



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Innovación Educativa

**Propuesta de innovación educativa para el
fortalecimiento de competencias digitales
en docentes universitarios**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Ingrid Isabel Almendrales López
Tipo de trabajo:	Profesional/Aplicado
Director/a:	Marisol Esperanza Cipagauta Moyano
Fecha:	16/07/2025

Índice de contenidos

Resumen	4
1. Introducción	5
1.1. Objetivos	7
2. Contextualización	8
2.1. Descripción del centro, entorno y destinatarios	8
2.2. Justificación	12
2.3. Procedimiento creativo de innovación educativa	14
3. Marco teórico	16
4. Proyecto de Innovación Educativa Profesional/ Aplicado (PIE)	23
4.1. Objetivos	24
4.2. Participantes	25
4.3. Estrategia metodológica	26
4.4. Actividades	29
4.5. Recursos	36
4.6. Temporalización	37
5. Evaluación, seguimiento y control	39
5.1. Sistemas de evaluación	39
5.2. Instrumentos de seguimiento y control	40
6. Difusión y viabilidad del proyecto	42
7. Conclusiones	44
8. Autoevaluación	46
9. Referencias Bibliográficas	48
10. Anexos	51

Índice de Tablas

Tabla 1. DAFO Institucional	11
Tabla 2. Módulo 1- Perfil diseñador	30
Tabla 3. Recursos de la propuesta	36
Tabla 4. Cronograma de actividades del proyecto “Click Pedagógico”	37
Tabla 5. Instrumentos de seguimiento.....	40

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Estudios propone una estrategia de innovación educativa orientada al fortalecimiento de las competencias digitales del profesorado del programa Intérprete de Lengua de Señas Colombiana–español, en una universidad pública del Caribe colombiano. El objetivo principal es diseñar la propuesta pedagógica “Click Pedagógico – Tu Ruta Digital”, una ruta formativa estructurada a través de recursos accesibles, cápsulas microlearning, tutorías personalizadas y espacios colaborativos, para acompañar al profesorado en el proceso de virtualización de sus asignaturas con criterios de accesibilidad, inclusión y licenciamiento ético.

La metodología empleada integra enfoques como Design Thinking, Blended Learning y Microlearning. El Design Thinking guía el diseño centrado en el usuario y promueve soluciones contextualizadas para docentes; el Blended Learning permite combinar encuentros presenciales con espacios asincrónicos virtuales de apoyo, y el Microlearning estructura contenidos breves, prácticos y aplicables. Estas metodologías se traducen en cinco cápsulas formativas, sesiones de acompañamiento pedagógico, tertulias digitales y una evaluación formativa mediante rúbricas.

El diseño parte del análisis de necesidades formativas previamente identificadas en el contexto institucional, tales como la baja familiaridad con herramientas digitales, el desconocimiento sobre accesibilidad web y la necesidad de integrar el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). A partir de ello, se espera mejorar la competencia digital docente, impulsar la creación de recursos accesibles y fomentar una cultura institucional de innovación inclusiva.

Se concluye que “Click Pedagógico” representa una propuesta viable, sostenible y alineada con los objetivos estratégicos de la universidad, con impacto directo en la mejora de la calidad educativa y en la inclusión social de la comunidad sorda, al posicionar al profesorado como agente activo de transformación digital.

Palabras clave: Competencias digitales, Blended Learning, formación docente, educación virtual, inclusión educativa.

1.Introducción

Este proyecto surge de la necesidad de implementar estrategias formativas orientadas al fortalecimiento de las competencias digitales de los docentes de educación superior, con el propósito de transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante el uso pedagógico de las tecnologías. En este sentido, el enfoque se centra en el diseño y aplicación de soluciones prácticas, más allá del manejo técnico de las plataformas, para formar profesionales capaces de crear experiencias educativas significativas en entornos digitales.

El interés central de esta propuesta es diseñar un entorno formativo que favorezca el desarrollo consciente, estratégico y contextualizado de competencias digitales en los docentes, con el fin de mejorar la calidad de su práctica pedagógica en entornos virtuales. Según el Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad (2022), estas competencias implican el uso seguro, crítico y responsable de las TIC para el aprendizaje, el desarrollo profesional, la participación activa en la sociedad y la interacción con entornos tecnológicos.

Con esta visión, una universidad pública de la región Caribe anunció la oferta del programa Intérprete de Lengua de Señas Colombiana-español en modalidad 100% virtual (Universidad del Atlántico, 2025). Esta iniciativa impulsa la innovación e inclusión en la región. Sin embargo, el cuerpo docente enfrenta el reto de diseñar y gestionar ambientes virtuales de aprendizaje, especialmente a través de plataformas institucionales como SICVI-567, que constituyen el eje operativo de los cursos virtuales y requieren habilidades específicas para su uso pedagógico.

La educación virtual, también conocida como educación en línea, se refiere al uso del ciberespacio y las TIC para crear espacios de aprendizaje sin encuentros presenciales. Esta modalidad transforma las dinámicas pedagógicas, permitiendo una nueva forma de enseñar y aprender adaptada a los desafíos sociales, económicos y políticos actuales (Ministerio de Educación Nacional, 2024).

En respuesta a estos desafíos, el Departamento de Educación Virtual, Medios Educativos y Audiovisuales de la universidad ofrece acompañamiento docente. No obstante, la alta demanda de apoyo supera su capacidad operativa, lo que limita la personalización del acompañamiento. Esta propuesta busca precisamente contribuir a mitigar esa limitación mediante el diseño de una ruta formativa estructurada, autónoma y flexible para el cuerpo docente, facilitando así el fortalecimiento de sus competencias digitales con base en criterios

Propuesta de innovación educativa para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes universitarios de accesibilidad e inclusión. Según Torres et al. (2022), identificar si los docentes son nativos o migrantes digitales permite diseñar estrategias diferenciadas que respondan a sus necesidades particulares.

El presente trabajo tiene como objetivo diseñar una propuesta de innovación pedagógica, centrada en la creación de una serie formativa denominada "Click Pedagógico: Tu Ruta Digital", dirigida a los docentes del programa de Intérprete de Lengua de Señas Colombiana-español. Esta propuesta articula principios de inclusión, accesibilidad, personalización y metodologías activas, adaptadas a las particularidades lingüísticas y culturales del contexto institucional.

El enfoque metodológico adoptado es el Design Thinking, una estrategia centrada en el usuario —en este caso, el docente— que permite resolver problemas educativos de forma creativa y contextualizada. Según Martínez y Rogero (2021), esta metodología se estructura en cinco fases: empatizar, definir, idear, prototipar y testear, que en el marco del presente proyecto se aplican de la siguiente manera: empatizar, a través del diagnóstico participativo sobre el nivel de competencias digitales del profesorado; definir, delimitando el problema y las necesidades formativas específicas; idear, mediante la construcción colaborativa de estrategias pedagógicas accesibles; prototipar, con la creación de cápsulas educativas digitales; y testear, a través de la validación con instrumentos de seguimiento y retroalimentación.

La estructura del documento se organiza en torno a los siguientes apartados: contextualización del entorno institucional, fundamentación pedagógica y normativa, desarrollo de la propuesta formativa, estrategias de seguimiento y evaluación, mecanismos de difusión y sostenibilidad, y conclusiones. Todos estos componentes están orientados a cumplir el objetivo general de fortalecer las competencias digitales del profesorado a través de soluciones pedagógicas accesibles, sostenibles y contextualizadas.

1.1.Objetivos

Objetivo general:

Diseñar una propuesta formativa innovadora, denominada “Click Pedagógico – Tu Ruta Digital”, orientada al fortalecimiento de las competencias digitales de los docentes del programa Intérprete de Lengua de Señas Colombiana-español en una universidad pública de la región Caribe, con el fin de optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales.

Objetivos específicos:

- Determinar los referentes teóricos sobre las competencias digitales docentes, mediante la revisión de fuentes académicas actualizadas, con el fin de fundamentar el diseño de la propuesta.
- Organizar una ruta formativa centrada en el uso pedagógico de herramientas digitales como Canva, Genially y H5P, integrando los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), con el propósito de promover prácticas educativas inclusivas.
- Proponer criterios teóricos de seguimiento y autoevaluación, alineados con los estándares de competencia digital docente, que permitan orientar futuras valoraciones de la propuesta formativa en contextos de implementación.

2.Contextualización

Este apartado tiene como objetivo describir el contexto institucional, educativo y social donde se enmarca la propuesta pedagógica “Click Pedagógico – Tu Ruta Digital”, orientada al fortalecimiento de las competencias digitales docentes. Esta contextualización permite sustentar la pertinencia del diseño formativo, así como reconocer los factores institucionales, pedagógicos y tecnológicos que lo orientan. Para ello, se presenta una caracterización del centro educativo, de los destinatarios y de las condiciones que inciden en el desarrollo de la propuesta.

La propuesta se desarrollará en una universidad pública de la región Caribe, comprometida con la formación integral y la innovación tecnológica. No obstante, persisten desafíos asociados con la actualización de sus modelos pedagógicos y curriculares frente a las demandas del entorno digital, especialmente en lo relacionado con el fortalecimiento de las competencias digitales docentes.

2.1.Descripción del centro, entorno y destinatarios

La propuesta se desarrollará en una universidad pública de educación superior ubicada en la región Caribe colombiana. Esta institución orienta su misión a la formación de profesionales comprometidos con el desarrollo humano, la participación democrática, la sostenibilidad ambiental y el avance científico, con especial énfasis en el contexto regional. Entre sus líneas estratégicas se encuentra la integración de tecnologías digitales para responder a los desafíos educativos contemporáneos, lo cual sustenta el enfoque del presente proyecto.

La iniciativa se articula con el Departamento de Educación Virtual, Medios Educativos y Audiovisuales —encargado de promover la apropiación pedagógica de las tecnologías por parte del profesorado— y con el programa académico de Intérprete de Lengua de Señas Colombiana–español, actualmente en fase de diseño curricular. Este programa, de carácter 100 % virtual, tiene una duración estimada de ocho semestres, contempla 140 créditos y proyecta un cupo inicial de 30 estudiantes por cohorte (Universidad del Atlántico, 2023).

Aunque el programa contará con un cuerpo docente más amplio, la presente propuesta está dirigida específicamente a cuatro profesores, quienes serán acompañados en el proceso de fortalecimiento de sus competencias digitales. Estos docentes, vinculados a las áreas de

Propuesta de innovación educativa para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes universitarios lingüística, interpretación, pedagogía y tecnología educativa, constituyen los destinatarios directos del proyecto. Se parte de la premisa de que, en el marco de la virtualización del programa, es necesario ofrecer un proceso de orientación sistemático en el uso pedagógico de herramientas digitales, que responda a las exigencias de accesibilidad, calidad y pertinencia de la educación en línea.

Esta propuesta busca incidir de manera directa en la calidad formativa del futuro programa, asegurando que el equipo docente cuente con herramientas metodológicas y tecnológicas que favorezcan el diseño de asignaturas accesibles, dinámicas e inclusivas. De forma indirecta, también se beneficiarán las futuras cohortes de estudiantes, quienes recibirán una formación más contextualizada, innovadora y alineada con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

A nivel institucional, se proyecta un impacto positivo en el fortalecimiento de capacidades internas para la gestión de propuestas educativas virtuales orientadas a la formación de intérpretes de lengua de señas colombiana–español, en respuesta a las exigencias contemporáneas de accesibilidad comunicativa y transformación digital en la educación superior.

A partir de la experiencia de acompañamiento a docentes vinculados al programa de Intérprete de Lengua de Señas Colombiana–español, y con el fin de sustentar la pertinencia de la propuesta Click Pedagógico – Tu Ruta Digital, se identifican diversas condiciones institucionales, tecnológicas y pedagógicas que inciden en el fortalecimiento de las competencias digitales docentes. Este análisis, sin pretensión diagnóstica, permite reconocer factores que pueden favorecer o dificultar el desarrollo del proyecto, organizados en torno a cuatro dimensiones comúnmente empleadas en la planificación educativa: fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas.

Entre las fortalezas institucionales, se destaca la existencia de una infraestructura tecnológica adecuada, así como de una plataforma virtual consolidada que facilita la creación y gestión de cursos en línea. Del mismo modo, el Departamento de Educación Virtual, Medios Educativos y Audiovisuales brinda acompañamiento a los docentes en el uso de herramientas digitales, lo que constituye un respaldo estratégico para la implementación de propuestas orientadas a la innovación pedagógica. Esta estructura se ve reforzada por una orientación institucional

Propuesta de innovación educativa para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes universitarios clara hacia la inclusión, el desarrollo humano y la transformación educativa mediante tecnologías digitales.

En cuanto a las oportunidades, la reciente creación del programa académico en modalidad virtual, enfocado en la formación de intérpretes de lengua de señas, representa un escenario propicio para consolidar procesos de cualificación docente en competencia digital. Esta iniciativa se alinea con las políticas nacionales de inclusión educativa lideradas por el Ministerio de Educación Nacional y entidades como el Instituto Nacional para Sordos (INSOR), que orientan la formación de intérpretes y promueven la accesibilidad comunicativa en entornos formativos. Asimismo, la inclusión de herramientas como Canva, Genially y H5P en el diseño de la propuesta se proyecta como una oportunidad para promover metodologías activas, inclusivas y adaptadas a las necesidades del contexto virtual.

