

LISTADO DE sNOOC

sNOOC Community
Collective construction of knowledge.



Grupo de investigación SMEMIU y el
Centro de Educación de América Latina y el Caribe (CEDALyC)
www.cedalyc.org

**Centro de Educación de América Latina y el Caribe
(CEDALyC)**
www.cedalyc.org

Se ofrecen 23 cursos cortos en línea y de manera gratuita para toda la población de América Latina y el Caribe, por medio de los aliados del CEDALyC.

Las personas podrán inscribirse a los cursos entre el 12 y 19 de enero de 2026, y tomar los cursos en plataforma entre el 19 de enero y 19 de febrero de 2026.

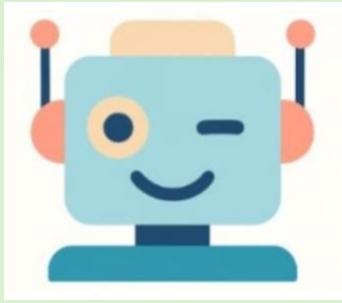
Al concluir cada curso, podrán descargar su constancia de participación.

Curso 1	TÍTULO:
	Detectives de Mentiras: Aprende a detectar Fake news. Este curso está pensado para estudiantes de 5.º y 6.º de Primaria y 1.º y 2.º de ESO y se trata de una aventura de aprendizaje participativo y activo en la que tú eres quien investiga, compara y decide. Al terminar, habrás obtenido las herramientas necesarias para reconocer información fiable, identificar engaños y crear mensajes más críticos, justos e inclusivos. ¡Allá vamos!
URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1139/about

Curso 2	TÍTULO:
	Level Up: ¡Sobrevive al Paisaje de Aprendizaje! Este sNOOC se ha diseñado con el fin de conocer cómo gamificar un Paisaje de Aprendizaje para el alumnado de Educación Primaria. Dirigido principalmente a maestros y maestras de esta etapa educativa. Para ello, a partir de una metodología centrada en la gamificación, los participantes del curso se acercarán a la propuesta metodológica del Paisaje de Aprendizaje, tratando elementos como sus fundamentos, los principios de la gamificación, las herramientas digitales para gamificar, formas de superar las adversidades más comunes, etc.
URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1144/about

Curso 3	TÍTULO:
	CazaFakes: didáctica del espíritu crítico en la sociedad de la posverdad para docentes de ESO y Bachillerato Este curso digital ofrece formación abierta y práctica sobre las fake news (noticias falsas) y la posverdad. Se analizará cómo se manipula la información en los entornos digitales. Para ello, se abordarán temas como la desinformación, la difusión de bulos y la creación de contenidos engañosos. El público al que se dirige este curso: profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. La idea es formar a los docentes y facilitar <u>recursos</u> que puedan aplicar en el aula para formar a su alumnado y que este también adquiera las competencias que sus docentes han asimilado en este espacio formativo.
URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1132/about

Curso 4	TÍTULO:	IA para el diseño universal del aprendizaje (DUA).
	URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1137/about

Curso 5	TÍTULO:	IAn, tu nuevo compañero de clase. Inteligencia Artificial para estudiantes
	URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1135/about

Curso 6	TÍTULO:	Gamificando tu Aula 3: Herramientas para aprender jugando en primaria.
	URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1124/about

Curso 7	TÍTULO:	I Liga Digital Por la Paz
		<p>Durante el sNOOC, participarás de manera activa y cooperativa, ganarás insignias digitales y contribuirás a generar un impacto real en tu entorno educativo. Este curso es una oportunidad para transformar tu relación con la tecnología, aprender a interactuar de manera responsable y crear una red más segura y respetuosa para todos y todas. A lo largo de tres módulos interactivos, explorarás cómo las tecnologías y la inteligencia artificial influyen en la comunicación y la información, y aprenderás a ser un agente activo que promueve cooperación y respeto en la red.</p> <p>Durante el sNOOC, participarás de manera activa y cooperativa, ganarás insignias digitales y contribuirás a generar un impacto real en tu entorno educativo. Este curso es una oportunidad para transformar tu relación con la tecnología, aprender a interactuar de manera responsable y crear una red más segura y respetuosa para todos y todas.</p>
	URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1146/about
Curso 8	TÍTULO:	Redes con cabeza y corazón
		<p>Este sNOOC está diseñado para adolescentes de entre 13 y 17 años y se centra en la salud mental digital y en una comunicación emocional responsable. A través de actividades prácticas, juegos y retos, aprenderás a usar las redes sociales de forma consciente, equilibrada y saludable. El objetivo será conocer cómo influyen las redes en tus emociones, cómo identificar lo que te hace sentir bien o mal y cómo expresarte con empatía y respeto hacia los demás, tanto online como en persona. También aprenderás estrategias para gestionar tus emociones, prevenir riesgos digitales y comunicación asertiva y positiva, construyendo un entorno digital más sano.</p>
	URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1119/about
Curso 9	TÍTULO:	SALUD 3.0: Diseña tu Campaña Digital
		 <p>Propuesta formativa novedosa, dinámica, accesible, y de rigurosa actualidad que a través de la gamificación capacita a los participantes para detectar la desinformación en materia de salud, crear campañas educativas, y difundir mensajes responsables en entornos digitales. Bajo el símil sanitario –triaje, interconsulta y alta digital– este sNOOC integra píldoras formativas, retos creativos, evaluaciones, y una dinámica final tipo escape room para afianzar los contenidos de forma lúdica.</p>
	URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1136/about

