

# DIPLOMADO EN COMPETENCIAS DIGITALES PARA LA DOCENCIA

---



# DESCRIPCIÓN DEL DIPLOMADO

---

El Diplomado en Competencias Digitales para la Docencia aborda de una manera teórico-práctica temáticas relacionadas con los procesos de enseñanza y aprendizaje enriquecidos con tecnología y multimodalidad, permitiendo a los y las docentes fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El desarrollo de Competencias Digitales es uno de los cinco ámbitos definidos por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) y por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) para los y las docentes del siglo XXI, por lo que la comprensión, desarrollo e integración de estos elementos se hace parte fundamental en el proceso educativo de los/as nuevos/as estudiantes.

En este contexto, el programa contribuye a la comprensión de los diferentes escenarios educativos para adaptar los procesos educativos a las situaciones pedagógicas, de entorno y comunicativas emergentes a diario en los diversos ambientes y niveles de la educación. Potenciando el desarrollo de las 5 áreas de la Competencia Digital: Información y Alfabetización Digital, Comunicación y Colaboración Online, Creación de Contenido Digital, Seguridad en la Red y Resolución de Problemas.

Todos los conceptos y orientaciones trabajados en las asignaturas se desarrollan mediante actividades prácticas a través de un método inductivo que concluye con el proyecto del rediseño de prácticas pedagógicas.

# RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

- Distinguir las características principales de la era digital, de las competencias digitales docentes y de las repercusiones de su desarrollo en el ámbito educativo.
- Diseñar ambientes virtuales para el aprendizaje y contenidos digitales, considerando las características de las plataformas virtuales de gestión del aprendizaje y los programas formativos.
- Utilizar diversas herramientas digitales con el fin de elaborar didácticas que enriquezcan el aprendizaje y la enseñanza con uso de la tecnología desde una perspectiva crítica y creativa.
- Diseñar proyectos que incorporen estrategias pedagógicas activas para ambientes virtuales, con énfasis en el trabajo colaborativo y considerando las características de los grupos y los recursos físicos y temporales preestablecidos.
- Valorar la formación docente integrando en las prácticas pedagógicas las competencias digitales y la utilización de entornos virtuales de aprendizaje.

# A QUIÉN SE DIRIGE

---

Profesionales que impartan docencia y que estén interesados en desarrollar o potenciar sus competencias digitales para la docencia presencial y en ambientes virtuales de aprendizaje.