Por otro lado, se reconocen debilidades asociadas a la limitada disponibilidad de equipos institucionales, lo cual obliga a los docentes a utilizar dispositivos personales que, en algunos casos, no cuentan con las condiciones técnicas necesarias para el desarrollo de actividades virtuales de manera óptima. También se han reportado dificultades relacionadas con la conectividad de las redes internas, lo que afecta el acceso fluido a las plataformas educativas y limita el desarrollo autónomo de competencias digitales por parte del profesorado.

Finalmente, se consideran amenazas externas vinculadas a brechas socioeconómicas que impactan tanto a docentes como a estudiantes, restringiendo el acceso a internet, la disponibilidad de recursos tecnológicos y las condiciones adecuadas para el aprendizaje en línea. A esto se suma la persistencia de enfoques tradicionales en algunos sectores del cuerpo docente, reflejada en una participación limitada en espacios de formación institucional y en cierta resistencia al cambio metodológico, lo que representa un desafío adicional para la consolidación de una cultura digital sólida y sostenible.

En coherencia con los propósitos de esta propuesta pedagógica, y con el fin de visibilizar las condiciones que inciden en el fortalecimiento de las competencias digitales docentes, se presenta a continuación un cuadro de análisis DAFO. Esta herramienta permite organizar de manera estructurada las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que rodean la implementación del programa de Intérprete de Lengua de Señas Colombiana–español en modalidad virtual, considerando factores institucionales, tecnológicos y pedagógicos relevantes para el diseño de la intervención.

Tabla 1. DAFO Institucional.

Fortalezas	Oportunidades
- Infraestructura tecnológica institucional funcional.	- Implementación del nuevo programa académico en modalidad virtual.
- Plataforma virtual consolidada para gestión de cursos.	- Alineación con políticas nacionales de inclusión educativa (MEN e INSOR).
- Existencia del Departamento de Educación Virtual, Medios Educativos y Audiovisuales que brinda acompañamiento docente.	- Oportunidad para integrar herramientas digitales accesibles como Canva, Genially y H5P en procesos de formación docente.
- Compromiso institucional con la inclusión, la innovación pedagógica y el uso de tecnologías.	- Potencial para fortalecer una cultura digital a partir del rediseño curricular y la virtualización progresiva del programa.
Debilidades	Amenazas
- Baja disponibilidad de equipos tecnológicos institucionales.	- Brechas socioeconómicas que limitan el acceso a internet y a dispositivos adecuados, tanto para docentes como para estudiantes.
- Conectividad deficiente en algunas áreas de la universidad.	- Persistencia de enfoques pedagógicos tradicionales y baja participación en procesos de formación digital.
- Uso frecuente de dispositivos personales sin condiciones técnicas óptimas.	- Dificultad para consolidar procesos sostenidos de innovación digital en ausencia de apropiación cultural y metodológica del entorno virtual.

Fuente: Elaboración propia (2025).

2.2. Justificación

La presente propuesta pedagógica tiene como finalidad el diseño de una estrategia formativa innovadora orientada al fortalecimiento de las competencias digitales docentes en el marco de la virtualización del programa de pregrado Intérprete de Lengua de Señas Colombiana–español, desarrollado por una universidad pública de la región Caribe. Esta iniciativa surge como una respuesta formativa a las exigencias del contexto educativo contemporáneo, en el que la calidad de la educación virtual está estrechamente relacionada con la preparación pedagógica y tecnológica del profesorado.

La pertinencia de este proyecto se sustenta en las necesidades institucionales evidenciadas a partir del acompañamiento a docentes vinculados al nuevo programa académico, quienes, en su mayoría, no han participado en procesos sistemáticos de formación digital especializada. Esta situación, común en diversos contextos de educación superior en América Latina, se agudizó durante la pandemia, momento en el que numerosos docentes enfrentaron dificultades para planificar, implementar y evaluar actividades virtuales de forma efectiva, afectando los procesos de enseñanza-aprendizaje (Arriaga & Lara, 2023). Por tanto, formar profesionales en modalidad virtual exige un cuerpo docente que no solo domine herramientas digitales, sino que también comprenda su aplicación pedagógica desde una perspectiva inclusiva y didácticamente eficaz.

Desde el punto de vista institucional, la propuesta se enmarca en las líneas estratégicas del Plan de Desarrollo Institucional 2022–2031 (Universidad del Atlántico, 2022), en el que se establece como prioridad la consolidación de una educación flexible, pertinente y de calidad mediante el uso de tecnologías digitales. Esta orientación se articula con las políticas nacionales de inclusión educativa impulsadas por el Ministerio de Educación Nacional y por el Instituto Nacional para Sordos (INSOR), que promueven la formación de intérpretes de lengua de señas como parte de una política pública de accesibilidad comunicativa. En ese sentido, la mejora de las competencias digitales del profesorado incidirá directamente en la calidad del programa virtual, y de forma indirecta en la formación de intérpretes capaces de contribuir a la inclusión de la comunidad sorda en distintos espacios sociales y académicos.

Además de los lineamientos institucionales y políticos, la propuesta responde también a una necesidad urgente a nivel nacional: la escasez de intérpretes de lengua de señas en Colombia.

Propuesta de innovación educativa para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes universitarios

Según datos del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), citados por el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicación (2021), existen aproximadamente 555.000 personas sordas en el país, mientras que solo hay alrededor de 660 intérpretes certificados, de los cuales cerca del 20% se concentra en Bogotá. Esta brecha evidencia una demanda insatisfecha en la garantía de derechos comunicativos de la población sorda, lo que refuerza la pertinencia de fortalecer la calidad del programa virtual y de los procesos formativos del profesorado. En consecuencia, al elevar las competencias digitales docentes, se estará contribuyendo indirectamente al cierre de esta brecha y a una educación más equitativa e inclusiva.

El fortalecimiento de competencias digitales docentes también se alinea con marcos internacionales como el Marco Europeo para la Competencia Digital Docente – DigCompEdu (Comisión Europea, 2020), el cual propone un enfoque reflexivo, colaborativo e inclusivo para la integración de las tecnologías en la enseñanza. Asimismo, la propuesta se vincula con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 de la Agenda 2030 (Naciones Unidas, 2018), que busca garantizar una educación de calidad, equitativa e inclusiva, y con el Decreto 2369 de 1997, que establece las bases para la formación de intérpretes de lengua de señas colombiana.

Adicionalmente, se han identificado antecedentes relevantes que sustentan esta iniciativa. A nivel internacional, el estudio realizado por Palacios et al. (2025), sobre la competencia digital docente en España y Portugal, basado en el marco DigCompEdu, evidenció que factores como la edad, el género y la experiencia docente influyen en el desarrollo de estas competencias. El estudio recomienda implementar formaciones diferenciadas y promover el trabajo colaborativo, lo cual aporta criterios metodológicos aplicables al presente proyecto.

En el contexto nacional, la experiencia de Gonzáles y Escobar (2022) en Valledupar demostró que el uso de herramientas como Wordwall y Google Drive en procesos de formación docente tuvo un impacto positivo, logrando que los participantes avanzaran del nivel explorador al nivel innovador en sus competencias digitales.

Desde el ámbito regional, se destaca el proyecto CompeteTIC, desarrollado por Escalante y Natera (2021) en la Universidad de Cartagena, el cual consistió en un curso virtual dirigido a docentes de básica primaria de una institución educativa distrital. Esta experiencia formativa abordó el uso pedagógico de las TIC, la planificación didáctica con herramientas digitales y el acompañamiento en el aprendizaje autónomo. Los resultados evidenciaron mejoras

Propuesta de innovación educativa para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes universitarios sustanciales en la práctica pedagógica y consolidaron un modelo replicable, alineado con los propósitos del presente proyecto.

En síntesis, el proyecto “Click Pedagógico – Tu Ruta Digital” busca responder a una necesidad institucional concreta mediante una estrategia formativa diseñada con criterios de accesibilidad, inclusión y calidad pedagógica. Su implementación no solo fortalecerá las capacidades del profesorado en entornos virtuales, sino que también contribuirá a la consolidación de una cultura digital en la educación superior, con impacto en la formación de intérpretes comprometidos con la justicia social y la equidad educativa.

2.3.Procedimiento creativo de innovación educativa

Según Martínez y Rogero (2021), innovar en educación no significa aplicar técnicas novedosas de forma acrítica, sino construir colectivamente nuevas formas de hacer escuela que respondan al contexto y dignifiquen la práctica pedagógica como acto ético y democrático. Desde esta perspectiva, el procedimiento creativo que dio origen a la propuesta Click Pedagógico – Tu Ruta Digital se fundamenta en la metodología Design Thinking, entendida como un enfoque flexible para imaginar, construir y validar soluciones pedagógicas contextualizadas. El proceso se estructuró en cinco fases: empatizar, definir, idear, prototipar y validar.

Fase 1 – Comprensión del contexto: En esta etapa se realizó un ejercicio de observación directa durante el acompañamiento a docentes del programa de Intérprete de Lengua de Señas Colombiana–español. Se identificaron tensiones como el bajo dominio de plataformas digitales avanzadas, la inseguridad frente al diseño de recursos propios y las dificultades en procesos de evaluación virtual. Estas evidencias reafirmaron la necesidad de diseñar una estrategia formativa centrada en el uso significativo de la tecnología.

Fase 2 – Definición del foco pedagógico: Se delimitó como núcleo del proyecto el fortalecimiento de competencias digitales de los docentes del programa, quienes requieren apoyo para virtualizar sus asignaturas de forma pertinente, inclusiva y contextualizada.

Fase 3 – Generación de propuestas: Desde una mirada crítica y situada, fundamentada en Martínez y Rogero (2021), se llevó a cabo una lluvia de ideas (véase Anexo A) orientada al diseño de estrategias formativas coherentes con las necesidades del profesorado. Entre las acciones propuestas destacan:

Propuesta de innovación educativa para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes universitarios

- Formación personalizada basada en DigCompEdu, con sesiones de coaching y enfoque inclusivo.
- Acompañamiento docente individualizado, mediante mentorías que orientan el uso pedagógico de herramientas digitales.
- Red de monitores innovadores, con estudiantes que colaboran en la creación de recursos interactivos.
- Uso de tecnologías accesibles, priorizando plataformas intuitivas y materiales inclusivos.
- Talleres prácticos con metodologías activas, centrados en experiencias contextualizadas.
- Cursos virtuales especializados, en formato de cápsulas auto formativas sobre planificación, evaluación y diseño digital.
- Tertulias Pedagógicas Digitales, como espacios horizontales para el diálogo, la retroalimentación y la construcción compartida de saberes.

Fase 4 – Prototipado pedagógico: Las estrategias seleccionadas se materializaron en recursos funcionales. La serie formativa, estructurada según el modelo DigCompEdu, incluye contenidos sobre accesibilidad digital, herramientas como Genially o Canva, y diseño de clases virtuales. Las Tertulias propician el intercambio reflexivo entre docentes y fortalecen una comunidad de práctica.

Fase 5 – Validación formativa: La evaluación se concibe como un proceso cualitativo, centrado en la apropiación docente, el compromiso con la innovación y la transformación progresiva de las prácticas pedagógicas. La retroalimentación generada en las Tertulias y el seguimiento en plataformas virtuales permitirán reajustar los contenidos de forma continua.

En definitiva, este procedimiento creativo no responde a una lógica instrumental, sino a una necesidad institucional concreta, desde una postura crítica y transformadora. Tal como señalan Martínez y Rogero (2021), la innovación educativa auténtica emerge de las prácticas escolares, se construye con sus actores y se orienta a garantizar el derecho a una educación digna, pública y contextualizada.

3. Marco teórico

El desarrollo del presente marco teórico se sustenta en una revisión bibliográfica rigurosa y selectiva, orientada a identificar los aportes conceptuales y normativos más pertinentes para fundamentar una propuesta de innovación educativa centrada en el fortalecimiento de competencias digitales docentes en contextos virtuales e inclusivos. La búsqueda se realizó en bases de datos académicas como Scopus, Dialnet, Redalyc y Google Scholar, utilizando descriptores como “innovación educativa”, “competencias digitales docentes”, “DigCompEdu”, “educación virtual”, “inclusión educativa” y “accesibilidad digital”.

Los criterios de inclusión para la selección de las fuentes consideraron:

- Actualidad (prioridad a documentos publicados entre 2020 y 2025).
- Relevancia contextual (aportes teóricos y experiencias aplicadas en América Latina o Europa, con posibilidad de transferencia al contexto colombiano).
- Aplicabilidad (relación directa con el proyecto y sus componentes metodológicos y pedagógicos).

Las fuentes seleccionadas no solo permiten conceptualizar los ejes de la propuesta, sino también establecer un puente entre la teoría y las acciones concretas que configuran el diseño de la serie formativa “Click Pedagógico – Tu Ruta Digital”. Cada uno de los autores citados fue escogido por su capacidad para aportar una comprensión crítica y situada sobre los retos de la educación virtual, la innovación educativa y la inclusión.

