Guía didáctica

SSCE026PO. Creación de contenidos digitales, mobile learning, gamificación

INTRODUCCIÓN

En un mundo donde la tecnología avanza a un ritmo vertiginoso, la educación no puede quedarse atrás. Los dispositivos móviles, el aprendizaje electrónico, y las estrategias de gamificación están revolucionando la forma en que aprendemos y enseñamos.

La educación ha cambiado drásticamente en los últimos años gracias a la incorporación de tecnologías móviles. Con el uso de smartphones y tablets, ahora es posible aprender desde cualquier lugar y en cualquier momento, lo que hace que el aprendizaje sea más flexible y accesible para todos. Este curso te enseñará cómo aprovechar al máximo estas tecnologías para crear experiencias educativas efectivas y atractivas.

El Mobile Learning, o aprendizaje móvil, no es solo una tendencia, sino una necesidad en la educación contemporánea. Los avances en la conectividad, como el 4G, 5G y el Wi-Fi, han hecho que el acceso a contenidos educativos de alta calidad esté al alcance de más personas, reduciendo así la brecha digital. Aprenderás cómo utilizar estas tecnologías para personalizar la educación, hacerla más accesible y adaptada a las necesidades individuales de los estudiantes.

Por otro lado, la gamificación, el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos, se ha convertido en una herramienta poderosa para aumentar la motivación y el compromiso en el aprendizaje. A través de este curso, descubrirás cómo integrar la gamificación en tus estrategias educativas para hacer que el aprendizaje sea más dinámico y entretenido.

OBJETIVO GENERAL

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

CONTENIDO FORMATIVO

SSCEO26PO	Creación de contenidos digitales, mobile learning, gamificación	90 horas
UA1	**Introducción a la enseñanza con dispositivos móviles** • ¿Qué es el Mobile Learning?. • La conectidad como evolución en la brecha digital. • E-learning. • B-learning. • M-learning. • Estándares en el Mobile Learning.	8,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	**9**
UA2	**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.	11,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	**12**
UA3	**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.	9,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	**10**
UA4	**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.	8,5

SSCEO26PO	Creación de contenidos digitales, mobile learning, gamificación	90 horas
	• Análisis de los sistemas operativos más compatibles.	
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	**9**
UA5	**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.	8,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	**9**
UA6	**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.	8,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	**9**
UA7	**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.	11,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	**12**
UA8	**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.	11,5

SSCEO26PO	Creación de contenidos digitales, mobile learning, gamificación	90 horas
	• Dinámicas de la gamificación en los procesos de aprendizaje. • ¿Cómo plantear un proceso de gamificación? • La evaluación del juego. • Ideas para la gamificación.	
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	**12**
UA9	**Mundos virtuales 3D en la educación** • Qr. • Realidad aumentada. • Impresión 3D. • Reconocimiento de imágenes, patrones y formas. • Sistemas de visualización en 3D.	5,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	**6**
	Prueba final de evaluación	**1**
	Actividad final de evaluación	**1**