

Herramientas digitales para la educación

Alfabetización Digital y Ciudadanía Digital | Habilidades en el uso de herramientas digitales

Descripción del Curso

DESCRIPCIÓN

En la Unidad 4 de la asignatura Habilidades en el uso de herramientas digitales, se abordan prácticas de evaluación con herramientas digitales, la comunicación y la construcción de comunidades de aprendizaje, así como los principios de seguridad, privacidad y ética digital para garantizar un uso responsable y sostenible de la tecnología educativa. Este módulo se inscribe en un marco de aprendizaje colaborativo y continuo, orientado a estudiantes de 17 años en adelante, con el desafío de transformar la manera en que evalúan, se comunican y protegen la información en contextos educativos y profesionales.

El objetivo central es que el estudiante aplique estrategias de evaluación, comunicación y ética digital para favorecer el aprendizaje colaborativo, la retroalimentación efectiva y la protección de datos en entornos educativos. A lo largo de la unidad se destacan: el diseño de evaluaciones formativas y sumativas mediante herramientas interactivas y rúbricas claras; la facilitación de la comunicación y la colaboración en comunidades de aprendizaje virtuales o híbridas, promoviendo una participación equitativa; y el análisis de principios de seguridad, privacidad, derechos de autor y accesibilidad, para incorporar estas prácticas en la selección y uso de herramientas digitales. En conjunto, estas competencias permiten al alumnado tomar decisiones informadas y éticas que pueden trasladarse a contextos reales de estudio, trabajo y vida cotidiana, fomentando una ciudadanía digital responsable y sostenible.

Competencias

COMPETENCIAS

- Diseñar y aplicar estrategias de evaluación formativa y sumativa utilizando herramientas digitales y rúbricas claras que favorezcan la transparencia y la retroalimentación constructiva.
- Facilitar la comunicación y la colaboración en comunidades de aprendizaje virtuales o híbridas, promoviendo la participación equitativa y el respeto a la diversidad de ideas.
- Analizar principios de seguridad, privacidad, derechos de autor y accesibilidad, y aplicar estas prácticas en la selección y uso de herramientas digitales.
- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico para evaluar la fiabilidad de fuentes, gestionar datos personales y proteger la propiedad intelectual en entornos digitales.
- Demostrar capacidad de lectura de evidencias y retroalimentación para construir procesos de mejora continua en proyectos educativos y entornos laborales.

Requerimientos

REQUERIMIENTOS

- Acceso a Internet estable y dispositivo compatible (PC, tablet o móvil) para participar en actividades en línea.
- Cuenta en plataformas de aprendizaje o herramientas colaborativas necesarias para las evaluaciones y la comunicación (privacidad gestionada por el usuario).
- Conocimientos básicos de herramientas digitales (procesadores de texto, presentaciones, navegadores y videoconferencia).
- Compromiso de participación activa, trabajo en equipo y cumplimiento de rúbricas y plazos de entrega.
- Comprensión y aplicación de conceptos de seguridad, privacidad y accesibilidad al seleccionar y utilizar herramientas digitales.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Fundamentos y panorama de herramientas digitales para la educación

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar categorías de herramientas digitales (productividad, colaboración, gestión de contenidos, comunicación) y describir su utilidad pedagógica en contextos educativos.
- Analizar beneficios, retos y consideraciones de seguridad y ética en el uso de herramientas digitales en prácticas docentes.
- Seleccionar herramientas adecuadas para distintas situaciones de enseñanza-aprendizaje y proponer criterios de evaluación de su impacto.

Contenidos Temáticos

1. Panorama de herramientas digitales en educación: definición, ejemplos y clasificaciones (productividad, colaboración, LMS, contenidos) con descripciones de uso pedagógico.
2. Principios pedagógicos para el uso de herramientas: aprendizaje activo, diseño inclusivo y estrategias de implementación en clase.
3. Seguridad, privacidad y ética digital básica: manejo de datos, contraseñas, derechos de autor y uso responsable de recursos educativos.

Actividades

- **Actividad 1: Exploración guiada de herramientas**

Descripción breve: en equipos, identificarán al menos 5 herramientas útiles para diferentes fines (creación, colaboración, evaluación) y prepararán un cuadro comparativo de usos pedagógicos.

