

Módulo de Trabajo Docente

Educación en digital: humanidad, inclusión e innovación en el aula

Objetivo general

Reflexionar y proyectar prácticas pedagógicas digitales que sean inclusivas, contextualizadas, humanas e innovadoras, considerando los desafíos actuales de la educación pública y el rol docente frente al futuro.

Duración sugerida

2 sesiones de 90 minutos (o jornada completa de reflexión)

Eje 1: ¿Qué entendemos por educación digital?

Actividad 1: La palabra tiene poder

Objetivo: Explorar y visibilizar las ideas previas del equipo docente sobre educación digital.

1. En una cartulina o mural digital (Jamboard, Padlet o pizarra física), pide a cada docente que escriba una palabra o frase breve que asocie con “educación digital”.

2. Luego, en plenario, agrupen ideas en categorías: herramientas, emociones, barreras, oportunidades.

3. Pregunta detonadora:

¿Qué entendemos realmente por educación digital? ¿Estamos hablando de lo mismo?

Eje 2: Tecnología con humanidad

Actividad 2: Círculo de experiencia

Objetivo: Valorar experiencias docentes concretas que han incorporado tecnología de manera significativa.

1. Divide en grupos pequeños. Cada docente comparte una experiencia donde haya usado alguna herramienta digital con impacto positivo en el aprendizaje.

2. Preguntas guía:

¿Qué motivó la incorporación tecnológica?

¿Qué desafío surgió? ¿Cómo lo resolviste?

¿Qué aprendieron los estudiantes? ¿Y tú?

3. Cada grupo elige una experiencia para compartir al plenario.

4. Cierre con cita proyectada:

“La tecnología no sustituye al docente. Lo potencia.” — Mariana Maggio

Eje 3: Lo digital al servicio de la inclusión

Actividad 3: Diseño situado

Objetivo: Diseñar una actividad digital breve, aplicable y contextualizada.

1. En duplas o tríos, elijan un contenido que deban abordar pronto con su curso.
2. Diseñen una microactividad que incorpore tecnología accesible, considerando:
 - a. Diversidad del grupo
 - b. Conectividad real
 - c. Herramientas disponibles (celular, papel, plataforma institucional)
 - d. Espacio para la creatividad o expresión personal
3. Plantilla sugerida:
 - Objetivo de aprendizaje:
 - Herramienta digital a usar:
 - Estrategia inclusiva que aplicarás:
 - Producto esperado del estudiante:
 - Evaluación o retroalimentación:
4. Socializan en plenario. Se puede construir un "banco de actividades" del equipo.

Cierre: Proyectando el futuro

Actividad 4: Consejos entre pares

Objetivo: Fortalecer la colaboración y motivar a los docentes en contextos difíciles.

1. En pequeños grupos, cada uno escribe un consejo o mensaje motivador dirigido a un colega que enseña en condiciones precarias (rural, sin conectividad, alta carga administrativa, etc.)
2. Pueden usar lenguaje cercano, poético, humorístico o profesional.
3. Comparten en voz alta. Puedes recogerlos en un afiche o mural digital bajo el título: "Innovar con humanidad: lo que nos diríamos entre colegas."

Recursos sugeridos

Artículo base: Educar en digital: humanidad, inclusión e innovación para las aulas del mañana.

Herramientas accesibles: Canva, Genially, Google Forms, Jamboard, Wakelet, Kahoot, Padlet, ChatGPT.

Plataforma para compartir lo trabajado: Google Drive o mural físico en la sala de profesores.

Pregunta final para reflexión personal

¿Qué tipo de educación digital quiero construir desde mi aula, con mis recursos, mis estudiantes y mi identidad docente?