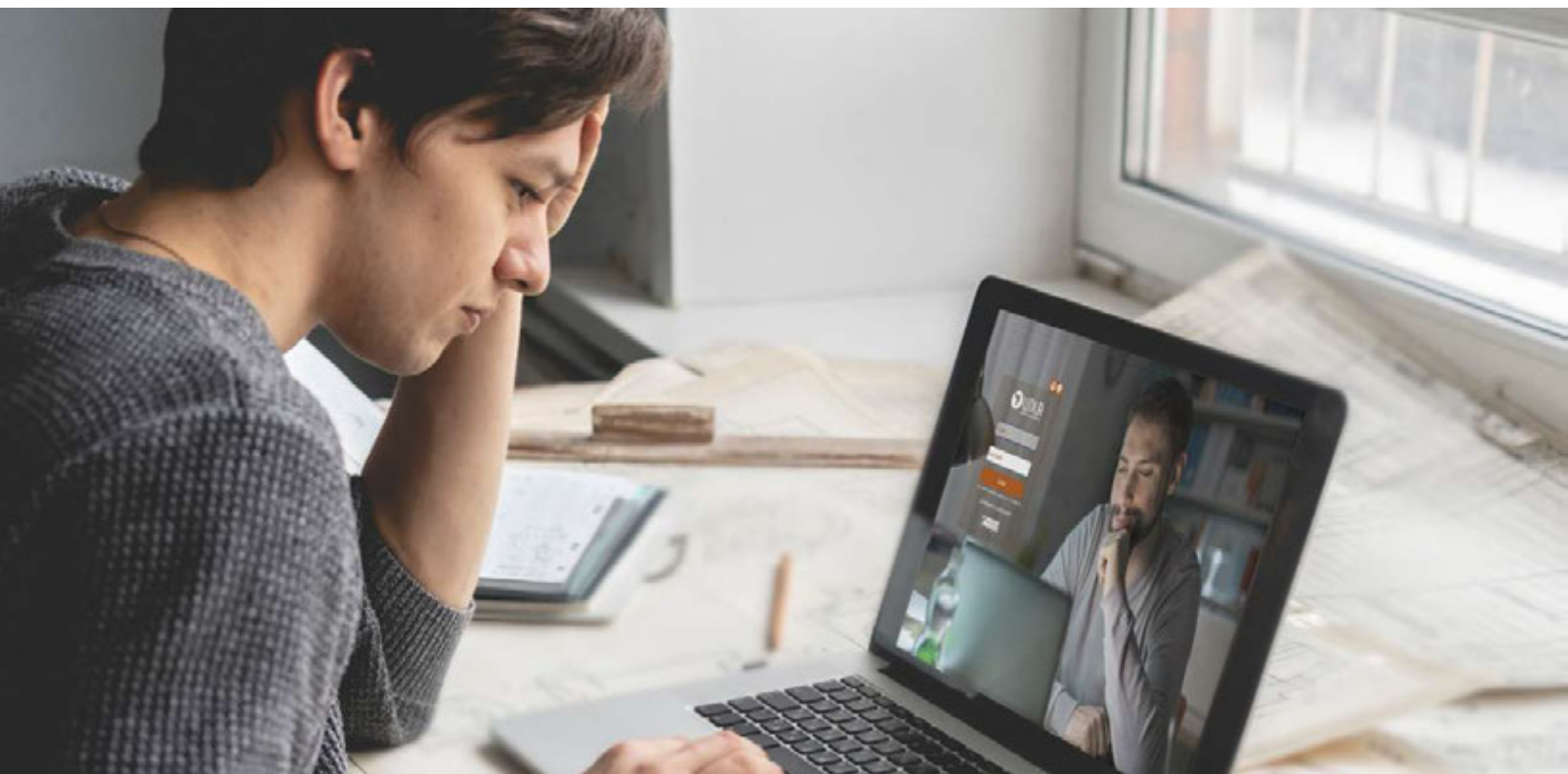
# METODOLOGÍA

---

Contempla una metodología teórico-práctica que aborda aspectos conceptuales para la comprensión de las competencias digitales, sus características y potencialidades de desarrollo.

Se compone de cinco módulos que se imparten en modalidad online: sincrónica, vía Zoom, y asincrónica, a través de la plataforma Blackboard.

Adicionalmente, considera horas de trabajo personal del estudiante en el aula virtual destinadas al autoaprendizaje, la evaluación entre pares y talleres colaborativos para el diseño de actividades y objetos de aprendizaje.



# CONTENIDOS

---

## Docencia en la era digital: competencia, seguridad y aprendizaje en red

- Distinguir los cambios que se están manifestando en las modalidades educativas, la transformación digital en el ámbito de la educación, en la gestión institucional y prácticas pedagógicas de los diferentes actores del sistema.
- Identificar las dimensiones y niveles de dominio de las competencias digitales para las y los educadores, a través de modelos internacionales.
- Identidad digital y seguridad en la red.
- Orientaciones para identificar y estrategias para desarrollar y evaluar la práctica docente.

## Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje para la interacción en red

- Identificar las características de las plataformas virtuales de gestión de aprendizajes (LMS) y su vinculación con los programas formativos.
- Integrar herramientas de aprendizaje activo en el contexto del diseño instruccional.
- Identificar los aspectos mínimos del proceso de diseño, a saber, los propósitos, contenidos, estrategias de monitoreo y seguimiento, evaluación, estructura instruccional, estructura tecnológica de apoyo, matrices de diseño.
- Diseñar entornos virtuales de aprendizaje según las modalidades de formación en línea: e-learning, b-learning, m-learning (mobile learning), MOOC.

