas científicas realistas y el uso de la tecnología.

Contenido de la actividad de aprendizaje:

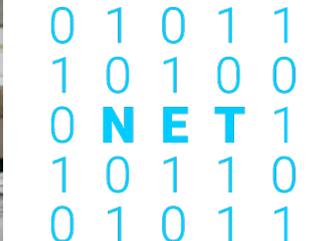
Las unidades que forman el programa de actividades de aprendizaje:

- Definición de los objetivos educativos
- Planificar el contenido y las actividades con los alumnos en las clases
- Aprendizaje interactivo (juegos de rol, debates, resolución de problemas, lluvia de ideas)
- Aprendizaje experimental (simulaciones, experimentos de laboratorio, experiencias de campo/prácticas)
- Aprendizaje independiente (trabajos de investigación, estudio autodirigido)

Lectura recomendada u obligatoria:

1. <https://emanual.robotis.com/docs/en/edu/bioloid/stem/>





2. <https://emanual.robotis.com/docs/en/dxl/ax/ax-12a/>

3. http://en.robotis.com/service/downloadpage.php?ca_id=10

4. http://www.megarobot.cz/index.php?route=information/information&information_id=9

5. <http://www.robotis.us/steam-edutainment/>

Idioma del curso:

Inglés, eslovaco, griego, checo, polaco e italiano

Nombre del profesor:

Milena, Kušnerová, Jan Valíček, Michal Řepka

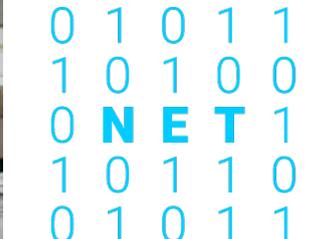
Supervisor:

Marta Harničárová

Comentarios para la evaluación:

Preguntas abiertas (CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DEL CURSO)





Módulo 4: Realidad virtual

Organización: UPAT

Curso: Mundos Virtuales

Horas de enseñanza: 5+

Modo de entrega: Web 2.0

Nivel del MEC: nivel 5

Métodos de evaluación:

- material didáctico en línea
- ejercicios prácticos / cuestionarios
- proyectos
- tareas de rendimiento

Resultados de aprendizaje de la unidad del curso:

Los profesores que asistan a este curso, obtendrán una comprensión sobre lo que son los Mundos Virtuales y sus capacidades. Serán capaces de configurar un mundo virtual utilizando la popular plataforma de código abierto Opensimulator y preparar áreas en él. Podrán utilizar la interfaz de las aplicaciones de visualización 3D para conectarse a un Mundo Virtual y manejar un avatar. Podrán crear o importar objetos 3D u otro material. Por último, aprenderán sobre el scripting y cómo se puede utilizar para planificar e implementar actividades de aprendizaje.

Contenido de la actividad de aprendizaje:

Las unidades que forman el programa de actividades de aprendizaje:

- Mundos virtuales y OpenSim
- Instalación y configuración
- Movimiento y navegación
- Creación y personalización de objetos
- Scripts LSL/OSSL

Lectura recomendada u obligatoria:

1 http://opensimulator.org/wiki/Main_Page

2 http://wiki.secondlife.com/wiki/LSL_Portal





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 N E T 1 0
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



Idioma del curso:

Inglés, eslovaco, griego, checo, polaco e italiano

Nombre del profesor:

