

# PLANES DE FORMACIÓN GRATUITOS DIRIGIDOS PRIORITARIAMENTE A TRABAJADORES OCUPADOS

PROGRAMA DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA: CREACIÓN DE  
CONTENIDOS DIGITALES, MOBILE LEARNING, GAMIFICACIÓN

## DATOS GENERALES DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA

1. **Familia Profesional:** SERVICIOS SOCIOCULTURALES Y A LA COMUNIDAD
2. **Área Profesional:** FORMACIÓN Y EDUCACIÓN
3. **Denominación:** CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES, MOBILE LEARNING, GAMIFICACIÓN
4. **Código:** SSCE026PO
5. **Objetivo General:** Utilizar los dispositivos móviles como herramientas de enseñanza, y desarrollar estrategias educativas basadas en el Mobile Learning.
6. **Duración:** Horas totales: 90
7. **Modalidad:** Teleformación
8. **Requisitos de acceso:**
  - Pertener a colectivo prioritario. Esto es, pertenecer al menos a uno de estos colectivos:
    - Mujeres
    - Mayores de 45 años
    - Trabajadores con contrato a tiempo parcial
    - Trabajadores con contrato temporal
    - Trabajadores de Pymes
    - Trabajadores de baja cualificación
    - Discapacitados
  - Además de cumplir con alguno de estos requisitos, se necesita que formen parte de una empresa con una plantilla máxima de 99 TRABAJADORES, teniendo PRIORIDAD los trabajadores de empresas con PLANTILLA MENOR A 10 TRABAJADORES (si la empresa es de más de 99 trabajadores, por favor, comunícanoslo)
  - También podrán optar los trabajadores autónomos.

La empresa deberá pertenecer a uno de estos sectores profesionales:

- Enseñanza privada
- Autoescuelas
- Centros de asistencia y educación infantil
- Empresas de enseñanza privada sostenidas total o parcialmente con fondos públicos
- Colegios mayores universitarios

# PLANES DE FORMACIÓN GRATUITOS DIRIGIDOS PRIORITARIAMENTE A TRABAJADORES OCUPADOS

- Centro y servicios de atención a personas con discapacidad
- Centros de educación universitaria e investigación

## 9. CONTENIDOS FORMATIVOS:

### 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.

# PLANES DE FORMACIÓN GRATUITOS DIRIGIDOS PRIORITARIAMENTE A TRABAJADORES OCUPADOS

- 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.

## 10. DOCUMENTACIÓN OBLIGATORIA

- Trabajadores ocupados: Cabecera última nómina y fotocopia DNI
- Trabajadores desempleados: Justificante demanda de empleo y fotocopia DNI

*Este plan de formación es **completamente gratuito**, está dirigido íntegramente a trabajadores ocupados, subvencionado al amparo de la **RESOLUCIÓN de 17 de agosto de 2016**, de la Directora General del Servicio Público de empleo Estatal, por la que se aprueba la convocatoria del año 2016 para la concesión de subvenciones públicas para la ejecución de planes de formación, de ámbito estatal.*