Creación de contenidos digitales, mobile learning, gamificación

Autores

Mercedes Fernández Correas, Sara Jiménez Jiménez, Silvia López García

Sinopsis

El presente libro desarrolla el Módulo Formativo de Creación de contenidos digitales, mobile learning, gamificación (Código: SSCE026PO), con una duración de 90 horas.Está asociado a la familia profesional de Servicios socioculturales y a la comunidad, y está asociado al área profesional de: Formación y Educación.La estructura organizativa de sus contenidos corresponde fielmente a la establecida por la normativa vigente y más concretamente a los contenidos del Módulo Formativo de Creación de contenidos digitales, mobile learning, gamificación.Desarrollo del currículo oficial. Lenguaje claro y sencillo que favorece la comprensión. Explicaciones exhaustivas y rigurosas, pero también amenas y asequibles. Gran cantidad de fotografías y tablas explicativas. Argot técnico con los términos más relevantes para facilitar su consulta. Ejemplos reales para ilustrar los contenidos teóricos. Actividades finales de comprobación de tipo test y actividades de aplicación en todas las unidades. Las unidades del libro se acompañan de multitud de recursos didácticos que ayudarán a quienes se estén formando como personal técnico a comprender la materia y acercarlo a su inminente realidad laboral.

MF

Sobre el autor

Mercedes Fernández Correas



Impreso

Año de publicación: 2026

Presentación: Libro de tacto blando (Libro)

Tamaño: 24 x 17 cm

Número absoluto de páginas: 176 Páginas

ISBN13: 9786285040788

$53.000 COP

E-Book

Año de publicación: 2026

Presentación: PDF (Digital: online)

Tamaño: 28.76 Megabytes (MB)

Número absoluto de páginas: 176 Páginas

ISBN13: 9786285040801

$48.000 COP

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen

SJ

Sara Jiménez Jiménez

SL

Silvia López García

E-Book

Año de publicación: 2026

Presentación: EPUB (Digital: online)

Número absoluto de páginas: 176 Páginas

ISBN13: 9786285040795

$48.000 COP



Palabras clave

Creación de contenidos digitales; Mobile learning; Gamificación; Formación profesional; Educación; Módulo formativo; Aprendizaje móvil; Actividades educativas; Tecnología educativa; Educación digital

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen