

CURSOS TUTORIZADOS EN LÍNEA DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

Diseña tus situaciones de aprendizaje con inteligencia artificial (Educación Infantil)

Segunda convocatoria 2026

PRESENTACIÓN DEL CURSO

Los significativos avances en inteligencia artificial generativa están transformando la forma de producir, de trabajar y de actuar en diversos sectores de nuestra sociedad. El ámbito educativo no queda al margen de estos cambios, ya que la IA se ha convertido en una herramienta de apoyo en la labor docente. Por ello, es necesario conocer el potencial de la IA, explorar sus posibilidades y reconocer sus limitaciones, garantizando que su incorporación en los procesos de aprendizaje se adapta tanto a las necesidades del alumnado como a la normativa establecida.

En este contexto, se presenta este curso que pretende, por un lado, proporcionar al profesorado participante las herramientas necesarias para el diseño y la creación de situaciones de aprendizaje mediante el uso de la inteligencia artificial y, por otro, abordar distintos aspectos a considerar en el diseño de dichas situaciones de aprendizaje, teniendo en cuenta el enfoque competencial y el marco normativo actual.

El curso se estructura en cuatro módulos, en los que se presentan los aspectos teóricos necesarios para diseñar situaciones de aprendizaje alineadas con el marco normativo de la LOMLOE. Además, cada módulo propone una serie de herramientas basadas en inteligencia artificial, diseñadas para apoyar tanto el trabajo de los contenidos, así como el desarrollo de las actividades propuestas.

En resumen, el objetivo del curso es guiar a los participantes en la elaboración de situaciones de aprendizaje a la vez que se familiarizan con el uso de las herramientas IA que pueden facilitar diversas tareas docentes. Aunque el curso está enfocado a la aplicación de estas herramientas dentro del propio curso, se busca que el profesorado participante adquiera habilidades que les permitan aplicar las herramientas IA en otras tareas habituales de del aula y en su práctica profesional diaria.

La lengua vehicular de comunicación en el curso es el castellano.

DIRIGIDO A

Este curso está abierto a docentes de todas las etapas educativas no universitarias que reúnan los requisitos generales de la convocatoria, apartado 4.1. a), b), c), d) y e), aunque los contenidos y tareas del curso se enfocan al profesorado de Educación Infantil.

OBJETIVOS

- Comprender el papel de la inteligencia artificial (IA) en el ámbito educativo, identificando sus principales aplicaciones, potencialidades y limitaciones.
- Analizar los aspectos clave para un uso ético, responsable y eficaz de la IA en contextos de enseñanza y aprendizaje.
- Conocer los fundamentos básicos de la IA generativa y su funcionamiento a nivel conceptual. Explorar un repositorio de herramientas de IA aplicables al aula, identificando su utilidad en diferentes situaciones educativas.
- Seleccionar herramientas de IA adecuadas en función de necesidades pedagógicas concretas.
- Reflexionar críticamente sobre las oportunidades y retos que la IA plantea en la práctica docente.
- Conocer el marco normativo y su justificación teórica para llevarlo a la práctica docente.
- Conocer y aplicar algunas herramientas de IA en el análisis, resumen y organización de documentos, artículos y vídeos.
- Conocer y valorar las recomendaciones y normativas relativas al uso ético y responsable de la IA en educación.
- Conocer la estructura, características y elementos fundamentales de una situación de aprendizaje para progresar en su elaboración.
- Elaborar una situación de aprendizaje competencial vinculada con la etapa.
- Conocer y aplicar diversos mecanismos para mejorar las situaciones de aprendizaje mediante herramientas de IA: adaptación del aprendizaje, análisis de datos, generación de contenidos, apoyo en la tutorización, etc.
- Crear artefactos de diseño de situaciones de aprendizaje que faciliten la elaboración de las mismas.

- Conocer el proceso de evaluación dentro del marco legislativo.
- Analizar el proceso de evaluación competencial de los aprendizajes, aplicando los principios del DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje).
- Desarrollar las pautas para evaluar la práctica docente en una situación de aprendizaje.
- Emplear herramientas de IA para apoyar el proceso de evaluación: creación de instrumentos de rúbricas, cuestionarios, análisis de datos, etc.

CONTENIDOS

Bloque 1. Introducción a la inteligencia artificial (IA)

- Incorporación de la IA en educación. Recomendaciones y normativa
- Aspectos generales para la creación de contenidos con IA

Bloque 2. Marco normativo y teórico. Análisis con herramientas de IA

- Herramientas de la IA para el análisis y la organización de documentos
- Marco teórico y normativo

Bloque 3. Diseñar una situación de aprendizaje con herramientas de IA

- Herramientas de la IA para diseñar situaciones de aprendizaje
- Diseñar una situación de aprendizaje

Bloque 4. El proceso de evaluación en las situaciones de aprendizaje empleando IA

- Herramientas de la IA para aplicar en el proceso de evaluación
- La evaluación de los elementos curriculares y de la situación de aprendizaje

METODOLOGÍA


La metodología de este curso será activa y basada en la idea de aprender con la práctica. El profesorado participante podrá acceder a los contenidos a través de la plataforma del aula virtual del Área de Formación del Profesorado. Los materiales disponibles incluyen los contenidos indicados anteriormente, así como otra documentación interesante para que el profesorado pueda ampliar sus conocimientos. Las tareas propuestas a lo largo del curso están distribuidas por bloques e irán orientadas a la aplicación práctica en el aula. Algunas de estas actividades promocionan el intercambio y la interactividad entre los estudiantes.

