



Mentores capacitados para la integración efectiva de la tecnología en el aprendizaje[®]

Programa de estudios del curso en línea

“Empowered coaching for empowered learning”

Descripción del Programa

Los docentes en el mundo entero están explorando modos de integrar los estándares ISTE para Estudiantes y Docentes en la enseñanza y el aprendizaje. El papel de un mentor es único, por lo que debe tener experiencia y dominio en los Estándares ISTE, para apoyar y liderar a otros colegas en la adopción de las mejores y más innovadoras prácticas para el aprendizaje en la era digital. Este curso está diseñado para promover el rol del mentor en escuelas, distritos y Ministerios de Educación. La ruta de aprendizaje se divide en tres segmentos distintos que ayudarán a los participantes a:

1. Asimilar rápidamente los Estándares ISTE para Estudiantes y Docentes.
2. Aplicar los estándares al rol de coach o mentor.
3. Reflexionar profundamente sobre el pensamiento computacional como una competencia fundamental a través de todas las áreas del currículo.

El curso comienza con la revisión de los Estándares ISTE para Estudiantes (2016) y Docentes (2017), recientemente actualizados. Estos, proporcionan la base para el uso efectivo de las tecnologías digitales como recursos que apoyan el aprendizaje. Los educadores profesionales en el rol de coach o mentor deberán comprender los Estándares ISTE y sus indicadores en un nivel, con la suficiente profundidad, como para apoyar a otros colegas en su aplicación, síntesis y evaluación en la práctica.

Los módulos de mentoría están diseñados para que, tanto los mentores aspirantes como los practicantes, tengan la oportunidad de reflexionar profundamente sobre los estándares, desde la perspectiva de alguien que facilitará, a otros colegas educadores, la adopción de las mejores prácticas basadas en la investigación sobre el aprendizaje en la era digital. Los participantes identificarán sus valores fundamentales como mentores y aplicarán los estándares a la práctica de mentoría con una visión pedagógica de aprendizaje innovador o una iniciativa que ya está en marcha en su contexto (por ejemplo, aprendizaje combinado, aprendizaje personalizado, aprendizaje más profundo, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas).

Los módulos de Pensamiento Computacional (PC) de ISTE están diseñados para preparar a los educadores, incluidos los mentores de tecnología y los profesores, para que comprendan y trabajen eficazmente con docentes y líderes escolares en la implementación del estándar de pensamiento computacional en los contenidos de cualquier área curricular. Este segmento de cuatro semanas se enfoca en la integración del PC, por lo que incluye actividades, debates, prácticas y comentarios sobre el proceso de trabajo con estudiantes y mentores de docentes para la integración efectiva del PC en sus centros educativos. Los participantes profundizarán en su comprensión de los conceptos y el vocabulario del PC, por medio de las actividades del curso y participarán en discusiones activas en línea con los facilitadores del curso/taller.

Este curso de PC se desarrolla en torno al Recurso de ISTE sobre el Pensamiento Computacional para Todos que incluye la definición operacional, las disposiciones y el vocabulario del PC. El curso tiene un énfasis fuerte en la utilización de los Recursos de Profesor de PC, la Caja de herramientas de Liderazgo en PC (Enlaces encontrados en la página Web "Pensamiento Computacional para Todos"), los Estándares para Docentes ISTE, y los Estándares ISTE de Mentoría aplicados a la integración y a la implementación del PC en entornos educativos. Estos recursos son utilizados en todas las actividades del curso.

Objetivos del Aprendizaje

Estándares iste para estudiantes y docentes

- Aplicar los Estándares ISTE para Estudiantes y Docentes para asesorar a otros colegas en el uso de herramientas y recursos digitales para apoyar el aprendizaje de los estudiantes.
- Tomar riesgos reflexivos al experimentar con nuevas estrategias para aprender con tecnología y reflexionar sobre las formas de mejorar la práctica de enseñanza y aprendizaje. (Semanas 1 y 2).

