

SSCE026PO

## Creación de contenidos digitales, mobile learning, gamificación



Este curso pretende ayudar a utilizar los dispositivos móviles como herramientas de enseñanza, y desarrollar estrategias educativas basadas en el Mobile Learning.

### Titulación

Al finalizar su especialidad formativa, obtendrá un certificado expedido por nuestro centro de formación avalado por el Ministerio de Trabajo, Migraciones y Seguridad Social y el Servicio de Empleo Estatal (SEPE).



DURACIÓN

**90 horas**



MODALIDAD

**Online**



PRECIO

**Gratis**



TITULACIÓN

**Oficial del Ministerio**



## Requisitos

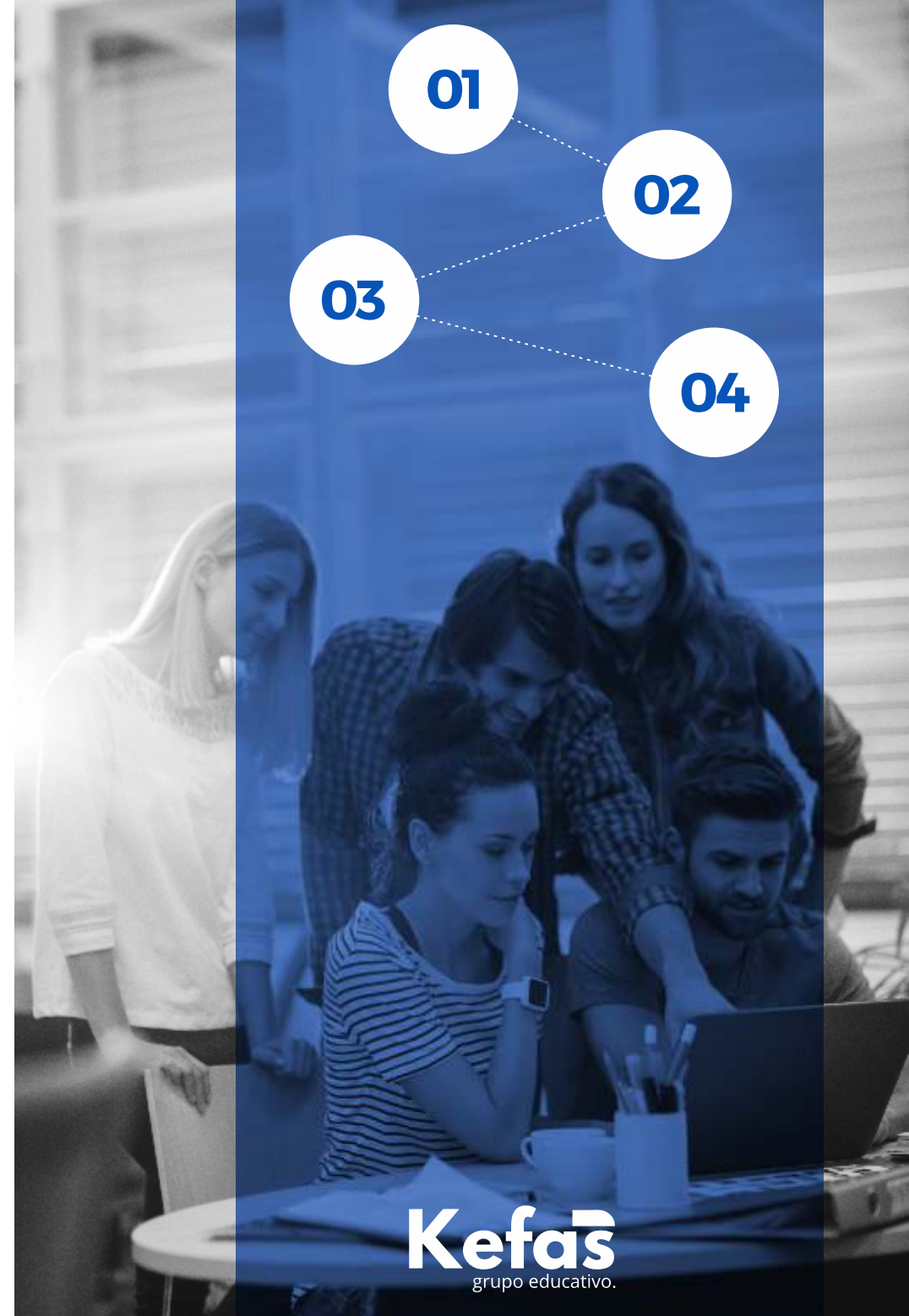
Para poder acceder a nuestros cursos gratuitos deberás ser desempleado, o bien autónomo o trabajador de uno de los siguientes sectores:

