



Fuente: Freepick

Recursos Educativos Abiertos para el aprendizaje universitario

Jesús Valverde Berrocoso

Grupo de investigación «Nodo Educativo»

Universidad de Extremadura

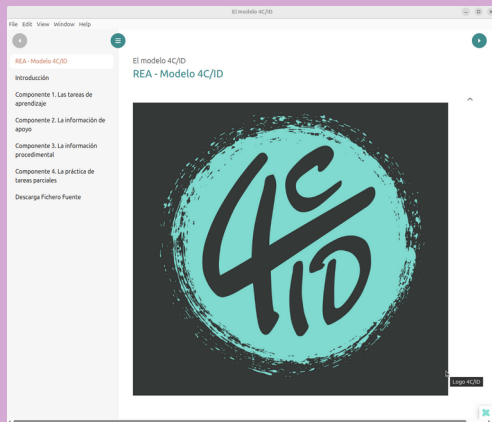
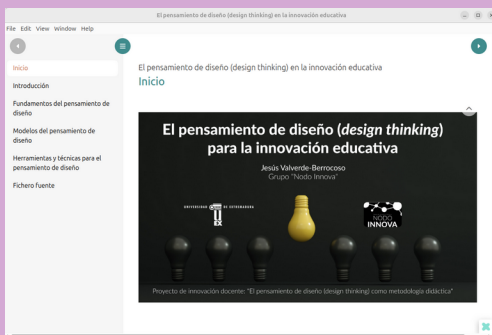


REUNID

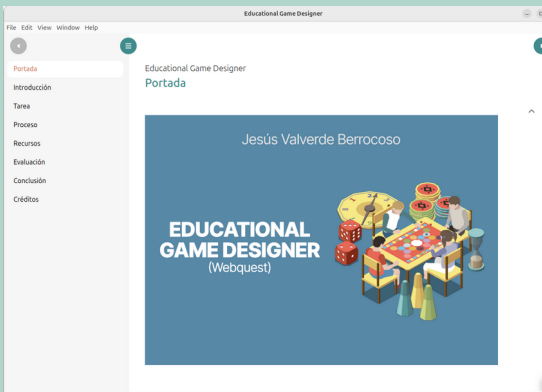


Tipologías de REAs para el aprendizaje

Orientados al contenido



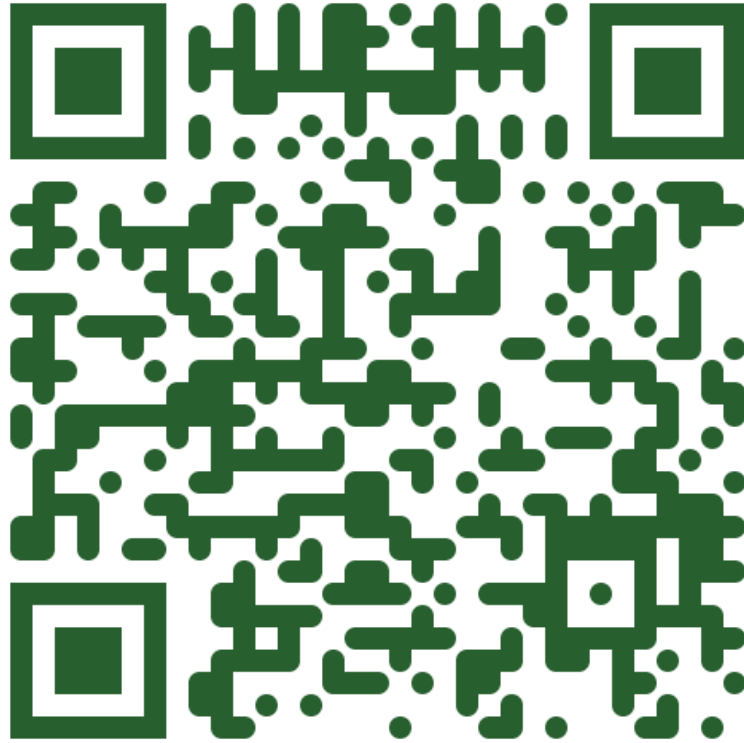
Orientados a la actividad





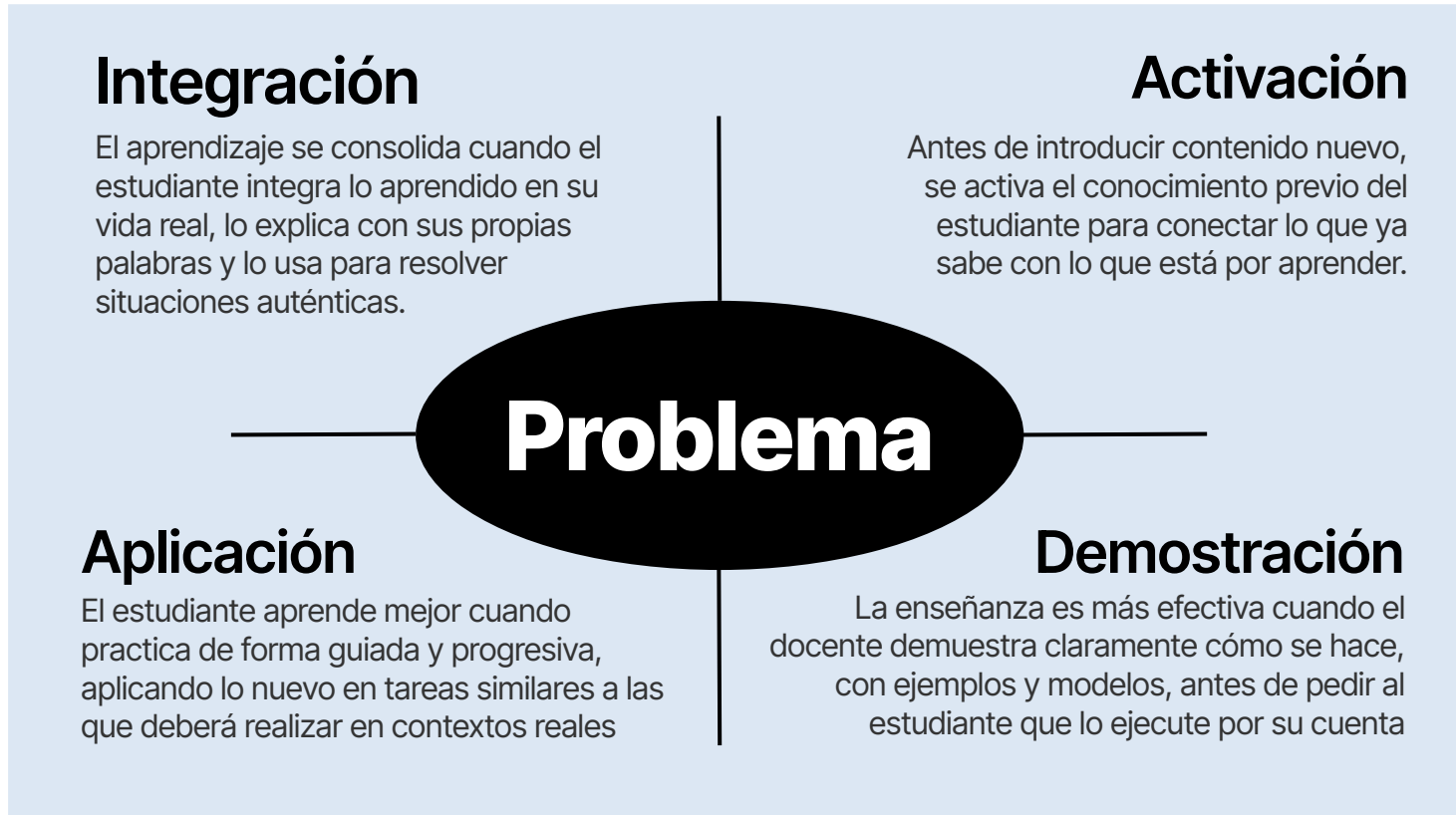
Ejemplificación

Fuente: Freepick



<https://sunny-axolotl-ab0746.netlify.app/>

Principios de enseñanza (Merrill, 2013)



Tipología de actividad (Dodge, 2001)

Guía Esencial para Crear una WebQuest



1. Introducción

Prepara y motiva al estudiante, presentando la actividad para despertar su interés.



2. Tarea

Describe de forma clara y concisa cuál será el resultado final de la actividad.



3. Proceso

Enumera los pasos ordenados que el alumno debe seguir para completar la tarea.



5. Evaluación

Incluye una rúbrica que define los criterios con los que se evaluará el trabajo.



4. Recursos

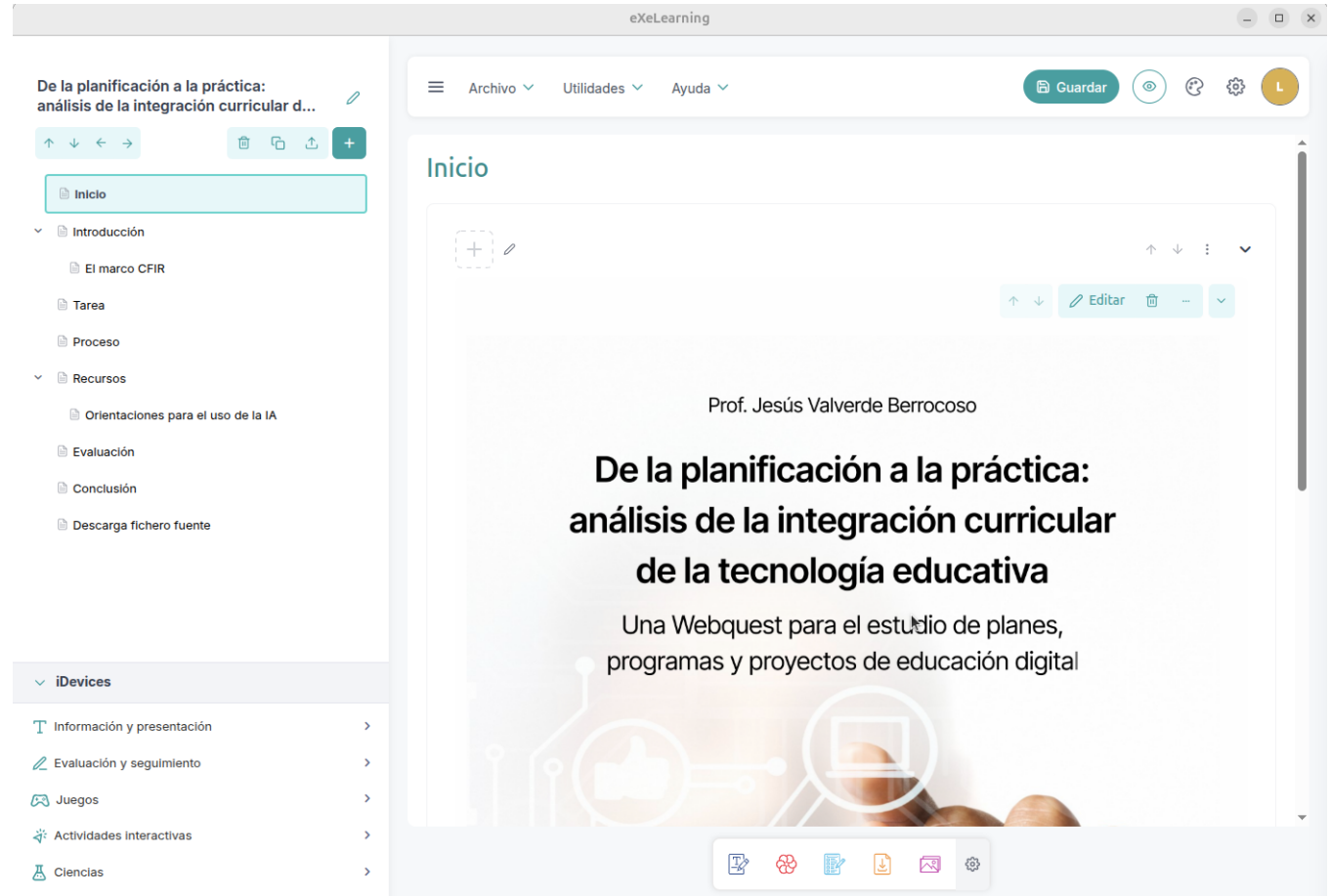
Proporciona una lista de enlaces web de calidad, seleccionados para realizar la tarea.



6. Conclusión

Resume las competencias y los contenidos aprendidos al finalizar la actividad.

Herramienta de autor (eXeLearning - CEDEC/INTEF)



WebQuest

Actividad para estudiantes de máster universitario de investigación de la Universidad de Extremadura.



Introducción

Contextualiza el tema y plantea el escenario o problema para captar interés y orientar el propósito de la actividad.

Introducción | De la planificación a la práctica: análisis de la integración curricular de la Tecnología Educativa

File Edit View Window Help

Inicio

Introducción

El marco CFIR

Tarea

Proceso

Recursos

Evaluación

Conclusión

Descarga fichero fuente

En los últimos años hemos asistido a un crecimiento sostenido de planes, programas y proyectos de educación digital en diferentes niveles: desde **estrategias nacionales de digitalización** hasta **proyectos de innovación en centros educativos**. La pandemia de COVID-19 reforzó aún más esta tendencia, demostrando la necesidad de garantizar la formación en competencias digitales y facilitar el acceso equitativo a la tecnología.



Sin embargo, en la actualidad ha emergido un fenómeno que complejiza el panorama: el **debate social, político y pedagógico sobre el uso de pantallas en las aulas**. Diversas voces, desde **asociaciones privadas** hasta **organismos internacionales**, alertan sobre riesgos asociados al uso intensivo de dispositivos digitales: efectos en la atención, la salud mental, el bienestar emocional y la socialización de los estudiantes. Algunas administraciones incluso han planteado **restringir o prohibir** el uso de móviles, tabletas o portátiles en ciertos niveles educativos.

Este debate no debe interpretarse como un simple rechazo a la tecnología, sino como una llamada de atención sobre la necesidad de **integrar la evidencia científica en la toma de decisiones educativas**. Aquí es donde la **Ciencia de la Implementación** se convierte en una herramienta esencial. El **marco CFIR (Consolidated Framework for Implementation Research)** nos ofrece un sistema riguroso para analizar cómo y en qué condiciones se implementan los proyectos de digitalización, y qué factores pueden explicar su éxito o su fracaso.

El contexto actual exige ir más allá de la dicotomía "pantallas sí/pantallas no". La pregunta clave es: **¿cómo podemos implementar planes, programas y proyectos de integración digital que realmente aporten valor al aprendizaje, minimizando riesgos y maximizando beneficios?**

La Ciencia de la Implementación aporta varias respuestas:

- Permite **identificar barreras y facilitadores** (políticos, organizativos, pedagógicos) que condicionan el impacto real de la digitalización.
- Facilita **el diseño de estrategias de formación docente y orientación familiar**, cruciales en un entorno donde las preocupaciones sobre el uso de pantallas son crecientes.
- Ayuda a **diferenciar los niveles de intervención**: *macro* (políticas y planes nacionales), *meso* (programas regionales o institucionales) y *micro* (proyectos de aula), evaluando la coherencia y los efectos de cada uno.
- Ofrece herramientas para **recoger evidencias sólidas** que permitan responder de manera argumentada a las críticas sociales y políticas.

En definitiva, la controversia sobre las «pantallas en el aula» no debilita la necesidad de la educación digital, sino que refuerza la importancia de **implementar de forma inteligente y fundamentada** las iniciativas en este campo. Comprender cómo se diseñan, desarrollan y evalúan estos planes es **el objetivo de esta Webquest**, que te invita a analizar casos reales de planes de educación digital a través del prisma del CFIR.

Preguntas para la reflexión inicial

- Si en un centro educativo se decide prohibir el uso de dispositivos digitales en el aula, ¿significa esto que los

Introducción (II)

Profundiza en contenidos novedosos para el estudiante y le ofrece una primera aproximación.

El marco CFIR | De la planificación a la práctica: análisis de la integración curricular de la Tecnología Educativa

File Edit View Window Help

Inicio

Introducción

El marco CFIR

Tarea

Proceso

Recursos

Evaluación

Conclusión

Descarga fichero fuente

2) ¿Qué es CFIR?

El **Consolidated Framework for Implementation Research (CFIR)** es un marco de determinantes: una taxonomía estructurada de factores que explican por qué una implementación funciona o no. Organiza esos factores en 5 dominios que puedes usar como "lista sistemática" para diagnosticar barreras/facilitadores y orientar decisiones. CFIR no dice "qué hacer"; te ayuda a ver qué factores están en juego para elegir estrategias adecuadas. CFIR te da un mapa completo de por qué la implementación avanza o se atasca. Úsalo para diagnosticar, priorizar estrategias y valorar resultados de implementación, conectando después con el aprendizaje del alumnado.

Consolidated Framework for Implementation Research (CFIR) 2.0

Configuración externa

- Incidentes críticos
- Valores y creencias
- Condiciones sistémicas
- Políticas y legislación
- Asociaciones y relaciones
- Financiación
- Presión exterior

Configuración interna

- Características estructurales
- Conexiones relacionales
- Comunicaciones
- Cultura
- Tensión por el cambio
- Competitividad
- Prioridad relativa
- Sistemas de incentivos
- Orientación de la misión
- Recursos disponibles
- Acceso al conocimiento sobre la innovación

Personas

Roles

- Líderes de opinión
- Receptores de la innovación
- Aliados directos
- Facilitadores de la implementación
- Mandos intermedios
- Líderes de la implementación
- Agentes de innovación
- Beneficiarios de la innovación
- Miembros del equipo de implementación
- Otros apoyos a la implementación

Barreras y facilitadores

- Necesidad
- Capacidad
- Oportunidad
- Motivación

Proceso de implementación

- Equipo
- Evaluación de necesidades
- Evaluación del contexto
- Planificación
- Estrategias de adaptación
- Compromiso
- Acción
- Reflexión y evaluación
- Adaptación

El OBJETO (Innovación)

- Fuente
- Base de evidencia
- Ventaja relativa
- Adaptabilidad
- Posibilidad de prueba
- Complejidad
- Diseño
- Coste

Figura adaptada por The Center for Implementation | V2024.01

Traducido por Jesús Valverde-Bernardo desde:
The Consolidated Framework for Implementation Research (CFIR) 2.0 (2022). Adapted from "The updated Consolidated Framework for Implementation Research based on user feedback," by Damschroder, L.J., Reardon, C.M., Wolkstein, M.A.O. et al., 2022, Implementation Sci 17, 75. Copyright by The Center for Implementation. <https://thecenterforimplementation.com/bookstore/>

3) Los 5 dominios y sus constructos principales

A. Características de la intervención (a veces "innovación")

¿Qué rasgos de la intervención la hacen más o menos implementable?

- Evidencia y calidad: solidez y credibilidad percibida.
- Ventaja relativa: aporta mejoras claras frente a lo actual?
- Adaptabilidad: margen para ajustar sin perder la esencia.
- Tratabilidad: posibilidad de pilotar/ensayar en pequeño.
- Complejidad: carga técnica/organizativa que exige.

Tarea

Describe con precisión el producto final o desempeño esperado (qué se debe entregar o demostrar) y las condiciones de realización.

Tarea | De la planificación a la práctica: análisis de la integración curricular de la Tecnología Educativa

File Edit View Window Help

Inicio
Introducción
Tarea
Proceso
Recursos
Evaluación
Conclusión
Descarga fichero fuente

Producto 3. Podcast.

Como formador/a de docentes, deberás grabar un podcast breve (7-8 minutos) en el que compartas tus reflexiones con colegas. En él explicarás de manera cercana y argumentada:

- Lo más relevante que descubriste al aplicar el CFIR.
- Cómo cambió tu visión sobre el uso de pantallas en las aulas tras el análisis.
- Qué tipo de evidencias consideras imprescindibles para valorar si un plan o programa funciona.

El podcast debe transmitir credibilidad y cercanía, como si estuvieras motivando a un claustro docente a tomar decisiones basadas en evidencias.



Freeplik (CC BY)

Tu **dossier profesional** estará compuesto por:

1. Dos **tablas de análisis** y una **tabla comparativa** en formato OpenDocument (LibreOffice Writer).
2. Una **infografía** en formato imagen o PDF.
3. Un **podcast** en archivo de audio (.mp3 u .ogg)
4. Rellenar la "**Declaración de uso de Inteligencia Artificial en la Webquest**" que estará disponible el Aula Virtual de la asignatura.
(ver [Orientaciones para el uso de la IA](#))

Este conjunto de productos **mostrará tu capacidad para analizar con rigor (tablas), comunicar de forma estratégica (infografía) y liderar la reflexión pedagógica (podcast), habilidades clave en tu futuro rol como especialista en integración curricular de la tecnología educativa.** La declaración te ayuda a hacer explícito y responsable el uso de IA, fomenta tu autorreflexión y facilita que el docente evalúe la integridad del trabajo.

 Creative Commons: Attribution - Non Commercial - Share Alike 4.0

Proceso

Secuencia de pasos y pautas operativas que guían al alumnado para ejecutar la tarea (roles, tiempos, actividades y procedimientos).

Proceso | De la planificación a la práctica: análisis de la integración curricular de la Tecnología Educativa

File Edit View Window Help

Proceso

- Inicio
- Introducción
- Tarea
- Proceso
- Recursos
- Evaluación
- Conclusión
- Descarga fichero fuente

Para completar tu misión como asesor/a en innovación educativa, seguirás un **itinerario de trabajo dividido en tres fases**. Cada una corresponde a un producto: tabla comparativa, infografía y podcast.



Freepix (CC BY)

Fase 1. Elaboración de las Tabla de Análisis y Comparativa (con LibreOffice Writer)

- **Paso 1. Selección de los casos.**
 - Escoge **dos iniciativas** de educación digital: un plan nacional, un programa regional o un proyecto de centro (puedes usar los ejemplos facilitados en la Webquest o buscar otros).
 - Asegúrate de que haya fuentes públicas disponibles para obtener información (documentos oficiales, noticias, informes de evaluación, memorias de centro).
- **Paso 2. Aplicación del CFIR.**
 - Usa la **plantilla disponible en LibreOffice Writer** (ODT - 49.1 KB) que incluye los cinco dominios del CFIR.
 - **Ejemplo** de plantilla elaborada para el Plan #DigEdu **descargar** (PDF - 113,6 KB)
 - Identifica facilitadores, barreras y evidencias para cada dominio en ambos casos.
- **Paso 3. Realización de la tabla comparativa.**
 - Abre la **plantilla disponible en LibreOffice Writer** (ODT - 47.2 KB)
 - **Ejemplo** de plantilla elaborada comparando dos planes nacionales **descargar** (PDF - 102.3 KB)
 - Identifica las equivalencias/similitudes y las divergencias/diferencias entre cada caso para cada dominio CFIR.
 - Elabora la valoración comparativa de efectos: impacto, facilitadores, barreras y lecciones aprendidas.

Fase 2. Creación de la Infografía (con herramientas libres y online)

- **Paso 1. Define el mensaje**
 - Elige 3-4 ideas clave de tu análisis comparativo: ¿qué debe recordar un responsable educativo después de ver tu infografía?
- **Paso 2. Selecciona la herramienta**

Puedes usar:

 - **Inkscape** (software libre de diseño vectorial, instalable). RECOMENDADA.
 - **Draw.io** / **diagrams.net** (online, gratuito, sin registro obligatorio).
 - **Canva** versión gratuita (menos libre, pero muy accesible).
- **Paso 3. Diseña la estructura**
 - Incluye un título atractivo.
 - Crea bloques visuales con factores de éxito y dificultades.
 - Usa iconos o gráficos simples (puedes usar librerías libres como **Flaticon**)

Recursos

Conjunto curado de fuentes, enlaces y materiales disponibles vía web, necesarios para realizar el proceso con información pertinente y de calidad.

The screenshot shows a web application titled "Recursos | De la planificación a la práctica: análisis de la integración curricular de la Tecnología Educativa". The interface includes a top menu bar with "File", "Edit", "View", "Window", and "Help". A left sidebar contains a navigation menu with items: "Inicio", "Introducción", "Tarea", "Proceso", "Recursos" (highlighted in orange), "Orientaciones para el uso de la IA", "Evaluación", "Conclusión", and "Descarga fichero fuente". The main content area features a header with a hamburger menu icon and a play button icon, followed by a paragraph: "En esta sección encontrarás materiales que te ayudarán a desarrollar cada parte de tu trabajo: desde el análisis de casos hasta la creación de la tabla, la infografía y el podcast." Below this is a list of resource categories: "Plantillas para la Webquest", "Software libre y recursos abiertos", "Guías y manuales", and "Planes, programas y proyectos". The "Planes, programas y proyectos" section is expanded, showing a list of educational plans categorized by scope: "Ámbito estatal - España", "Ámbito autonómico - España", and "Ámbito internacional". Each category contains a bulleted list of specific plans and programs. At the bottom of the main content area, the text "Marco CFIR" is displayed. The application window has standard OS controls (minimize, maximize, close) in the top right corner.

Recursos | De la planificación a la práctica: análisis de la integración curricular de la Tecnología Educativa

File Edit View Window Help

Inicio

Introducción

Tarea

Proceso

Recursos

Orientaciones para el uso de la IA

Evaluación

Conclusión

Descarga fichero fuente

En esta sección encontrarás materiales que te ayudarán a desarrollar cada parte de tu trabajo: desde el análisis de casos hasta la creación de la tabla, la infografía y el podcast.

Plantillas para la Webquest

Software libre y recursos abiertos

Guías y manuales

Planes, programas y proyectos

Ámbito estatal - España

- Plan #DigEdu – Plan de Digitalización del Sistema Educativo
- Educa en Digital - Red.es
- Educación y conocimiento, formación continua y desarrollo de capacidades - Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia
 - Componente 19: Plan Nacional de Competencias Digitales.
 - Componente 21: Modernización y digitalización del sistema educativo, incluida la educación temprana de 0 a 3 años
- INTEF - Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado.

