

Creación de contenidos digitales, mobile learning, gamificación

Modalidad: curso e-Learning Duración: 90 horas

Categorías: Educación, servicios socioculturales y a la comunidad

OBJETIVOS

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

CONTENIDOS

UD1. 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. E-learning.
- 1.4. B-learning.
- 1.5. M-learning.
- 1.6. Estándares en el Mobile Learning.

UD2. 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.

UD3. 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.

UD4. 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.

UD5. 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.

UD6. 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.

UD7. 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.

UD8. 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.

UD9. 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.