Mentoría

- Involucrarse consistentemente en el aprendizaje profesional continuo, proporcionar el apoyo colegiado y contribuir a la mejora de la institución educativa, mediante la iniciación activa, la contribución o la conducción de discusiones con otros en redes profesionales en línea. (Semana 3)
- Animar a colegas y estudiantes a participar activamente y contribuir con las comunidades en línea y otras interacciones digitales, de maneras positivas, culturalmente sensibles y empáticas, iniciando discusiones, formulando preguntas y publicando contenido original para su retroalimentación. (Semana 3)
- Empoderar a colegas y estudiantes para tomar decisiones sobre sus rutas de aprendizaje, incluido el trabajo individual y en equipos, para realizar investigaciones, evaluar datos, seleccionar recursos y construir conocimiento con y para otros, con base en sus propias necesidades y objetivos de aprendizaje. (Semana 4)
- Diseñar actividades de aprendizaje auténticas alineadas con los estándares de contenido que empleen herramientas digitales que animen a los estudiantes a pensar estratégicamente y a transferir el conocimiento de un dominio a otro. (Semana 4)
- Empoderar a los colegas para animar a los estudiantes a proponerse metas personales de aprendizaje, desarrollar estrategias para alcanzarlas y reflexionar sobre el proceso de aprendizaje en sí mismo, para mejorar los resultados, aprovechando una variedad de herramientas digitales. (Semana 4)

- Promover y apoyar una cultura de curiosidad y de examen crítico de los recursos digitales que incluye la comprobación de los hechos, el suministro de evidencias y la triangulación de la información. (Semana 5)
- Animar a colegas y estudiantes a promover el empleo seguro y ético de la tecnología por parte de otros, lo que incluye, contribuir con su propia propiedad intelectual al conjunto de medios existentes respetuosos con los derechos de autor. (Semana 5)
- Colaborar regularmente, tanto a nivel local como a escala mundial, para aprender de y contribuir al desarrollo profesional continuo de otros y diseñar experiencias de aprendizaje en las cuales los estudiantes usen auténticamente la tecnología para abordar problemas del mundo real. (Semana 5)
- Colaborar e involucrarse con colegas y estudiantes, como líder-aprendiz, en el descubrimiento y el empleo de nuevos recursos digitales y en el diagnóstico y solución de problemas tecnológicos. (Semana 5)
- Seleccionar y usar herramientas digitales para realizar evaluaciones formativas y sumativas que midan, de forma auténtica, el aprendizaje del estudiante y el uso de datos para proporcionar la retroalimentación oportuna a los estudiantes, atendiendo las necesidades individuales e informando sobre el proceso de aprendizaje. (Semana 6)
- Abogar para y movilizar a otros en el desarrollo y la implementación de una visión compartida para el aprendizaje empoderado con la tecnología, entre las partes interesadas en el sistema educativo local. (Semana 6)

Pensamiento computacional

- Explorar conceptos del pensamiento computacional (PC) y reflexionar sobre maneras de integrarlo en la enseñanza del contenido en un nivel educativo específico. (Semana 7)
- Colaborar con pares en el diseño y la implementación de planes de clase en los cuales los estudiantes desarrollan conceptos del PC en el proceso de solución de problemas. (Semanas 8 y 9)
- Permitir a estudiantes y docentes seleccionar las herramientas digitales que les ayuden a desarrollar conceptos y habilidades del PC y reflexionar sobre cómo facilitar la enseñanza para satisfacer las diversas necesidades de los estudiantes y crear artefactos que aboguen por una visión compartida del PC en la escuela. (Semana 9)
- Empoderar a los colegas para permitir a los estudiantes seleccionar las formas auténticas de demostrar sus competencias y reflexionar sobre su aprendizaje, incluida la evaluación y selección de las herramientas digitales más eficaces. (Semana 10)

Estándares ISTE cubiertos en el curso

Estándares ISTE para Estudiantes

1. **Aprendiz Empoderado.** Los estudiantes aprovechan la tecnología para asumir un papel activo en la elección, el logro y la demostración de competencias relacionadas con sus metas de aprendizaje.
2. **Ciudadano Digital.** Los estudiantes reconocen los derechos, las responsabilidades y las oportunidades de vivir, aprender y trabajar en un mundo digital interconectado, por lo que son un ejemplo y actúan de manera segura, legal y ética en él.
3. **Constructor de Conocimientos.** Los estudiantes evalúan críticamente una variedad de recursos usando herramientas digitales para construir conocimiento, producir artefactos creativos y desarrollar experiencias de aprendizaje significativas para ellos y para otros.
4. **Diseñador Innovador.** Los estudiantes utilizan una variedad de tecnologías en el proceso de diseño para identificar y resolver problemas, creando soluciones nuevas, útiles e imaginativas.
5. **Pensador Computacional.** Los estudiantes desarrollan y emplean estrategias para comprender y resolver problemas de forma tal que aprovechan el poder de los métodos tecnológicos para desarrollar y probar soluciones. (5a, 5b, 5c y 5d)
6. **Comunicador Creativo.** Los estudiantes se comunican de manera clara y se expresan de manera creativa para una variedad de propósitos utilizando las plataformas, herramientas, estilos, formatos y medios digitales apropiados para sus metas.
7. **Colaborador Global.** Los estudiantes utilizan herramientas digitales para ampliar sus perspectivas y enriquecer su aprendizaje colaborando con otros y trabajando de manera efectiva en equipo, a nivel local y global.