Durante todo el curso, los participantes contarán con un equipo docente que les proporcionará, en todo momento, el apoyo y el seguimiento necesarios para que la experiencia formativa sea provechosa. Además de contar con la ayuda de los tutores, cada participante podrá ayudar y colaborar con otros participantes con el fin de resolver las dificultades y retos que pudieran surgir durante el desarrollo del curso. El apoyo, el aprendizaje, la colaboración y la evaluación entre iguales es otro de los puntos clave del enfoque metodológico de los cursos tutorizados en línea del Área de Formación del Profesorado del INTEF.

REQUERIMIENTOS PARA LA REALIZACIÓN DEL CURSO

Algunas de las tareas y ejemplos requerirán del registro de los participantes en aplicaciones y plataformas web externas al INTEF.

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

Este curso aborda indicadores de todas las áreas del [Marco de Referencia de Competencia Digital Docente](#) :

Área	Competencia	Nivel	Indicador
1. Compromiso profesional	1.2	A1	1.2.A1.2. Utiliza distintas plataformas de colaboración con aplicación profesional para su uso personal.
	1.2	A2	1.2.A2.1. Utiliza, de forma guiada, las distintas plataformas de participación y coordinación docentes establecidas por la AE o los titulares del centro.
	1.3	A2	1.3.A2.1. Reflexiona, de forma individual o colectiva, asesorado por profesorado de su centro o por expertos externos, sobre aspectos técnicos o metodológicos concretos de su práctica docente digital que haya considerado relevantes.
	1.4	B1	1.4.B1.1. Participa en actividades de formación para el desarrollo profesional docente dirigidas por expertos, en línea o presenciales, en las que se utilicen recursos digitales para su desarrollo.
	1.4	B1	1.4.B1.2. Participa en cursos dirigidos al desarrollo de la competencia digital docente.
	1.5	A1	1.5.A1.1. Reconoce los riesgos y amenazas de la actividad digital y utiliza medidas de carácter general para proteger los datos personales y el acceso a los dispositivos en el ámbito profesional.
	1.5	A1	1.5.A1.2. Conoce medidas generales para garantizar la protección de datos y la seguridad del alumnado y de los menores en entornos digitales.
	1.5	A1	1.5.A1.3. Aplica medidas para garantizar el bienestar físico y psicológico y el cuidado del entorno en el uso de las tecnologías digitales.
2. Contenidos digitales	2.1	A1	2.1.A1.3. Utiliza algún sistema de organización de recursos (aplicaciones, extensiones del navegador, etc.).
	2.1	A2	2.2.A2.3. Utiliza, de forma tutelada, las herramientas de autor proporcionadas por la AE. o los titulares del centro para la creación de contenidos digitales, o aquellas que generen formatos compatibles con las plataformas autorizadas en el centro.
	2.2	A1	2.2.A1.3. Utiliza herramientas de autor generales para la creación y edición de contenidos digitales (ofimáticas, editor de audio,