Curso 10	TÍTULO:  JUEGA, APRENDE Y MOTIVA La gamificación como motor de la participación educativa	Juega, Aprende y Motiva: la gamificación como motor de participación educativa. <p>Este NOOC está diseñado para que educadores descubran el poder del juego como herramienta pedagógica. Los participantes aprenderán cómo aplicar estrategias de gamificación que aumenten la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo del alumnado en distintos contextos educativos. El curso combina teoría y práctica mediante tres módulos, que abordan fundamentos teóricos de gamificación, el diseño de experiencias educativas motivadoras y la evaluación lúdica.</p>
	URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1122/about
Curso 11	TÍTULO:  Autoescuela móvil: aprende a conducir con seguridad por internet	Autoescuela móvil: aprende a conducir con seguridad por internet <p>A través de una metodología de gamificación, el alumnado de 11 y 12 años desarrollará competencias digitales esenciales que le permitirán identificar los riesgos de la red y sortearlos de manera segura, protegiendo su privacidad en el entorno digital. La propuesta se dirige a una población que se encuentra en proceso de acceder a su primer teléfono móvil, por lo que resulta esencial formarla. No tanto en el uso técnico del dispositivo, sino en la gestión de los contenidos que encontrará al utilizarlo.</p>
	URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1123/about
Curso 12	TÍTULO:  APRENDEMOS JUGANDO Gamificación para estudiantes con TEA	Gamificación con IA para aulas TEA: Estrategias prácticas docentes. <p>Se trata de un microcurso diseñado para docentes y futuros educadores que buscan estrategias prácticas para favorecer la inclusión a través de una propuesta dinámica, breve y accesible, este curso ofrece herramientas concretas para realizar actividades en común entre alumnos neurotípicos y alumnos TEA, aplicando la gamificación como medio para mejorar la motivación, la participación y la autoestima del alumnado.</p>
	URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1133/about

Curso 13	TÍTULO:	Familias diversas, apoyos inteligentes: la IA al servicio de la inclusión educativa.
	<p>Este sNOOC tiene la finalidad de promover el aprovechamiento del potencial de la Inteligencia Artificial (IA) de forma inclusiva, ética y práctica, extendiendo su aplicación al acompañamiento del aprendizaje desde el ámbito familiar y el fortalecimiento del vínculo familia-escuela.</p> <p>Está diseñado para familias con distintos niveles de competencia digital, sin necesidad de poseer conocimientos previos en IA.</p>	
URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1152/about	
Curso 14	TÍTULO:	Cuestiona tu feed: claves para despertar tu espíritu crítico
 Cuestiona tu feed: claves para despertar tu espíritu crítico	<p>Este sNOOC nace precisamente para eso: para ayudarte a entender qué hay detrás de esa pantalla. No se trata de dejar las redes ni de vivir con miedo, sino de usarlas con los ojos bien abiertos. De recuperar tu capacidad de pensar por ti misma/o y no dejar que un algoritmo —ni una empresa— lo haga por ti.</p> <p>Durante el curso hablaremos de cómo todo esto influye en lo que pensamos, en cómo interpretamos lo que pasa a nuestro alrededor y en cómo nos posicionamos frente a temas sociales, políticos o culturales. Lo haremos sin tecnicismos, con ejemplos reales y situaciones cotidianas.</p>	
URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1121/about	
Curso 15	TÍTULO:	Conectados para aprender. "Cuando la educación traspasa las aulas"
	<p>Está especialmente dirigido al profesorado de la Etapa de Educación Primaria, al que acompañaremos en el análisis de los desafíos actuales y en la integración significativa de las tecnologías en su práctica pedagógica. En un contexto marcado por el colonialismo tecnológico, el curso promueve un aprendizaje activo y participativo en redes y entornos digitales que trascienden las aulas tradicionales. Abordaremos de manera especial la inclusión, proponiendo estrategias y herramientas que garanticen la accesibilidad y participación plena en espacios digitales.</p>	
URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1125/about	

