

Curso 100% gratuito



Creación de Contenidos Digitales, Mobile Learning, Gamificación

90 horas de duración



Formación con expertos en la materia

Tendrás a tu disposición un tutor que resolverá todas tus dudas



Modalidad online

Los mejores contenidos y herramientas para aprender a distancia, donde y cuando quieras



Diploma Especialidad SEPE

Una vez finalizado el curso con éxito, obtendrás tu Certificado de Aprovechamiento

Creación de contenidos digitales, mobile learning, gamificación (90 horas)

ACADE
EDUCACIÓN PRIVADA

Curso gratuito para personas trabajadoras, autónomas y en ERTE del sector educación

Prepárate para conocer las últimas tendencias educativas y ampliar tus conocimientos con los cursos gratuitos en modalidad online, con los que podrás formarte desde cualquier lugar, a tu ritmo y sin limitaciones horarias.

Esta formación está 100% subvencionada por el Ministerio de Trabajo y Economía Social y dirigida principalmente a personas trabajadoras por cuenta ajena, autónomas y en ERTE, pertenecientes a empresas del sector Educación, tales como:

- Empresas de enseñanza privada y concertada: colegios, academias, etc.
- Centros de asistencia y educación infantil.
- Colegios mayores universitarios.
- Centros y servicios de atención a la discapacidad.
- Centros de educación universitaria e investigación.
- Autoescuelas.
- Reforma juvenil y protección de menores.
- Sector de ocio educativo y animación sociocultural.

Objetivo principal del curso

La formación online, en ocasiones, bien por no estar familiarizados con la metodología, bien por el contenido del curso, puede resultar monótona para alumnos y tutores. El aprendizaje gamificado, utilizando técnicas audiovisuales, aprovechando las ventajas de los dispositivos digitales, la realidad virtual o planificando juegos como estrategias didácticas, mejora la motivación y aprendizaje de los alumnos. El "mobile learning" o aprendizaje móvil, introduce la formación en el día a día de las alumnos, sobre todo de los trabajadores que no disponen de mucho tiempo para dedicarle a la formación. Con esta forma de aprendizaje, podemos aprender en cualquier sitio y llevar con nosotros el curso a todas partes, además de que nos permite marcar nuestro propio ritmo de aprendizaje.

El objetivo de este curso es aprender los conocimientos y habilidades necesarios para utilizar los dispositivos móviles como herramientas de enseñanza, y desarrollar estrategias educativas basadas en el Mobile Learning y en la Gamificación en el aula.

Contenidos

¿Qué aprenderás con nosotros?

ACADE
EDUCACIÓN PRIVADA

1 INTRODUCCIÓN A LA ENSEÑANZA CON DISPOSITIVOS MÓVILES.

- ¿Qué es el Mobile Learning?
- La conectividad como evolución en la brecha digital.
- E-learning.
- B-learning.
- M-learning.
- Estándares en el Mobile Learning.

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

- Condicionantes sociales para el futuro del aprendizaje móvil.
- Contextos de aprendizaje.
- Infraestructuras y conectividad.
- Planificación para la gestión de la educación mobile.
- Educación Mobile incluyente y segura.

3 EXPERIENCIAS EDUCATIVAS CON MOBILE LEARNING.

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

4 TECNOLOGÍAS UTILIZADAS EN MOBILE LEARNING.

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

Contenidos

¿Qué aprenderás con nosotros?

ACADE
EDUCACIÓN PRIVADA

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

- ¿Qué es el Thinking Based Learning? Fases del TBL.
- Dimensiones del TBL.
- Estándares de competencia para el pensamiento crítico.
- Proyectos TBL.

6 LA CREACIÓN DE CONTENIDOS Y EL LENGUAJE MOBILE LEARNING.

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

7 CREACIÓN DE CONTENIDOS PARA LA METODOLOGÍA FLIPPED CLASSROOM.

- ¿Por qué? ¿Qué es y qué no es?
- Los cuatro pilares.
- Metodología o ¿cómo organizar la clase si no hay clase?
- Indicadores para la creación de contenidos en Flipped Classroom.
- Edición de vídeo para generar contenidos.
- Utilización de Apps como herramientas de creación.

8 LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA.

- El uso del juego en el aula, ventajas y desventajas.
- El uso del juego en el aula, como gestor de emociones.
- Dinámicas de la gamificación en los procesos de aprendizaje.
- ¿Cómo plantear un proceso de gamificación?
- La evaluación del juego.
- Ideas para la gamificación.

Contenidos

¿Qué aprenderás con nosotros?

ACADE
EDUCACIÓN PRIVADA

9

MUNDOS VIRTUALES 3D EN LA EDUCACIÓN.

- Qr.
- Realidad aumentada.
- Impresión 3D.
- Reconocimiento de imágenes, patrones y formas.
- Sistemas de visualización en 3D.



ACADE

EDUCACIÓN PRIVADA

Formación 100%
subvencionada por:

