

 Universidad Francisco de Paula Santander <small>Vigilada Mineducación</small>	DOCENCIA		CÓDIGO	FO-DOC-16
			VERSIÓN	01
	MICROCURREÍCULO		FECHA	12/02/2025
			PÁGINA	1 de 5
ELABORÓ		REVISÓ	APROBÓ	
Líder Docencia		Equipo Operativo de Calidad	Líder de Calidad	

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

FACULTAD		PROGRAMA		SEMESTRE	
Facultad de Ingeniería		Maestría en TIC aplicada a la educación		II	
Área de Formación	TIC	Código del Curso	2470202		
Nombre del Curso	Materiales educativos digitales		Tipo de Curso	TEORICO X PRÁCTICO <input type="checkbox"/>	
Número de Créditos	3	Tipo de Crédito	OBLIGATORIO X ELECTIVO <input type="checkbox"/>		
Horas de Acompañamiento Directo (HAD) (HT+HP)		Horas Totales Teóricas (HT)	48	Horas Totales Prácticas (HP)	0
Horas de Trabajo Independiente (HTI)	80				
Total Horas de Trabajo Académico del Estudiante (HAD+HTI)		128			
PRE-REQUISITOS					
Código	Curso				

Nota: sólo se incluye prerrequisito cuando sea necesario.

2. JUSTIFICACIÓN DEL CURSO

En este apartado el profesor expresa los fundamentos teóricos, epistemológicos y disciplinares que justifican el curso, acorde con lo declarado por el programa académico en su perfil de egreso, en las competencias generales y sus resultados de aprendizaje. La justificación dará respuesta a preguntas como:

- ¿Qué le puede aportar mi curso al perfil y competencias que debe adquirir el profesional X?
- ¿Cuál es la importancia de mi curso en la formación integral de mis estudiantes?
- ¿Qué dominios cognitivos, actitudinales, procedimentales y de producto, aporta mi curso en la formación del profesional X?
- ¿Qué fundamentos teóricos y científicos aporta mi curso?

En el contexto actual de transformación digital de la educación, el diseño de materiales educativos digitales representa una competencia clave para los profesionales de la educación que buscan responder a los desafíos pedagógicos contemporáneos. Las demandas de calidad, inclusión, accesibilidad, innovación y pertinencia requieren una comprensión profunda de los principios pedagógicos y de las políticas educativas —institucionales, locales y globales— que orientan la integración de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este curso tiene como propósito fortalecer las capacidades de los maestrantes para analizar críticamente y diseñar materiales, recursos digitales y ambientes de aprendizaje innovadores, accesibles e inclusivos, que respondan de manera coherente a las realidades educativas y a los marcos normativos que regulan el uso de las TIC en la educación. A través de un enfoque teórico-práctico, se fomenta la reflexión sobre el papel de los recursos digitales en el aprendizaje significativo y la participación activa de los estudiantes, considerando la diversidad de contextos y sujetos.

Asimismo, el curso propicia la apropiación de criterios pedagógicos y tecnológicos para la creación de propuestas que integren las TIC de forma ética, crítica y creativa, fomentando la colaboración, la autorregulación y la mejora continua. En este sentido, la producción y socialización de materiales digitales no solo busca enriquecer los ambientes de aprendizaje, sino también contribuir al cierre de brechas digitales y a la construcción de una educación más equitativa, pertinente y transformadora.

 Universidad Francisco de Paula Santander <small>Vigilada Mineducación</small>	DOCENCIA		CÓDIGO	FO-DOC-16
			VERSIÓN	01
	MICROCURREÍCULO		FECHA	12/02/2025
			PÁGINA	2 de 5
ELABORÓ		REVISÓ	APROBÓ	
Líder Docencia		Equipo Operativo de Calidad	Líder de Calidad	

--

3. OBJETIVOS DEL CURSO

Los objetivos expresan lo que se propone el profesor para lograr los resultados de aprendizaje. Deben formularse en coherencia con las competencias y resultados de aprendizaje previstos. Se recomienda formular no más de tres (3) objetivos.