Curso 16	TÍTULO:	Gamificar para cuidar: cómo el juego impulsa la educación ambiental.	
		<p>Este sNOOC tiene como propósito acercar a docentes y agentes educativos, al apasionante mundo de la gamificación aplicada al aprendizaje escolar y la educación ambiental, demostrando que va mucho más allá de introducir simples juegos en el aula.</p> <p>A través de tres módulos interactivos, los participantes explorarán cómo diseñar experiencias educativas significativas que integren dinámicas de juego —retos, niveles, recompensas, misiones... — para fomentar la motivación, la autonomía y la creatividad del alumnado.</p> <p>Los participantes aprenderán a construir dinámicas gamificadas adaptadas a contextos reales, a diseñar sistemas de puntos y recompensas coherentes con los objetivos pedagógicos y a crear un Escape Room educativo final como estrategia de evaluación y cierre del aprendizaje.</p>	
	URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1138/about	

Curso 17	TÍTULO:	Cuestiones extraterrestres: Inteligencia Artificial, Inclusión y Diversidad	
		<p>Se pondrá en práctica a lo largo de este curso, una metodología activa, participativa, y gamificada, combinando teoría y práctica. Se pretende fomentar una comprensión crítica y reflexiva a través de los foros, donde poner en común nuestros aprendizajes y enriquecernos del resto de alumnado. El fin último sería, además del conocimiento y acercamiento al mundo de la discapacidad, utilizar la IA como herramienta de inclusión y de facilitar la vida a las personas con diversidad funcional.</p>	
	URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1143/about	

Curso 18	TÍTULO:	COMUNICAR SIN LÍMITES: herramientas para una comunicación inclusiva a través de los sistemas aumentativos y alternativos	
		<p>Este microcurso online pretende abordar qué son los SAAC, (Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación), los tipos de SAAC que podemos encontrar, sus características y personas a las que van dirigidos, así como las ayudas técnicas que se usan de forma habitual para favorecer la comunicación. Con todo ello se dará una visión general de la utilidad de estos sistemas de comunicación y cómo se implementa en función de las características personales de cada usuario.</p>	
	URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1131/about	

Curso 19	TÍTULO:	Operación Educación Tecno-inclusiva
		<p>Este Snooc propone un viaje lúdico y formativo por diferentes mundos donde la tecnología se convierte en una aliada hacia la inclusión educativa. Se realizará a través de un viaje por diferentes "planetas" en los que se podrá entrar para que los destinatarios del Snooc puedan aprender conceptos y descubrir herramientas novedosas que hacen de la enseñanza un proceso más justo, accesible e inclusivo.</p>
	URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1130/about

Curso 20	TÍTULO:	Tecnología consciente: materiales inclusivos para una escuela con alma
		<p>Este curso propone un recorrido vivencial e inmersivo combinando metaverso, microcontenidos audiovisuales y gamificación reflexiva, experimentando cómo la innovación tecnológica puede humanizarse cuando se pone al servicio de la inclusión. A lo largo de tres microbloques, el participante podrá explorar temas clave: Despertar digital: mirar la tecnología con nuevos ojos. Materiales con alma: diseñar para la diversidad bajo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA); Humanizar el futuro: ética, calma y creatividad digital, tomando decisiones éticas frente al avance de la inteligencia artificial, los datos y los tiempos digitales</p>
	URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1127/about

Curso 21	TÍTULO:	Abriendo puertas al aprendizaje: el DUA como llave de la inclusión
		<p>Diseñado para motivar e inspirar a docentes de Educación Primaria para que se incorporen en su práctica diaria los principios del Diseño Universal para el aprendizaje (DUA). A través de un enfoque innovador, este curso propone comprender el DUA no solo como una estrategia metodológica, sino como una filosofía educativa que promueve <i>la equidad, la participación activa y el reconocimiento de la diversidad en el aula</i>. A lo largo de la formación, los participantes explorarán cómo el DUA permite eliminar barreras para el aprendizaje, ofreciendo múltiples medios de <i>representación, acción y expresión</i></p>
	URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1118/about

Curso 22	TÍTULO:	¡COLOREA TU MANERA DE VER! Hardware y software adaptado para la inclusión del alumnado daltónico.
	URL:	http://www.cursos.tmooc.es/course/1128/about

Curso 23	TÍTULO:	Acceder para aprender
	URL:	El sNOOC propuesto es un espacio virtual, donde el profesorado de educación primaria tendrá la posibilidad de aprender, y profundizar en la temática de la accesibilidad a la red de sus alumnos con diversidad. El curso está diseñado a través de un juego, donde los protagonistas se convierten en arquitectos de una escuela sin barreras digitales. En este universo creado, el Ministerio de Educación Digital lanza una convocatoria mundial para la construcción de una escuela inclusiva total. http://www.cursos.tmooc.es/course/1129/about

Listado de todos los cursos en el sitio web del
Centro de Educación de América Latina y el Caribe
(CEDALyC)

www.cedalyc.org