FORMACIÓN

Catálogo de Cursos

SSCE026PO - CREACION DE CONTENIDOS DIGITALES, MOBILE LEARNIG, GAMIFICACION

Sector: INTERSECTORIAL

Modalidad: ONLINE

Duración: 90.00 horas

Objetivos:

Utilizar los dispositivos móviles como herramientas de enseñanza, y desarrollar estrategias educativas basadas en el Mobile Learning.

Contenidos:

1. INTRODUCCIÓN A LA ENSEÑANZA CON DISPOSITIVOS MÓVILES.
1.1. ¿Qué es el Mobile Learning?.
1.2. La conectidad como evolución en la brecha digital.
1.3. E-learning.
1.4. B-learning.
1.5. M-learning.
1.6. Estándares en el Mobile Learning.
2. EL FUTURO DEL APRENDIZAJE MÓVIL. IMPLICACIONES PARA LA PLANIFICACIÓN.
2.1. Condicionantes sociales para el futuro del aprendizaje móvil.
2.2. Contextos de aprendizaje.
2.3. Infraestructuras y conectividad.
2.4. Planificación para la gestión de la educación mobile.
2.5. Educación Mobile incluyente y segura.
3. EXPERIENCIAS EDUCATIVAS CON MOBILE LEARNING.
3.1. ¿Qué se entiende por una experiencia Mobile?.
3.2. Legislación para el consumo de recursos.
3.3. Políticas de utilización de dispositivos en las distintas etapas educativas.
3.4. Aplicaciones y herramientas para el Mobile Learning.
3.5. Análisis de experiencias desde el punto de vista del consumo de recursos y de la utilización de
dispositivos.
4. TECNOLOGÍAS UTILIZADAS EN MOBILE LEARNING.
4.1. Dispositivos móviles, análisis para su uso educativo.
4.2. Tecnologías de acceso y tecnologías de localización.
4.3. Gestión de alumnos con dispositivos móviles.
4.4. Evoluciones técnicas en las aplicaciones.
4.5. Análisis de los sistemas operativos más compatibles.
5. EL THINKING BASED LEARNING TBL, PASO PREVIO A LA CREACIÓN DE CONTENIDOS.
5.1. ¿Qué es el Thinking Based Learning?.
5.2. Fases del TBL.
5.3. Dimensiones del TBL
5.4. Estándares de competencia para el pensamiento crítico.
5.5. Proyectos TBL.
6. LA CREACIÓN DE CONTENIDOS Y EL LENGUAJE MOBILE LEARNING.
6.1. El uso del lenguaje audiovisual.

6.2. Visualización de contenidos.
6.3. Interacción con los contenidos.
6.4. Creación, publicación y comunicación de contenidos.
6.5. Aprendizaje basado en proyectos ABP, fuera del aula.
7. CREACIÓN DE CONTENIDOS PARA LA METODOLOGÍA FLIPPED CLASSROOM.
7.1. ¿Por qué? ¿Qué es y qué no es?.
7.2. Los cuatro pilares.
7.3. Metodología o ¿cómo organizar la clase si no hay clase?.
7.4. Indicadores para la creación de contenidos en Flipped Classroom.
7.5. Edición de vídeo para generar contenidos.
7.6. Utilización de apps como herramientas de creación.
8. LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA.
8.1. El uso del juego en el aula, ventajas y desventajas.
8.2. El uso del juego en el aula, como gestor de emociones.
8.3. Dinámicas de la gamificación en los procesos de aprendizaje.
8.4. ¿Cómo plantear un proceso de gamificación?.
8.5. La evaluación del juego.
8.6. Ideas para la gamificación.
9. MUNDOS VIRTUALES 3D EN LA EDUCACIÓN.
9.1. Qr.
9.2. Realidad aumentada.
9.3. Impresión 3D.
9.4. Reconocimiento de imágenes, patrones y formas.
9.5. Sistemas de visualización en 3D.