

# Fundamentos de la Transformación Digital Docente

Tecnología e Informática | Tecnología

## Descripción del Curso

El curso se orienta a desarrollar la capacidad de docentes y estudiantes para diseñar, implementar y evaluar procesos de transformación digital en el ámbito educativo, con énfasis en la innovación pedagógica y la gestión de proyectos tecnológicos. Enfocado en la asignatura Tecnología, propone un marco de aprendizaje que integra tecnologías emergentes para enriquecer una unidad temática, evaluando su viabilidad educativa y proponiendo estrategias de mejora continua. La Unidad 8, Proyecto de transformación digital docente para una unidad temática, representa un núcleo práctico donde se identifican tecnologías relevantes, se diseña un plan de transformación con hitos, recursos y criterios de evaluación, y se plantean mecanismos de gobernanza y sostenibilidad. A lo largo del curso se abordan conceptos de diseño instruccional, evaluación basada en evidencias, gobernanza de proyectos, ética y seguridad en el uso de tecnologías, y comunicación efectiva con distintos actores educativos. El objetivo general es formar estudiantes capaces de diseñar, justificar e implementar proyectos de transformación digital en contextos reales, gestionando riesgos, recursos y expectativas, para lograr mejoras duraderas en el aprendizaje y la práctica docente. La unidad promueve aprendizaje activo: talleres, laboratorios digitales, análisis de casos y entrega de productos concretos (plan de transformación, prototipos y estrategias de mejora continua) que permiten aplicar teoría a situaciones del aula y del centro educativo.

## Competencias

- Pensamiento crítico y análisis de tecnologías emergentes para evaluar su viabilidad pedagógica y técnica.
- Diseño instruccional y desarrollo de una unidad temática con componentes digitales integrados.
- Gestión de proyectos educativos: definición de hitos, cronograma, recursos y criterios de evaluación.
- Colaboración y comunicación efectiva en equipos multidisciplinarios (docentes, tecnólogos y gestores).
- Aplicación de principios éticos, de seguridad y privacidad en el uso de tecnologías en educación.
- Mediación entre datos y decisiones: interpretación de evidencia para la mejora continua.
- Adaptabilidad y capacidad de aprendizaje autónomo para contextualizar soluciones tecnológicas a diferentes entornos escolares.

## Requerimientos

- Conocimientos básicos de tecnología educativa y diseño instruccional.
- Acceso a dispositivo con conexión a Internet y herramientas de colaboración en la nube.
- Capacidad para trabajar en equipo y participar activamente en sesiones teóricas y prácticas.
- Habilidad para gestionar información, planificar proyectos y presentar resultados de forma clara.

- Entregables esperados: plan de transformación digital para una unidad temática, cronograma de hitos, recursos estimados y criterios de evaluación.

## Unidades del Curso

### Unidad 1: Unidad 1: Fundamentos de la Transformación Digital Docente y el Rol del Maestro

#### Objetivos de Aprendizaje

- Identificar los conceptos clave relacionados con la transformación digital educativa y describir su relevancia para la enseñanza.
- Describir el rol del docente como mediador, diseñador y evaluador en entornos digitales.
- Reconocer las dimensiones del ecosistema digital en el aula (infraestructura, políticas, seguridad y acceso equitativo).

#### Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Conceptos clave de la transformación digital en educación. Descripción corta: definición, tendencias y marcos conceptuales.
2. **Tema 2:** El rol del docente en entornos digitales. Descripción corta: liderazgo pedagógico, adaptabilidad y ética.
3. **Tema 3:** Competencias digitales y ciudadanía digital. Descripción corta: habilidades, responsabilidad y convivencia digital.
4. **Tema 4:** Seguridad, privacidad y equidad en el aula digital. Descripción corta: protección de datos y acceso justo.

#### Actividades

- **Actividad 1: Mapa conceptual de conceptos clave** Tema: Conceptos de transformación digital y su relación con la enseñanza. Descripción de la actividad: trabajo en grupo para construir un mapa conceptual que conecte términos como transformación digital, tecnología educativa, alfabetización digital y ciudadanía digital. Puntos clave: identificar relaciones entre conceptos, justificar su relevancia y compartir conclusiones. Aprendizajes: dominio de vocabulario y comprensión conceptual.
- **Actividad 2: Análisis de casos de aula con tecnología** Tema: Rol del docente en escenarios digitales. Descripción de la actividad: análisis de casos breves donde se deben proponer respuestas pedagógicas basadas en tecnología. Puntos clave: definir el rol del docente, justificar decisiones y evaluar resultados esperados para el aprendizaje. Aprendizajes: capacidad de trasladar conceptos a situaciones reales.
- **Actividad 3: Debate sobre ciudadanía digital** Tema: Ética y convivencia en entornos digitales. Descripción de la actividad: debate estructurado en parejas/grupos sobre dilemas éticos y de seguridad. Puntos clave: normas de convivencia, protección de datos, equidad de acceso. Aprendizajes: razonamiento crítico y responsabilidad digital.