<p>Analizar políticas educativas institucionales, locales y globales, así como enfoques pedagógicos contemporáneos, para fundamentar el diseño de materiales educativos digitales.</p> <p>Desarrollar propuestas de materiales educativos digitales contextualizadas, innovadoras y pertinentes, integrando TIC de manera crítica, ética y creativa.</p> <p>Socializar y reflexionar sobre el uso de materiales digitales en la práctica educativa, promoviendo el intercambio de saberes, la mejora continua y el cierre de brechas digitales.</p>

4. COMPETENCIAS GENERICAS Y ESPECIFICAS DEL CURSO Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Nombre de la Competencia	Descripción de la Competencia	Resultados de Aprendizaje a los que aporta el Curso
CG4. Aprendizaje continuo.	Demostrar acciones dinámicas de actualización constante y adaptación a un entorno cambiante, aplicada tanto a la vida profesional, como al ámbito personal. Se trata de estar en permanente formación.	Demostrar las capacidades necesarias para el aprendizaje permanente y a lo largo de toda la vida.
	Desarrollar materiales, recursos educativos digitales y ambientes de aprendizaje, innovadores, accesibles e inclusivos, en coherencia con las demandas pedagógicas y políticas institucionales, locales y globales.	Crear recursos educativos digitales y ambientes de aprendizaje innovadores, accesibles e inclusivos, aplicando principios pedagógicos y políticas educativas pertinentes.

Notas Importantes:

- Esta información se encuentra en el documento de lineamientos curriculares y los que aprobó el programa académico
- Si la competencia no tiene una denominación (nombre de la competencia) coloque solamente si la competencia es genérica o específica.

5. CONTENIDO DEL CURSO Y TRABAJO CON ACOMPAÑAMIENTO DIRECTO E INDEPENDIENTE

Nombre de la Unidad	Unidad I. Conceptos Fundamentales		
Horas de Acompañamiento Directo	12	Horas de Trabajo Independiente	36
Temas y subtemas	Marcos de Competencias y Estándares para la Integración de TIC Framework Unesco Digicom 2.2 Competencias digitales		
Resultados de Aprendizaje asociados	Analiza y compara marcos, estándares y competencias internacionales relacionadas con la educación digital, para fundamentar el diseño de materiales educativos accesibles, inclusivos e innovadores, en coherencia con políticas educativas locales y globales		

 Universidad Francisco de Paula Santander <small>Vigilada Mineducación</small>	DOCENCIA		CÓDIGO	FO-DOC-16
			VERSIÓN	01
	MICROCURRÍCULO		FECHA	12/02/2025
			PÁGINA	3 de 5
ELABORÓ		REVISÓ	APROBÓ	
Líder Docencia		Equipo Operativo de Calidad	Líder de Calidad	

Nombre de la Unidad	Unidad II. Transmedia, Interacción y Colaboración		
Horas de Acompañamiento Directo	12		24
Temas y subtemas	Introducción al diseño de recursos educativos digitales Taxonomía Digital de Bloom y su aplicación educativa Herramientas digitales para el diseño de recursos Derechos de autor en entornos digitales educativos Diseño de recursos adaptativos e inclusivos Planeación del proyecto de curso con herramientas digitales		
Resultados de Aprendizaje asociados	Aplica fundamentos teóricos y prácticos sobre diseño de recursos educativos digitales, seleccionando herramientas adecuadas y considerando criterios de accesibilidad, inclusión e innovación pedagógica.		