Estándares ISTE para Docentes

1. **Aprendices** que mejoran continuamente sus prácticas, mediante el aprendizaje de y con otros y la exploración de prácticas probadas y prometedoras que aprovechan las TIC para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes. (1a, 1b y 1c)
2. **Líderes** que apoyan y empoderan a sus estudiantes para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. (2a y 2c)
3. **Ciudadanos** que inspiran a sus estudiantes a contribuir positivamente y a participar responsablemente en el mundo digital.
4. **Colaboradores** con colegas y estudiantes para mejorar sus prácticas, descubrir y compartir recursos e ideas y resolver problemas. (4a, 4b, 4c y 4d)

5. **Diseñadores** de actividades y entornos de aprendizaje auténticos que reconozcan y atiendan la diversidad de sus estudiantes. (5b)
6. **Facilitadores** del aprendizaje con el uso de las TIC para apoyar el logro académico de sus estudiantes mediante la puesta en práctica de los estándares en TIC para estudiantes. (6a y 6d)
7. **Analistas** que comprenden y utilizan datos para mejorar la enseñanza y apoyar a sus estudiantes en el logro de sus objetivos de aprendizaje.

Estándares ISTE para Mentores

1. Los mentores en tecnología inspiran y participan en el desarrollo y la implementación de una visión compartida para la integración extensa de las tecnologías digitales que promueva la excelencia y apoyan el cambio que transforma todo el entorno educativo. (1d)
2. Enseñanza, aprendizaje y evaluaciones. Los mentores en tecnología ayudan a los maestros a usarlas efectivamente para evaluar el aprendizaje de los estudiantes, para la enseñanza diferenciada y para ofrecer experiencias de aprendizaje pertinentes, rigurosas y atractivas para todos los estudiantes. (2a y 2f)
3. Ambientes de aprendizaje en la era digital. Los mentores en tecnología generan y apoyan ambientes de aprendizaje efectivos para la era digital que maximicen el aprendizaje de todos los estudiantes.
4. Evaluación del desarrollo profesional y del programa. Los mentores en tecnología evalúan las necesidades en TIC, desarrollan programas de aprendizaje profesional relacionados con éstas y valoran su impacto en la práctica de la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.
5. Ciudadanía digital. Los mentores en tecnología modelan y promueven la ciudadanía digital.
6. Conocimiento del contenido y crecimiento profesional. Los mentores de tecnología, demuestran conocimiento profesional, habilidades y predisposición por el contenido, en los ámbitos pedagógico y tecnológico; y a la vez, profundizan continuamente su conocimiento y experticia en la forma en que aprenden los adultos y en habilidades de liderazgo.

Competencias en Pensamiento Computacional para Educadores

Estándar 1: Pensamiento Computacional (Aprendiz) – 1a, 1b, 1c y 1d.

Estándar 2: Líder de la Equidad (Líder) – 2a, 2b, 2c, 2d, y 2e.