Ámbito autonómico - España

- Código Escuela 4.0- Murcia
- Transformación Digital Educativa - Andalucía
- Plan de Educación y Competencia Digital - Extremadura
- Plan Dixital – Galicia
- Educastur Digitalización – Asturias
- Plan Cantabria.es Digit@l - Cantabria
- Plan de Transformación Digital del Sistema Educativo Vasco – País Vasco
- Plan de Digitalización Educativa - Castilla-La Mancha
- Plan Digital Educativo – Comunidad Valenciana

Ámbito internacional

- Plan Ceibal (Uruguay)
- Conectar Igualdad (Argentina)
- Computadores para Educar (Colombia)
- ProFuturo (Fundación Telefónica – La Caixa)
- Ubongo (África)
- Narrowing the digital divide in school and colleges (Reino Unido)

Marco CFIR

Recursos (II)

Orientaciones para el uso idóneo de herramientas de IA para el desarrollo de la actividad de aprendizaje.

Orientaciones para el uso de la IA | De la planificación a la práctica: análisis de la integración curricular de la Tecnología Educativa

File Edit View Window Help

Inicio

Introducción

Tarea

Proceso

Recursos

Orientaciones para el uso de la IA

Evaluación

Conclusión

Descarga fichero fuente

De la planificación a la práctica: análisis de la integración curricular de la Tecnología Educativa

Orientaciones para el uso de la IA

El uso de la IA puede enriquecer tu trabajo siempre que se haga de forma **crítica, ética y transparente**. En esta Webquest, la IA se entiende como una **herramienta de apoyo** al proceso de aprendizaje, no como un sustituto de tu reflexión personal ni de la autoría de tus productos.

Normas generales de uso

1. **La IA no sustituye tu pensamiento crítico:** úsala como herramienta de apoyo, no como fuente única de contenido.
2. **Cita siempre las fuentes originales:** si la IA te ayuda a resumir un artículo, debes referenciar el artículo, no solo la síntesis.
3. **Revisa y valida la información:** la IA puede cometer errores o inventar datos (alucinaciones). Contrasta siempre con fuentes fiables.
4. **Sé transparente:** informa claramente dónde y cómo has utilizado la IA.

A continuación, se detallan los **posibles usos autorizados y las orientaciones para emplearlos de manera adecuada**.

1. Traducción de textos

Uso permitido: la IA puede ayudarte a traducir artículos, informes o documentos en otros idiomas.

Recomendaciones:

- Verifica la traducción con sentido crítico, comparándola con el original.
- Si se trata de un texto técnico, revisa la terminología específica.
- No te limites a copiar la traducción: intégrala en tu análisis con tus propias palabras.

2. Síntesis de artículos y fuentes seleccionadas

Uso permitido: pedir a la IA que genere resúmenes claros de artículos académicos, informes o memorias de proyectos previamente seleccionados y leídos por ti.

Recomendaciones:

- Comprueba que la síntesis conserva las ideas clave.
- Usa la síntesis como punto de partida, pero redacta tus propias conclusiones.
- Incluye siempre la cita o referencia de la fuente original, no solo la síntesis.

3. Búsquedas en profundidad en Internet

Uso permitido: usar la IA para localizar información actualizada (planes recientes, programas regionales, debates sociales).

Recomendaciones:

- Verifica la fiabilidad de los sitios web encontrados.
- Prioriza fuentes oficiales, institucionales o académicas.
- No uses información sin referencia clara o de dudosa procedencia.

4. Explicación de conceptos o teorías

Uso permitido: la IA puede aclarar de manera sencilla teorías complejas (ej. Ciencia de la Implementación, CFIR, DigCompEdu).

Evaluación

Criterios e instrumentos
(frecuentemente en forma de
rúbrica) que especifican cómo
se valorará el trabajo y el nivel
de logro esperado.

File Edit View Window Help

1

3

2

Inicio

Introducción

Tarea

Proceso

Recursos

Evaluación

Conclusión

Descarga fichero fuente

revisa tu propio trabajo antes de entregarlo.

