



Certificado mexicano en Tecnología Educativa: *Mobile Learning* y Gamificación

El Certificado en Tecnología Educativa: *Mobile Learning* y Gamificación está diseñado para capacitarte en el diseño de estrategias que mejoren la facilidad de uso y la funcionalidad en el aprendizaje en línea.

Desarrollarás enfoques pedagógicos adaptados a la realidad mobile desde la perspectiva educativa, así como habilidades pedagógicas en gamificación, lo cual te llevará a potenciar tu creatividad digital.

A quién va dirigido

Este programa está dirigido a estudiantes que cursen la Maestría en Educación en 24 meses y quieran orientar su carrera profesional mediante el estudio del certificado, durante 4 meses más, para dar un impulso a su formación.

Con este curso, reforzarán sus competencias tecnológicas y digitales con especial atención a las posibilidades, características y usos del *mobile learning* y la gamificación como estrategia de aprendizaje y enseñanza.



Duración

4 meses (16 semanas).



Horas

112 horas.



Metodología

Se trata de un curso en el que los materiales están predefinidos. Se cursa 100% en línea.



Maestrías con las que puede cursarse

Maestría en Educación (24 meses).



Comienzo del curso

Los estudiantes inician el certificado al concluir el plan de estudios oficial.

Plan de estudios

MÓDULO 1

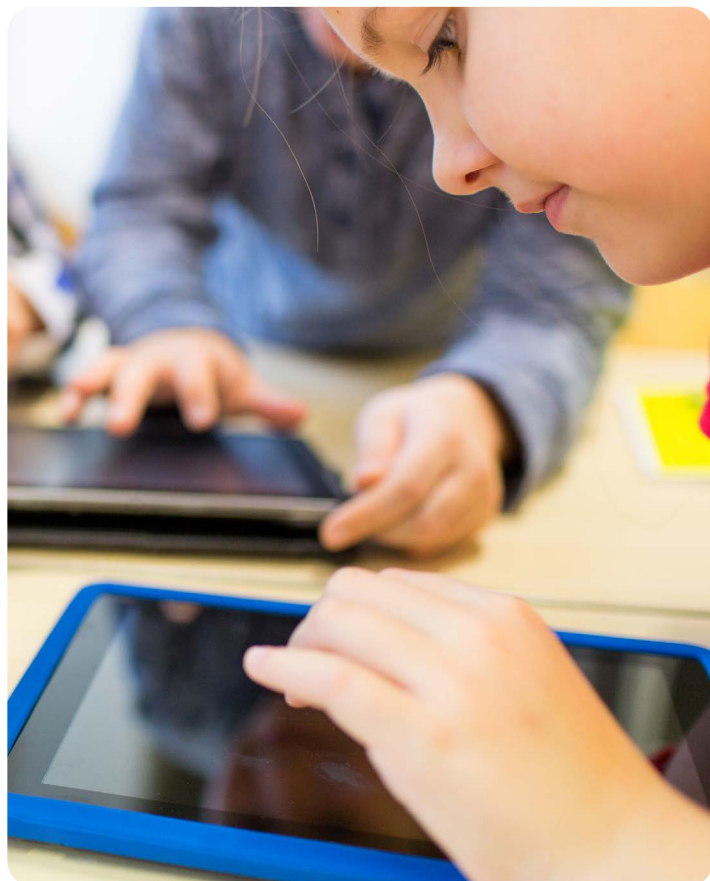
Mobile learning

El objetivo de este módulo es entender cómo se diseña y funciona el aprendizaje mediante dispositivos móviles, como *smartphones* y tabletas, los cuales permiten acceder a contenidos educativos y recursos en cualquier momento y lugar.

Se promueve la flexibilidad en el aprendizaje, la adaptación a las preferencias del estudiante y el aprovechamiento de la tecnología para mejorar la experiencia de aprendizaje.

Asimismo, se busca entender el vídeo como un recurso educativo que favorece la visualización de los conceptos complejos y procesos de manera más clara y efectiva. También fomenta el aprendizaje activo al facilitar la presentación de información de manera atractiva y dinámica.

- **Tema 1. *M-learning*: el aprendizaje a través de los dispositivos móviles**
 - Introducción y objetivos
 - De la educación a distancia al aprendizaje móvil
 - Herramientas para la difusión de contenidos
 - Herramientas para la comunicación asíncrona
 - Herramientas para la comunicación síncrona
 - Dispositivos móviles para educación
 - Experiencias en *m-learning*
- **Tema 2. Creación de contenido multimedia**
 - Introducción y objetivos
 - Texto
 - Imagen
 - Audio
 - Infografías
 - Presentaciones multimedia



- **Tema 3. El vídeo como recurso educativo**
 - Introducción y objetivos
 - Diferentes usos de vídeo educativo: *flipped learning*
 - Creación de vídeos
 - Edición de vídeo para vídeos educativos
 - Herramientas para enriquecer vídeos
 - Distribución de vídeos
 - Experiencias educativas basadas en los vídeos
- **Tema 4. Creación de contenido interactivo**
 - Introducción y objetivos
 - Presentaciones multimedia interactivas
 - Actividades interactivas
 - Paisajes de aprendizaje
 - La calidad en los contenidos interactivos

MÓDULO 2

Gamificación

En este módulo tenemos por objetivo entender los beneficios que puede tener el juego con dispositivos móviles en el proceso de aprendizaje y enseñanza.