Estándar 3: Colaboración en torno a la Computación (Colaborador) – 3a y 3c

Estándar 4: Creatividad y Diseño (Diseñador) – 4a; 4b; 4d

Estándar 5: Integrar el Pensamiento Computacional (Facilitador) – 5a, 5b y 5d

Calendario del curso

Módulo	Descripción del módulo	Asignaturas y tareas
Semana 1: Estándares ISTE para Estudiantes	Los Estándares ISTE para Docentes, Administradores, Mentores y Docentes de Informática se basan en los Estándares ISTE para Estudiantes. Están diseñados para empoderar la voz del estudiante y asegurar que el aprendizaje sea un proceso conducido por el estudiante. Ya sea un docente de aula, un mentor, un rector u otro líder del centro educativo, el objetivo principal es promover y facilitar el aprendizaje del estudiante. Este módulo proporciona una visión general de los Estándares ISTE para Estudiantes desde la perspectiva del papel del mentor.	<p>Explorar: los Estándares ISTE para Estudiantes.</p> <p>Aplicar: Desarrollar una herramienta de enseñanza y mentoría que identifique las actividades y prácticas que se alinean con cada uno de los Estándares ISTE para Estudiantes. Luego, contribuir con estas ideas a una lista maestra colaborativa, compartida con todos los participantes.</p>
Semana 2: Estándares ISTE para Docentes	Algunos centros educativos y distritos escolares tienen mentores de tecnología o de currículo de tiempo completo. Sin embargo, los maestros, líderes educativos, y otros educadores también pueden desempeñarse como mentores. Los profesores que han adoptado el uso efectivo de la tecnología para el aprendizaje, a menudo se convierten en modelos a imitar para sus colegas. Este módulo explora los Estándares ISTE para Docentes como un marco, tanto para mentores profesionales como para mentores aspirantes, con el fin de profundizar en la práctica profesional, colaborar con otros pares, y repensar los métodos tradicionales utilizados para preparar a los estudiantes a dirigir su propio aprendizaje.	<p>Explorar: los Estándares ISTE para Docentes.</p> <p>Aplicar: Evaluar su práctica actual en relación con la Rúbrica de calidad de los Estándares ISTE para Docentes, identificando áreas de fortaleza y áreas de crecimiento.</p> <p>Discusión: La Perspectiva del Mentor – ¿Cuáles son los estándares que presentan mayor dificultad para ser alcanzados por parte de sus colegas? ¿Cómo podría usted mitigar los desafíos que ellos tienen?</p>
Semana 3: Mentor como aprendiz profesional	Los Mentores llegan a sus roles de varias maneras. Cada uno aporta al puesto sus valores personales, filosofía educativa e iniciativas locales. Este módulo explora el rol del mentor como un aprendiz profesional. Los participantes también compartirán las iniciativas de enseñanza y aprendizaje que están planeadas o en curso en su institución o distrito escolar. En el resto de los módulos de capacitación aplicará los Estándares a través del lente de una iniciativa o proyecto seleccionado por el mentor, personalizando así el aprendizaje, según sus necesidades profesionales.	<p>Explorar: las principales creencias y la filosofía pedagógica que conducen la enseñanza y el aprendizaje en la era digital en su contexto educativo. Escoger una iniciativa - como el aprendizaje combinado, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas o el aprendizaje personalizado - desde el cual evaluar un plan de clase y completar los módulos de mentoría subsecuentes.</p> <p>Aplicar: Identificar recursos, comunidades y redes que pueden apoyar un mayor aprendizaje alrededor de la iniciativa escogida. ¿Qué aprendizaje profesional es necesario para el mentor? ¿Cómo se pueden aprovechar las redes profesionales para apoyar el aprendizaje del mentor y de los profesores?</p> <p>Discusión: La Perspectiva del Mentor – ¿Cómo identifican sus necesidades de aprendizaje profesional los profesores? ¿Cómo pueden los mentores utilizar la comunidad educativa y las redes profesionales para modelar la personalización de su propio aprendizaje y ayudar a los docentes a hacer lo mismo?</p>
Semana 4: Diseño y facilitación de la Mentoría	El diseño y la facilitación de la enseñanza son componentes clave en la planificación de unidades y planes de clase, sobre todo con respecto a la integración efectiva de los Estándares ISTE para Estudiantes. Dado que el participante ha identificado una iniciativa o proyecto en el cual enfocarse, en los tres módulos siguientes aplicarán el rol del mentor en el contexto de un plan de clase y área de contenido que esté alineada con la dirección estratégica, la iniciativa pedagógica, o proyecto especial en su escuela. En este módulo, los participantes siguen construyendo el plan de clase con una consideración especial para la mentoría en el diseño y facilitación de la enseñanza. Este módulo nos lleva a definir cómo los mentores pueden apoyar a los profesores e involucrar a los estudiantes en el proceso de diseño y facilitación.	<p>Explorar: las preguntas y enfoques de mentoría que catalizan el diseño y la facilitación de la enseñanza en la era digital innovadora.</p> <p>Aplicar: Practicar el modelaje de la mejora o transformación de un plan de clase para integrar estrategias innovadoras de diseño y facilitación.</p> <p>Discusión: La Perspectiva del Mentor – ¿De qué manera pueden los mentores empoderar a profesores como diseñadores? ¿Cómo se puede involucrar a los estudiantes en este proceso?</p>