3.1. Innovación educativa

Crespo et al. (2022), en su análisis sobre las transformaciones pedagógicas contemporáneas, sostienen que la innovación educativa no se reduce a la aplicación de metodologías novedosas, sino que implica un cambio estructural orientado a enfrentar los grandes desafíos del sistema educativo, como la desigualdad, la segmentación escolar y la escasa financiación. Su propósito último es mejorar el bienestar integral de la comunidad educativa, en particular de docentes, estudiantes y familias.

Los autores proponen cinco atributos clave que debe reunir toda innovación efectiva: la ventaja relativa (el nuevo enfoque debe superar lo anterior), la compatibilidad (coherencia con valores, contextos y saberes previos), la baja complejidad (facilidad de implementación),

Propuesta de innovación educativa para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes universitarios la factibilidad (posibilidad de ser piloteada antes de su ejecución masiva) y la observabilidad (visibilidad de sus efectos y potencial de replicabilidad).

Estas categorías resultan altamente pertinentes para sustentar el diseño de la serie formativa “Click Pedagógico – Tu Ruta Digital”, ya que dicha propuesta es coherente con la cultura institucional, presenta baja complejidad técnica, puede ser implementada de forma progresiva y genera productos visibles (como cápsulas educativas accesibles), lo que facilita su evaluación y difusión. Además, se concibe como un proceso formativo ético y transformador, en sintonía con las demandas actuales de justicia educativa y digital.

3.2. Competencias digitales

El Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad (2022), en un documento clave para el contexto latinoamericano, define las competencias digitales como “el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, el trabajo y la participación social” (p. 6). Esta definición enfatiza una visión ética y transformadora del uso tecnológico, aspecto crucial en procesos formativos centrados en la equidad digital y la ciudadanía activa.

La selección de esta fuente responde a su relevancia en el contexto educativo colombiano, al ofrecer una visión integral que articula tres dimensiones interrelacionadas: (1) el conocimiento, vinculado con la búsqueda, selección y evaluación crítica de la información en línea; (2) las habilidades técnicas, relacionadas con el manejo eficaz de dispositivos y plataformas; y (3) las actitudes, centradas en el uso ético, responsable y seguro de la tecnología.

Este enfoque sustenta el proyecto “Click Pedagógico – Tu Ruta Digital”, cuyo objetivo es fortalecer dichas competencias en los docentes del programa de Intérprete de Lengua de Señas Colombiana–español. A través de cápsulas educativas, mentorías personalizadas y tertulias pedagógicas, se busca que los docentes desarrollen capacidades que trasciendan lo técnico y se conviertan en agentes de transformación pedagógica, capaces de diseñar experiencias formativas inclusivas, críticas y adaptadas a los desafíos del siglo XXI.

3.3.Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores – DigCompEdu

El Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu), desarrollado por la Comisión Europea (2020), constituye una referencia ampliamente reconocida en el ámbito educativo internacional. Este modelo ofrece una estructura comprensiva para describir las competencias digitales requeridas por los docentes en contextos formativos diversos, razón por la cual ha sido seleccionado como referente teórico en este proyecto.

El modelo articula seis áreas clave que agrupan un total de 22 competencias específicas:

- Compromiso profesional, centrado en el uso de tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración entre pares y el desarrollo profesional continuo.
- Recursos digitales, orientado a la selección, creación, adaptación y gestión de contenidos digitales pertinentes.
- Enseñanza y aprendizaje, que aborda la integración de tecnologías en la planificación e implementación de experiencias pedagógicas.
- Evaluación, que promueve el uso de herramientas digitales para monitorear el progreso, proporcionar retroalimentación y ajustar el proceso formativo.
- Empoderamiento del alumnado, enfocado en la inclusión, la participación activa y la personalización del aprendizaje.
- Facilitación de la competencia digital del alumnado, destinada a fomentar la alfabetización digital en los estudiantes.

Este marco se vincula directamente con las estrategias propuestas en Click Pedagógico – Tu Ruta Digital, especialmente en el diseño de la serie formativa por cápsulas, que responde a las áreas de enseñanza, evaluación y empoderamiento del alumnado. Asimismo, el acompañamiento personalizado (mentorías) y las tertulias pedagógicas digitales apuntan al fortalecimiento del compromiso profesional. El uso de recursos accesibles e inclusivos se alinea con la segunda área, mientras que el enfoque de co-creación con estudiantes refuerza la sexta área del marco. De este modo, DigCompEdu no solo guía la estructura de la propuesta, sino que permite su evaluación progresiva y contextualizada.

3.4. Educación virtual: definición y beneficios

La irrupción de la pandemia por COVID-19 aceleró la adopción de modelos de educación virtual en diversos niveles del sistema educativo, generando una transformación en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Barrientos et al. (2022) definen la educación virtual como una modalidad predominantemente asincrónica, que posibilita el acceso autónomo a contenidos formativos y fomenta la interacción en espacios colaborativos mediados por tecnología. En este entorno, el rol del docente se reconfigura, asumiendo funciones de guía, mediador y facilitador del aprendizaje.

El aprovechamiento de plataformas como Genially, Canva y herramientas de gestión de aprendizaje, permite diseñar entornos educativos dinámicos, accesibles y adaptados a las características del estudiantado. Esta modalidad favorece la flexibilización del tiempo y el espacio, lo cual es especialmente pertinente en programas que, por su naturaleza, exigen una atención diferenciada y accesible, como es el caso del programa de Intérprete de Lengua de Señas Colombiana—español de la Universidad.

En este contexto, la presente propuesta busca que los docentes fortalezcan sus competencias digitales para integrar contenidos virtuales accesibles a través de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), diseñados conforme a criterios pedagógicos y de inclusión. De esta manera, se pretende potenciar experiencias de aprendizaje significativas, flexibles y sostenibles que respondan a las demandas formativas del programa y a los desafíos de la educación superior contemporánea.

3.5. Accesibilidad Digital e Inclusión Educativa

La accesibilidad digital constituye un principio esencial para garantizar el derecho a una educación inclusiva, equitativa y de calidad, eliminando las barreras físicas, sociales, culturales y comunicativas que afectan a determinados grupos poblacionales. Roma (2021) subraya que la inclusión no puede reducirse a una adecuación técnica o normativa, sino que debe traducirse en condiciones reales de participación, interacción y aprendizaje para todos los sujetos, especialmente aquellos en situación de vulnerabilidad.

Desde esta perspectiva, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC, 2020) define la accesibilidad web como el conjunto de criterios y estándares técnicos

Propuesta de innovación educativa para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes universitarios que deben cumplir los contenidos digitales para garantizar su acceso universal. Estos principios no solo permiten la navegabilidad por parte de personas con discapacidad, sino que también promueven experiencias educativas más claras, comprensibles y personalizables para toda la comunidad.

En coherencia con estos lineamientos, el proyecto Click Pedagógico – Tu Ruta Digital incorpora el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), el cual plantea la necesidad de ofrecer múltiples formas de representación, expresión y compromiso para atender la diversidad de estilos, capacidades y ritmos de aprendizaje del profesorado. Este marco teórico no solo orienta la estructura pedagógica de la serie formativa, sino que garantiza que las cápsulas educativas estén diseñadas con criterios de accesibilidad cognitiva, sensorial y comunicativa.

Así, se contemplan recursos con subtitulación, audiodescripción, guiones transcritos, interfaces intuitivas, elementos visuales claros y temporizaciones flexibles, en consonancia con las buenas prácticas de accesibilidad digital. Estas acciones permiten responder de forma concreta a la necesidad de asegurar la participación activa y la equidad en los procesos formativos del programa de Intérprete de Lengua de Señas Colombiana–español, en sintonía con una educación virtual que dignifique la diferencia.

3.6.Estrategias para la Educación Inclusiva Web

En el contexto colombiano, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC, 2020) ha establecido los Estándares de Accesibilidad Web, orientados a garantizar que los contenidos digitales sean comprensibles, navegables y utilizables por todas las personas, sin importar sus condiciones físicas, sensoriales o cognitivas. Estos estándares contemplan aspectos fundamentales como la incorporación de subtítulos, interpretación en lengua de señas colombiana, guiones transcritos y mapas de sitio accesibles y actualizados.

Además, se establece la necesidad de que los elementos no textuales —como imágenes, gráficos, sonidos y animaciones— estén acompañados de textos alternativos descriptivos, de modo que puedan ser interpretados por lectores de pantalla u otras tecnologías de apoyo. Se recomienda también el uso de colores contrastantes, tipografías legibles y escalabilidad de los textos hasta un 200%, sin que ello afecte la estructura del contenido (MinTIC, 2020).

Estas disposiciones son incorporadas de forma explícita y operativa en la serie formativa del proyecto Click Pedagógico – Tu Ruta Digital, cuyo diseño considera desde su etapa de prototipado la inclusión de subtitulación sincronizada, audiodescripciones y guiones descargables. Asimismo, los recursos interactivos desarrollados mediante plataformas como Genially o Canva, siguen criterios de accesibilidad y navegación intuitiva para asegurar el acceso equitativo a la información.

Estas estrategias no solo responden al cumplimiento normativo, sino que materializan el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en la práctica docente virtual. De esta forma, el profesorado del programa de Intérprete de Lengua de Señas Colombiana–español se empodera para crear ambientes digitales verdaderamente inclusivos, fortaleciendo su rol como mediadores de aprendizajes accesibles, pertinentes y transformadores.

En síntesis, el marco teórico desarrollado proporciona los fundamentos conceptuales y normativos que sustentan la propuesta "Click Pedagógico – Tu Ruta Digital", orientada al fortalecimiento de las competencias digitales docentes desde una perspectiva inclusiva, crítica y contextualizada. En primer lugar, se concibe la innovación educativa no como la mera incorporación de recursos novedosos, sino como una transformación situada que responde a los desafíos estructurales del sistema educativo, articulando el saber pedagógico con las necesidades reales de los actores escolares (Crespo et al., 2022).

En este contexto, se destacan las competencias digitales como eje transversal del proyecto, entendidas como un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para la apropiación crítica de las tecnologías en entornos de enseñanza-aprendizaje (Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad, 2022). Esta visión se operacionaliza mediante el marco DigCompEdu, el cual guía de forma clara el diseño de las estrategias formativas, asegurando una progresión coherente en las seis áreas competenciales: compromiso profesional, recursos digitales, enseñanza-aprendizaje, evaluación, empoderamiento del alumnado y facilitación de su competencia digital (Comisión Europea, 2020).

Asimismo, la educación virtual se configura como el entorno idóneo para la implementación de la propuesta, permitiendo una experiencia formativa flexible, autónoma e interactiva. La serie de cápsulas educativas diseñada contempla recursos accesibles que cumplen con los estándares establecidos por el MinTIC (2020) y promueven aprendizajes significativos,

Propuesta de innovación educativa para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes universitarios especialmente en un programa como el de formación de intérpretes de lengua de señas, donde la inclusión adquiere un valor estratégico y ético.

Finalmente, el proyecto se fundamenta en principios de accesibilidad digital e inclusión educativa, sustentados en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que promueve prácticas pedagógicas sensibles a la diversidad y orientadas a eliminar barreras físicas, sensoriales y cognitivas. La convergencia entre estos marcos conceptuales y normativos garantiza la coherencia, pertinencia y viabilidad de la propuesta, consolidando una ruta digital que no solo potencia el desarrollo profesional docente, sino que también dignifica la educación como un derecho para todos.

4. Proyecto de Innovación Educativa Profesional/ Aplicado (PIE)

La transformación digital en la educación superior ha generado nuevas exigencias en la práctica docente, especialmente en programas que requieren atención diferenciada y accesible. Tal es el caso del programa de Intérprete de Lengua de Señas Colombiana–español, donde la inclusión digital no solo es deseable, sino necesaria. En este escenario, la formación en competencias digitales se convierte en una prioridad estratégica para garantizar experiencias formativas equitativas y pertinentes.

El proyecto “Click Pedagógico – Tu Ruta Digital” surge como respuesta a esta necesidad. Su objetivo es fortalecer las competencias digitales docentes mediante una estrategia formativa estructurada en tres componentes principales: cápsulas educativas, mentorías personalizadas y tertulias pedagógicas digitales. Esta combinación permite abordar distintos niveles de competencia, respetar los ritmos de aprendizaje y promover una formación accesible y sostenible.

Las cápsulas formativas están alineadas con el marco DigCompEdu y abordan temas como accesibilidad digital y diseño de recursos interactivos. Las mentorías personalizadas permiten un acompañamiento adaptado a cada perfil docente, orientando la aplicación práctica de los contenidos. Por su parte, las tertulias ofrecen un espacio de diálogo horizontal para la reflexión y la co-construcción de saberes entre pares.

Estas acciones responden directamente al problema identificado: las dificultades del profesorado para virtualizar contenidos de forma eficaz, inclusiva y contextualizada. Al incluir herramientas como Genially, Canva y H5P, así como recursos accesibles (subtítulos, guiones transcritos, navegación intuitiva), se garantiza una experiencia pedagógica ajustada a las diversas necesidades del cuerpo docente.

El marco teórico respalda de manera explícita esta propuesta. El DigCompEdu orienta la progresión de las competencias digitales en seis áreas fundamentales, desde el compromiso profesional hasta el empoderamiento del alumnado. A su vez, el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) permite adaptar los recursos formativos según las características del profesorado, promoviendo la inclusión desde el diseño.

