



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

moocintef

Liderazgo en tecnología educativa (1ª edición)

MOOC-INTEF

INSCRIBIRSE EN EDTECHMOOC



#EDTECHMOOC - APRENDE A ANALIZAR, DISEÑAR Y PONER EN MARCHA SOLUCIONES BASADAS EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA QUE INTEGREN CONTENIDOS, PEDAGOGÍA Y TECNOLOGÍA DE FORMA EFICIENTE DESDE UN ENFOQUE SISTÉMICO Y SISTEMÁTICO.

EdtechMooc
Inicio de las clases
08 May, 2018

Fin de las clases
15 Jun, 2018
Esfuerzo estimado
5 horas semanales

DESCRIPCIÓN GENERAL

La tecnología es ya un fenómeno imparable que ha llegado para quedarse y que permea todos los ámbitos de nuestra vida, incluido el educativo. Desde una **perspectiva sistémica** (la realidad educativa como conjunto de agentes), y **sistemática** (mediante el uso de metodología objetiva), vas a desarrollar las habilidades necesarias para realizar proyectos transformadores en tu trabajo que ayuden a mejorar la calidad de los resultados y de los procesos.

A lo largo de este MOOC, entre otras muchas cosas, vas a **tomar conciencia** de la naturaleza de la tecnología educativa, ese elemento biónico que, trabajando en sinergia con otros, crea entornos de formación poderosos y mejora la experiencia de aprendizaje. Esta toma de conciencia te va a ayudar a observar objetivamente el mundo tecnológico, saber integrar eficazmente múltiples aspectos del entorno educativo, identificar los agentes implicados en el proceso, gestionar recursos y personas, y un largo etcétera.

Durante las 5 semanas que dura este MOOC vas a despertar tu **identidad como líder** en tecnología educativa, indistintamente del nivel del que partas, y podrás descubrir esas cualidades que te hacen único como líder, así como desarrollar tu marca personal. Esta figura es ya de presencia obligada en colegios, editoriales, administraciones públicas... y con su visión acomete con éxito todo tipo de proyectos educativo-tecnológicos, gestionando con destreza el proceso de cambio, coordinando los equipos y, sobre todo, facilitando las condiciones de éxito.

¿Eres un neófito? Éste es tu curso. ¿Eres un experto? Éste es, definitivamente, vuestro curso. Todos, independientemente de vuestro punto de partida, vais a poder sumergiros



en el universo edtech, y aprenderéis a hacer **análisis** de requerimientos y herramientas tecnológicas, **gestionar** proyectos, elaborar **diseños** eficientes que integren metodologías pedagógicas y tecnologías punteras, llevar a cabo **implantaciones** exitosas en el centro y entrar en un estado de **innovación** constante.

Ponte cómodo, esta plataforma **es tu casa**: prepara tus espacios personales de trabajo, busca relaciones significativas entre los participantes, reflexiona, imagina, diseña, enriquece a otros y, sobre todo, disfruta viendo cómo florecen nuevas competencias en ti.

A medida que avances en los módulos vamos a estar a tu lado, proporcionándote los contenidos más actuales sobre tecnología educativa, los organismos de referencia a nivel estatal y mundial, marcos de evaluación, casos de uso de gran valor y consejos para que saques el máximo partido del curso. A su vez, reflexionarás y agudizarás tu **ojo crítico** de la mano de actividades que te guiarán a la elaboración de productos finales basados en el proyecto tecnológico que tú elijas.

Al finalizar este MOOC, conseguirás una **insignia digital** que se entrega como reconocimiento del aprendizaje que habrás desarrollado mediante la realización de las diferentes actividades propuestas y que almacenarás en la Mochila de Credenciales Digitales Abiertas "[Insignias INTEF](#)".

La estimación de carga horaria, 5 horas semanales, es solo orientativa. No se certifican horas de formación, sino que se espera que tu participación en este MOOC tenga como principal motivación tu **aprendizaje personal y tu desarrollo profesional**, en base a la colaboración con otros docentes que comparten tus mismas inquietudes y creen que el aprendizaje cooperativo puede resultar un recurso educativo de gran valor.

OBJETIVOS

Los objetivos generales del curso son:

- Comprender el **significado, valor** y la **aplicabilidad** de la tecnología educativa, e identificar los agentes implicados y sus relaciones, especialmente la figura del **líder edtech**.
- Establecer las **condiciones de éxito** de la tecnología educativa, así como las directrices para la **gestión de proyectos educativos**.
- Entender qué son las **experiencias de aprendizaje positivas** apoyadas en soluciones que incluyan elementos tecnológicos para la resolución de problemas complejos en la era digital, y promuevan la **creatividad e innovación**.
- Saber aplicar varios modelos de **integración tecnológica**.
- Saber **analizar y medir** cuantitativamente herramientas tecnológicas mediante indicadores y rúbricas, así como conocer **entidades** especializadas en analíticas y los últimos productos edtech.
- Saber **diseñar** sistemáticamente, **poner en marcha** y hacer **difusión** de soluciones educativas basadas en tecnología, teniendo en cuenta los **espacios de aprendizaje**, el grado de **integración tecnológica** y las inevitables **contingencias**, como los problemas técnicos o el rechazo al cambio promovido por la tecnología.