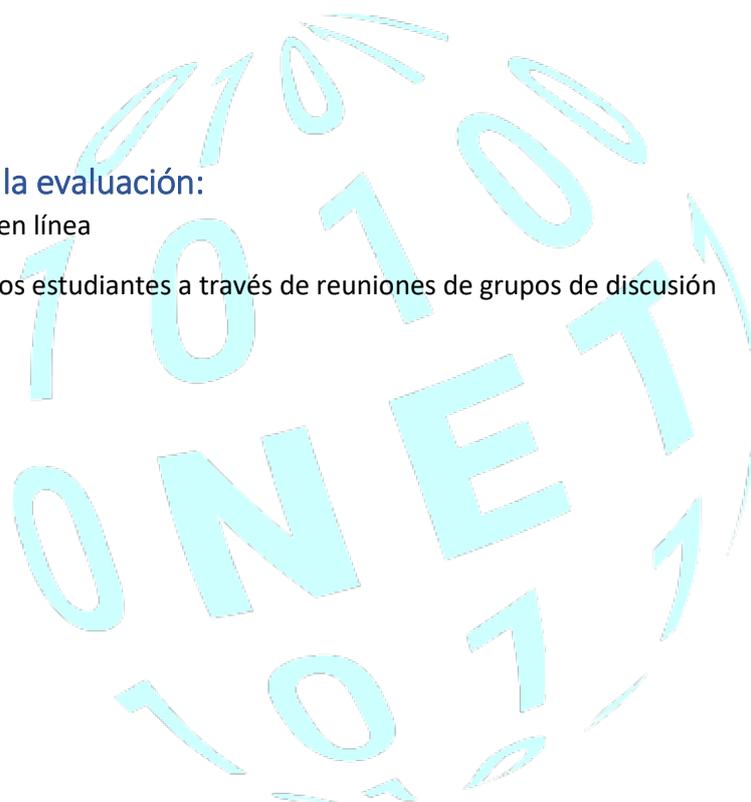
Nikolaos Gorgkolis

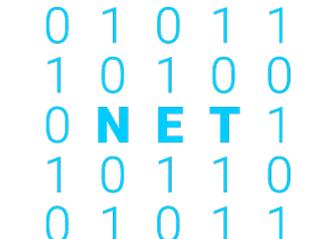
Supervisor:

Eleni Voyiatzaki

Comentarios para la evaluación:

- Cuestionarios en línea
- Opiniones de los estudiantes a través de reuniones de grupos de discusión





Módulo 5: Herramientas de colaboración y medios sociales

Organización: FOO

Curso: Herramientas de colaboración y medios sociales (MS Teams, Zoom, Google for Education)

Horas de enseñanza: 10+

Modo de entrega: Web 2.0

Nivel del MEC: nivel 5-6

Métodos de evaluación:

- contenidos de aprendizaje en línea
- resultados de la clase
- proyectos, trabajos, presentaciones
- foros de discusión en línea

Resultados de aprendizaje de la unidad del curso:

Los objetivos teóricos de este curso son conocer las posibilidades de uso de ciertas herramientas colaborativas en el proceso de educación/aprendizaje y utilizar los medios sociales en las diferentes etapas de una unidad de aprendizaje/enseñanza.

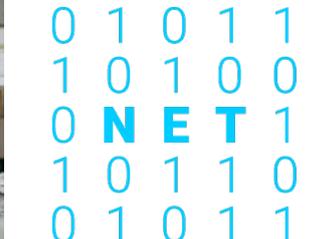
Los objetivos prácticos de este módulo son fomentar el compromiso activo, la colaboración y la participación de los estudiantes en las actividades de clase, proporcionar una experiencia interactiva y facilitar el trabajo en grupo.

Este curso tiene como objetivo explorar cómo los estudiantes se involucran en el aprendizaje a través del uso de los medios sociales (Facebook, WhatsApp, zoom, Skype ...) para transferir, compartir y construir el conocimiento entre los compañeros en los modos asíncrono y síncrono. Proporciona a los estudiantes la experiencia de la comunidad virtual, pueden comprender el contenido y crear redes a través de diferentes fuentes.

Contenido de la actividad de aprendizaje:

- Creación de un aula virtual
- Creación de interactividad entre los miembros del grupo de estudiantes
- Creación de aprendizaje colaborativo
- Aplicabilidad del material didáctico en diferentes etapas del proceso de educación/aprendizaje
- Medios de comunicación social





Lectura recomendada u obligatoria:

1. <https://www.nextthought.com/thoughts/practical-tips-for-using-social-media-in-the-virtual-classroom>
2. https://www.researchgate.net/publication/268684323_Using_social_media_in_the_online_classroom
3. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/420/1/012110/pdf>
4. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1004891.pdf>
5. <https://pluginandpowerup.wordpress.com/2016/06/06/10-ways-to-incorporate-collaborative-learning-daily/>
6. https://www.researchgate.net/publication/334083571_Development_of_Teaching-Learning_Materials
7. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1126307.pdf>
8. <https://pluginandpowerup.wordpress.com/2016/06/06/10-ways-to-incorporate-collaborative-learning-daily/>

Idioma del curso:

Inglés, eslovaco, griego, checo, polaco e italiano

Nombre del profesor:

Bengü Bozdağ

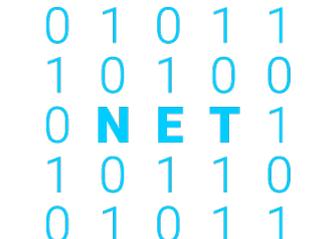
Supervisor:

Halil Kocatürk

Comentarios para la evaluación:

- Cuestionarios en línea
- Opiniones de los estudiantes a través de reuniones de grupos de discusión





Módulo 6: Procesamiento de vídeo e imágenes, canales de YouTube

Organización: ARID

Curso: Procesamiento de vídeo e imágenes,, Canales de YouTube

Horas de enseñanza: 5+

Modo de entrega: Web 2.0

Nivel del MEC: nivel 5

Métodos de evaluación:

- contenidos de aprendizaje en línea
- resultados de la clase
- presentaciones
- ejercicios prácticos

Resultados de aprendizaje de la unidad del curso:

El objetivo teórico de este curso es adquirir conocimientos sobre los materiales interactivos que pueden utilizarse en los métodos de enseñanza, aprender algo sobre el procesamiento de vídeos e imágenes y sobre el uso de canales de YouTube en el aprendizaje/enseñanza.