La propuesta también se alinea con los compromisos institucionales en calidad educativa, inclusión y desarrollo profesional. Esta coherencia se evidencia en acciones como la mentoría

Propuesta de innovación educativa para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes universitarios de coaching, la implementación de cápsulas accesibles y la promoción de comunidades de práctica. Así, “Click Pedagógico” se presenta como una estrategia transformadora, ética y viable, centrada en el bienestar docente y en la garantía del derecho a una educación inclusiva y digitalmente competente.

4.1. Objetivos

Objetivo general:

Fortalecer las competencias digitales de los docentes del programa de pregrado Intérprete de Lengua de Señas Colombiana–español de una universidad de la región Caribe, mediante una propuesta formativa basada en el modelo B-learning, para el diseño y uso de recursos digitales accesibles en entornos virtuales, conforme al marco DigCompEdu y los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Objetivos específicos:

- Diseñar recursos educativos digitales accesibles utilizando herramientas como Canva, Genially y H5P, a través de cápsulas formativas microlearning y retos prácticos en entornos virtuales, con el fin de fomentar espacios inclusivos que respondan a los principios de accesibilidad web y licencias abiertas.
- Aplicar los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en la estructuración pedagógica de contenidos digitales, mediante la creación guiada de materiales y el acompañamiento pedagógico del coach educativo, para atender la diversidad del profesorado en los procesos de formación virtual.
- Proponer estrategias de acompañamiento docente, como mentorías personalizadas y tertulias pedagógicas, integrando sesiones asincrónicas con retroalimentación y espacios de reflexión colaborativa, con el propósito de fortalecer el pensamiento crítico sobre el uso de tecnologías accesibles y consolidar una cultura institucional de innovación inclusiva.
- Plantear instrumentos de seguimiento y evaluación del proceso formativo, mediante la formulación de listas de verificación, rúbricas, bitácoras y encuestas alineadas con las fases metodológicas del proyecto, con el fin de que puedan ser aplicados en una futura implementación para monitorear el desarrollo de competencias digitales y facilitar la retroalimentación continua.

4.2.Participantes

El proyecto “Click Pedagógico” está dirigido a cuatro docentes del programa de pregrado virtual Intérprete de Lengua de Señas Colombiana–español de una universidad del Caribe colombiano. La selección se realizó con base en los siguientes criterios: vinculación activa mediante contrato con la Universidad, asignación de asignaturas para su virtualización, disposición para participar en procesos de formación y apertura al uso de tecnologías accesibles. Estos docentes están adscritos a áreas clave como lingüística, pedagogía e interpretación, lo cual garantiza la pertinencia de su participación en el proceso de transformación digital.

Los beneficiarios directos de la propuesta son estos cuatro profesores, quienes participarán en cápsulas formativas asincrónicas, asesorías individualizadas y espacios de reflexión pedagógica. La finalidad es fortalecer sus competencias digitales según el modelo DigCompEdu, fomentar el uso de recursos accesibles, y promover la creación de experiencias de aprendizaje inclusivas en ambientes virtuales.

Para acompañar el proceso, se contará con tres figuras de apoyo especializadas:

- El Coach Educativo es un profesional con formación en pedagogía, coaching y mediación digital. Su rol será acompañar emocional y didácticamente a los docentes, fortaleciendo su motivación, disminuyendo la resistencia al cambio y promoviendo una actitud activa frente a la innovación.
- El Tutor Personalizado es un docente con experiencia en diseño instruccional y competencias digitales avanzadas. Asesorará de forma individual a los participantes, brindando orientación sobre cómo integrar herramientas digitales en el diseño de asignaturas accesibles, ajustadas a las necesidades del estudiantado.
- Los Tutores Técnicos, pertenecientes al área de educación virtual de la Universidad, cuentan con formación en sistemas y administración de plataformas LMS. Su labor será asistir en la gestión operativa de la plataforma SICVI-567: configuración de aulas, carga de contenidos, uso de herramientas y resolución de problemas técnicos.

De manera indirecta, se beneficiarán aproximadamente 30 estudiantes matriculados en el programa, quienes accederán a cursos mejor estructurados, con recursos inclusivos y estrategias activas que optimizan su aprendizaje. Aunque no participarán directamente, se

Propuesta de innovación educativa para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes universitarios proyecta medir el impacto de la propuesta a través de encuestas de percepción y análisis comparativo de accesibilidad en los cursos virtualizados.

En síntesis, este proyecto articula a un equipo diverso y complementario de actores, cuya colaboración permitirá consolidar una red de apoyo técnico, pedagógico y emocional. “Click Pedagógico” representa una apuesta institucional por el fortalecimiento docente con perspectiva inclusiva, orientado a elevar la calidad educativa en entornos digitales accesibles.

4.3. Estrategia metodológica

La ejecución del proyecto de innovación “Click Pedagógico” se fundamenta en un enfoque metodológico aplicado, centrado en la transformación de una práctica educativa concreta: la formación docente en competencias digitales en procesos de virtualización universitaria. Este enfoque busca promover experiencias formativas situadas, flexibles y creativas, adaptadas a las particularidades institucionales y del profesorado.

La propuesta se articula en torno al modelo de aprendizaje combinado (B-learning), que conjuga las ventajas de la formación virtual con espacios de acompañamiento asincrónico o presenciales. Según Nolasco y Orozco (2021), el B-learning es una modalidad educativa innovadora que articula lo presencial y lo virtual, permitiendo al estudiante desarrollar habilidades cognitivas, metacognitivas y colaborativas de manera flexible y significativa.

Además, estos autores mencionan que, en el contexto de la formación docente, este modelo potencia la autonomía, el pensamiento crítico y la autorregulación del aprendizaje, promoviendo una apropiación más eficaz de los contenidos y una mejora en el rendimiento académico y en la práctica pedagógica. También destacan que el B-learning favorece la integración de entornos tecnológicos con enfoques pedagógicos centrados en el estudiante, permitiendo mayor autonomía y personalización del aprendizaje.

Asimismo, señalan que esta modalidad facilita la implementación de metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo y el uso de recursos multimedia adaptativos, lo que enriquece la experiencia formativa y fortalece la apropiación del conocimiento en contextos reales. Estas dinámicas permiten que el docente no sea un receptor pasivo de información, sino un protagonista activo de su proceso formativo, capaz de tomar decisiones, resolver problemas y construir saberes de forma situada.

Por otro lado, subrayan la importancia de diseñar secuencias didácticas coherentes, accesibles y multiformato, que consideren la diversidad de estilos de aprendizaje y promuevan una interacción constante entre tutores y participantes como eje del acompañamiento significativo. Su estudio también evidencia que el éxito del B-learning en la educación superior requiere del acompañamiento de asesores empáticos, fundamentales para fomentar una experiencia formativa integral.

Esta visión coincide con el propósito del proyecto “Click Pedagógico”, que no solo se enfoca en las herramientas digitales, sino también en las condiciones emocionales, sociales y pedagógicas necesarias para una formación significativa y sostenible. La estrategia metodológica del proyecto de innovación se divide en cuatro fases que serán descritas en las próximas líneas.

En la fase de activación, los docentes ingresan por primera vez a la plataforma “Click Pedagógico”, exploran su interfaz intuitiva tipo Netflix y acceden al módulo introductorio diseñado para generar confianza tecnológica, motivar la participación e introducir los fundamentos de la accesibilidad y cultura digital crítica. Esta etapa inicial se evalúa mediante un cuestionario de percepción, que permite identificar las expectativas, nivel de confianza y actitudes frente al uso de tecnologías digitales.

Luego, en el trabajo asincrónico autónomo, cada docente avanza a su propio ritmo a través de cápsulas micro formativas que integran productos parciales prácticos y autoevaluaciones. Estas actividades utilizan herramientas como Canva, Genially y H5P, orientadas al diseño de recursos educativos accesibles. Esta fase tiene como propósito fortalecer habilidades técnicas y éticas en el uso de tecnologías. La evaluación se realiza a través de listas de cotejo por módulo, completadas semanalmente por los tutores al verificar la participación en la plataforma virtual y las entregas correspondientes.

En la etapa de acompañamiento personalizado, se desarrollan sesiones presenciales o sincrónicas a cargo del Coach Educativo y el Tutor Personalizado. Estas sesiones, tanto individuales como grupales, permiten atender dudas, afianzar contenidos y orientar la creación de recursos digitales adaptados a las asignaturas. La evaluación se realiza mediante un formulario de seguimiento individual, que permite a los tutores consignar observaciones cualitativas sobre el progreso, necesidades y evolución de cada participante tras las sesiones de tutoría.

Propuesta de innovación educativa para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes universitarios

Paralelamente, se realizan tertulias pedagógicas, espacios colaborativos informales donde los docentes comparten experiencias, reflexionan sobre los desafíos enfrentados y construyen saberes colectivos. Estos encuentros refuerzan la dimensión emocional, social y pedagógica del aprendizaje. Su impacto se mide a través de encuestas de satisfacción, aplicadas de forma breve y anónima a mitad del proceso y al cierre del módulo, con el fin de ajustar la experiencia formativa.

Finalmente, en la fase de cierre y proyección, se presentan los productos creados, se realiza una autoevaluación reflexiva y se elabora un plan de sostenibilidad que proyecte el impacto de la propuesta. Esta fase permite consolidar aprendizajes, visibilizar logros y formular compromisos a futuro. Las herramientas de evaluación incluyen una rúbrica de evaluación de productos finales, diseñada con criterios previamente compartidos, que valora la calidad pedagógica, inclusión, creatividad y accesibilidad de los cursos digitales desarrollados por los docentes.

Asimismo, se aplica una encuesta de satisfacción al finalizar el módulo, orientada a recoger valoraciones sobre los recursos, contenidos y acompañamiento recibido, permitiendo así identificar fortalezas y oportunidades de mejora en el proceso formativo. Este insumo complementa la autoevaluación y el cuestionario de percepción, brindando una visión global sobre la experiencia del participante. Los resultados obtenidos son analizados por el equipo pedagógico para ajustar futuras ediciones del programa, garantizando su mejora continua.

Cabe aclarar que, aunque el proyecto contempla diversos instrumentos de evaluación como rúbricas, listas de verificación y encuestas, estos no tienen carácter investigativo. Su aplicación no responde a fines de validación científica ni de generalización de resultados, sino a una evaluación pedagógica de tipo formativo, orientada a monitorear avances, ajustar procesos y mejorar la experiencia de aprendizaje de los docentes.

A lo largo de todas las fases, se incorporan los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y de accesibilidad digital como fundamentos éticos que guían la propuesta, junto con el uso de licencias abiertas y buenas prácticas de autoría. La estrategia metodológica de “Click Pedagógico” se consolida, así como una apuesta formativa coherente con los desafíos contemporáneos de la educación superior, sustentada en evidencia científica y orientada a una transformación digital inclusiva y sostenible.

Propuesta de innovación educativa para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes universitarios

De igual forma, se contempla la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje del profesorado. Se han previsto mecanismos de flexibilidad como la reprogramación de sesiones sincrónicas, la extensión de plazos en casos justificados y el acceso multiformato a los contenidos (video, texto, audio). Esto permite que los docentes puedan participar activamente, sin que sus condiciones laborales, personales o tecnológicas representen una barrera para su formación.

La implementación progresiva de la plataforma SICVI-567 facilita el desarrollo del proyecto, pues su compatibilidad con herramientas accesibles y su interfaz intuitiva permiten una navegación fluida y una experiencia de aprendizaje más autónoma. A través de foros, chats y mensajería interna, se fomenta una interacción constante entre tutores y docentes, promoviendo el acompañamiento continuo y la resolución oportuna de dudas.

En resumen, la estrategia metodológica del proyecto articula fundamentos teóricos actualizados, metodologías activas, y una visión humanista de la formación docente. Al integrar flexibilidad, personalización, inclusión y sostenibilidad, “Click Pedagógico” representa un modelo replicable y adaptado a las realidades de la educación superior virtual, con especial atención a la justicia educativa y a la dignificación de la labor docente.

4.4. Actividades

En el contexto actual de transformación digital educativa, el diseño de recursos accesibles e inclusivos constituye un eje fundamental para garantizar el derecho a una educación de calidad para todos los estudiantes, sin distinción. Este módulo, centrado en el perfil del diseñador pedagógico digital, propone el desarrollo de competencias para la creación de materiales didácticos mediados por tecnologías como Canva, Genially y H5P, alineados con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y los criterios de accesibilidad digital.

A través de cinco cápsulas formativas, se orienta al participante en el uso ético, creativo y pedagógico de herramientas digitales, promoviendo prácticas inclusivas que favorezcan la participación, la representación y la expresión de la diversidad del estudiantado. Asimismo, se aborda el licenciamiento abierto como componente esencial para fomentar una cultura colaborativa, respetuosa de los derechos de autor y comprometida con el acceso equitativo al conocimiento.

Tabla 2. Módulo 1- Perfil diseñador.