- Diseñar un **marco personal de innovación** basado en la formación, técnicas innovativas y entidades dedicadas.

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

La realización de este MOOC contribuye al desarrollo y mejora de la Competencia Digital Docente en todas las áreas del [Marco Común de Competencia Digital Docente](#). En este curso se incide especialmente en el **Área 1.** Información y alfabetización informacional, **Área 2.** Comunicación y colaboración, **Área 3.** Creación de contenidos digitales y **Área 5.** Resolución de problemas.

La realización del plan de actividades del curso te ayudará a alcanzar los siguientes niveles:

- B2 de la competencia **1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales**, al trabajar el siguiente descriptor: "Navego por internet y comparto los recursos educativos, así como información relevante con otros docentes".
- C1 de la competencia **2.6. Gestión de la identidad digital**, al trabajar el siguiente descriptor: "Valoro y cuido la imagen o reputación digital que proyecto en las redes y espacios en línea en los que participo dentro de mi práctica docente".
- C1 de la competencia **3.1. Desarrollo de contenidos digitales**, al trabajar el siguiente descriptor: "Diseño, utilizo y comparto con mis compañeros docentes materiales digitales empleando formatos y lenguajes icónicos y/o audiovisuales, como infografías, mapas conceptuales, podcast o vídeos".
- C1 de la competencia **3.2. Integración y reelaboración de contenidos digitales**, al trabajar el siguiente descriptor: "Dispongo de un espacio en internet (blog, wiki, site, etc.) donde publico mis producciones de contenidos educativos digitales y donde mi alumnado también publica las suyas".
- C1 de la competencia **5.2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas**, al trabajar el siguiente descriptor: "Me formo a través de cursos en línea que promueven el aprendizaje autónomo, la participación en comunidades profesionales de docentes y la colaboración entre pares".
- C1 de la competencia **5.3. Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa**, al trabajar el siguiente descriptor: "Fomento la participación de mi comunidad educativa en eventos docentes en línea de innovación educativa que se traducen en impacto de cambio metodológico en el centro".
- C1 de la competencia **5.4. Identificación de lagunas en la competencia digital**, al trabajar el siguiente descriptor: "Intercambio experiencias en comunidades profesionales educativas en línea para mejorar mi competencia digital docente".

ACCEDE AL MOOC

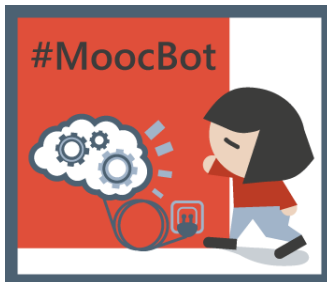


MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE

moocintef

Pensamiento computacional educativo (2ª edición) **INTEF**

INSCRIBETE EN MOOCBOT



#**MOOCBOT** - UN VIAJE EN EL QUE EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL SERÁ TU ALIADO A LA HORA DE DESARROLLAR TU APRENDIZAJE, LO APLICARÁS A LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y LO INTRODUCIRÁS EN TU AULA. CONSEGUIRÁS HABILIDADES PARA ADAPTARTE A LOS

VERTIGINOSOS CAMBIOS EN LAS TECNOLOGÍAS Y COMPROBARÁS QUE NO ES UN MÉTODO RESTRINGIDO A FUNCIONES PROFESIONALES TÉCNICAS O DE INGENIERÍA.

MoocBot

Inicio de las clases

22 May, 2018

Fin de las clases

29 Jun, 2018

Esfuerzo estimado

5 horas semanales

DESCRIPCIÓN GENERAL

En la actualidad la velocidad a la que avanzan las nuevas tecnologías es vertiginosa, y si echamos un vistazo hacia atrás, se observa que esta celeridad no deja de aumentar. Debido a esta circunstancia, es una exigencia que toda la sociedad esté preparada para asimilar y conseguir adaptarse a estas innovaciones constantes.

Este curso te presentará las posibilidades educativas del Pensamiento Computacional y las ventajas que incorpora en la resolución de todo tipo de problemas. También te permitirá adquirir una serie de habilidades que te permitan entender y aprovechar mejor las tecnologías de la información y la comunicación, para de ese modo dejar de ser personas que únicamente consumen tecnología y pasar a innovar y contribuir con nuestras propias creaciones a la solución de los retos que se nos puedan presentar.