#### Evaluación

Evaluación formativa y sumativa enfocada en el objetivo general. Criterios:

- Comprensión de conceptos clave y capacidad para relacionarlos con el rol docente.
- Capacidad para describir y justificar acciones pedagógicas en contextos digitales.
- Eficacia en la participación y calidad de argumentos en casos y debates.

## **Unidad 2: Unidad 2: Impacto de la tecnología en prácticas pedagógicas, aprendizaje y evaluación**

### **Objetivos de Aprendizaje**

- Analizar cómo la tecnología influye en estrategias y prácticas pedagógicas.
- Evaluar impactos positivos y retos en aprendizaje, motivación y evaluación.
- Identificar condiciones de equidad de acceso y posibles sesgos tecnológicos.

### **Contenidos Temáticos**

1. **Tema 1:** Prácticas pedagógicas en entornos digitales. Descripción corta: diseño y implementación de estrategias con tecnología.
2. **Tema 2:** Impacto en el aprendizaje. Descripción corta: motivación, autonomía y interacción con recursos digitales.
3. **Tema 3:** Evaluación en contextos tecnológicos. Descripción corta: herramientas, retroalimentación y criterios de logro.
4. **Tema 4:** Desafíos y equidad digital. Descripción corta: acceso, sesgos y brechas de uso.

### **Actividades**

- **Actividad 1: Revisión de evidencia sobre impactos** Tema: Efectos de la tecnología en prácticas y aprendizaje. Descripción de la actividad: lectura de estudios y elaboración de una ficha analítica con criterios de validez y transferencia a la práctica docente. Puntos clave: identificar efectos relevantes, relacionar evidencia con contexto escolar. Aprendizajes: pensamiento crítico y síntesis de evidencia.
- **Actividad 2: Análisis de videos de clase** Tema: Prácticas pedagógicas con tecnología. Descripción de la actividad: ver videos breves de clases y señalar prácticas efectivas y áreas de mejora, con propuestas adaptadas. Puntos clave: describir prácticas, justificar mejoras y prever impacto. Aprendizajes: observación reflexiva y diseño de mejora.
- **Actividad 3: Debate sobre evaluación digital** Tema: Evaluación en entornos digitales. Descripción de la actividad: debate guiado sobre ventajas y desventajas de la evaluación digital y rúbricas. Puntos clave: criterios de evaluación, equidad, feedback formativo. Aprendizajes: toma de decisiones informadas y argumentación.

### **Evaluación**

Evaluación centrada en el objetivo general. Criterios:

- Capacidad de analizar críticamente prácticas pedagógicas y su relación con la tecnología.
- Razonamiento sobre impacto en aprendizaje y evaluación y propuesta de mejoras.
- Demostración de comprensión de equidad y retos asociados a la tecnología.

## **Unidad 3: Unidad 3: Herramientas y plataformas digitales: criterios de accesibilidad, usabilidad y seguridad**

### **Objetivos de Aprendizaje**

- Identificar criterios de accesibilidad (p. ej., WCAG) y de usabilidad en herramientas educativas.
- Evaluar medidas de seguridad y privacidad en plataformas pedagógicas.
- Seleccionar herramientas adecuadas para un plan de clase tomando en cuenta criterios de inclusión y protección de datos.

### **Contenidos Temáticos**

1. **Tema 1:** Accesibilidad y usabilidad en herramientas educativas. Descripción corta: principios, guías y buenas prácticas.
2. **Tema 2:** Seguridad y privacidad en plataformas. Descripción corta: protección de datos, configuraciones y riesgos.
3. **Tema 3:** Revisión de herramientas clave (LMS, videoconferencia, colaborativas). Descripción corta: ventajas, limitaciones y criterios de selección.
4. **Tema 4:** Guía de selección de herramientas para docentes. Descripción corta: proceso de evaluación y toma de decisiones.

