

Objetivos Examen

Educador certificado de Microsoft

Alfabetización tecnológica para educadores: 62-193

Microsoft
CERTIFIED
Educator

DESCRIPCIÓN GENERAL

Microsoft Certified Educator (MCE) es un programa de desarrollo profesional que cierra la brecha entre las habilidades tecnológicas y la enseñanza innovadora. Los educadores que poseen una certificación MCE pueden demostrar que tienen las habilidades necesarias para brindar experiencias de aprendizaje ricas y personalizadas a sus estudiantes que incorporan habilidades críticas del siglo XXI utilizando herramientas de Microsoft.

PERFIL DE AUDIENCIA

Los candidatos para este examen incluyen personas que se preparan para convertirse en educadores de aula, educadores actuales, profesores de universidades de formación docente o de formación previa al servicio, administradores educativos u otros profesionales que buscan proporcionar validación de competencia.

El MCE: Alfabetización tecnológica para La prueba de certificación de educadores es un examen de nivel intermedio destinado ser una medida válida y confiable de competencias medidas por el Diseño de Aprendizaje del Siglo XXI (21CLD) estructura.

HABILIDADES EVALUADAS

1

Facilitar la colaboración de los estudiantes

1.1 Determinar el nivel en el que una actividad de aprendizaje cumple con la rúbrica para colaboración.

- 1.1.1 Preparar actividades que permitan a los estudiantes trabajar juntos, tener una responsabilidad compartida por los resultados, tomar decisiones que sean sustantivas y cruciales para el éxito de las actividades de aprendizaje y trabajar de forma interdependiente.
- 1.1.2 Analizar, evaluar, diseñar y gestionar el entorno de aprendizaje para facilitar la colaboración de los estudiantes, dado un conjunto de recursos disponibles en un aula.
- 1.1.3 Entorno virtual; entorno físico; herramientas informáticas disponibles.

2

Facilitar la comunicación calificada

2.1 Modificar una actividad de aprendizaje para cumplir con la rúbrica para el nivel más alto de habilidad de comunicación.

- 2.1.1 Preparar actividades que permitan a los estudiantes crear productos entregables que transmiten un conjunto de ideas conectadas, son multimodales, requieren evidencia de respaldo y están diseñados para un objetivo específico audiencia.
- 2.2 Evaluar ejemplos de productos de los estudiantes para determinar el nivel al que cumplir con la rúbrica de comunicación especializada.
 - 2.2.1 Evaluar ejemplos de productos de los estudiantes sobre el uso de ideas conectadas, enfoque multimodal, evidencia de respaldo y diseño para una audiencia específica.

3

Facilitar la construcción del conocimiento

- 3.1 Determinar el nivel en el que una actividad de aprendizaje cumple con la rúbrica de construcción de conocimiento.
 - 3.1.1 Preparar actividades interdisciplinarias que permitan a los estudiantes aplicar los conocimientos en un nuevo contexto.
- 3.2 Transformar una situación didáctica de aprendizaje en una Actividad que requiere que los estudiantes apliquen conocimientos en un nuevo contexto que facilite el aprendizaje interdisciplinario.
 - 3.2.1 Preparar actividades que permitan a los estudiantes dedicar su tiempo y esfuerzo a desarrollar conocimientos que sean nuevos para ellos y participar en actividades de aprendizaje interdisciplinarios.

4

Facilitar la autorregulación

- 4.1 Determinar el nivel al que una actividad de aprendizaje cumple con la rúbrica de autorregulación.
 - 4.1.1 Preparar actividades a largo plazo que permitan que los estudiantes planifiquen su propio trabajo y revisen trabajo basado en la retroalimentación.
- 4.2 Determinar qué oportunidades facilitan un entorno de autorregulación.
 - 4.2.1 Brindar a los estudiantes oportunidades para establecer sus objetivos de aprendizaje, decidir las mejores estrategias para lograr estos objetivos y monitorear para ver si estas estrategias están funcionando.

5

Facilitar la innovación y la resolución de problemas del mundo real

- 5.1 Determinar el nivel al que una actividad de aprendizaje cumple con la rúbrica para la resolución de problemas del mundo real.
 - 5.1.1 Preparar actividades que permitan a los estudiantes desarrollar una solución a un problema que es nuevo para ellos, completar una tarea que no se les ha indicado cómo realizar o diseñar un producto complejo que cumpla con un conjunto de requisitos.
- 5.2 Seleccionar una estrategia para animar a los estudiantes a resolver problemas, innovar y aplicar una solución que beneficie a otros en el mundo real.
 - 5.2.1 Desarrollar objetivos de aprendizaje que involucren problemas del mundo real.

6

Facilitar el uso de la información por parte de los estudiantes y Herramientas de comunicación (TIC)

- 6.1 Determinar el nivel en el que una actividad de aprendizaje cumple con la rúbrica para el uso del aprendizaje de TIC.
 - 6.1.1 Preparar actividades que permitan a los estudiantes utilizar las TIC para apoyar la construcción de conocimientos; abordar las necesidades de diversos estudiantes.
- 6.2 Cumplir con los resultados de aprendizaje de los estudiantes mediante el uso de herramientas tecnológicas de Microsoft.
 - 6.2.1 Identificar las habilidades necesarias para implementar el recurso.
- 6.3 Seleccionar el mejor recurso TIC para ayudar a resolver o gestionar los desafíos logísticos para alcanzar el resultado educativo deseado.
 - 6.3.1 Problemas de configuración del laboratorio; computadoras compartidas; BYOD.

7

Utilice las TIC para ser un educador eficaz

- 7.1 Determinar qué recurso TIC soporta un determinado resultado educativo.
 - 7.1.1 Evaluar una actividad de aprendizaje; califica el idoneidad de recursos TIC específicos; abordar las diversas necesidades de todos los estudiantes.
- 7.2 Determinar el enfoque pedagógico adecuado para alcanzar un resultado educativo utilizando los recursos TIC.
 - 7.2.1 Situaciones planificadas versus no planificadas; actuaciones apropiadas de comprensión; diferentes estilos de aprendizaje.
- 7.3 Seleccionar un recurso TIC apropiado para alcanzar una meta de desarrollo profesional.
 - 7.3.1 Mejorar la productividad; habilidades de manejo del tiempo.
- 7.4 Evaluar respuestas a un escenario de Ciudadanía Digital.
 - 7.4.1 Seguridad en Internet; temas de seguridad; acoso cibernético; huella digital; problemas de privacidad; foros de comunicación; uso aceptable.