

Programa

1. Tendencias emergentes

- 1.1. Nuevos escenarios, nuevas posibilidades. Challenge based learning
- 1.2. Fundamentos neuroeducativos para el uso de las metodologías innovadoras
- 1.3. Nuevos liderazgos a los espacios formativos. El acompañamiento, el coach, el aprendizaje entre iguales, el equipo colaborativo
- 1.4. Actitud emprendedora-emprendimiento
- 1.5. Aprendizaje en la red: LinkedIn y Twitter como elementos del aula

2. Design thinking aplicado al aprendizaje

- 2.1. Introducción a la innovación centrada en las personas. Potencialidades del enfoque
- 2.2. Procesos y lógicas del design thinking
- 2.3. Herramientas aplicadas en cada fase del design thinking
- 2.4. Diseño de proyectos y experiencias de aprendizaje a partir del design thinking

3. Gamificación: la formación en juego

- 3.1. Gamificación y juego. El facilitador de juego
- 3.2. Elementos de gamificación
- 3.3. Gamificación en la educación
- 3.4. Ejemplos de gamificación aplicada al aprendizaje

4. Mobile learning

- 4.1. Bases del aprendizaje móvil. Sociedad líquida, aprendizaje ubicuo
- 4.2. Apps para la productividad y la gestión del aprendizaje
- 4.3. Creatividad y producción multimedia

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

- 6.1. Robótica, programación...
- 6.2. Movimiento maker
- 6.3. Realidad aumentada, realidad virtual
- 6.4. Otras tendencias incipientes