En este MOOC encontrarás sentido al uso del Pensamiento Computacional para organizar tus trabajos y conseguir sacar partido a la representación de modelos y simulaciones. Como



metodología de aplicación directa en el aula, plantearemos la manera de complementarla con otras dinámicas emergentes, así como fomentar el uso de redes sociales y espacios colaborativos virtuales y proponer diversos recursos y aplicaciones para desarrollarla prácticamente a cualquier edad.

Al finalizar las actividades, conseguirás una insignia digital que se entrega como forma de reconocimiento del aprendizaje desarrollado en las actividades del MOOC y que almacenarás en la mochila de credenciales digitales abiertas [Insignias INTEF](#) desde donde la puedes compartir en otros espacios digitales.

La estimación de carga horaria es solo orientativa, no se certifican horas de formación. Se espera que la participación en el MOOC tenga como principal motivación el aprendizaje personal, el desarrollo profesional y la colaboración con otros docentes que comparten tus mismas inquietudes y creen que la aplicación del Pensamiento Computacional en la educación puede resultar un recurso muy enriquecedor.

OBJETIVOS

Una vez realizado el MOOC habrás adquirido habilidades para:

- Entender el concepto de pensamiento computacional y la manera de poder aplicarlo en la educación o en cualquier ámbito profesional.
- Resolver problemas de una forma más eficiente y comprender los beneficios de descomponer en pequeñas dificultades aquellos retos más complejos.
- Elaborar algoritmos que guíen tus pasos, buscar patrones y aprovechar las ventajas de las simulaciones y automatizaciones.

Y además comprenderás:

- Qué se entiende por abstraer, como una de las fases del Pensamiento Computacional.
- Las ventajas de trabajar en equipo en la búsqueda de soluciones a las dificultades que te puedas encontrar.
- Cómo aplicar el Pensamiento Computacional para afrontar los contratiempos tanto en tu vida personal como en la profesional.
- La manera de introducir el pensamiento computacional en tu aula independiente de la asignatura y de la edad del alumnado.

Todo se desarrollará mediante una dinámica muy participativa y activa. Compartiremos todos nuestros avances, experiencias, tareas y recursos a través de plataformas varias, redes sociales y comunidades virtuales.



COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

La realización de este MOOC contribuye al desarrollo y mejora de la Competencia Digital Docente en todas sus áreas. En este curso se incide especialmente en el **Área 1.** Información y alfabetización informacional, **Área 2.** Comunicación y colaboración, **Área 3.** Creación de contenidos digitales y **Área 5.** Resolución de problemas del [“Marco Común de Competencia Digital Docente”](#).

La realización del plan de actividades del curso te ayudará a alcanzar los niveles:

- C1 de la competencia **1.2 Evaluación de información, datos y contenidos digitales**, ya que trabaja el siguiente descriptor: "Participo en algún espacio o red docente que informa acerca de recursos de calidad educativa para luego evaluarlos y utilizarlos en mi docencia".
- B2 de la competencia **2.2 Compartir información y contenidos digitales**, ya que trabaja el siguiente descriptor: "Uso de forma habitual los espacios en línea para compartir recursos educativos y publicar mensajes de contenido educativo en redes sociales".
- C1 de la competencia **2.4 Colaboración mediante canales digitales** ya que trabaja el siguiente descriptor "Promuevo proyectos y actividades educativas que impliquen que el alumnado realice trabajo colaborativo mediante herramientas en línea".
- C1 de la competencia **3.4 Programación**, ya que trabaja el siguiente descriptor: "Utilizo, en mi práctica docente, procesos de pensamiento computacional que suponen modelar y descomponer un problema, procesar datos y crear algoritmos y generalizarlos, y los fomento entre mi alumnado".
- B2 de la competencia **5.4 Identificación de lagunas en la competencia digital**, ya que trabaja el siguiente descriptor: "Elaboro y desarrollo actividades de aula y/o de centro que mejoren la competencia digital de mi alumnado".

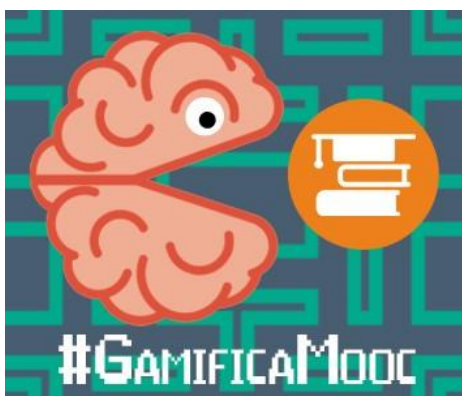
ACCEDE AL MOOC



moocintef

Gamificación en el aula (2ª edición) **INTEF**

INSCRIBIRSE EN GAMIFICAMOOC



#GAMIFICAMOOC - APRENDE A DISEÑAR TU PROPIA EXPERIENCIA GAMIFICADA PARA MOTIVAR A TUS ALUMNOS Y EMPODERARLES EN SU APRENDIZAJE.