Actividad 1. Perfil diseñador- Diseño de recursos educativos digitales accesibles
Objetivos
• Diseñar recursos educativos digitales accesibles utilizando herramientas como Canva, Genially y H5P, a través de cápsulas formativas microlearning y retos prácticos en entornos virtuales, con el fin de fomentar espacios inclusivos que respondan a los principios de accesibilidad web y licencias abiertas. • Aplicar los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en la estructuración pedagógica de contenidos digitales, mediante la creación guiada de materiales y el acompañamiento pedagógico del coach educativo, para atender la diversidad del profesorado en los procesos de formación virtual. • Proponer estrategias de acompañamiento docente, como mentorías personalizadas y tertulias pedagógicas, integrando sesiones asincrónicas con retroalimentación y espacios de reflexión colaborativa, con el propósito de fortalecer el pensamiento crítico sobre el uso de tecnologías accesibles y consolidar una cultura institucional de innovación inclusiva.
Descripción
Este módulo se compone de 5 cápsulas formativas centradas en la figura del diseñador pedagógico digital, orientado a promover entornos virtuales inclusivo mediante la creación de recursos digitales. Duración estimada: 10 horas distribuidas en 5 sesiones (2 horas por sesión) <u>Sesión 1- Introducción a Canva para el diseño educativo accesible:</u> Duración: Dos horas Contenido: Se presenta un vídeo instructivo que guía a los participantes en el proceso de registro, uso de plantillas prediseñadas, edición accesible de textos e imágenes, y aplicación de criterios como contraste visual, tipografía legible e inclusión de íconos comprensibles. Se explica que el contraste visual robusto se refiere a la diferencia perceptible entre el texto y su fondo, con una proporción mínima recomendada de 4.5:1 para garantizar la legibilidad de los contenidos digitales por parte de personas con baja visión o daltonismo. Asimismo,

se destaca que estos elementos responden a los principios de perceptibilidad, operabilidad, comprensibilidad y robustez tecnológica, definidos por las Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1 (W3C, 2025), cuya aplicación asegura el acceso equitativo a la información educativa para todas las personas, independientemente de sus capacidades o dispositivos de navegación.

Producto parcial: Boceto de un recurso accesible a Canva

Vinculación con el objetivo: Aplicación inicial de criterios de accesibilidad y diseño de Canva inclusivo.

Sesión 2- Introducción a Genially para el diseño educativo accesible:

Duración: 2 horas

Se desarrolla un vídeo tutorial que acompaña a los participantes en el proceso de exploración y aprovechamiento de la herramienta Genially, desde la creación de una cuenta hasta la elaboración de recursos interactivos. El vídeo promueve el uso de textos, imágenes y otros elementos visuales, orientados a su inserción de manera estratégica para favorecer la comprensión y la interacción significativa con los contenidos.

Producto parcial: Mapa interactivo

Vinculación con objetivo: Representación diversa de contenidos.

Sesión 3- Introducción a H5P para el diseño educativo accesible:

Duración: 2 horas

Se ofrece una guía detallada para el uso pedagógico de H5P, una herramienta digital que permite la creación de contenidos interactivos como cuestionarios, presentaciones, juegos, vídeos enriquecidos, y líneas de tiempo. Se profundiza en sus tres modalidades de implementación:

Modo Plataforma H5P: uso directo desde la web oficial de H5P, donde los docentes pueden crear contenidos sin necesidad de integrar la herramienta en una plataforma educativa. Ideal para quienes no disponen de un LMS institucional.

Modo Integrado: integración nativa en plataformas LMS como Moodle o WordPress, permitiendo un seguimiento automatizado del progreso de los estudiantes y la gestión directa desde el entorno de aprendizaje.

Modo Embebido: inserción del contenido creado en otras plataformas mediante código iframe, posibilitando su visualización en sitios web, blogs o EVA sin perder interactividad.

Producto parcial: Creación de un recurso interactivo.

Vinculación con objetivo: Diseño accesible, participativo y gamificado.

Sesión 4- Diseño Universal para el Aprendizaje y Accesibilidad Digital:

Duración: 2 horas

Este vídeo presenta los principios fundamentales del Diseño Universal para el Aprendizaje, enfatizando la importancia de crear recursos educativos digitales que no solo sean estéticamente atractivos, sino accesibles y comprensibles para toda la comunidad. Se abordan 3 principios claves del DUA:

1. Promover múltiples formas de representación de la información (textos, imágenes, audio, videos, lengua de señas, subtítulos).
2. Permitir diversas formas de participación (Actividades orales, escritas, colaborativas, lúdicas o gamificada).
3. Ofrecer múltiples formas de demostrar lo aprendido (infografía, vídeos, podcast, entre otros).

Asimismo, se destacan las recomendaciones para la creación de materiales accesibles que incluyen subtítulos, tipografía legible, contrastes adecuados y textos alternativos de imágenes, MINTIC (2022).

Producto parcial: Revisión crítica del recurso en construcción.

Vinculación con objetivo: Evaluación de inclusión y mejora continua.

Sesión 5- Licencias abiertas y publicación ética de materiales educativos:

Duración: 2 horas

Durante esta sesión se presenta una imagen explicativa que sintetiza los diferentes tipos de licencias que regulan el uso de obras protegidas por derecho de autor, haciendo énfasis en la licencia Creative Commons. A través de un esquema visual, se ilustran los permisos y restricciones asociadas a cada tipo de licencia, en términos de acceso, distribución, modificación, uso comercial y requisitos de atribución. Este recurso permitirá a los participantes comprender la importancia de utilizar licencias abiertas para fomentar prácticas éticas legales en la creación y publicación de materiales educativos, promoviendo una cultura de acceso libre, colaboración y respeto por los derechos intelectuales.

Producto parcial: Selección y aplicación de licencia Creative Commons a un recurso propio.

Actividad final:

Diseña y publica un recurso educativo digital relacionado con la asignatura en la que impartirás clases virtuales. El recurso debe ser accesible e inclusivo, utilizando Canva, Genially, H5P, que responda a los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje y que incluya licenciamiento abierto creative Commons.

Instrucciones:

- 1- Selecciona un tema del sílabo Intérprete de Lengua de Señas Colombiana-español.
- 2- Crea un recurso educativo digital, empleando alguna de las siguientes herramientas vistas en el módulo (Canva, Genially o H5P).
- 3- Aplica los principios del DUA, asegurándote de usar distintas formas de representar la información, ofreciendo múltiples formas de participación y permitiendo diferentes maneras de demostrar lo aprendido.
- 4- Asegúrala accesibilidad del recurso, cuidando aspecto como contrastes adecuados del color, tipografía legible, inclusión de subtítulos o audios, textos alternativos en imágenes.
- 5- Publica el recurso con una licencia Creative Commons para que en un futuro otros educadores de la Universidad, lo puedan reutilizar.
- 6- Entrega final: Comparte el enlace del recurso publicado, acompañado de una breve descripción donde expliques ¿Qué principios de DUA aplicaste? ¿Qué elementos de accesibilidad incorporaste? y ¿Qué tipo de licencia usaste y por qué?

Nota: Aunque el módulo está diseñado principalmente para su desarrollo en modalidad asincrónica, los docentes contarán con encuentros presenciales complementarios bajo la modalidad de *Coaching pedagógico* y *Tutorías personalizadas*. Estos espacios permitirán resolver dudas, profundizar en el uso didáctico de las herramientas digitales y acompañar la creación de los recursos educativos. Además, se organizará un espacio de *Tertulias pedagógicas digitales*, un encuentro informal para compartir experiencias, reflexionar sobre los desafíos vividos y construir saberes colaborativos entre pares, fortaleciendo la dimensión humana, social y pedagógica del proceso formativo.

Vinculación con objetivo: Construcción colaborativa de saberes y reflexión crítica sobre el uso de tecnologías accesibles.

Medidas de atención a la diversidad (si procede)

- Recursos multiformato: texto, audio, vídeo con subtítulos.

- Flexibilidad en la entrega según necesidades: extensión del plazo o formato alternativo.
- Asesoría individual asincrónica a demanda.
- Interfaz amigable e inclusiva basada en principios de usabilidad y accesibilidad digital.
- Evaluación centrada en el cumplimiento del objetivo pedagógico, no en la destreza técnica.

Materiales y espacios

Materiales: videotutoriales, guías, esquemas de licencias.

Plataformas: Canva, Genially, H5P.

Humanos: docentes expertos en accesibilidad, TIC e innovación.

Técnicos: EVA, dispositivos digitales con internet.

Económicos: No aplica. Recursos institucionales disponibles.

Participantes y/o agrupamientos

- Trabajo principalmente individual con momentos de interacción colectiva en foros y sesiones presenciales.
- Agrupamiento flexible para coevaluación y socialización de recursos diseñados.
- Participación de tutores y expertos en innovación, motivación, TIC y accesibilidad.

Criterios de evaluación

Durante el módulo, se aplicarán rúbricas formativas por cada producto parcial para guiar el proceso de mejora continua y asegurar el cumplimiento de los objetivos de accesibilidad, diseño y pertinencia pedagógica (Véase Anexo B).

Se realizará una retroalimentación formativa mediante la siguiente rúbrica publicada, la cual cumple con la necesidad de indicar cómo se retroalimenta el producto final.

1. Diseño y creatividad del recurso educativo (25%)

- El recurso educativo digital es atractivo visualmente y adecuado para la asignatura del programa Intérprete de Lengua de Señas colombiana-español.
- Se utilizan herramientas digitales de manera creativa y efectiva Canva, Genially y H5P.

- El recurso está bien organizado y presentan información de manera clara coherente y fácil de navegar.

2. Aplicación de los Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) 30%:

- Se integran múltiples formas de representación de la información: textos, imágenes, audio vídeos, lengua de señas o subtítulos.
- Se ofrecen diversas formas de participación: actividades orales, escritas colaborativas, lúdicas o gamificada.
- Se proporciona la oportunidad de demostrarlo aprendido a través de diferentes medios: infografías, vídeos, podcast, entre otros.
- El recurso fomenta la accesibilidad y la inclusión de estudiantes con diferentes necesidades, promoviendo la equidad en el aprendizaje.

3. Accesibilidad digital 20%:

- El recurso presenta un diseño visual accesible, contrastes adecuados de color, tipografía legible y elementos visuales fáciles de interpretar.
- Se incorporan subtítulos, audios, textos alternativos en imágenes o cualquier otra característica que facilite la comprensión a estudiante con diversas capacidades.
- El recurso es accesible desde diferentes dispositivos y plataformas, garantizando la usabilidad para todos los estudiantes.

4. Licenciamiento y ética digital 10%:

- El recurso educativo digital se publica bajo una licencia Creative Commons (tipo de licencias según la intención de uso y reutilización), medido por correcta aplicación y justificación en la entrega.

5. Justificación pedagógica y reflexiva 10%:

- Se incluye una breve descripción explicativa sobre cómo se aplicaron los principios de DUA y los elementos de accesibilidad en el diseño del recurso.
- La descripción también incluye una reflexión sobre la elección de la licencia Creative Commons y su impacto en la accesibilidad y el uso compartido del material educativo, evaluada mediante entrega final escrita.

6. Participación en encuentros y espacios de acompañamiento 5%:

- La participación activa y reflexiva en los encuentros presenciales, tutorías personalizadas, foros y la tertulia digital, que serán verificados mediante asistencia y participación activa en foro y sesiones.
- El intercambio de experiencias y conocimientos con compañeros y tutores, y el uso de los espacios de socialización del proyecto, reflejarán el compromiso con la mejora continua.

Nota: En el Anexo C se incluyen imágenes representativas del módulo que conforma la propuesta titulada Click Pedagógico, orientada al fortalecimiento de las competencias digitales del cuerpo docente universitario. Esta propuesta ha sido diseñada en la plataforma Canva, y puede consultarse a través del siguiente enlace: https://www.canva.com/design/DAGqCwAe-7s/tukaYsfYw9Y0SIffzDqRQ/edit?utm_content=DAGqCwAe-7s&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Fuente: Elaboración propia (2025).

4.5. Recursos

A continuación, se presenta la lista de recursos que se utilizarán en el diseño de la propuesta.

Tabla 3. Recursos de la propuesta.

Tipo de recurso	Detalles específicos
Materiales	Videotutoriales, guías impresas y digitales, esquemas visuales sobre licencias Creative Commons
Plataformas	Canva, Genially, H5P, Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)
Humanos	Docentes expertos en TIC, accesibilidad, innovación pedagógica y lengua de señas
Técnicos	Dispositivos digitales con conexión a internet, software de autoría digital accesible
Económicos	No aplica. Todos los recursos serán proporcionados por la universidad mediante infraestructura existente

Fuente: Elaboración propia (2025).