Área	Competencia	Nivel	Indicador
			imágenes, vídeo, etc.) y las específicas de las materias que imparte (editor de ecuaciones, partituras, editor de texto para diversos alfabetos...).
	2.3	A1	2.3.A1.3. Conoce y aplica la normativa sobre propiedad intelectual y derechos de autor (reproducción, distribución y comunicación pública), así como los distintos tipos de licencias y las condiciones asociadas a cada una de ellas.
3. Enseñanza y aprendizaje	3.1	A1	3.1.A1.2. Integra de forma selectiva (adecuación a los objetivos, contenidos, alumnado, etc.) recursos digitales en el diseño de una programación didáctica.
	3.1	A1	3.1.A1.3. Conoce las características básicas de distintos recursos educativos digitales y sus posibilidades de uso en la práctica docente y los utiliza en situaciones simuladas presenciales o en línea.
	3.1	A2	3.1.A2.1. Integra de forma selectiva (adecuación a los objetivos, aprendizajes, alumnado, etc.) los recursos digitales disponibles en el centro en la programación didáctica con ayuda de otros docentes, siguiendo el modelo pedagógico recogido en el proyecto educativo.
4. Evaluación y retroalimentación	4.1	A1	4.1.A1.1. Conoce y configura las herramientas digitales más comunes atendiendo a las distintas funciones de la evaluación de la enseñanza y el aprendizaje (diagnóstica, formativa y sumativa).
	4.1	A2	4.1.A2.2. Usa, de forma tutelada, las tecnologías digitales del centro para diseñar un repertorio diversificado de medios (actitudes, producciones y desempeños del alumnado) que le permitan hacer un adecuado seguimiento del aprendizaje y detectar posibles necesidades del alumnado.
	4.1	A2	4.1.A2.3. Diseña y utiliza, con ayuda de otros docentes, algún instrumento de evaluación de su práctica docente empleando las tecnologías digitales del centro.
	4.2	A1	4.2.A1.1. Comprende los conceptos y procedimientos básicos de análisis estadístico y usa las tecnologías digitales para tratarlos y visualizarlos.
	4.2	A1	4.2.A1.3. Determina, en situaciones hipotéticas, las variables relevantes para evaluar una situación de enseñanza y aprendizaje a través de la obtención de datos mediante tecnologías digitales.
	4.2	A1	4.2.A1.4. Conoce la normativa aplicable a la protección de datos personales a la hora de recoger métricas de aprendizaje y de interacciones en plataformas.
	4.3	A1	4.3.A1.1. Conoce los criterios pedagógicos, didácticos, técnicos y éticos que han de aplicarse a la hora de seleccionar las tecnologías digitales empleadas para, en función de su finalidad y destinatarios, elaborar y transmitir la información, tanto cuantitativa como cualitativa, sobre la evaluación.
	4.3	A1	4.3.A1.2. Conoce la normativa sobre protección de datos, privacidad y derechos digitales que afecta a los tratamientos de datos de la evaluación académica.
5. Empoderamiento del alumnado	5.1	A1	5.1.A1.1. Conoce el funcionamiento de los recursos tecnológicos existentes en el ámbito educativo para facilitar la accesibilidad universal y el modo de integrar su uso en la práctica educativa.
	5.1	A1	5.1.A1.3. Conoce los principios de accesibilidad universal y la aplicación pedagógica de las tecnologías digitales para la inclusión de todo el alumnado, así como la normativa vigente al respecto.
	5.2	A1	5.2.A1.3. Comprende, en términos generales, los principios del funcionamiento de las tecnologías digitales que emplean desarrollos de inteligencia artificial (IA) y conoce la normativa aplicable y los riesgos éticos y pedagógicos que puede entrañar su utilización.

Área	Competencia	Nivel	Indicador
	5.2	A2	5.2.A2.1. Conoce los recursos digitales disponibles en el centro y los utiliza con ayuda para atender a las necesidades personales de aprendizaje del alumnado aplicando un repertorio variado de estrategias siguiendo criterios éticos y pedagógicos.
	5.3	A1	5.3.A1.3. Identifica las características de las tecnologías digitales que permiten introducir elementos para estimular la motivación y el compromiso del alumnado con su aprendizaje.


DURACIÓN Y CRÉDITOS

40 horas

PLAZO DE INSCRIPCIÓN

El plazo será de 20 días naturales, contados a partir del primer día hábil tras la publicación del extracto de la presente resolución en BOE.

INSCRIPCIÓN

Los interesados que reúnan los requisitos exigidos en la presente convocatoria, y deseen formar parte en la misma, deberán solicitarlo a través de la [sede electrónica del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes](#).

Cada participante solo podrá solicitar un curso.

Se deberán cumplimentar todos los campos obligatorios de la solicitud y adjuntar a su solicitud el Certificado de Servicios en el presente curso, firmado y sellado, según el modelo del Anexo III de la Convocatoria.

Podrán, asimismo, alegar méritos conforme al baremo especificado en la convocatoria.

AUTORÍA DEL CURSO Y LICENCIA DE USO

Este curso es una obra derivada del curso "Diseño de situaciones de aprendizaje para la etapa de Educación Infantil", creado por M^ª Victoria Colmenero Mínguez y Ana Rus Bellvis Santos para el Área de Formación del Profesorado. Asimismo, incorpora aportaciones del curso "Diseño de SdA con IA (Educación Secundaria)", tras la revisión realizada por Juan José de Haro en marzo de 2026.

Los materiales de este curso se distribuyen con licencia *Creative Commons* (CC BY-SA 4.0).

PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DESTACADOS

Los trabajos que el profesorado participante elabore en el transcurso del curso estarán acogidos a la misma licencia CC que afecta al curso. Esto implica que todos los materiales que formen parte de las actividades del curso deben ser originales o tener licencias de uso que permitan la distribución indicada en la licencia CC BY-SA, es decir, se podrían distribuir con la misma licencia y el reconocimiento de la autoría. Se entenderá por defecto que los trabajos elaborados por el profesorado participante cumplen estas condiciones, salvo en aquellas partes en las que se ha reconocido expresamente la autoría total o parcial de terceros. En caso de haberse utilizado herramientas de inteligencia artificial, se reconocerá que su empleo ha sido parcial y la contribución personal ha sido suficientemente relevante y sustancial en el resultado final.

Los proyectos y trabajos que, por su calidad, sean seleccionados por el equipo docente podrán ser puestos a disposición de la comunidad educativa, de acuerdo con la licencia de uso de cada curso.

CERTIFICACIÓN

Para obtener la certificación, es prescriptivo que los participantes superen todas las actividades obligatorias que se determinen en cada uno de los bloques. La certificación correspondiente a este curso es de 40 horas.

DIRECCIÓN DE CONTACTO

Si necesita más información, por favor, escriba a la dirección: **formacionenred@educacion.gob.es**, especificando en el asunto del mensaje el objeto de su consulta.