

INFORMACIÓN

CURSO: CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES, MOBILE LEARNING, GAMIFICACIÓN

DURACIÓN: 55 HORAS

MODALIDAD: ONLINE

SECTOR: MARKETING DIGITAL

DÓNDE: TODA ESPAÑA

HASTA 100% BONIFICABLES

CON DIPLOMA

DESCRIPCIÓN

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

TITULACIÓN

Superando el curso con éxito, recibirás un diploma que certifica el correcto aprovechamiento del curso.

METODOLOGÍA

Nuestra metodología está pensada para que el alumno/a obtenga o mejore sus habilidades profesionales. En nuestra plataforma encontrará todo lo necesario para adquirir el nivel más alto de conocimiento, con los contenidos a su disposición, además, de otros recursos que favorecerán la adquisición de nuevos conocimientos. La plataforma estará disponible las 24 horas del día, los 7 días de la semana, para que el usuario o usuaria pueda conectarse donde desee, simplemente disponiendo de una conexión de internet.

TEMARIO

1. INTRODUCCIÓN A LA ENSEÑANZA CON DISPOSITIVOS MÓVILES.
 - 1.1. ¿Qué es el Mobile Learning?.
 - 1.2. La conectividad como evolución en la brecha digital.
 - 1.3. Elearning.
 - 1.4. Blearning.
 - 1.5. Mlearning.
 - 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.