Código del curso GamificaMooC	Fin de las clases 13 Jul, 2018
Inicio de las clases 05 Jun, 2018	Esfuerzo estimado 6 horas por semana

DESCRIPCIÓN GENERAL

En #GamificamooC disfrutarás de una experiencia única y memorable a través de un proceso activo enfocado a un aprendizaje motivado y consciente.

La realización de este MOOC te brindará la oportunidad de conocer una estrategia innovadora, aplicable a múltiples campos, que desarrollará las competencias que necesitas para diseñar una experiencia de aprendizaje que favorezca y desarrolle el compromiso de aprendizaje de tus alumnos desde una visión totalmente personalizada.

Al finalizar las actividades, conseguirás una credencial digital abierta que se entrega como forma de reconocimiento del aprendizaje desarrollado en las actividades del MOOC, y que almacenarás en la [Mochila Insignias INTEF](#).

La estimación de carga horaria es solo orientativa: no se certifican horas de formación, sino que se espera que la participación en el MOOC tenga como principal motivación el aprendizaje personal, el desarrollo profesional y la colaboración con otros docentes.

OBJETIVOS

Completar el plan de actividades del MOOC "Gamificación en el aula" te permitirá:



- Entender la gamificación como una estrategia innovadora aplicable a múltiples campos, entre ellos la educación.
- Conocer los componentes claves de la gamificación.
- Conocer los pasos necesarios para desarrollar un proyecto gamificado.

Las competencias que se adquieren y/o se mejoran con la realización de este MOOC están enfocadas a desarrollar la creatividad y la motivación en el aprendizaje como punto de partida de la resolución de problemas, la competencia de aprender a aprender y, en definitiva, la capacidad de orientar el aprendizaje hacia el éxito.

Al finalizar el MOOC habrás:

- comprendido con claridad los fundamentos y características de la gamificación como estrategia que orienta el aprendizaje hacia el éxito,
- manejado recursos para plantear y diseñar las diferentes fases en el diseño y desarrollo de un proyectos gamificado,
- analizado propuestas de enfoques educativos relacionados con la gamificación y realizado tu propio artefacto digital gamificado,
- diseñado un proyecto gamificado desde un planteamiento de resolución de problema, valorando las necesidades de aula, la motivación y creatividad de los alumnos,
- descubierto los elementos de la gamificación que actúan como resortes del aprendizaje y que permiten un aprendizaje significativo,
- participado en espacios colaborativos en red.

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

La realización de este MOOC contribuye al desarrollo y mejora de la Competencia Digital Docente en todas las áreas del [Marco Común de Competencia Digital Docente](#). En este MOOC se incide especialmente en el Área 1. Información y alfabetización informacional, Área 2. Comunicación y colaboración, Área 3. Creación de contenidos digitales y Área 5. Resolución de problemas.

La realización del plan de actividades del curso, mediante el trabajo con los siguientes descriptores, contribuye a que puedas alcanzar los siguientes niveles:



- C1 de la competencia **1.3. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales**, ya que trabaja el siguiente descriptor "Comparto mis recursos educativos subiéndolos a la red y creando enlaces para compartirlos".
- A2 de la competencia **2.2. Compartir información y contenidos digitales**, porque contribuye a trabajar el siguiente descriptor: "Comparto enlaces a archivos y recursos educativos con la finalidad de difundirlos en espacios en línea".
- B2 de la competencia **2.2. Compartir información y contenidos digitales**, ya que trabaja el siguiente descriptor "Tengo un espacio personal de publicación en línea dedicado a la educación en el que escribo".
- C2 de la competencia **3.1. Desarrollo de contenidos digitales**, ya que trabaja el siguiente descriptor "Creo, desarrollo y mantengo espacios digitales en la nube destinados al aprendizaje, como blogs, sites, etc., en los que publico y comparto proyectos educativos que incluyen materiales digitales de tipología variada y fomento la participación de mi alumnado en los mismos."
- B2 de la competencia **5.4. Identificación de lagunas en la competencia digital** ya que trabaja el siguiente descriptor: "Utilizo las TIC en el ámbito educativo para darle el protagonismo de su propio aprendizaje a mi alumnado y mantengo un espacio digital en el que transmito el conocimiento generado por mi alumnado".

Todo ello en un entorno lúdico y un ambiente colaborativo donde la competencia digital es clave en la consecución de los objetivos.

[ACCEDE AL MOOC](#)