



CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES, MOBILE LEARNING, GAMIFICACIÓN



Teleformación



90 Horas



100%
Subvencionado

¡Aprende a crear contenidos digitales efectivos y diseñar experiencias de mobile learning impactantes con nuestro curso especializado en creación de contenidos digitales y mobile learning! En este curso gratuito, te enseñaremos a crear contenidos digitales interactivos y atractivos que se adapten a las necesidades de aprendizaje de tu audiencia. Aprenderás a utilizar herramientas de diseño gráfico, audio y video para crear contenido multimedia efectivo y atractivo, y a utilizar técnicas de gamificación para fomentar la participación y el aprendizaje de tus estudiantes. También te enseñaremos cómo diseñar experiencias de mobile learning para dispositivos móviles, utilizando técnicas de diseño adaptativo y responsive para adaptar tus contenidos a diferentes tamaños de pantalla. ¡Este curso es perfecto para educadores y profesionales del aprendizaje que buscan mejorar su capacidad para crear contenidos digitales y mobile learning efectivos! ¡Inscríbete hoy mismo y comienza a aprender sobre creación de contenidos digitales y mobile learning completamente gratuito!

“Learn different, learn with us.”



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



Contenidos (SSCE026PO):

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. 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.



Requisitos para realizar el Curso

El curso está 100% subvencionado (**gratuito**) para **trabajadores por cuenta propia** (autónomos) o **trabajadores por cuenta ajena** de los sectores:

- Enseñanza privada, autoescuelas, centros de asistencia y educación infantil, Empresas de enseñanza privada o concertada, colegios mayores, centros de atención a personas con discapacidad, centros de educación universitarias e investigación y reforma juvenil y protección de menores.

También disponible para **desempleados** (plazas limitadas).

Tendrás preferencia en la inscripción del curso si cumples uno de estos requisitos: menores de 30 años, mujeres, hombres mayores de 45 años, trabajadores/as de baja cualificación, trabajadores de PYMES (hasta 250 trabajadores), trabajadores/as con discapacidad y trabajadores a tiempo parcial o con contrato temporal.

Realizando con éxito el curso, conseguirás un **diploma acreditativo** de la realización del curso.

Este curso pertenece a la convocatoria de formación Nacional 2022.

Dentro de esta convocatoria podrás realizar varios cursos sin límite de horas.

¡Contacta con nosotros y te informaremos!



910 10 10 80



627 85 76 96



hola@miscursosyformacion.com