### **Actividades**

- **Actividad 1: Evaluación comparativa de herramientas** Tema: Accesibilidad, usabilidad y seguridad. Descripción de la actividad: elaboración de una matriz comparativa de al menos 3 herramientas, con puntuación en criterios de accesibilidad, usabilidad y seguridad. Puntos clave: interpretar resultados, justificar selección. Aprendizajes: toma de decisiones informadas y criterios de evaluación.
- **Actividad 2: Simulación de implementación segura** Tema: Seguridad y privacidad. Descripción de la actividad: diseñar un plan de implementación para una clase, incluyendo configuraciones de seguridad, control de datos y prácticas de protección de información. Puntos clave: identificar riesgos y mitigaciones. Aprendizajes: aplicación de prácticas seguras.
- **Actividad 3: Elaboración de una guía de uso responsable** Tema: Ciudadanía digital. Descripción de la actividad: creación de una breve guía para alumnos sobre comportamiento responsable y privacidad en plataformas educativas. Puntos clave: normas de uso, ética y convivencia. Aprendizajes: liderazgo responsable y educación en ciudadanía digital.

### **Evaluación**

Evaluación orientada a la selección responsable de herramientas. Criterios:

- Comprensión de criterios de accesibilidad y usabilidad aplicados a herramientas concretas.
- Capacidad para evaluar seguridad y privacidad y proponer medidas preventivas.
- Justificación fundamentada de la herramienta seleccionada para un plan de clase.

## **Unidad 4: Unidad 4: Diseño instruccional y metodologías para sesiones con tecnología**

### **Objetivos de Aprendizaje**

- Explicar modelos de diseño instruccional (ADDIE, Backward Design, SAM) y su aplicabilidad en la planificación de sesiones.
- Diseñar una sesión de clase integrada con tecnología, incluyendo objetivos, actividades y evaluación formativa.
- Seleccionar metodologías activas (aprendizaje basado en proyectos, flipped classroom, aprendizaje cooperativo) adecuadas al contexto.

### **Contenidos Temáticos**

1. **Tema 1:** Modelos de diseño instruccional. Descripción corta: características, fases y aplicaciones.
2. **Tema 2:** Componentes de una sesión integrada con tecnología. Descripción corta: objetivos, recursos, secuenciación y evaluación.
3. **Tema 3:** Estrategias de enseñanza activa. Descripción corta: ABP, flipped, cooperativo, gamificación.
4. **Tema 4:** Evaluación formativa en sesiones digitales. Descripción corta: retroalimentación, rúbricas y seguimiento del progreso.

### **Actividades**

- **Actividad 1: Diseño de una microclase con tecnología** Tema: Diseño instruccional. Descripción de la actividad: crea una microclase de 20–25 minutos siguiendo un modelo (ADDIE o Backward Design), con objetivos, actividades, recursos y evaluación. Puntos clave: alineación between objectives, activities and assessment. Aprendizajes: capacidad de planificar con coherencia y justificar decisiones.
- **Actividad 2: Prototipo de secuencia didáctica** Tema: Secuencia con tecnología. Descripción de la actividad: bosquejo de una secuencia de 4–5 sesiones, integrando recursos digitales y momentos de evaluación formativa. Puntos clave: cronograma y criterios de éxito. Aprendizajes: visión de conjunto y planificación a largo plazo.
- **Actividad 3: Retroalimentación entre pares** Tema: Mejora continua. Descripción de la actividad: revisión entre pares de las propuestas, con feedback estructurado y mejoras propuestas. Puntos clave: claridad, factibilidad y beneficio pedagógico. Aprendizajes: pensamiento crítico y comunicación colaborativa.

### **Evaluación**

Evaluación basada en la coherencia entre objetivo general, actividades y evaluación. Criterios:

- Claridad y pertinencia del diseño instruccional y de la sesión propuesta.
- Relevancia y adecuación de las metodologías activas seleccionadas.
- Calidad de la evaluación formativa y de la retroalimentación integrada.

## **Unidad 5: Unidad 5: Diseñar una secuencia didáctica integrada con recursos digitales y evaluación formativa**

### **Objetivos de Aprendizaje**

- Elaborar una secuencia didáctica de 4-6 sesiones con objetivos claros y criterios de logro.
- Integrar recursos digitales interactivos (videos, simulaciones, quizzes, plataformas colaborativas) que apoyen el aprendizaje.
- Implementar mecanismos de evaluación formativa (retroalimentación, rúbricas, datos de progreso) para orientar la mejora.