4.6. Temporalización

El proyecto de innovación se estructura en una secuencia temporal organizada en 15 semanas. Estas responden a la necesidad de establecer un itinerario claro, coherente y gradual, que facilite tanto el desarrollo de los contenidos como la integración de estrategias formativas y espacios de acompañamiento previstos. A continuación, se presenta el cronograma detallado:

Tabla 4. *Cronograma de actividades del proyecto “Click Pedagógico”.*

Semana	Actividad principal	Detalles
1	Encuentro inicial con el coaching pedagógico	Sesión motivacional para presentar el módulo, generar sentido de pertenencia y alinear expectativas.
2	Video tutorial en Canva + Foro	Visualización del recurso sobre diseño gráfico educativo y participación en el foro de preguntas y aportes.
3	Video interactivo en Genially + Foro	Análisis de ejemplos de contenidos gamificado y reflexión colectiva en el foro.
4	Guía detallada en H5P + Foro	Ejercitación práctica con herramientas interactivas. Participación en foro.
5	Encuentro con tutor personalizado	Sesión individual para elegir la herramienta digital más adecuada que desarrollará cada participante.
6	Material sobre Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y accesibilidad	Estudio autónomo sobre inclusión digital y diseño accesible.
7	Licencias digitales y derechos de autor	Formación sobre licenciamiento de recursos educativos abiertos.
8	Tutoría personalizada	Segunda sesión de asesoría para iniciar el diseño del curso virtual.
9	Segundo encuentro con el coaching pedagógico	Acompañamiento emocional y motivacional para fortalecer la creatividad y compromiso.
10	Desarrollo inicial del curso virtual	Semana destinada al diseño estructural del curso por parte del participante.
11	Té Innovador	Espacio de socialización informal, intercambio de ideas y buenas prácticas entre los participantes.

12	Continuación del diseño del curso	Avance en la creación de contenidos digitales y organización didáctica.
13	Última tutoría personalizada	Asesoría final para revisar avances, resolver dudas y preparar la entrega del producto final.
14 y 15	Creación y entrega del curso.	Se entrega el producto final.

Fuente: Elaboración propia (2025).

5. Evaluación, seguimiento y control

5.1. Sistemas de evaluación.

El sistema de evaluación del proyecto Click Pedagógico – Tu Ruta Digital se concibe como una estrategia de verificación continua para garantizar una implementación eficaz, coherente con los objetivos, actividades y cronograma previstos. Esta evaluación busca constatar el buen funcionamiento de la propuesta y permitir ajustes o mejoras ante posibles dificultades. Para ello, se establece un modelo de seguimiento pedagógico que responde a tres preguntas clave:

¿Qué se evalúa? Se valoran el desarrollo y cumplimiento de las actividades formativas, la participación y compromiso de los docentes, la calidad pedagógica de los cursos digitales diseñados, la integración de principios de accesibilidad y del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), la aplicabilidad del curso en contextos reales, la percepción de los participantes y el impacto sostenido en su práctica docente.

¿A quién se evalúa? A los docentes participantes, considerando su implicación, aprendizajes y producto final; al equipo de acompañamiento, según la calidad de la tutoría y claridad de orientaciones; y al proyecto en su conjunto, evaluando su implementación, pertinencia, impacto y proyección institucional.

¿Cómo se evalúa? Desde una perspectiva formativa, entendida como herramienta de mejora continua e integrada al proceso. Se utilizan instrumentos prácticos y no invasivos que permiten valorar la participación, el progreso y la calidad del trabajo sin generar sobrecarga. Entre ellos destacan: listas de cotejo (seguimiento de tareas), escalas de observación (actitudes y compromiso), rúbricas (calidad pedagógica y creatividad), cuestionarios de percepción (avances y dificultades), formularios de seguimiento individual (comentarios cualitativos) y encuestas de satisfacción (fortalezas y aspectos a mejorar). Estos recursos facilitan una retroalimentación oportuna y la realización de ajustes durante el módulo, sin convertir la evaluación en un estudio académico.

Estos instrumentos permiten un acompañamiento eficaz, retroalimentación oportuna y ajustes durante el desarrollo del módulo, sin generar carga adicional ni transformar el proceso en un estudio académico.

5.2. Instrumentos de seguimiento y control

Con el propósito de garantizar un seguimiento riguroso y a la vez flexible del desarrollo del módulo Click Pedagógico – Tu Ruta Digital, se han definido una serie de instrumentos sencillos y accesibles que permiten acompañar el proceso formativo sin interferir en la dinámica de trabajo de los participantes. Estos instrumentos no tienen una finalidad evaluativa tradicional ni investigativa, sino que están orientados a valorar el avance, identificar necesidades, ofrecer retroalimentación oportuna y facilitar la mejora continua.

A continuación, se presenta una tabla que resume los instrumentos de seguimiento propuestos, su propósito pedagógico, el momento en que serán aplicados y la forma en que se llevarán a cabo dentro del marco del acompañamiento docente:

Tabla 5. Instrumentos de seguimiento.

Instrumento	Propósito pedagógico	Momento de aplicación	¿Cómo se va a realizar?
Lista de cotejo (véase Anexo D)	Verificar el cumplimiento de actividades semanales (ver recursos, participar, entregar productos).	Durante todo el módulo (semanal)	Completada por los tutores al revisar la participación en la plataforma virtual y las entregas semanales.
Escala de observación (Véase Anexo E)	Valorar la participación, compromiso y disposición durante los encuentros presenciales.	Encuentros sincrónicos clave (1, 5, 9, 11)	Aplicada por los tutores en cada sesión, registrando actitudes y colaboración de manera sencilla y descriptiva.
Rúbrica de evaluación	Valorar la calidad del producto final (curso digital), su coherencia pedagógica, inclusión y creatividad.	Fase final del módulo (semanas 13–15)	Utilizada por los tutores según criterios previamente compartidos, para acompañar y retroalimentar el proceso creativo.
Cuestionario de percepción (Véase Anexo F)	Conocer las opiniones del participante sobre el proceso, sus aprendizajes y desafíos enfrentados.	Al inicio y al final del módulo	Aplicado en formato digital, con preguntas abiertas y cerradas de reflexión personal y valoración formativa.

Formulario de seguimiento individual (Véase Anexo G)	Registrar observaciones del tutor sobre el progreso, necesidades y evolución de cada participante.	Durante las tutorías personalizadas	Llenado de manera cualitativa por el tutor después de cada sesión, como bitácora de acompañamiento.
Encuesta de satisfacción (Véase Anexo H)	Recoger valoraciones sobre los recursos, contenidos y acompañamiento recibido.	Mitad (semana 7) y final del módulo (semana 15)	Aplicada en línea, de forma breve y anónima, orientada a detectar mejoras y ajustar la experiencia formativa.

Fuente: Elaboración propia (2025).

6. Difusión y viabilidad del proyecto

La difusión del proyecto Click Pedagógico – Tu Ruta Digital constituye una acción estratégica esencial para asegurar su apropiación institucional, impacto a corto y largo plazo, y posibilidad de réplica en otros escenarios educativos. Esta estrategia contempla una comunicación sistemática, multicanal y segmentada que incluye tanto a los docentes participantes como a los destinatarios indirectos, garantizando así la visibilidad del proyecto más allá del ámbito inmediato de implementación.

Entre los destinatarios indirectos se encuentran los equipos de coordinación académica, el personal directivo, los docentes de otras facultades o programas, los responsables de formación docente institucional y actores decisores en políticas educativas. La comunicación con estos actores se llevará a cabo mediante acciones específicas como la distribución periódica de boletines digitales, publicaciones en redes institucionales, presentaciones en consejos académicos, participación en espacios de formación internos y la divulgación de los resultados en eventos institucionales, como el Encuentro de Innovación Pedagógica. Esta socialización permitirá demostrar el valor formativo del proyecto y ampliar su alcance a otras áreas de la universidad.

La continuidad de estas acciones está prevista durante todo el ciclo del proyecto: en las fases iniciales, para convocar y sensibilizar; durante la implementación, para mantener informada a la comunidad sobre los avances; y al finalizar, para visibilizar los logros y productos formativos. Además, se planifica una periodicidad semestral de relatorías públicas y un espacio permanente en el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) donde se recopilen testimonios, recursos y productos destacados. Esta sistematización favorecerá su actualización y reutilización en futuras ediciones.

En cuanto a la sostenibilidad, el proyecto contempla su integración como parte estructural del plan institucional de formación docente, ya sea en su versión completa o modularizada por cápsulas temáticas. Se proyecta también la consolidación de una comunidad de práctica entre los egresados del módulo, promoviendo un entorno colaborativo continuo para el intercambio de saberes y el acompañamiento entre pares. Los recursos educativos diseñados por los docentes serán publicados en un repositorio institucional con licencias Creative Commons, lo

Propuesta de innovación educativa para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes universitarios cual asegura su libre difusión, adaptación y uso por otros programas o instituciones interesadas.

Respecto a la viabilidad financiera, el proyecto no representa una carga presupuestal adicional para la universidad. Se fundamenta en el aprovechamiento de infraestructuras tecnológicas ya existentes (como el EVA institucional), herramientas digitales gratuitas (Genially, Canva, H5P) y en la disponibilidad de un equipo humano con experiencia comprobada en formación docente, accesibilidad e innovación educativa, cuyas funciones están alineadas con las actividades propuestas. Por tanto, todas las acciones pueden ser asumidas como parte de las responsabilidades operativas del personal institucional, lo que garantiza su factibilidad operativa y presupuestal.

En síntesis, la estrategia de difusión y viabilidad del proyecto se fundamenta en el compromiso institucional con la innovación educativa, la accesibilidad y la formación continua, promoviendo no solo la implementación exitosa de Click Pedagógico, sino su consolidación como una política sostenible de transformación digital en la educación superior.

7. Conclusiones

El presente Trabajo Fin de Estudios tuvo como propósito central diseñar una propuesta de intervención educativa orientada al fortalecimiento de las competencias digitales del profesorado del programa de Intérprete de Lengua de Señas Colombiana–Español en una universidad pública de la región Caribe. Esta necesidad emergió del reconocimiento de las limitaciones que enfrentan los docentes para planificar y gestionar entornos virtuales de aprendizaje, especialmente en lo relativo a la inclusión, la accesibilidad y el uso pedagógico de las tecnologías digitales.

En función de este objetivo general, se establecieron y desarrollaron cuatro objetivos específicos que guiaron de forma coherente la construcción teórica, metodológica y operativa del proyecto. En primer lugar, se cumplió el objetivo de diseñar recursos educativos digitales accesibles mediante herramientas como Canva, Genially y H5P. Para ello, se estructuró un módulo formativo compuesto por cápsulas microlearning y retos prácticos, centrados en la creación de materiales inclusivos alineados con principios de accesibilidad web y licencias abiertas, lo cual representa una contribución concreta al diseño didáctico en entornos virtuales.

En segundo lugar, se logró aplicar los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como base de la propuesta formativa, garantizando que los contenidos ofrecieran múltiples formas de representación, participación y expresión. Esta integración se reflejó tanto en los contenidos de las sesiones como en los criterios de evaluación, asegurando así una respuesta pedagógica a la diversidad del profesorado.

En tercer lugar, se alcanzó el objetivo de proponer estrategias de acompañamiento docente efectivas. El diseño incluyó espacios sincrónicos y asincrónicos como las tutorías personalizadas, el coaching pedagógico y la Tertulia Innovadora, que buscan no solo orientar técnicamente a los docentes, sino también fomentar su reflexión crítica, motivación y sentido de comunidad en torno a la transformación educativa.

En cuarto lugar, se diseñaron instrumentos de seguimiento y evaluación del proceso formativo con carácter formativo y no investigativo, como listas de verificación, rúbricas, bitácoras y cuestionarios de percepción. Estos recursos permitirán monitorear los avances en la

Propuesta de innovación educativa para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes universitarios apropiación de competencias digitales y ofrecer retroalimentación oportuna, sin interferir en la dinámica natural del aprendizaje docente.

Asimismo, se abordó la sostenibilidad y viabilidad del proyecto a partir de la reutilización de recursos institucionales ya disponibles, la integración de licencias Creative Commons y la propuesta de institucionalizar el módulo como parte estable del programa de formación docente. La estrategia de difusión se planteó desde una lógica multicanal y continua, involucrando tanto a participantes directos como a actores institucionales clave, y contemplando la participación activa en espacios como el Encuentro de Innovación Pedagógica, entre otros mecanismos de visibilización.

En suma, este trabajo no solo ha permitido alcanzar los objetivos propuestos, sino que ofrece una propuesta estructurada, viable y alineada con las necesidades reales del contexto educativo analizado. Entre sus principales aportaciones se destaca la articulación entre accesibilidad, pedagogía digital y acompañamiento docente, así como la incorporación del enfoque de inclusión como eje transversal en todo el diseño. Estas características le otorgan al proyecto un carácter replicable y adaptable a otros programas de formación universitaria.

En definitiva, “Click Pedagógico – Tu Ruta Digital” constituye una propuesta innovadora y pertinente que puede contribuir de manera significativa a la transformación de las prácticas docentes en entornos virtuales, fortaleciendo una cultura institucional basada en la equidad, la accesibilidad y el desarrollo profesional continuo. Este trabajo representa un punto de partida sólido para futuras implementaciones y adaptaciones que sigan posicionando la educación como motor de inclusión y cambio social.

8. Autoevaluación

La elaboración de este Trabajo Fin de Estudios ha representado un proceso de crecimiento académico y profesional, orientado a la comprensión profunda del vínculo entre innovación educativa, accesibilidad y desarrollo de competencias digitales docentes. El diseño del proyecto “Click Pedagógico – Tu Ruta Digital” permitió consolidar habilidades en el análisis de necesidades formativas, la planificación de estrategias metodológicas inclusivas y la estructuración de propuestas coherentes con los marcos internacionales de educación digital.

