

Creación de contenidos digitales, mobile learning, gamificación



Editorial: Paraninfo

Autor: MERCEDES FERNÁNDEZ
CORREAS, SARA JIMÉNEZ JIMÉNEZ,
SILVIA LÓPEZ GARCÍA

Clasificación: Especialidades formativas >
Servicios Socioculturales y a la Comunidad

Tamaño: 17 x 24 cm.

Páginas: 176

ISBN 13: 9788428367813

ISBN 10: 8428367817

Precio sin IVA: 16,35 Eur

Precio con IVA: 17,00 Eur

Fecha publicacion: 23/04/2025

Sinopsis

El aprendizaje móvil está revolucionando la educación. Integrar la tecnología en el aula de manera efectiva supone liderar el cambio en la educación digital.

El contenido de este manual responde al previsto en la especialidad formativa **Creación de contenidos digitales, mobile learning, gamificación**, identificada con código **SSCE026PO**.

Se abordan desde los fundamentos del mobile learning hasta las metodologías más innovadoras como la flipped classroom y la gamificación, así como se analizan las implicaciones sociales, las infraestructuras necesarias y las experiencias educativas que marcan la diferencia.

Con un enfoque práctico apoyado en una cuidada propuesta de actividades para facilitar y afianzar el aprendizaje, se presentan herramientas, aplicaciones y técnicas para crear contenidos interactivos, asegurando una enseñanza inclusiva y de calidad para el futuro.

El equipo autoral cuenta con una amplia trayectoria laboral y académica como docentes especializadas en Formación para el Empleo.

Índice

Introducción

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*

Actividades finales

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

Actividades finales

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

Actividades finales

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/as con dispositivos móviles

4.4. Evoluciones técnicas en las aplicaciones

4.5. Análisis de los sistemas operativos más compatibles

Actividades finales

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

Actividades finales

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

Actividades finales

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

Actividades finales

8. Mundos virtuales 3D en la educación

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

Actividades finales

9. Experiencias educativas con *mobile learning*

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. Internet

Actividades finales

Anexos e información interesante al respecto de los contenidos digitales en los últimos años

Argot técnico

Bibliografía

Ediciones Paraninfo S.A. Calle José Abascal, 56 (Utopicus). Oficina 217. 28003 Madrid (España)

Tel. (+34) 914 463 350 Fax

info@paraninfo.es www.paraninfo.es