### **Contenidos Temáticos**

1. **Tema 1:** Estructura y diseño de secuencias didácticas. Descripción corta: fases, objetivos y evaluación.
2. **Tema 2:** Integración de recursos digitales. Descripción corta: selección, uso y compatibilidad.
3. **Tema 3:** Evaluación formativa. Descripción corta: tipos de evaluación, retroalimentación y registro de progreso.
4. **Tema 4:** Plan de implementación y riesgo. Descripción corta: viabilidad, plazos y mitigación de retos.

### **Actividades**

- **Actividad 1: Construcción de una secuencia de 4 sesiones** Tema: Estructura de la secuencia. Descripción de la actividad: diseña una secuencia didáctica con objetivos, actividades, recursos y evaluación formativa. Puntos clave: alineación de fases y criterios de éxito. Aprendizajes: organización pedagógica y planificación centrada en el aprendizaje.
- **Actividad 2: Diseño de actividades interactivas** Tema: Recursos digitales. Descripción de la actividad: propone 3 actividades interactivas que aprovechen herramientas digitales para fomentar participación y comprensión. Puntos clave: accesibilidad y participación. Aprendizajes: diseño de experiencias activas.
- **Actividad 3: Plan de evaluación formativa** Tema: Evaluación y retroalimentación. Descripción de la actividad: crea rúbricas simples y plan de retroalimentación continua para la secuencia. Puntos clave: criterios observables y tiempos de retroalimentación. Aprendizajes: mejora continua y seguimiento del progreso.

### **Evaluación**

Evaluación centrada en la coherencia entre la secuencia, recursos y evaluación. Criterios:

- Calidad de la secuencia didáctica y claridad de la progresión de logro.
- Originalidad y pertinencia de los recursos digitales elegidos.

- Fortaleza de la evaluación formativa y de la retroalimentación para la mejora.

## **Unidad 6: Unidad 6: Competencias éticas, seguras y responsables en tecnologías educativas**

### **Objetivos de Aprendizaje**

- Analizar dilemas éticos y de privacidad asociados al uso de tecnologías en clase.
- Diseñar normas y políticas de uso de tecnología en el aula para promover una convivencia digital respetuosa.
- Fomentar prácticas de ciudadanía digital responsable entre docentes y estudiantes.

### **Contenidos Temáticos**

1. **Tema 1:** Ética y privacidad en tecnología educativa. Descripción corta: derechos, responsabilidades y buenas prácticas.
2. **Tema 2:** Seguridad y manejo de datos en entornos educativos. Descripción corta: protección de información y configuración de seguridad.
3. **Tema 3:** Ciudadanía digital y normas de convivencia. Descripción corta: conductas responsables, respeto y uso seguro.
4. **Tema 4:** Políticas y normas en el centro educativo. Descripción corta: creación de guías y acuerdos de uso.

### **Actividades**

- **Actividad 1: Caso práctico de dilemas éticos** Tema: Ética y privacidad. Descripción de la actividad: análisis de casos y resolución de dilemas, con reflexión colectiva. Puntos clave: principios éticos y responsables de la información. Aprendizajes: razonamiento ético y toma de decisiones informadas.
- **Actividad 2: Elaboración de normas de uso en el aula** Tema: Normas y convivencia. Descripción de la actividad: creación de un protocolo de uso de tecnologías y reglas de convivencia digital para la clase. Puntos clave: claridad, aplicabilidad y equidad. Aprendizajes: responsabilidad compartida y cultura de seguridad.
- **Actividad 3: Campaña de ciudadanía digital** Tema: Ciudadanía digital. Descripción de la actividad: diseño de una mini campaña o recurso para promover conductas responsables entre estudiantes. Puntos clave: valores, mensajes y canales de difusión. Aprendizajes: liderazgo y educación cívica digital.

### **Evaluación**

Evaluación enfocada en la aplicación de principios éticos y de seguridad. Criterios:

- Comprensión de dilemas éticos y capacidad para proponer soluciones responsables.
- Diseño de normas claras y viables para un uso seguro de tecnologías en clase.
- Impacto de la iniciativa de ciudadanía digital en la convivencia escolar.

