ACADEMIA INTEGRAL
CENTRO DE NUEVAS TECNOLOGIAS

LA FORMACIÓN ES LA CLAVE DEL ÉXITO

Guía del Curso

SSCE026PO CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES, MOBILE LEARNIG, GAMIFICACIÓN

Modalidad de realización del curso: A distancia y Online

Titulación: Diploma acreditativo con las horas del curso

OBJETIVOS

Este Curso SSCE026PO CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES, MOBILE LEARNIG, GAMIFICACIÓN le ofrece una formación especializada en la materia dentro de la Familia Profesional de Servicios socioculturales y a la comunidad. Con este CURSO SSCE026PO CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES, MOBILE LEARNIG, GAMIFICACIÓN el alumno será capaz de desenvolverse dentro del Sector y utilizar los dispositivos móviles como herramientas de enseñanza, y desarrollar estrategias educativas basadas en el mobile learning.

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA ENSEÑANZA CON DISPOSITIVOS MÓVILES

1. ¿Qué es el Mobile Learning?.
2. La conectidad como evolución en la brecha digital
3. E-learning
4. B-learning
5. M-learning

6. Estándares en el Mobile Learning

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL FUTURO DEL APRENDIZAJE MÓVIL. IMPLICACIONES PARA LA PLANIFICACIÓN

1. Condicionantes sociales para el futuro del aprendizaje móvil
2. Contextos de aprendizaje
3. Infraestructuras y conectividad
4. Planificación para la gestión de la educación mobile
5. Educación Mobile incluyente y segura

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EXPERIENCIAS EDUCATIVAS CON MOBILE LEARNING

1. ¿Qué se entiende por una experiencia Mobile?.
2. Legislación para el consumo de recursos
3. Políticas de utilización de dispositivos en las distintas etapas educativas
4. Aplicaciones y herramientas para el Mobile Learning
5. Análisis de experiencias desde el punto de vista del consumo de recursos y de la utilización de dispositivos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TECNOLOGÍAS UTILIZADAS EN MOBILE LEARNING

1. Dispositivos móviles, análisis para su uso educativo
2. Tecnologías de acceso y tecnologías de localización
3. Gestión de alumnos con dispositivos móviles
4. Evoluciones técnicas en las aplicaciones
5. Análisis de los sistemas operativos más compatibles

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL THINKING BASED LEARNING TBL, PASO PREVIO A LA CREACIÓN DE CONTENIDOS

1. ¿Qué es el Thinking Based Learning?.
2. Fases del TBL
3. Dimensiones del TBL
4. Estándares de competencia para el pensamiento crítico
5. Proyectos TBL

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA CREACIÓN DE CONTENIDOS Y EL LENGUAJE MOBILE LEARNING

1. El uso del lenguaje audiovisual
2. Visualización de contenidos
3. Interacción con los contenidos
4. Creación, publicación y comunicación de contenidos
5. Aprendizaje basado en proyectos ABP, fuera del aula

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CREACIÓN DE CONTENIDOS PARA LA METODOLOGÍA FLIPPED CLASSROOM

1. ¿Por qué? ¿Qué es y qué no es?.
2. Los cuatro pilares
3. Metodología o ¿cómo organizar la clase si no hay clase?.
4. Indicadores para la creación de contenidos en Flipped Classroom
5. Edición de vídeo para generar contenidos
6. Utilización de apps como herramientas de creación

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

1. El uso del juego en el aula, ventajas y desventajas
2. El uso del juego en el aula, como gestor de emociones
3. Dinámicas de la gamificación en los procesos de aprendizaje
4. ¿Cómo plantear un proceso de gamificación?.

5. La evaluación del juego
6. Ideas para la gamificación

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MUNDOS VIRTUALES 3D EN LA EDUCACIÓN

1. Qr.
2. Realidad aumentada
3. Impresión 3D
4. Reconocimiento de imágenes, patrones y formas
5. Sistemas de visualización en 3D

C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga

Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941

www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es

ACADEMIA INTEGRAL
CENTRO DE NUEVAS TECNOLOGIAS