Puntos clave: clasificación de herramientas, criterios de selección, adecuación al tipo de objetivo pedagógico.

Aprendizajes: reconocer diversidad de herramientas, comprender criterios de elección y valorar su impacto en la enseñanza.

- **Actividad 2: Debate sobre privacidad y ética**

Descripción breve: debate estructurado sobre escenarios de uso de datos estudiantiles y bibliotecas de recursos en línea; se definirán buenas prácticas y límites.

Puntos clave: seguridad de datos, consentimiento, uso responsable de recursos y derechos de autor.

Aprendizajes: comprensión de aspectos éticos y legales; capacidad de analizar riesgos y proponer soluciones responsables.

- **Actividad 3: Selección de herramienta para un contexto específico**

Descripción breve: ante un caso de aula (p. ej., historia o ciencias), elegir la herramienta adecuada y justificar su selección con criterios pedagógicos y técnicos.

Puntos clave: adecuación al objetivo, accesibilidad, facilidad de uso y consideraciones de seguridad.

Aprendizajes: habilidad de toma de decisiones fundamentada en criterios pedagógicos y técnicos.

Evaluación

- Rúbrica formativa basada en la participación y contribuciones en las actividades de exploración y debate (30%).
- Producto de selección de herramientas con justificación pedagógica y criterios de evaluación (40%).
- Cuestionario corto de conceptos clave sobre seguridad, privacidad y ética digital (30%).

Unidad 2: Unidad 2: Herramientas de productividad y organización para la educación

Objetivos de Aprendizaje

- Utilizar herramientas de productividad (documentos en la nube, presentaciones, hojas de cálculo) para crear y gestionar material educativo.
- Aplicar técnicas de organización y gestión de proyectos (calendarios, listas de tareas, control de versiones) para coordinar actividades docentes.
- Trabajar colaborativamente en equipos, compartiendo recursos y gestionando permisos y versiones de archivos.

Contenidos Temáticos

1. Productividad y gestión de documentos: almacenamiento, versiones, colaboración en tiempo real y control de accesos.
2. Colaboración y comunicación en entornos educativos: herramientas para trabajo en equipo, comentarios y seguimiento de cambios.
3. Planificación y seguimiento de proyectos educativos: uso de calendarios, tareas y recordatorios; evaluación de progreso.

Actividades

- **Actividad 1: Configuración de un entorno de trabajo colaborativo**

Descripción breve: crear una carpeta compartida y un conjunto de documentos de una unidad didáctica; definir permisos y estructuras de carpetas.

Puntos clave: organización de archivos, control de versiones, permisos de acceso.

Aprendizajes: capacidad para estructurar un repositorio de contenidos y gestionar colaborativamente.

- **Actividad 2: Planificación de una unidad con herramientas de gestión**

Descripción breve: diseñar un plan de clase con timeline, hitos y responsables usando un calendario y una lista de tareas compartida.

Puntos clave: cronogramas, asignación de roles, seguimiento del progreso.

Aprendizajes: integración de herramientas de productividad en la planificación educativa.

- **Actividad 3: Revisión de seguridad y buenas prácticas**

Descripción breve: identificar posibles riesgos de seguridad y proponer medidas para proteger información y datos de estudiantes.

Puntos clave: contraseñas, permisos, políticas de uso.

Aprendizajes: comprensión de la seguridad básica y la necesidad de prácticas responsables.

Evaluación

- Ejercicio práctico de organización: configuración de un repositorio y plan de clase (40%).
- Participación y colaboración en actividades grupales (20%).
- Cuestionario de conceptos de productividad y seguridad (40%).

Unidad 3: Unidad 3: Diseño y creación de recursos educativos digitales

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar principios de diseño instruccional y accesibilidad para la creación de recursos (texto, imágenes, video, interacción).
- Crear recursos educativos digitales utilizando herramientas de diseño y multimedia (presentaciones, infografías, videos cortos, contenidos interactivos).
- Evaluar la usabilidad y la accesibilidad de los recursos producidos y proponer mejoras.

