



E-LEARNING



Creación de contenidos digitales, mobile learning, gamificación

Formación online • 90 horas de duración

x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

femxa



TEMARIO

x x x x x

¿Qué **aprenderás**
con nosotros?

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.





100% ONLINE. FLEXIBILIDAD

Nuestra **metodología online** está pensada para que los alumnos adquieran un nivel de conocimiento adecuado a su ocupación profesional. Ofrecemos un nivel alto de interactividad, siguiendo un plan de trabajo totalmente **individualizado**, con un **seguimiento y evaluación, acceso a contenidos 24 horas y ejercicios** que facilitan y amenizan el aprendizaje.

Una vez matriculado, el alumno recibirá las claves de acceso al **Campus Virtual** del curso para que, desde ese momento, pueda acceder cuando quiera (24 horas al día) en función de su disponibilidad horaria, y desde cualquier PC. Solo necesita conexión a Internet.

Además, el ritmo y el itinerario didáctico del curso están diseñados para ser conciliados con responsabilidades personales y laborales de los estudiantes.

¿Qué ventajas tiene la formación online?:



Fácil de utilizar: no se necesitan conocimientos específicos de informática para realizar el curso. Nuestra plataforma online orienta paso a paso en todo el proceso de formación.



Tutor personal: se pueden resolver las dudas en directo en horario de tutorías o consultar con un tutor personal a través de e-mail.



Desde cualquier dispositivo: sin desplazamientos. Con las claves de acceso se puede acceder al curso desde cualquier dispositivo.



Vídeos y herramientas multimedia: Foros, chats, casos prácticos y múltiples vídeos que harán que tu aprendizaje sea mucho más ameno.



Disponible las 24 horas: se puede acceder al curso en cualquier momento del día.



Contenido descargable: el contenido del curso y todo el material complementario está disponible para su descarga.



Soporte técnico: un equipo de soporte informático estará disponible para cualquier incidencia.



Tutorías telefónicas: el tutor estará disponible telefónicamente.

X X X X X X X X X X X
 X X X X X X X X X X X
 X X X X X X X X X X X
 X X X X X X X X X X X
 X X X X X X X X X X X
 X X X X X X X X X X X
 X X X X X X X X X X X
 X X X X X X X X X X X
 X X X X X X X X X X X
 X X X X X X X X X X X
 X X X X X X X X X X X

femxa



T. 986 493 464 | info@grupofemxa.es | www.grupofemxa.es

Grupo Femxa es una marca registrada por Grupo Femxa Formación y Empleo S.L.. Asimismo, es una marca usada bajo licencia por Femxa Formación S.L.U., Adquiereo Servicios Integrados S.L., Centro de Estudios Activa Formación S.L.U., Nred Soluciones Formativas S.L.U., Learning and Support Services S.L.U. y FollowUp & Control S.L.U.