Módulo	Descripción del módulo	Asignaturas y tareas
Semana 5: Mentoría para la ciudadanía digital y la colaboración	La ciudadanía digital y la colaboración son habilidades fundamentales para el aprendizaje en la era digital. En este módulo, el plan de clase considerará las implicaciones para la mentoría, para la ciudadanía digital y la colaboración entre colegas, con estudiantes, y con otros fuera del ambiente escolar.	<p>Explorar: las preguntas y enfoques de mentoría que catalizan el desarrollo de la colaboración y la ciudadanía digital en las prácticas educativas.</p> <p>Aplicar: practicar el modelaje de mejoramiento o transformación de un plan de clase que integre la ciudadanía digital y la colaboración.</p> <p>Discusión: La Perspectiva del Mentor – ¿Por qué las consideraciones de marca y huella digital son importantes cuando se colabora con otros en línea? ¿Cómo puede usted apoyar a profesores y estudiantes mientras ellos manejan su propia marca y huella digital?</p>
Semana 6: El Mentor como Analista y Líder	A medida que la recolección de datos, el análisis y la toma de decisiones subsecuente continúa evolucionando a través de nuevas tecnologías, se hace cada vez más importante abordar las implicaciones para la enseñanza y el aprendizaje. En este módulo, los participantes considerarán el uso efectivo de los datos en su plan de clase. Ellos también reflexionarán sobre el rol del mentor como líder.	<p>Explorar: preguntas y enfoques de mentoría que catalizan el empleo efectivo de los datos en el contexto de enseñanza y aprendizaje en la era digital.</p> <p>Aplicar: Practicar el modelaje de mejoramiento o transformación de un plan de clase para integrar claramente la recopilación efectiva, el análisis y el uso de los datos.</p> <p>Discusión: La Perspectiva del Mentor . Con base en lo que usted ha aprendido, ¿Qué significa ser un maestro líder, entrenador y/o mentor en el contexto de los Estándares ISTE?</p>
Semana 7: Introducción al Pensamiento Computacional (PC)	Este módulo usa el kit de Recursos para el Docente de ISTE para enfatizar que el pensamiento computacional (PC) es más que programar. Como participantes, estudiarán la definición operacional del PC para entender que éste es un proceso de resolución de problemas. También revisarán los nueve conceptos del PC, el vocabulario y el cuadro de progreso encontrado en las páginas 8-9 del documento "Recursos del PC para el Profesor".	<p>Explorar: los nueve conceptos clave de Pensamiento Computacional (PC).</p> <p>Aplicar: Preparar una presentación explicando el PC a estudiantes, profesores o miembros de la comunidad, proveyendo al menos un ejemplo de cómo el PC se puede integrar en la enseñanza de un contenido.</p>
Semana 8: Exploración de la Descomposición de un Problema, Recolección, Análisis y Representación de Datos	En este módulo, usted explorará los cuatro conceptos del Pensamiento computacional (PC) que son más familiares para todos los docentes de cualquier área y grado. Estos conceptos son fundamentales en el proceso de resolución de problemas con o sin computadoras o dispositivos móviles. Como maestros y mentores, colaborarán con sus pares en el diseño de experiencias de aprendizaje centradas en el estudiante, en las cuales los estudiantes desarrollan estos conceptos del PC.	<p>Explorar: los escenarios y lecciones proporcionadas en este módulo para examinar cómo los conceptos del PC relacionados con descomposición del problema, recolección de datos y análisis de datos están integrados a la enseñanza del contenido.</p> <p>Aplicar: Desarrollar un plan de clase que integre la descomposición del problema, la recolección, el análisis, y la representación de datos en la enseñanza del contenido. Usted identificará de uno a dos pares para trabajar con ellos en el diseño y el desarrollo de un plan de clase para los estudiantes, que incluya la resolución de problemas o experiencias de aprendizaje basadas en problemas.</p>
Semana 9: Exploración de Los Conceptos: Abstracción, Algoritmo y Automatización	Este módulo proporcionará ejemplos y escenarios para que usted comprenda la abstracción, los algoritmos, y la automatización. En colaboración con sus pares, usted identificará las aplicaciones que le ayudarán a desarrollar estos conceptos en el aula de clase.	<p>Aplicar: Colaborar con pares en el diseño de una experiencia de aprendizaje para que los estudiantes puedan desarrollar un producto o un artefacto que solucione un problema mediante algoritmos y automatización.</p> <p>Aplicar: Explorar, al menos una herramienta de programación de su elección (ejemplo: Scratch), utilizando los tutoriales proporcionados.</p>
Semana 10: Exploración de los conceptos: Modelado / Simulación y Paralelismo y Reflexión sobre la implementación del Pensamiento Computacional (PC)	La mayoría de los docentes utilizan el modelado y/o la simulación en la enseñanza de contenidos. El paralelismo consiste en organizar recursos para llevar a cabo tareas simultáneamente, con el fin de alcanzar un objetivo común en el proceso de resolución de problemas. Además, de discutir escenarios curriculares que integren estos conceptos, usted y sus pares reflexionarán sobre los desafíos y los aspectos relacionados con la implementación del PC y cómo usted puede abogar por su integración en su centro educativo o comunidad.	<p>Aplicar: Crear una presentación sobre: La integración del paralelismo y la simulación en la enseñanza y el aprendizaje. ¿Cómo usted puede diferenciar el aprendizaje del PC para satisfacer las diversas necesidades de los estudiantes que usan diversas herramientas y recursos?</p> <p>Discutir: La perspectiva del Mentor ¿Cómo puede establecer una visión compartida para implementar el pensamiento computacional en su centro educativo o distrito escolar?</p>