## Unidad 7: Unidad 7: Evaluación del impacto de las tecnologías en rendimiento, motivación y autonomía

### Objetivos de Aprendizaje

- Definir indicadores clave de rendimiento, motivación y autonomía para contextos educativos con tecnología.
- Diseñar instrumentos simples de medición y recopilación de datos (*checklists*, rúbricas, encuestas).
- Analizar resultados y proponer mejoras pedagógicas basadas en datos.

### Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Indicadores de rendimiento, motivación y autonomía. Descripción corta: qué medir y por qué.
2. **Tema 2:** Métodos de recopilación de datos y analítica básica. Descripción corta: recopilación, interpretación y visualización de datos.
3. **Tema 3:** Interpretación de datos para mejora pedagógica. Descripción corta: convertir datos en decisiones de aula.
4. **Tema 4:** Ética en el uso de datos educativos. Descripción corta: privacidad y uso responsable de la información.

### Actividades

- **Actividad 1: Cuadro de mando de aprendizaje** Tema: Indicadores y datos. Descripción de la actividad: construir un cuadro de mando con indicadores de rendimiento, motivación y autonomía y registrar datos de ejemplo. Puntos clave: interpretación de tendencias y visualización. Aprendizajes: lectura de datos y toma de decisiones.
- **Actividad 2: Análisis de conjunto de datos ficticio** Tema: Análisis de datos. Descripción de la actividad: analizar un conjunto de datos de progreso de aprendizaje y proponer acciones de mejora. Puntos clave: identificar patrones, correlaciones y efectos de intervención. Aprendizajes: pensamiento crítico y aplicado.
- **Actividad 3: Informe de impacto** Tema: Informe pedagógico. Descripción de la actividad: redactar un informe corto para la dirección o pares con hallazgos y recomendaciones. Puntos clave: claridad, evidencia y propuesta de acción. Aprendizajes: comunicación profesional y responsabilidad analítica.

### Evaluación

Evaluación basada en la capacidad de leer datos y traducirlos en acciones. Criterios:

- Selección adecuada de indicadores y herramientas de recolección de datos.
- Precisión en el análisis e interpretación de resultados.
- Claridad y factibilidad de las acciones de mejora propuestas.

## Unidad 8: Unidad 8: Proyecto de transformación digital docente para una unidad temática

### Objetivos de Aprendizaje

- Identificar tecnologías emergentes relevantes para un tema curricular y evaluar su viabilidad educativa.

- Diseñar un plan de transformación digital para una unidad temática, con hitos, recursos y evaluación.
- Proponer estrategias de mejora continua, gobernanza y sostenibilidad del proyecto.

## Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Tecnologías emergentes en educación. Descripción corta: IA educativa, realidad aumentada, aprendizaje adaptativo, analítica de aprendizaje y más.
2. **Tema 2:** Planeación de un proyecto de transformación digital. Descripción corta: alcance, recursos, cronograma y riesgos.
3. **Tema 3:** Gobernanza, sostenibilidad y evaluación de impacto. Descripción corta: monitoreo, revisión y mejora continua.
4. **Tema 4:** Presentación y réplica. Descripción corta: cómo comunicar el proyecto y escalar buenas prácticas.

## Actividades

- **Actividad 1: Propuesta de proyecto para una unidad temática** Tema: Transformación digital. Descripción de la actividad: elabora una propuesta de proyecto que integre tecnologías emergentes para una unidad temática específica, con objetivos, actividades, recursos y criterios de éxito. Puntos clave: alineación curricular y viabilidad. Aprendizajes: planificación estratégica y visión de implementación.
- **Actividad 2: Mapeo de tecnologías emergentes y riesgos** Tema: Tecnologías emergentes. Descripción de la actividad: identifica tecnologías emergentes relevantes, evalúa beneficios y riesgos, y define medidas de mitigación. Puntos clave: evaluación de impacto y seguridad. Aprendizajes: pensamiento prospectivo y gestión de riesgos.
- **Actividad 3: Plan de mejora continua y gobernanza** Tema: Mejora y sostenibilidad. Descripción de la actividad: propone un plan de monitoreo, revisión y escalabilidad del proyecto, con indicadores de éxito. Puntos clave: gobernanza y sostenibilidad. Aprendizajes: capacidad de mantenimiento y mejora continua.

## Evaluación

Evaluación final del curso basada en el proyecto. Criterios:

- Coherencia entre objetivos, actividades y recursos propuestos en el proyecto.
- Viabilidad, innovación y pertinencia de las tecnologías emergentes seleccionadas.
- Claridad del plan de mejora continua, indicadores y estrategias de sostenibilidad.