## La creación de contenido y participación

- Analizar la relación entre los contextos formativos y las metodologías de innovación y el aprendizaje activo, y la importancia de integración de tecnologías en las prácticas pedagógicas.
- Diseñar estrategias didácticas y de evaluación considerando las características de los Entornos Virtuales de Aprendizaje y la modalidad educativa.
- Identificar las características de las herramientas tecnológicas propuestas, considerando su uso, aplicación y relación con los procesos de enseñanza y aprendizaje.

## Investigación-acción y reflexión para el mejoramiento de la práctica docente.

- En esta asignatura se abordan, de manera sistemática, rigurosa y con evidencias, las problemáticas que se generan en los diversos niveles de la docencia, incluida la propia práctica pedagógica.
- A través de la metodología de investigación-acción, los y las participantes deben formular soluciones a las problemáticas identificadas, así como también desarrollar una actitud analítica, reflexiva y crítica del quehacer docente, asumiendo la importancia que estos procesos tienen para mejorar la calidad de los aprendizajes y de las prácticas pedagógicas y profesionales.

## Análisis y rediseño de prácticas pedagógicas y de gestión educativa

- Rediseño para la enseñanza en línea, híbrida o presencial, con énfasis en aspectos pedagógicos, integración de herramientas tecnológicas.



# COORDINACIÓN DIPLOMADO

---

## Matías González

Licenciado en Educación y Profesor de Historia y Geografía, Universidad Marítima de Chile. Magíster en Historia, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Director de Desarrollo Docente, Dirección General de Asuntos Académicos, Vicerrectoría Académica, Universidad de Las Américas.

Contacto: [matias.gonzalez@udla.cl](mailto:matias.gonzalez@udla.cl)

# EQUIPO DOCENTE

---

## Beatriz Bustamante

Líder académica del programa

Licenciada en Educación y Profesora de Educación Básica, con mención en Matemática de Universidad de Las Américas. Magíster en Desarrollo Curricular y Proyectos Educativos de la Universidad Andrés Bello.

## Paola Espejo

Licenciada en Educación, Profesora de Educación Física y Magíster en Educación mención Currículum de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Asesora del Consejo Nacional de Educación y Par Evaluador de la Comisión Nacional de Acreditación.

## Fabián González

Profesor de Estado en Educación Diferencial mención en Trastornos del Aprendizaje de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Máster en e-Learning de la Universidad de Sevilla, España.

## Juan Henríquez

Licenciado en Educación y Profesor de Filosofía (Universidad Católica Silva Henríquez), Diplomado en Innovación Didáctica en Docencia Universitaria ( UCSH) y Máster en Entornos de Enseñanzas y Aprendizaje Mediados por Tecnologías Digitales (Universidad de Barcelona).

## Mery Rodríguez

Doctora en Ciencias de la Educación, Pontificia Universidad Católica de Chile.

# REQUISITOS DE ADMISIÓN

- Foto de cédula de identidad por ambos lados.
- Completar Ficha de Inscripción.
- Foto de Título o Certificado de Título.





# INFORMACIÓN GENERAL

## Fecha de inicio

Mayo 2025

## Fecha de término

Septiembre 2025

## Cantidad de horas

162 horas totales

108 horas de instrucción docente

54 horas de trabajo personal

## Modalidad

Online Sincrónica

## Días y horarios de clases online sincrónicas

Martes y jueves de 17:50 a 21:25 horas

# CONTÁCTANOS

---



[econtinua.udla.cl](http://econtinua.udla.cl)



[econtinua@udla.cl](mailto:econtinua@udla.cl)

