

Título de la Actividad:	CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES, MOBILE LEARNING, GAMIFICACIÓN
Tipo de Actividad:	CURSO
Modalidad:	EN RED
Entidad Organizadora:	FESP-UGT Y FORO DE FORMACIÓN Y EDICIONES
Lugar de celebración:	
Fechas de realización	10/04/2019 A 21/06/2019
Total Horas:	90
Presenciales	
No Presenciales	90
Horario Presencial:	Horario En Red:
	Acceso a la Plataforma 24 horas de lunes a viernes Tutorías: De lunes a viernes (12 a 14 h)
Destinatarios:	Profesorado y personal especializado con destino en centros públicos y privados. Una vez cubiertas las plazas mínimas para personal docente exigidas por convocatoria, se admitirá hasta un 15% de personas capacitadas para la docencia aunque no estén ejerciendo
Condiciones de Participación:	
<u>EQUIPO MÍNIMO NECESARIO</u> ORDENADOR: Cualquier tipo de PC (preferiblemente Pentium III) con las siguientes capacidades mínimas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ 166 Mhz. ✓ Optimizado para ejecutar instrucciones tanto de 16 como 32 bits. ✓ Memoria caché 32 Kb para instrucciones y 32 para datos. ✓ 1 Gb de disco duro. MÓDEM: Módem analógico interno o externo compatible con las características técnicas del equipo informático. TARJETAS DE SONIDO: Es necesaria puesto que los contenidos formativos pueden contar con locuciones que guían al alumno en el curso ALTAVOCES: Serán necesarios unos altavoces o unos auriculares para seguir las locuciones con las que pueden contar los contenidos formativos.	
Criterios de selección (si fueran necesarios):	
Objetivos de la actividad:	
<u>Objetivo general de la acción formativa:</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizar los dispositivos móviles como herramientas de enseñanza, y desarrollar estrategias educativas basadas en el Mobile Learning <u>Competencias específicas de la acción formativa:</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Editar contenido digital educativo de manera innovadora y creativa e integrarlo a nivel pedagógico. ✓ Potenciar el aprendizaje tecnológico a través de dispositivos móviles. ✓ Utilizar una amplia gama de recursos para combinar y reutilizar contenidos digitales y fomentar su uso colectivo en el aula. ✓ Profundizar en la metodología mobilelearning y aplicar técnicas de gamificación en el aula. 	

- ✓ Maximizar el potencial de los materiales y aprovechar las ventajas pedagógicas de los dispositivos móviles en el aprendizaje.
- ✓ Producir materiales didácticos con capacidad para adaptarlos a distintas plataformas.
- ✓ Dominar el lenguaje audiovisual e incorporar diferentes prácticas a los recursos docentes que generen: vídeo, tratamiento de imágenes, formatos, etc.
- ✓ Implementar técnicas de gamificación en el aula, como el diseño de juegos educativos o la utilización de dispositivos y aplicaciones interactivas para el aprendizaje, es decir, aprender jugando.

Contenidos de la Actividad:

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 FlippedClassroom.
- 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.

Método de Trabajo:

Basaremos nuestro método en una formación flexible, centrada en el participante y con impacto en su desarrollo profesional y personal. Teniendo en cuenta la modalidad de la acción formativa, se plantea una propuesta de metodología centrada en métodos activos en los que el participante asume una actitud crítica y reflexiva, dirigida a la construcción de conocimiento no sólo para mejorar sus competencias profesionales, sino para contribuir a la aplicación de sus capacidades en su organización.

Materiales:

La Unidad Didáctica es un módulo de trabajo articulado, en el que se deben precisar los objetivos, los contenidos, las actividades de enseñanza y el aprendizaje, la evaluación, los recursos materiales, y la organización del espacio y del tiempo.

Recursos materiales de una Unidad Didáctica:

- ✓ Recursos gráficos (imágenes, ilustraciones, y esquemas)
- ✓ Enlaces multimedia (documentos en PDF, vídeos, infografías, etc...)
- ✓ Documentación digital
- ✓ Casos prácticos
- ✓ Autoevaluación y/o evaluación

Otros recursos materiales que se ponen a disposición de los alumnos:

- ✓ Enlaces: como su propio nombre indica, esta sección proporciona enlaces interesantes en Internet, relacionados con la materia objeto del curso.
- ✓ Documentación del curso: contiene una lista agrupada de enlaces, no son a páginas en Internet, sino a documentos electrónicos interesantes que el teleformador del curso ha incluido como material adicional.
- ✓ Preguntas y respuestas (FAQ): las FAQ (FrequentlyAskedQuestions) son un elemento muy común en Internet. Su intención es resumir las preguntas más comunes que se suelen suscitar acerca de un determinado tema (en este caso la materia objeto de estudio en el curso), de forma que los alumnos conozcan la respuesta de forma inmediata.
- ✓ Glosario: el glosario contiene definiciones de términos ordenados alfabéticamente y relacionados con el material del curso.
- ✓ Bibliografía/Webgrafía: se trata de un listado agrupado de títulos de libros (y, opcionalmente, sus

datos y un comentario acerca de cada uno de ellos) que sirven para complementar el material del curso.

Además, se proporcionan recursos de comunicación que fomentan el intercambio de experiencias, el trabajo en equipo, la resolución de dudas, etc..., tanto en tiempo real como en diferido:

- ✓ Herramientas de comunicación síncrona (en directo):
- ✓ Chats: Mensajes de texto instantáneos que facilita la comunicación en tiempo real a través de internet.
- ✓ Herramientas de comunicación asíncrona (en diferido):
- ✓ Foros de discusión: Los alumnos dispondrán de un espacio en el que exponer sus dudas y opiniones para ser resueltas.
- ✓ Tablón: En él se incluyen los anuncios de interés general, información importante aportada por el tutor/es, la organización del curso o la generada automáticamente por la propia plataforma.
- ✓ Mensajería interna: Habilita el intercambio de mensajes de correo entre el tutor/es y/o los alumnos (no es un sustituto del correo electrónico tradicional).

El equipo mínimo necesario para la realización del curso será un ordenador con conexión a internet.

Valoración en horas de formación:	9 créditos
--	------------

RESOLUCIÓN:	Pendiente de Resolución del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
--------------------	---

Importe de la inscripción:

AFILIADOS	NO AFILIADOS
105€	252€

Documentación requerida para la matriculación:

- ✓ Si se es docente en activo se debe reemitir por correo electrónico la siguiente documentación:
 1. Ficha de inscripción (debe tener todos los datos cumplimentados y estar firmada).
 2. Fotocopia del DNI (por ambas caras).
 3. Documento que acredite la afiliación a FeSP UGT*
 4. Fotocopia de la cabecera de la nómina (sólo la cabecera).
- ✓ Si se es desempleado/a o trabajador/a en activo con la formación necesaria para poder impartir docencia en formación reglada (maestro, o estar en posesión del CAP o del Master Universitario en Formación del Profesorado de ESO y Bachillerato, FP y Enseñanzas de Idiomas) se debe remitir por correo electrónico la siguiente documentación:
 1. Ficha de inscripción (debe tener todos los datos cumplimentados y estar firmada).
 2. Fotocopia del DNI (por ambas caras).
 3. Documento que acredite la afiliación a FeSP UGT*
 4. Fotocopia del título o documentación que acredite que dispone de la formación necesaria para ser docente de formación reglada (maestro, o estar en posesión del CAP o del Master Universitario en Formación del Profesorado de ESO y Bachillerato, FP y Enseñanzas de Idiomas).

Toda esta documentación debe ser LEGIBLE.

(*) Solo en el caso de solicitar el descuento por afiliación