Criterios de aprobación

- Completar una Evaluación de Preparación ISTE (RA) aplicada antes del inicio del programa y una Encuesta de Impacto administrada cerca del final de programa.
- Participar activamente en las discusiones de curso.
- Completar satisfactoriamente todas las tareas con los elementos requeridos.
- Aprobar las notas en las actividades asignadas durante el programa y en las evaluaciones que demuestren competencia en los indicadores de desempeño en los Estándares ISTE para Mentores, incluyendo la habilidad en el re-diseño de actividades de aprendizaje con tecnología, medida a través de los objetivos de los Estándares ISTE para Estudiantes.

Equipo de Diseño instruccional

Dr. Wendy Drexler, Profesora adjunta de Tecnología Educativa, Universidad Johns Hopkins, Escuela de Educación.

Dr. Manorama Talaiver, Exdirectora del Instituto para Enseñanza con Tecnología y Prácticas Innovadoras (ITTIP) en la Universidad Longwood, Consultor de Desarrollo Profesional de Educación de Descubrimiento.

Nancye Blair Black, Educadora Premiada, oradora, autora, y consultora. Expresidente de la Sociedad de Florida para Tecnología en Educación (FSTE)

Dr. Yolanda Ramos, Directora Senior de Servicios Profesionales, Directora Regional América Latina, Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE)

Ana Virginia Quesada, Consultora para la Región de América Latina, Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE)

Juan Carlos López, Editor Portal Eduteka, Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Icesi

Martha Ajiaco, Consultora para la Región de América Latina, Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE)

Marbellis Castillo, Consultora para la Región de América Latina, Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE)

Descargo de responsabilidad

El Programa de mentoría de ISTE es una oferta de aprendizaje profesional con derechos de autor ofrecido por la Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE). El programa ofrecido en español fue traducido y localizado en colaboración con el Centro Eduteka de la Escuela de Ciencias de la Educación en la Universidad ICESI, en Cali, Colombia. Este curso contiene ejemplos y materiales de recurso que son proporcionados para la conveniencia e información de los participantes. La inclusión de cualquier material no pretende respaldar ningún punto de vista expresado, o productos o servicios ofrecidos. Estos materiales pueden contener las opiniones y las recomendaciones de diversos expertos en la materia, así como enlaces de hipertexto y sitios web a información creada y mantenida por otras organizaciones públicas y privadas. Las opiniones expresadas en cualquiera de estos materiales no reflejan necesariamente las posiciones o la política de ISTE. ISTE no controla o garantiza la exactitud, la relevancia, la oportunidad, o la integridad de cualquier información externa incluida en estos materiales.

NOTA: A lo largo de este curso, se destaca una variedad de aplicaciones. Antes de utilizar cualquiera de ellas con los estudiantes, es imperativo que los participantes verifiquen los requisitos de la cuenta para cada aplicación con respecto a la política de privacidad de datos del estudiante, del centro educativo/distrito escolar para asegurar que el uso cumple con la política del distrito o país. Además, las Condiciones del Servicio de algunas aplicaciones pueden requerir el permiso de los padres para cumplir con COPPA Y FERPA (o con leyes similares en otros países) para estudiantes menores de 13 años de edad.

Puede solicitar más información escribiendo a: latam@iste.org