



SSCE026PO  
CREACIÓN DE  
CONTENIDOS  
DIGITALES, MOBILE  
LEARNING,  
GAMIFICACIÓN

**EDUCACIÓN**

90 HORAS



# OBJETIVOS

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

100%  
ONLINE

# ÍNDICE

## **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.