Uno de los principales desafíos fue la escasa disponibilidad de información especializada sobre formación docente en programas de Intérprete de Lengua de Señas Colombiana, lo cual condicionó el acceso a datos específicos y a experiencias previas sistematizadas. Frente a esta limitación, se optó por realizar un análisis contextual apoyado en fuentes institucionales y en referentes conceptuales transversales, lo que permitió diseñar una propuesta adaptable a diferentes contextos educativos con poblaciones diversas.

Asimismo, el diseño de materiales didácticos digitales accesibles implicó retos técnicos y metodológicos, al exigir el dominio de herramientas como Canva, Genially y H5P, así como la aplicación de criterios de accesibilidad web establecidos por las WCAG 2.1. Este proceso, aunque demandante, resultó formativo, ya que fortaleció la comprensión del rol que cumple el diseño inclusivo en la reducción de brechas digitales y educativas.

Desde una perspectiva metodológica, se reconoce que la inclusión de una fase piloto habría enriquecido la validación práctica del diseño. No obstante, dado que este trabajo se enmarca únicamente en la etapa de planificación, se incorporaron mecanismos de evaluación formativa, espacios de acompañamiento y estrategias de seguimiento que permitirían, en un escenario futuro, ajustar e implementar la propuesta de manera efectiva.

En cuanto a su sostenibilidad, el proyecto contempla elementos que favorecerían su continuidad institucional, como la utilización de recursos libres, el desarrollo de contenidos con licencias abiertas, la posibilidad de integrarlo como módulo formativo permanente, y la conformación de una comunidad de práctica docente. Además, la propuesta podría ser replicada o adaptada en otros programas académicos con características similares, lo que refuerza su viabilidad técnica, pedagógica y operativa.

En suma, se destaca que el diseño del proyecto ofrece una base sólida para futuras aplicaciones prácticas y procesos de investigación aplicada. Su enfoque inclusivo, centrado en el fortalecimiento de competencias digitales desde una perspectiva ética y colaborativa, constituye una contribución relevante al campo de la formación docente en entornos virtuales accesibles, en coherencia con las necesidades actuales de la educación superior.

Para finalizar, la construcción de esta propuesta formativa representó mucho más que un ejercicio académico; constituyó una experiencia de alto valor formativo, que articuló saberes previos con nuevas comprensiones sobre la educación digital inclusiva. El diseño de *Click Pedagógico – Tu Ruta Digital* evidenció un proceso de aprendizaje profundo, sostenido en la lectura crítica, la interpretación rigurosa de marcos teóricos contemporáneos y la capacidad de traducirlos en acciones pedagógicas viables.

A través de esta creación, se consolidó una evolución profesional marcada por la apropiación consciente de herramientas, metodologías y principios orientados a la transformación de la práctica docente. No fue una mera sistematización de contenidos, sino una propuesta que refleja el despertar de una visión renovada del quehacer educativo: más accesible, más humana, más comprometida. Esta obra se convierte así en testimonio de una trayectoria que no solo se fortalece, sino que se redefine, abriendo nuevas posibilidades de impacto en la formación docente con sentido ético, crítico y transformador.

9. Referencias Bibliográficas

- Arriaga, O. y Lara, M. (2023). La innovación en la educación superior y sus retos a partir del COVID-19. *Revista Educación*, 47(1), 460–474. <https://doi.org/10.15517/revedu.v47i1.51979>
- Barrientos, N., Yáñez, V., Pennanen, A. y Aparicio, C. (2022). Análisis sobre la educación virtual, impactos en el proceso formativo y principales tendencias. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 28(4). <https://produccioncientificaluz.org/index.php/racs/article/view/39144>
- Comisión Europea. (2020). *Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu)*. https://www.metared.org/content/dam/metared/pdf/marco_europeo_para_la_competencia_digital_de_los_educadores.pdf
- Escalante, R. y Natera, C. (2021, noviembre). *CompeteTIC: Curso virtual para el fortalecimiento de las competencias digitales en los docentes de básica primaria de la Institución Educativa Distrital Las Flores* [Trabajo de grado de maestría, Universidad de Cartagena]. <https://hdl.handle.net/11227/14783>
- González, A. y Escobar, J. (2022). Fortalecimiento de competencias digitales en docentes de secundaria de Valledupar. *Revista Docencia Universitaria*, 23(2), 1–11. <https://doi.org/10.18273/revdu.v23n2-2022001>
- Martínez, J. y Rogero, J. (2021). El entorno y la innovación educativa. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), 33–52. https://revistas.uam.es/reice/article/view/reice2021_19_004/13905
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2024). *Educación virtual o educación en línea*. <https://www.mineduacion.gov.co/portal/Educacion-superior/Informacion-Destacada/196492:Educacion-virtual-o-educacion-en-linea>
- Ministerio de Salud. (1997). *Decreto 2369 de 1997, por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 324 de 1996*. <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/Decreto-2369-de-1997.pdf>
- Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia (MinTIC). (2020). *Directrices de accesibilidad web*.

https://gobiernodigital.mintic.gov.co/692/articles-160770_Directrices_Accesibilidad_web.pdf

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (2021). *Centro Relevo*.
<https://centroderelevo.gov.co/632/w3-article-239345.html>

Naciones Unidas. (2018). *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: Una oportunidad para América Latina y el Caribe*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/cb30a4de-7d87-4e79-8e7a-ad5279038718/content>

Nolasco, M. y Orozco, L. (2021). Percepción del blended learning en profesores y estudiantes universitarios. *Inventio, la génesis de la cultura universitaria en Morelos*, 17(41).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8304568>

Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad. (2022). *Monógrafos España Digital: Competencias digitales*. Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital.
<https://www.ontsi.es/sites/ontsi/files/2023-03/202307%20Monogr%C3%A1fico%20Competencias%20Digitales.pdf>

Palacios, A., Llorente, C., Lucas, M. y Bem-haja, P. (2025). Macroassessment of teachers' digital competence. DigCompEdu study in Spain and Portugal. [Macroevaluación de la competencia digital docente. Estudio DigCompEdu en España y Portugal]. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 28(1), pp. 177-196.
<https://doi.org/10.5944/ried.28.1.41379>

Roma, M. (2021). La accesibilidad en los entornos educativos virtuales: Una revisión sistemática. *Revista Científica Arbitrada de la Fundación Menteclara*, 1–29.

Torres, D., Rincón, A. y Medina, R. (2022). Competencias digitales de los docentes en la Universidad de los Llanos, Colombia. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 14(26), e2246.
<https://doi.org/10.22430/21457778.2246>

Universidad del Atlántico. (2022). *Plan de Desarrollo Institucional PDI 2022–2031*.
<https://www.uniatlantico.edu.co/wp-content/uploads/2022/05/Plan-de-Desarrollo-Institucional-PDI-2022-2031.pdf>

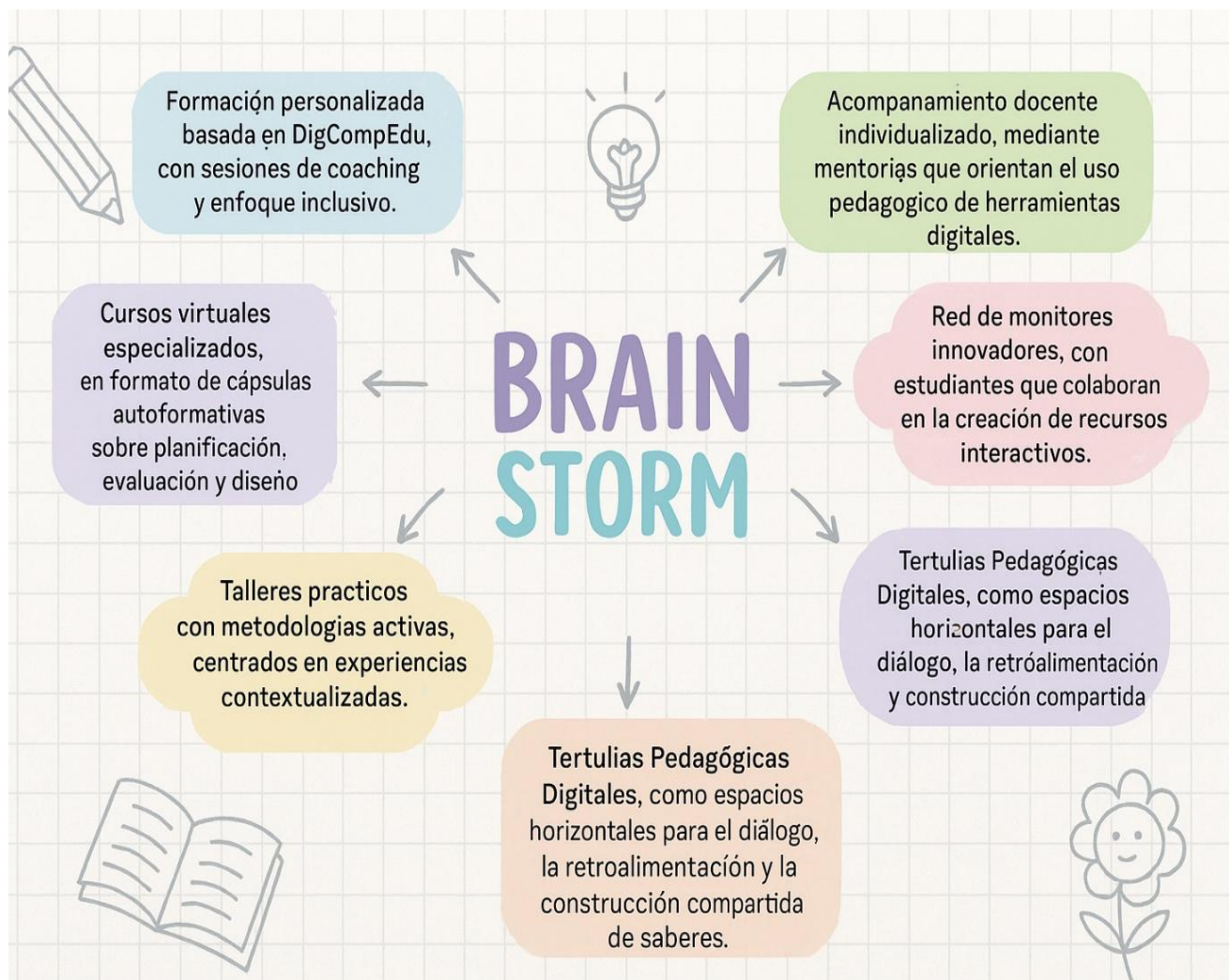
Propuesta de innovación educativa para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes universitarios
Universidad del Atlántico. (2023, 21 de abril). *Acuerdo Superior No. 0000006 (21 de abril de 2023)*. <https://www.uniatlantico.edu.co/wp-content/uploads/2023/05/ACUERDO-SUPERIOR-No.-000006-DEL-21-DE-ABRIL-DE-2023-FIRMADO.pdf>

Universidad del Atlántico. (2025, 7 de febrero). *La Universidad del Atlántico le apuesta a la formación virtual y a distancia con nuevos programas de pregrado y posgrados*. <https://www.uniatlantico.edu.co/uniatlantico-le-apuesta-a-la-formacion-virtual-y-a-distancia-con-nuevos-programas-de-pregrado-y-postgrado/>

World Wide Web Consortium. (2025). *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1 [Recomendación W3C]*. <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>

10. Anexos

Anexo A: Lluvia de ideas



Anexo B: Rúbrica de evaluación formativa de productos parciales del módulo

<u>Rúbrica formativa del producto parcial #1: Boceto de Canva</u>			
Criterio	Excelente	Satisfactorio	Por mejorar
Aplicación de principios de diseño accesible	Usa contraste adecuado, tipografía legible e íconos comprensibles. Aplica al menos 2 criterios WCAG de forma evidente.	Aplica algunos criterios básicos de accesibilidad, aunque con leves inconsistencias.	No aplica criterios de accesibilidad de manera clara o coherente.
Claridad y organización visual del boceto	El contenido está muy bien estructurado, es claro, coherente y fácil de leer.	Presenta estructura visual comprensible, pero con detalles que podrían mejorarse.	La organización dificulta la comprensión del contenido. Hay sobrecarga o desorden visual.
Pertinencia pedagógica del contenido	El tema elegido es relevante para el programa y tiene una intención didáctica clara.	El tema es adecuado, pero con desarrollo pedagógico limitado.	El contenido no es claro o no se relaciona directamente con el programa.
Reflexión escrita sobre el uso de Canva	El párrafo demuestra comprensión, incluye aprendizajes concretos y posibles aplicaciones pedagógicas.	El párrafo es breve, pero comunica lo aprendido de manera general.	El párrafo es vago o no refleja una reflexión real sobre el uso de la herramienta.
Entrega del enlace editable	El enlace funciona, está bien compartido y lleva al recurso solicitado.	El enlace fue entregado, pero con algún error menor (acceso restringido, versión no editable, etc.).	No se entregó el enlace o no permite visualizar el recurso.
<u>Rúbrica formativa del producto parcial #2: Mapa Interactivo en Genially</u>			
Criterio	Excelente	Satisfactorio	Por mejorar
Cantidad y funcionalidad de los puntos interactivos	Contiene 4 o más puntos bien distribuidos, todos activos y con contenido claro.	Contiene 4 puntos, aunque alguno presenta errores menores o poco desarrollo.	Menos de 4 puntos o puntos con enlaces rotos / sin contenido relevante.
Calidad de la información y	Los textos, imágenes o enlaces son	El contenido es adecuado, aunque	El contenido es superficial,

recursos integrados	pertinentes, claros y fortalecen la comprensión del tema.	poco integrado o con escasa profundidad.	descontextualizado o confuso.
Accesibilidad visual y navegabilidad	Excelente contraste, elementos visuales legibles, buena organización. Navegación intuitiva.	Aceptable accesibilidad visual, aunque mejorable en algunos aspectos. Navegación posible.	Contraste inadecuado, texto ilegible o navegación poco intuitiva.
Reflexión escrita sobre el uso de Genially	El párrafo expresa una valoración crítica, con ideas claras sobre su potencial pedagógico.	El párrafo es general, pero identifica usos posibles.	El párrafo es vago o no demuestra comprensión del valor pedagógico de Genially.
Entrega del enlace público	El enlace funciona correctamente y permite acceso inmediato al mapa interactivo.	El enlace es funcional, pero con limitaciones (p. ej. requiere acceso).	El enlace no funciona o no fue compartido.