Veremos cómo este impulsa la participación activa y el entretenimiento, lo que aumenta la motivación y el compromiso.

También se reflexionará sobre la importancia del desarrollo de habilidades cognitivas, resolución de problemas y colaboración a través de experiencias interactivas y lúdicas.

- **Tema 1. El juego y el aprendizaje basado en el juego con dispositivos móviles**
 - Introducción y objetivos
 - Aprendizaje basado en el juego (ABJ)
 - Recursos sobre juegos educativos
 - Creación de juegos

- **Tema 2. Gamificación**
 - Introducción y objetivos
 - Elementos de la gamificación
 - Motivación
 - Tipos de jugadores: teoría de Bartle
 - Creación de itinerarios de aprendizaje
 - Gestionar la gamificación
- **Tema 3. Realidad aumentada y realidad virtual**
 - Introducción y objetivos
 - Realidad aumentada y realidad virtual
 - Tecnologías y tipos de realidad aumentada
 - Herramientas para realidad aumentada para el aula
 - Iniciación a la realidad virtual
 - Realidad aumentada y virtual
- **Tema 4. La evaluación con los dispositivos móviles**
 - Introducción y objetivos
 - Tipos de evaluación
 - Registro y respuesta sistemática de las actividades
 - Rúbrica digital
 - Porfolio digital (*e-portfolio*)

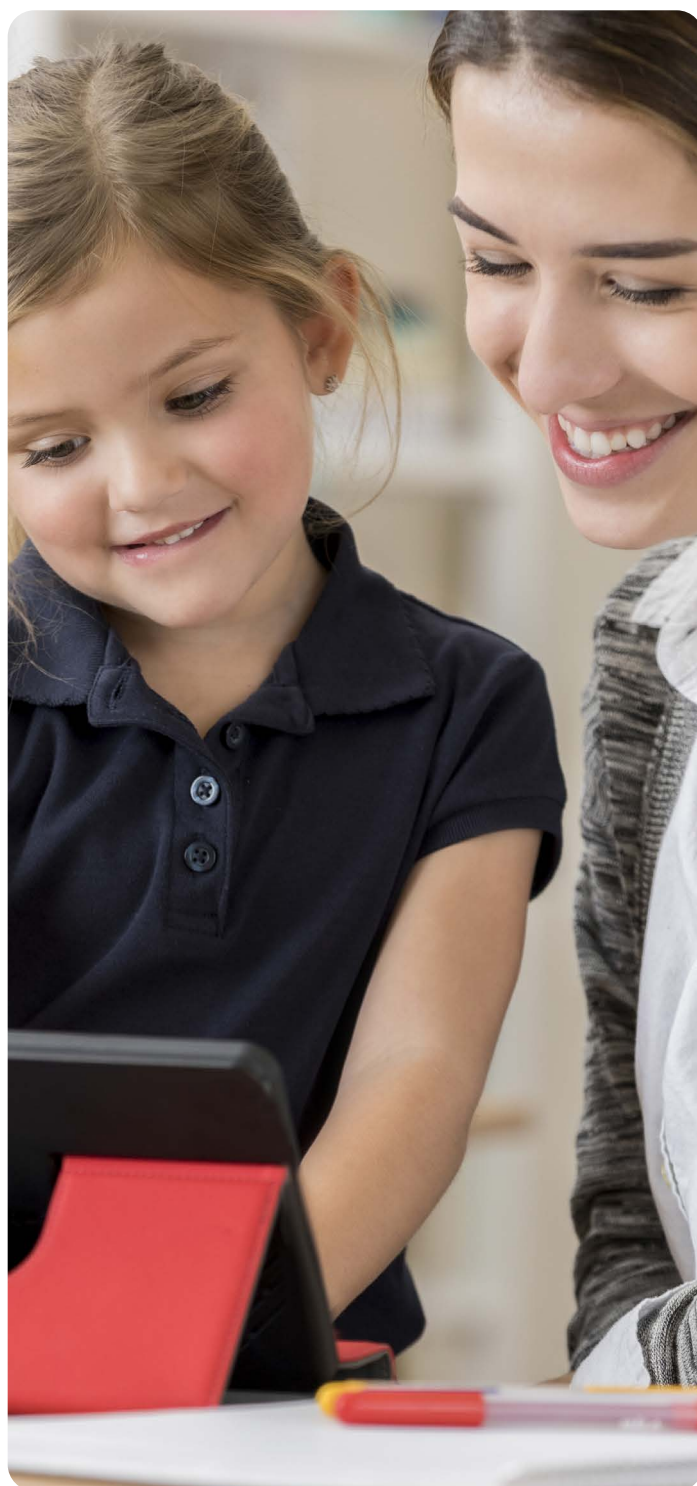


Actividades formativas

Actividades	Horas
Clases online	4
Vídeos y/o multimedia	40
Bibliografía obligatoria / Estudio de material básico	32
Lectura de material complementario	10
Proyecto integrador	20
Cuestionarios (test)	6
TOTAL	112

Sistema de evaluación

Proyecto integrador	80%
Test de los temas	20%
TOTAL	100%



100% online



Clases en directo



Tutor personal



mexico.unir.net

Infórmate:

+52 (55) 70055758