Contenidos Temáticos

1. Diseño instruccional y estructura de contenidos: objetivos, secuenciación, actividades y retroalimentación.
2. Herramientas de creación de contenidos: Canva, Genially, Powtoon, herramientas de video y audio; buenas prácticas de producción.
3. Accesibilidad y usabilidad: WCAG, etiquetas alt, subtítulos, claridad de navegación y compatibilidad técnica.

Actividades

- **Actividad 1: Diseño de un recurso educativo de 3-5 diapositivas o página web**

Descripción breve: planificar y desarrollar un recurso breve alineado con un objetivo específico; incluir elementos de visualización y respuesta interactiva.

Puntos clave: claridad de objetivo, estructura, recursos multimedia, accesibilidad básica.

Aprendizajes: capacidades de diseño, selección de medios y consideraciones de accesibilidad.

- **Actividad 2: Creación de un recurso interactivo**

Descripción breve: diseñar un recurso interactivo (quiz, simulación, recorrido interactivo) para reforzar un concepto clave.

Puntos clave: interactividad, evaluación formativa, feedback inmediato.

Aprendizajes: uso de herramientas para generar aprendizaje activo y feedback significativo.

- **Actividad 3: Auditoría de accesibilidad**

Descripción breve: evaluar un recurso existente con una lista de verificación de accesibilidad y proponer mejoras prácticas.

Puntos clave: contraste, lectura de pantalla, etiquetas, subtítulos.

Aprendizajes: identificar barreras y proponer soluciones para garantizar inclusión.

Evaluación

- Producto final: recurso educativo completo + informe de usabilidad y accesibilidad (50%).
- Rúbrica de diseño: alineación con objetivos y claridad pedagógica (30%).
- Autoevaluación y reflexión sobre el proceso de diseño (20%).

Unidad 4: Unidad 4: Evaluación, comunicación y ética digital en entornos educativos

Objetivos de Aprendizaje

- Diseñar estrategias de evaluación formativa y sumativa utilizando herramientas interactivas y rúbricas claras.
- Facilitar la comunicación y la colaboración en comunidades de aprendizaje virtuales o híbridas, promoviendo participación equitativa.
- Analizar principios de seguridad, privacidad, derechos de autor y accesibilidad, y aplicar estas prácticas en la selección y uso de herramientas digitales.

Contenidos Temáticos

1. Evaluación con herramientas digitales: cuestionarios interactivos, rúbricas, retroalimentación y seguimiento del aprendizaje.

2. Comunicación y comunidades de aprendizaje: foros, chats, debates y gestión de interacción en LMS y plataformas externas.
3. Seguridad, ética y cumplimiento: datos personales, derechos de autor, licencias y normas de uso responsable.

Actividades

- **Actividad 1: Diseño de una rúbrica de evaluación**

Descripción breve: crear una rúbrica para un tema específico y calibrar criterios de logro para diferentes niveles.

Puntos clave: criterios observables, niveles de desempeño, claridad para estudiantes y docentes.

Aprendizajes: estructura de evaluación clara y transparente; capacidad de retroalimentación orientada al aprendizaje.

- **Actividad 2: Construcción de un cuestionario interactivo de retroalimentación**

Descripción breve: desarrollar un cuestionario con feedback automático y preguntas que promuevan reflexión y autoevaluación.

Puntos clave: diseño de preguntas, feedback oportuno y utilidad formativa.

Aprendizajes: uso de evaluaciones para guiar el aprendizaje y recoger datos para la mejora continua.

- **Actividad 3: Código de conducta y buenas prácticas digitales**

Descripción breve: redactar un código de conducta para la clase en entornos digitales, incluyendo normas de convivencia, seguridad y derechos de autor.

Puntos clave: participación equitativa, respeto, seguridad de datos, uso responsable.

Aprendizajes: apropiación de normas éticas y legales en contextos educativos.

Evaluación

- Rúbricas de evaluación y portfolio de evidencias (40%).
- Participación y co-diseño de prácticas de aula (20%).
- Ensayo breve sobre seguridad, privacidad y ética digital (20%).
- Producto final: implementación de una actividad evaluativa con retroalimentación (20%).