



CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES, MOBILE LEARNING, GAMIFICACIÓN

CURSO DESTINADO A:

Trabajadores de los sectores de:

- Enseñanza privada.
- Autoescuelas.
- Centros de asistencia y educación infantil.
- Empresas de enseñanza privada sostenidas total o parcialmente con fondos públicos.
- Colegios mayores universitarios.
- Centros y servicios de atención a personas con discapacidad.
- Centros de educación universitaria e investigación.

Desempleados (hasta un 30 % de las plazas).

REQUISITOS DE ACCESO:

Tendrán prioridad para participar las personas que pertenezcan a alguno de los siguientes colectivos prioritarios:

- Jóvenes menores de 30 años.
- Mujeres.
- Mayores de 45 años.
- Personas con discapacidad.
- Personas con baja cualificación:
 - Trabajadores incluidos en los grupos de cotización 06, 07, 09 o 10.
 - Autónomos o desempleados que no posean carnet profesional, certificado de profesionalidad nivel 2 o 3, título de FP o titulación universitaria.
- Parados de larga duración.
- Trabajadores de Pymes.
- Trabajadores con contrato a tiempo parcial o contrato temporal.

DOCUMENTOS A ENTREGAR:

- Solicitud oficial (Anexo I) cumplimentada y firmada.
- Fotocopia DNI y tarjeta de Seguridad Social.
- Fotocopia tarjeta demanda de empleo en vigor (desempleados) / vida laboral actualizada (trabajadores).
- Aquella que acredite la condición de cumplir los requisitos de la convocatoria.

TELEFORMACIÓN
90 HORAS

ÍNDICE DE CONTENIDOS:

1. Introducción a la enseñanza con dispositivos móviles.
2. El futuro del aprendizaje móvil. Implicaciones para la planificación.
3. Experiencias educativas 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 educativa.
9. Mundos virtuales 3D en la educación.

