UDLA
UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS

INSTITUTO DE EDUCACIÓN Y LENGUAJE
FACULTAD DE EDUCACIÓN

OBSERVATORIO SOBRE EL USO DE IA EN EDUCACIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN

Taller 2 2026-20

Desarrollo de habilidades digitales FEDU – Dimensión 2: Competencias pedagógicas

Miércoles 11 de noviembre 2026

Adrián Villegas Dianta
cvillegas@udla.cl
https://adrianvillegasd.com



Resultado de aprendizaje

Integrar tecnologías digitales para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en base al marco de habilidades digitales vigente.



Ruta de trabajo

1. **Preparación del aprendizaje:**
   Introducción al marco
2. **Nuevo conocimiento:**
   Dimensión 2: Competencias pedagógicas
3. **Práctica guiada:**
   Resolviendo desafíos en conjunto
4. **Práctica independiente:**
   Propuesta de desarrollo dimensión 2
5. **Consolidación del aprendizaje**





1

Preparación del aprendizaje:

Introducción al marco de habilidades digitales de Chile

¿Qué es el marco de habilidades digitales?

Referente nacional que orienta el **desarrollo de las competencias digitales docentes.**

1. Promueve una integración **pedagógica, crítica, ética, segura y creativa** de las tecnologías.
2. Complementa el **Marco para la Buena Enseñanza** y guía la **formación, autoevaluación y mejora** de la práctica docente.
3. Contribuye a una educación **inclusiva, innovadora y centrada en el aprendizaje.**



Dimensiones del marco



1

Compromiso profesional

Uso de tecnologías para la **comunicación, colaboración, reflexión, desarrollo profesional y actuación ética.**

2

Competencias pedagógicas

Integración de tecnologías para **diseñar, implementar, evaluar y mejorar** los procesos de enseñanza y aprendizaje.

3

Ciudadanía digital

Preparación del estudiantado para utilizar las tecnologías de manera **crítica, creativa, participativa, segura y responsable.**

¿Cuál puede ser el aporte de la tecnología en el ámbito pedagógico?




2
Nuevo conocimiento:
Dimensión 2 competencias pedagógicas

Estándares de la dimensión 2



- i. Aprendizaje y desarrollo de las y los estudiantes (E1).
- ii. Conocimiento disciplinar, didáctico y del currículum escolar (E2).
- iii. Planificación de la enseñanza (E3).
- iv. Planificación de la evaluación (E4).

Competencias que comprende la dimensión 2

Diseño de experiencias de aprendizaje
Uso de **tecnologías digitales** para potenciar **diversas formas de aprender.**

Organización de la enseñanza
Integración de tecnologías digitales en la **planificación** y su adecuación a estudiantes con **apoyos específicos.**

Conocimiento didáctico
Comprensión del aporte de las **tecnologías digitales** al aprendizaje de **cada disciplina.**

Aprendizajes diferenciados
Aprovechamiento de las tecnologías digitales para garantizar **accesibilidad,** considerando **intereses, diferencias y necesidades.**

Análisis de evidencias y retroalimentación
Uso de tecnologías digitales para **analizar datos, monitorear el progreso** e identificar **brechas de aprendizaje.**



Focos de la dimensión 2



Participación de las y los estudiantes

Uso de tecnologías digitales para una comprensión **profunda** de los conocimientos disciplinares y el tránsito gradual desde un **aprendizaje guiado** a uno **autónomo.**

Criterios de evaluación y monitoreo

Aprovechamiento de tecnologías digitales para diseñar, seleccionar e implementar evaluaciones que **diversifiquen** y **amplíen la evidencia** (formativas y sumativas), y analizarla para un **monitoreo personalizado** de los aprendizajes.

Retroalimentación

Uso del potencial de las tecnologías digitales para proporcionar retroalimentaciones **oportunas** y **personalizadas** a las y los estudiantes y al proceso de aprendizaje.


3
Práctica guiada:
Resolviendo desafíos en conjunto

Resolviendo un caso de forma colaborativa



https://share.gemini.google/asS906JInl3b


Análisis de la experiencia
Comentarios
Dinámica de trabajo

Algunas ideas para trabajar

Área 1: Preparación de la enseñanza y aprendizaje

1. Selección guiada de recursos y simuladores disciplinares
2. Creación y adaptación de fichas digitales accesibles
3. Curaduría crítica de contenidos digitales curriculares
4. Diseño de planificaciones con integración tecnológica secuenciada
5. Adecuación de materiales para estudiantes con necesidades específicas



Algunas ideas para trabajar

Área 2: Enseñanza y aprendizaje



1. Estaciones de aprendizaje **autónomo** guiado por tecnología
2. Resolución colaborativa de problemas mediante **pizarras interactivas**
3. Integración de **metodologías innovadoras** con soporte digital
4. **Personalización** de experiencias según el ritmo del estudiante
5. Actividades de **indagación** para el logro de **aprendizaje profundo**

Algunas ideas para trabajar

Área 3: Evaluación y retroalimentación

1. Implementación de **evaluaciones** formativas **gamificadas**.
2. Recopilación y análisis de **evidencias** de desempeño digital.
3. Monitoreo en **tiempo real** de la comprensión estudiantil.
4. Entrega de **retroalimentación** descriptiva y diferenciada.
5. Uso de **métricas digitales** para la reorientación de la enseñanza.





4

Práctica independiente:

Propuesta de desarrollo dimensión 2

Diseñando una propuesta...

1. **Seleccionar un desafío**

- Selección de recursos,
- Creación de material accesible,
- Aprendizaje profundo,
- Participación,
- Aprendizaje autónomo,
- Personalización,
- Evaluación,
- Retroalimentación.

2. **Generar una propuesta de atención al desafío que involucre tecnología.**

3. **Crear infografía explicativa de la propuesta con IA.**

Tiempo: 25 minutos.

4. **Plenario: 15 minutos**




5
Consolidación
del aprendizaje

En torno al trabajo realizado

1. ¿Qué aprendimos?
2. ¿Cómo desarrollar la habilidad digital?
3. ¿Qué desafíos tenemos?
4. ¿Qué necesitamos para avanzar?



Reflexionar y definir una meta

01 Aplicar un **autodiagnóstico** de las competencias digitales profesionales.

02 Identificar fortalezas y necesidades en comunicación, colaboración, reflexión, formación y ética.

03 Analizar situaciones reales de la práctica docente.

04 Seleccionar una competencia prioritaria.

05 Definir una **meta personal de mejora** y una evidencia de logro.



Aplicar, colaborar y evaluar

01 Diseñar una actividad práctica asociada a la competencia priorizada.

02 Implementarla utilizando una herramienta digital pertinente.

03 Compartir la experiencia y recibir retroalimentación entre pares.

04 Analizar sus resultados, beneficios y dificultades.

05 Registrar evidencias y acordar próximos pasos para la mejora continua.



Comprobando lo aprendido mediante la simulación.



https://share.gemini.google/l1p5fECYPzk2

Asistencia



https://forms.gle/ygQtLRA5xSxEE7bg9




UDLA
UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS
INSTITUTO DE EDUCACIÓN Y LENGUAJE
FACULTAD DE EDUCACIÓN
OBSERVATORIO SOBRE EL USO DE IA EN EDUCACIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Muchas Gracias
Taller 2 2026-20
Desarrollo de habilidades digitales FEDU – Dimensión 2:
Competencias pedagógicas
Adrián Villegas Dianta
cvillegas@udla.cl
https://adrianvillegasd.com
Miércoles
11 de noviembre
2026