ESQUEMA

Creación de contenidos digitales, *mobile learning*, gamificación

- 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*.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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?
- 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.
- 9. Mundos virtuales 3d en la educación.
  - 9.1. Qr.
  - 9.2. Realidad aumentada.