Rúbrica formativa del producto parcial #3: Recurso en H5P

Criterio	Excelente	Satisfactorio	Por mejorar
Integración de elementos interactivos	Contiene al menos un elemento interactivo relevante (pregunta, video enriquecido, línea de tiempo...) bien implementado.	Contiene un elemento interactivo funcional, aunque con limitaciones.	No incluye interacción real o está mal implementada.
Calidad del contenido pedagógico	El contenido está alineado con un tema del programa, es claro y significativo.	El contenido es adecuado, pero poco desarrollado o poco claro.	El contenido es superficial o no vinculado claramente al programa.
Accesibilidad y presentación visual	Se evidencia diseño accesible: buena tipografía, navegación fluida, contraste adecuado.	Presentación aceptable, aunque con aspectos visuales mejorables.	Presentación poco clara o inaccesible para diversos usuarios.
Reflexión escrita sobre el uso de H5P	El párrafo muestra comprensión del valor pedagógico de H5P y su impacto en el aprendizaje virtual.	El párrafo responde a la consigna, aunque con poco desarrollo.	El párrafo es vago o no muestra reflexión real.

Entrega del enlace al recurso	El enlace es funcional, público y lleva directamente al recurso solicitado.	El enlace funciona parcialmente o requiere ajustes (p. ej. permisos).	No se entregó enlace o está roto/inaccesible.
<u>Rúbrica formativa del producto parcial #4: Rediseño con DUA y accesibilidad</u>			
Criterio	Excelente	Satisfactorio	Por mejorar
Aplicación de principios DUA (mínimo 2)	Aplica de manera clara al menos 2 principios del DUA, con justificación coherente.	Aplica al menos 1 principio correctamente o 2 de forma parcial.	No se aplican principios DUA de forma clara o están mal comprendidos.
Elemento de accesibilidad integrado	Integra uno o más elementos accesibles (subtítulos, texto alternativo, tipografía legible, etc.) de forma efectiva.	Se incorpora un elemento accesible básico, pero requiere mejoras.	No se identifica claramente ningún elemento accesible.
Mejora propuesta en la inclusión del estudiantado	Identifica claramente cómo el rediseño favorece la inclusión. Argumentación sólida.	Menciona un beneficio general para la inclusión.	No queda clara la mejora propuesta o está ausente.
Calidad de la actividad rediseñada	Coherente, bien estructurada y vinculada al contenido del programa.	Cumple con la consigna, aunque con organización o profundidad mejorables.	Actividad poco desarrollada, desconectada del contexto o sin propósito claro.
Entrega del producto y descripción reflexiva	Actividad entregada correctamente con una reflexión escrita clara y pertinente.	Actividad entregada, con una reflexión breve o poco desarrollada.	Actividad incompleta, sin reflexión o sin entrega clara.
<u>Rúbrica formativa del producto parcial #5: Licenciamiento y reflexión ética</u>			
Criterio	Excelente	Satisfactorio	Por mejorar
Selección adecuada de la licencia Creative Commons	La licencia es pertinente al tipo de recurso y su uso está justificado con claridad.	La licencia es válida, aunque con justificación limitada o genérica.	La licencia no es adecuada o no hay justificación del tipo elegido.
Aplicación técnica de la licencia en el recurso	El ícono y el texto de la licencia están correctamente	La licencia está incorporada, pero con detalles técnicos mejorables.	La licencia no está insertada o es ilegible/incompleta.

insertados en el recurso.			
Reflexión ética sobre el licenciamiento	Presenta una reflexión clara, crítica y coherente sobre la importancia del acceso abierto y la reutilización.	Responde a la pregunta de forma general, pero sin profundidad argumentativa.	La reflexión es superficial, vaga o ausente.
Pertinencia del recurso elegido para licenciar	El recurso educativo escogido es relevante, original y coherente con la aplicación de licencias abiertas.	El recurso es adecuado, aunque poco desarrollado o no claramente vinculado.	No se evidencia un recurso claro o es poco pertinente.
Entrega completa del producto parcial	Se entrega el recurso licenciado, con su justificación y reflexión ética.	Se entrega el recurso con partes incompletas (reflexión o justificación).	No se entrega correctamente el producto o está muy incompleto.

Anexo C: Imágenes del módulo Perfil diseñador



Tutorial para diseñar en Genially



Ingrid Almendrales L

Ir a la siguiente >

Introducción a H5P

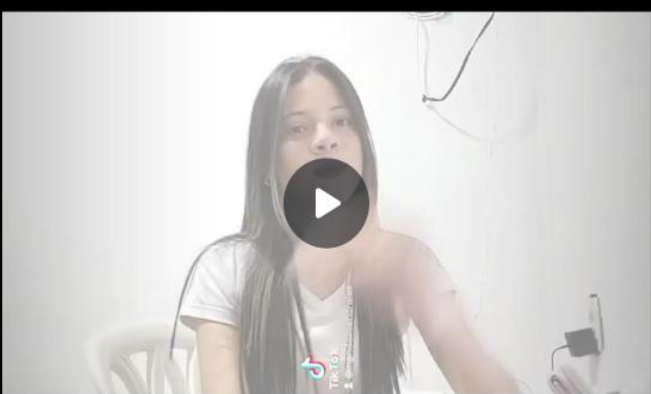
H5P es una herramienta digital que permite crear contenidos interactivos como cuestionarios, presentaciones, juegos, videos con preguntas, líneas de tiempo y más. Es muy útil para hacer que el aprendizaje sea más dinámico y participativo.



Ingrid Almendrales L

Ir a la siguiente >

DUA Y ACCESIBILIDAD DIGITAL



Ingrid Almendrales L

Ir a la siguiente >



Anexo D: Lista de Cotejo**Nombre del docente:** _____

Semana	Visualización de recursos	Participación en foros/sesiones	Entrega de producto parcial	Retroalimentación recibida	Observaciones
Semana 1	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	...
Semana 2	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	...
Semana 3	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	...
Semana 4	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	...
Semana 5	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	...
Semana 6	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	...
Semana 7	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	...
Semana 8	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	...
Semana 9	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	...
Semana 10	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	...
Semana 11	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	...
Semana 12	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	...
Semana 13	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	...
Semana 14	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	...
Semana 15	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	__ Sí / __ No	...

Anexo E: Escala de observación**Nombre del docente:** _____

Sesión	Participación activa	Trabajo colaborativo	Intervenciones pertinentes	Actitud general	Observaciones
1	☐ Alto	☐ Alto	☐ Sí	☐ Positiva	
	☐ Medio	☐ Medio	☐ No	☐ Neutra	
	☐ Bajo	☐ Bajo	☐ Pocas veces	☐ Negativa	
5	☐ Alto	☐ Alto	☐ Sí	☐ Positiva	
	☐ Medio	☐ Medio	☐ No	☐ Neutra	
	☐ Bajo	☐ Bajo	☐ Pocas veces	☐ Negativa	
9	☐ Alto	☐ Alto	☐ Sí	☐ Positiva	
	☐ Medio	☐ Medio	☐ No	☐ Neutra	
	☐ Bajo	☐ Bajo	☐ Pocas veces	☐ Negativa	
11	☐ Alto	☐ Alto	☐ Sí	☐ Positiva	
	☐ Medio	☐ Medio	☐ No	☐ Neutra	
	☐ Bajo	☐ Bajo	☐ Pocas veces	☐ Negativa	

Anexo F: Cuestionario de percepción

Cuestionario inicial (semana 1)

1. ¿Qué expectativas tienes respecto al módulo *Click Pedagógico – Tu Ruta Digital*?
2. ¿Qué nivel consideras que tienes actualmente en el uso de herramientas digitales para la docencia?
___ Básico ___ Intermedio ___ Avanzado
3. ¿Qué temáticas te interesan más dentro de la formación digital docente?
4. ¿Has tenido experiencias previas con plataformas como Canva, Genially o H5P?
___ Sí ___ No ___ Parcialmente
5. ¿Qué apoyos consideras necesarios para tu participación activa en este módulo?

Cuestionario final (semana 15)

1. ¿Qué aprendizajes consideras más significativos tras cursar este módulo?
2. ¿Cómo valoras el acompañamiento recibido por parte de los tutores?
___ Excelente ___ Bueno ___ Regular ___ Insuficiente
3. ¿Qué aspectos mejorarías en futuros módulos de formación digital docente?
4. ¿Te sientes más preparada/o para diseñar recursos accesibles e inclusivos?
___ Sí ___ No ___ Parcialmente
5. ¿Qué nivel de satisfacción general tienes con el módulo? Escala de 1 a 5 (1 = Muy insatisfecho / 5 = Muy satisfecho):
___ 1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5

Anexo G: Formulario de seguimiento individual

Formulario de seguimiento individual

**Nombre del
participante:**

Fecha de la tutoría:

**Aspectos positivos
observados:**

**Dificultades
identificadas:**

**Recomendaciones o
apoyos propuestos:**

**Compromisos
acordados:**

Anexo H: Encuesta de satisfacción

Encuesta Intermedia (Semana 7)	
Nombre del participante:	
Fecha:	
1. ¿Qué nivel de satisfacción general tienes hasta este punto del módulo?	☐ Muy insatisfecho ☐ Insatisfecho ☐ Neutral ☐ Satisfecho ☐ Muy satisfecho
2. ¿Te sientes motivado/a a continuar con el proceso formativo? ¿Por qué?	
3. ¿Qué tan útiles te han parecido los recursos digitales? (videos, guías, tutoriales)	☐ Muy útiles ☐ Útiles ☐ Poco útiles ☐ Nada útiles
4. ¿Cuál herramienta digital ha sido más significativa? ¿Por qué?	☐ Canva ☐ Genially ☐ H5P ☐ Ninguna Justificación:
5. ¿Cómo valoras el acompañamiento de los tutores hasta ahora?	☐ Excelente ☐ Bueno ☐ Regular ☐ Insuficiente
6. ¿Te han resultado útiles las sesiones presenciales y tutorías personalizadas?	☐ Sí ☐ No ☐ No he asistido Sugerencias:
7. ¿Los materiales han sido accesibles e inclusivos?	☐ Totalmente ☐ Parcialmente ☐ No Comentario:
8. ¿Qué opinas de las tertulias pedagógicas digitales y los foros?	☐ Muy enriquecedoras ☐ Aportan algo ☐ Poco significativas ☐ No participé
Encuesta Final (Semana 15)	
Nombre del participante:	
Fecha:	

1. ¿Cómo calificarías tu experiencia general en el módulo? ¿Por qué?	☐ Excelente ☐ Buena ☐ Regular ☐ Mala Justificación:
2. ¿Qué competencias digitales consideras haber fortalecido?	
3. ¿Qué aprendizajes te llevarás a tu práctica docente?	
4. ¿Qué tipo de recurso disfrutaste más diseñar?	☐ Canva ☐ Genially ☐ H5P ☐ Otro:
5. ¿Aplicaste principios de accesibilidad y DUA? ¿Cómo?	☐ Sí ☐ No ☐ No estoy segura Explicación:
6. ¿Cómo valoras el acompañamiento del equipo docente y tutores?	☐ Muy satisfactorio ☐ Satisfactorio ☐ Poco satisfactorio ☐ Insuficiente
7. ¿Qué aspectos destacarías del acompañamiento recibido?	
8. ¿Qué sugerencias harías para mejorar este componente?	
9. ¿El módulo te inspiró a promover prácticas educativas inclusivas y accesibles?	☐ Sí ☐ No ☐ Parcialmente
10. ¿Consideras replicable esta experiencia en tu institución educativa? ¿Por qué?	☐ Sí ☐ No ☐ Con ajustes Justificación:
11. ¿Recomendarías este módulo a otros docentes universitarios?	☐ Sí ☐ No ☐ Depende del perfil
12. Comentario final sobre tu experiencia formativa:	