El objetivo práctico del curso es adquirir conocimientos sobre el uso de vídeos e imágenes en la enseñanza y sobre la preparación de vídeos educativos para los alumnos, obtener consejos sobre cómo ser un buen presentador y cómo captar la atención de los alumnos, y aprender a utilizar programas básicos para crear películas.

El objetivo de este módulo es mostrar a profesores y alumnos que aprender/enseñar puede ser un placer y que el uso de vídeos e imágenes aumenta la accesibilidad y la comprensión de los contenidos de aprendizaje.

Contenido de la actividad de aprendizaje:

- ¿Cómo ser un buen presentador de películas educativas?
- ¿Cómo captar la atención de los alumnos?
- ¿Qué programas podemos utilizar para montar la película?
- Utilizar películas y otros recursos de Internet
- Guía práctica de cómo preparar la película

Lectura recomendada u obligatoria:

1. Ciechański Ł., 2019. Jak mówić, żeby dobrze mówić, https://www.youtube.com/watch?v=Rnt0NsQi_Vc (consultado el 21.09.2020).





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 N E T 1 0
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



Idioma del curso:

Inglés, eslovaco, griego, checo, polaco e italiano

Nombre del profesor:

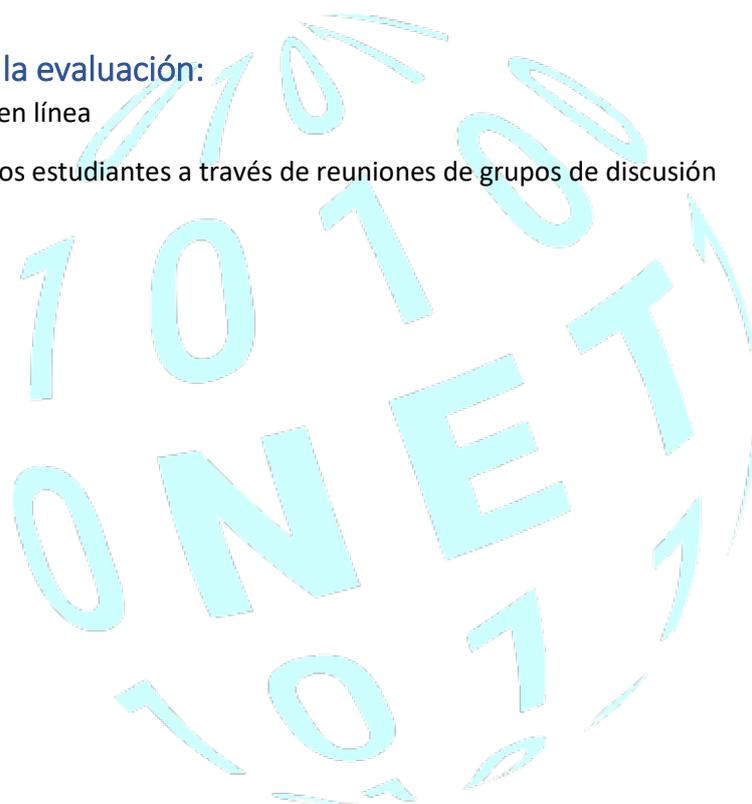
Klaudia Miśkowitz

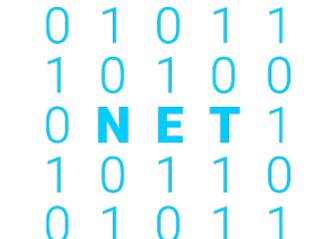
Supervisor:

Maciej Dymacz

Comentarios para la evaluación:

- Cuestionarios en línea
- Opiniones de los estudiantes a través de reuniones de grupos de discusión





Módulo 7: Juego y Gamificación

Organización: VITECO

Curso: Juego y Gamificación

Horas de enseñanza: 5+

Modo de entrega: Web 2.0

Nivel del MEC: nivel 5 - 6

Métodos de evaluación:

- contenidos de aprendizaje en línea
- resultados de la clase
- presentaciones
- ejercicios prácticos / cuestionarios
- realización de minijuegos

Resultados de aprendizaje de la unidad del curso:

Este curso pretende introducir el concepto de gamificación, el escenario de un Aprendizaje Basado en Juegos y el impacto de los juegos en el aumento de las habilidades de los estudiantes. Explora cómo utilizar la gamificación para hacer que la enseñanza sea más atractiva, equilibrando el material de aprendizaje más teórico con ejercicios prácticos.