Nombre de la Unidad	Unidad III. Educación Inmersiva (realidad extendida y metaverso)		
Horas de Acompañamiento Directo	15		29
Temas y subtemas	Brecha digital e inclusión digital Metaverso y tecnologías inmersivas (VR, AR, XR) Aplicaciones educativas de la realidad virtual y aumentada Ejemplos y experiencias educativas con tecnología inmersiva Accesibilidad y herramientas para personas con discapacidad Motivación y perspectivas sobre el futuro educativo con tecnología		
Resultados de Aprendizaje asociados	<i>Analiza el potencial educativo de tecnologías inmersivas (realidad virtual, aumentada, extendida y metaverso) y herramientas digitales inclusivas, relacionándolas con la reducción de la brecha digital en diversos contextos educativos, mediante la creación de un video o podcast reflexivo.</i>		

Nombre de la Unidad	Unidad IV. Plataformas, MOOC y prospectiva		
Horas de Acompañamiento Directo	15		29
Temas y subtemas	Plataformas Tecnológicas y MOOC Inteligencia Artificial Modelo TPACK y El video para reinventar la educación Principales Plataformas Blogger Principales LMS Principales Plataformas MOOC		
Resultados de Aprendizaje asociados			

Notas Importantes:

- Los resultados de aprendizaje deben coincidir con lo reportado en el numeral 4: resultados de aprendizaje a los que aporta el curso.
- Por cada unidad de aprendizaje repita la tabla 5

6. METODOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DEL CURSO

Partir desde el enfoque Dialógico crítico (por ser nuestro enfoque pedagógico institucional), y su articulación con las estrategias pedagógicas que usted utilice y/o que el programa académico recomiende (se recomienda consultar el documento en: <https://ww2.ufps.edu.co/public/archivos/pdf/33a3787594ea7a7ef4b31902071c87a3.pdf>). Recuerde que el enfoque Dialógico crítico privilegia una pedagogía centrada en el aprendizaje del estudiante, y aquellas actividades donde el estudiante aprenda-haciendo.

 Universidad Francisco de Paula Santander <small>Vigilada Mineducación</small>	DOCENCIA		CÓDIGO	FO-DOC-16
			VERSIÓN	01
	MICROCURREÍCULO		FECHA	12/02/2025
			PÁGINA	4 de 5
ELABORÓ		REVISÓ	APROBÓ	
Líder Docencia		Equipo Operativo de Calidad	Líder de Calidad	

El curso se desarrolla mediante una metodología activa, participativa y práctica. Los estudiantes trabajan de forma individual y colaborativa para diseñar y crear materiales educativos digitales relevantes para su contexto disciplinar. Durante el curso, se utilizan plataformas virtuales, blogs, foros y diversas herramientas TIC que permiten la interacción y la experimentación directa con recursos digitales. Se combinan actividades sincrónicas y asincrónicas para fomentar la autonomía, la responsabilidad y la reflexión crítica sobre el uso de la tecnología en los procesos educativos. Se aplica el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el enfoque de Design Thinking para promover la creatividad, la innovación y la solución de problemas reales en la elaboración de recursos educativos digitales inclusivos y accesibles. La evaluación es continua y formativa, basada en la participación, el desarrollo de actividades prácticas y la entrega de productos digitales, con espacios constantes de retroalimentación.

7. ACCIONES DE FORMACIÓN INVESTIGATIVA

En este apartado el profesor debe argumentar como desarrolla en su clase actividades de investigación formativa (investigación en el aula). La investigación formativa guarda relación directa con el enfoque Dialógico crítico, en cuanto estimula la pregunta, la enseñanza basada en problemas, la enseñanza basada en la evidencia, la pedagogía por proyectos, el trabajo de campo, los laboratorios, los talleres, el seminario alemán, los trabajos grupales, entre otras actividades que estimulen la formación de competencias investigativas.

- **Identificación de Problemas Educativos Reales:**
Los estudiantes analizan su contexto educativo para reconocer necesidades, problemáticas o áreas de mejora relacionadas con el uso de TIC y materiales digitales.
- **Formulación de Preguntas de Investigación:**
Los estudiantes plantean preguntas orientadas a explorar la integración de tecnologías digitales en procesos educativos, con enfoque en innovación, accesibilidad e inclusión.
- **Revisión de Literatura:**
Se promueve la búsqueda, selección y análisis de información científica, artículos, blogs especializados y recursos digitales para fundamentar el desarrollo de sus proyectos.
- **Diseño y Desarrollo de Proyectos Aplicados:**
Los estudiantes diseñan y ejecutan pequeños proyectos que integran TIC en ambientes de aprendizaje, basados en los hallazgos de su investigación contextual.

8. EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO

Resultado de Aprendizaje	Tipo de Evidencia de Aprendizaje	Instrumento de evaluación	Corte del periodo de evaluación
INSTRUCCIÓN: Tomar el mismo RA del literal 4 de este formato	INSTRUCCIÓN: Establecer qué evidencias le permiten a usted como profesor hacer seguimiento y medir los resultados de aprendizaje	INSTRUCCIÓN: Tomar ejemplos del documento de evaluación de RA: pueden ser las rúbricas u otras herramientas	INSTRUCCIÓN: Primer previo, Segundo previo, Tercera nota, Examen final
Analiza y compara marcos, estándares y competencias internacionales relacionadas con la educación digital, para fundamentar el diseño de materiales educativos accesibles, inclusivos e innovadores, en	Elaboración de un mapa conceptual o infografía digital que explique los fundamentos de la educomunicación y su relación con la comunicación digital.	Rúbrica	Unidad 1

 Universidad Francisco de Paula Santander <small>Vigilada Mineducación</small>	DOCENCIA		CÓDIGO	FO-DOC-16
			VERSIÓN	01
	MICROCURRÍCULO		FECHA	12/02/2025
			PÁGINA	5 de 5
ELABORÓ		REVISÓ	APROBÓ	
Líder Docencia		Equipo Operativo de Calidad	Líder de Calidad	

Resultado de Aprendizaje	Tipo de Evidencia de Aprendizaje	Instrumento de evaluación	Corte del periodo de evaluación
INSTRUCCIÓN: Tomar el mismo RA del literal 4 de este formato	INSTRUCCIÓN: Establecer qué evidencias le permiten a usted como profesor hacer seguimiento y medir los resultados de aprendizaje	INSTRUCCIÓN: Tomar ejemplos del documento de evaluación de RA: pueden ser las rúbricas u otras herramientas	INSTRUCCIÓN: Primer previo, Segundo previo, Tercera nota, Examen final
coherencia con políticas educativas locales y globales			
Crear recursos educativos digitales y ambientes de aprendizaje innovadores, accesibles e inclusivos, aplicando principios pedagógicos y políticas educativas pertinentes.	Producción de un video educativo o podcast reflexivo donde se analice el uso de tecnologías inmersivas y/o herramientas digitales inclusivas para promover una educación equitativa en distintos contextos.	Rúbrica	Unidad 3
Diseñar propuestas digitales (herramientas, recursos o ambientes de aprendizaje) integrando TIC de forma crítica y contextualizada, con el fin de reflexionar y socializar su uso en contextos de educación virtual.	Blog educativo creado en plataforma seleccionada. - Publicación de tres entradas temáticas (TIC en la educación, Inteligencia Artificial, tema libre). - Participación en espacios de retroalimentación.	Rúbrica de evaluación de blogs educativos (criterios: estructura, contenido, uso de TIC, reflexión crítica, creatividad).	Unidad 4

9. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA. Incluya al menos tres (3) textos de consulta en inglés u otro idioma.

<p>Fadel, C., Bialik, M., & Trilling, B. (2015). <i>Skills for the 21st century: What should students learn?</i> Center for Curriculum Redesign. https://www.researchgate.net/publication/318681750_Skills_for_the_21st_Century_What_Should_Students_Learn</p> <p>The Learning Sciences. (n.d). <i>A taxonomy of digital educational resources</i> [Infografía]. https://thelearningsciences.com/portfolio-items/a-taxonomy-of-digital-educational-resources/?lang=en</p> <p>Quality Assurance Agency for Higher Education (QAA). (2021). <i>Building a taxonomy for digital learning</i>. https://www.qaa.ac.uk/docs/qaa/guidance/building-a-taxonomy-for-digital-learning.pdf</p>
--