- Comercio.
- Delegaciones comerciales del Ente Público empresarial Loterías y Apuestas del Estado.
- Promoción, degustación, merchandising y distribución de muestras.
- Administraciones de Loterías.

En el caso de trabajadores en ERTE o de la economía social podrán realizar cursos gratuitos de cualquier ámbito sectorial.

**Tendrán prioridad de plaza** en el curso aquellas personas que pertenezcan a uno de los siguientes colectivos prioritarios:

- Jóvenes menores de 30 años.
- Mujeres.
- Trabajadores y trabajadoras de baja cualificación (Grupo de cotización: 06, 07, 09 o 10) o autónomos y desempleados que no estén en posesión de un carnet profesional, certificado de profesionalidad de nivel 2 o 3, título de formación profesional o de una titulación universitaria.
- Trabajadores y trabajadoras mayores de 45 años.
- Trabajadores y trabajadoras con discapacidad.
- Parados de larga duración.
- Trabajadores de Pymes.
- Trabajadores con contrato a tiempo parcial o temporal.



01

02

03

04

### ¿Qué metodología usamos en nuestros cursos?

Los cursos se realizan a través de nuestro Campus Virtual. Dicho campus se trata de un espacio lúdico creado para que el aprendizaje de nuestros alumnos sea fácil y eficaz. Es online, por lo que se puede formar desde cualquier parte, y tendrá a su servicio a un tutor experto en la materia.

El día de inicio de curso, se le enviará un email con las claves y el acceso a plataforma y, seguidamente, su tutor se pondrá en contacto con usted vía telefónica para darle la bienvenida, aclararle cualquier duda y guiarle durante todo el proceso. Dispondrá de diferentes vías de contacto con el resto de sus compañeros para intercambiar cualquier tipo de conocimiento o realizar preguntas y debates. Su tutor estará disponible, en sus horas de tutoría, para aclarar cualquier duda que le surgiera durante el desarrollo de la formación.

Dispondrá de una Guía Didáctica del alumno para que planifique su formación atendiendo a objetivos y contenidos. Recuerde que las fechas que vienen en esa guía van a ser orientativas y de planificación, nunca obligatorias, usted puede trabajar a su ritmo siempre y cuando, al finalizar la formación, tenga conseguido el 100% de contenido y evaluaciones.

### ¿Consumo créditos formativos de mi empresa?

Los cursos gratuitos para trabajadores y desempleados NO están bonificados, sino subvencionados por el Ministerio de Trabajo y Seguridad Social y el SEPE. Por esta razón no es necesario informar a su empresa que desea realizar esta formación y **no consume crédito formativo de su empresa.**

### ¿Puedo matricularme en un curso gratuito si estoy en ERTE?

La respuesta es sí, los trabajadores en ERTE se consideran como trabajadores en activo puesto que su contrato está en una situación de suspensión y no cancelado. Aquellos que se encuentren en una situación de ERTE al 100% podrán realizar acciones formativas de cualquier programa de formación con independencia del tipo y ámbito sectorial del mismo. En cambio, aquellos que estén en una situación de ERTE al 50% o cualquier otro porcentaje, deberán realizar cursos del sector al que tienen vinculado su contrato y su empresa.

### ¿Cuántos cursos puedo hacer?

No hay límites de curso por participante. Si elige la realización de más de un curso, nunca podrá realizarlo en las mismas fechas. Por lo tanto, deberá terminar un primer curso para poder empezar el resto de formación. Recuerde, tampoco podrá realizar más de un curso en la misma fecha aunque sea con una entidad diferente.



## Programa

### 1. LAS REDES SOCIALES

- 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.