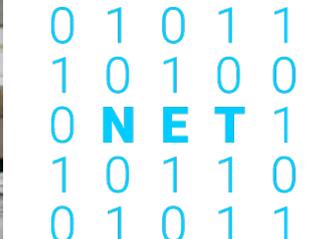
Entender la diferencia entre juegos y gamificación es importante para mejorar los conocimientos y las competencias técnicas de los estudiantes. En un entorno de aprendizaje basado en juegos, los usuarios aprenden nuevos conceptos y practican habilidades en un entorno sin riesgos. El principal uso de la gamificación es aumentar la retención de los estudiantes integrando el software de compromiso con los contenidos de aprendizaje existentes. En la misma línea, se considera que los juegos serios suelen inducir efectos positivos en las áreas de la motivación y las ganancias de aprendizaje.

Por último, se examinará el Modelo ADDIE como método para diseñar juegos educativos. Seguirá una fase de práctica de implementación en la que los alumnos experimentarán de forma práctica el concepto teórico adquirido con el objetivo final de crear un minijuego.

Contenido de la actividad de aprendizaje:

- Juegos de aprendizaje vs. Gamificación. ¿En qué se diferencian?
- Cómo influye la gamificación en los estudiantes de formación profesional
- El modelo ADDIE
- Juegos serios
- Aplicación del aprendizaje basado en el juego (GBL) y la gamificación en la educación





Lectura recomendada u obligatoria:

TEXTUAL

1. J.Högberg, J.Hamari, E.Wästlund: Gameful Experience Questionnaire: un instrumento para medir la percepción de la jugabilidad del uso del sistema
https://www.researchgate.net/publication/331398668_Gameful_Experience_Questionnaire_GAMEFULQUEST_an_instrument_for_measuring_the_perceived_gamefulness_of_system_use
2. J. Findlay: Game-Based Learning Vs. Gamificación: ¿Conoces la diferencia?
<https://trainingindustry.com/articles/learning-technologies/game-based-learning-vs-gamification-do-you-know-the-difference/>
3. J. L. Plass <http://orcid.org/0000-0001-5161-6989>; B. D. Homer <http://orcid.org/0000-0002-1832-6784> Fundamentos del aprendizaje basado en el juego
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1090277.pdf>
4. Blog de A.Pagano: Introduzione delle dinamiche "ludiche" nel digital training - translation IT-EN
<https://alessandropagano.net/blog/gamification-e-game-based-learning-ostacoli-e-opportunita/>
5. S.Nteliopoulou, V.Kratidis, A.Krassa: Guía paso a paso para gamificar sus cursos de elearning
<https://mathemagenesis.com/gamified-learning/>
6. Los juegos serios como herramienta didáctica para la enseñanza de la programación. Jože Rugelj Matej Zapušek, Irena Lancovska Šerbec Universidad de Liubliana Facultad de Educación Cátedra de Didáctica de la Informática. <https://www.slideserve.com/gene/serious-games-as-didactic-tool-for-teaching-programing>
7. Definición de juegos independientes, juegos serios y simulación. Gestión de derechos digitales y desarrollo de contenidos. <https://www.slideserve.com/thuy/defining-independent-games-serious-games-and-simulation-powerpoint-ppt-presentation>
8. K.M.Kapp señala <http://karlkapp.com/two-types-of-gamification/>
9. Universidad de Waterloo: Gamificación en la educación <https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/teaching-resources/teaching-tips/educational-technologies/all/gamification-and-game-based-learning>

VÍDEOS Y JUEGOS

10. https://www.youtube.com/embed/Uj_8C2L9bXI
11. https://www.youtube.com/watch?v=AQhT8HmQC_Y
12. <https://www.youtube.com/watch?v=SWPDYhtX96Y>
13. https://vitecolearning.eu/wp-content/uploads/SCORM/Demo-3/story_html5.html
14. https://vitecolearning.eu/wp-content/uploads/SCORM/Demo-4/story_html5.html
15. <https://vitecolearning.eu/en/serious-games/>

Idioma del curso:

Inglés, eslovaco, griego, checo, polaco e italiano

Nombre del profesor:

Luca Porcaro

Supervisor:

Giuseppe Ursino





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 N E T 1 0
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



Comentarios para la evaluación:

- Cuestionarios en línea
- Opiniones de los estudiantes a través de reuniones de grupos de discusión

