

CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES, MOBILE LEARNING, GAMIFICACIÓN



CONVOCATORIAS DISPONIBLES

Fecha	Modalidad	Duración	Horario
2024	Teleformación	90 Horas (teleformación)	Sin horarios

OBJETIVOS

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

TEMARIO Y CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN A LA ENSEÑANZA CON DISPOSITIVOS MÓVILES.
2. EL FUTURO DEL APENDIZAJE MÓVIL. IMPLICACIONES PARA LA PLANIFICACIÓN.
3. EXPERIENCIAS EDUCATIVAS CON MOBILE LEARNING.
4. TECNOLOGÍAS UTILIZADAS EN MOBILE LEARNING.
5. EL THINKING BASED LEARNING TBL, PASO PREVIO A LA CREACIÓN DE CONTENIDOS.
6. LA CREACIÓN DE CONTENIDOS Y EL LENGUAJE MOBILE LEARNING.
7. CREACIÓN DE CONTENIDOS PARA LA METODOLOGÍA FLIPPED CLASSROOM.
8. LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA.
9. MUNDOS VIRTUALES 3D EN LA EDUCACIÓN.