Rúbrica de evaluación

Asignatura: Integración Curricular de la Tecnología Educativa
Título: Máster en Educación Digital
Prof.: Jesús Valverde Berrocoso

MASTER EDUCACIÓN DIGITAL

0000

TABLAS DE ANÁLISIS (25% de la calificación final)

	Muy bueno	Buena	Suficiente	Insuficiente	Puntuación máxima (sobre 25)
Identificación del caso	Datos completos: nombre, nivel, entidad, periodo y fuentes rigurosas. Claridad y coherencia.	La mayoría de los datos están incluidos, aunque falta algún dato menor.	Información incompleta o poco precisa (faltan 2-3 apartados).	Datos escasos o irrelevantes; sin fuentes claras.	3,5
Características de la intervención	Objetivo y carácter innovador descritos con precisión; adaptación al contexto bien argumentada.	Descripción clara pero con escasas profundización en innovación o adaptación.	Descripción general sin ejemplos ni relación con el contexto.	Ausente o muy superficial.	4
Contexto externo	Referencias sólidas a políticas, normativas y tendencias internacionales. Análisis crítico.	Incluye políticas o tendencias, pero de forma general.	Menciona contexto externo sin análisis ni ejemplos.	Ausencia de referencias externas.	3,5
Contexto interno	Analiza recepción institucional, recursos y cultura organizativa con ejemplos.	Describe los elementos principales, con menor nivel de detalle.	Información vaga o centrada en un solo aspecto.	Sin información relevante.	3,5
Características de los individuos	Detalla formación, actitudes y percepciones de docentes, alumnos y familias con ejemplos.	Incluye la mayoría de aspectos, aunque con menor profundidad.	Menciona solo un aspecto (ej. docentes) sin amplitud.	No aborda este criterio.	3,5
Proceso de implementación	Explica fases, acompañamiento, seguimiento y evaluación con detalle.	Describe fases o acompañamiento, pero no todos los elementos.	Menciona la implementación de forma general.	No se describe el proceso.	3,5
Valoración de efectos	Impactos esperados y observados claros; analiza equidad, innovación y sostenibilidad con evidencias.	Incluye impactos esperados y observados; toca al menos dos dimensiones (equidad, innovación, sostenibilidad).	Información parcial, con afirmaciones poco justificadas.	Ausencia de valoración o sin conexión con evidencias.	3,5

TABLA COMPARATIVA (25% de la calificación final)

	Muy bueno	Buena	Suficiente	Insuficiente	Puntuación máxima (sobre 25)
Identificación de los casos	Incluye con claridad los dos planes/proyectos, nivel, periodo y fuentes.	Identificación adecuada, aunque con algún dato incompleto.	Casos poco definidos o sin referencia temporal.	Casos ambiguos o sin identificación clara.	6,25
Equivalencias/Similitudes (por dominio)	Precisas, bien argumentadas y con ejemplos claros en todos los dominios.	Identifica similitudes relevantes, aunque con menor nivel de detalle.	Similitudes genéricas o incompletas.	No identifica similitudes o lo hace de forma insuficiente.	6,25
Divergencias/Diferencias (por dominio)	Descripción detallada y crítica de diferencias; explica su relevancia para la implementación.	Diferencias claras pero sin gran análisis crítico.	Diferencias superficiales o limitadas a 1-2 dominios.	Ausencia de diferencias o sin relación con el CFR.	6,25
Valoración de efectos comparada	Analiza y compara impactos esperados/observados, facilitadores, barreras y lecciones aprendidas con ejemplos sólidos.	Compara la mayoría de elementos, aunque con menos ejemplos o análisis crítico.	Mención parcial (ej. solo impactos o solo barreras).	Sin comparación clara ni análisis de efectos.	6,25

INFOGRAFÍA (25% de la calificación final)

	Muy bueno	Buena	Suficiente	Insuficiente	Puntuación máxima (sobre 25)
Título	Muy claro, directo y atractivo; se destaca visualmente y motiva a explorar la infografía.	Claro y adecuado; se percibe bien en la infografía.	Comprendible pero poco visible o sin gancho motivador.	Poco claro, ambiguo o ausente.	5
Cuerpo (elementos visuales y organización)	Excelente combinación de elementos visuales y texto; información completa, bien organizada y muy eficaz comunicativamente.	Buena integración de elementos visuales y texto; información relevante y organizada.	Uso limitado de elementos visuales y exceso de texto; organización básica pero poco atractiva.	Elementos visuales escasos o irrelevantes; exceso o falta de texto; desorganización evidente.	5
Texto explicativo	Concreto, claro y pertinente; contextualiza perfectamente los gráficos y aporta valor a la comprensión.	Claro y en general bien contextualizado; complementa adecuadamente los gráficos.	Texto a veces redundante o poco claro; aporta información parcial o insuficiente.	Texto confuso, irrelevante o inexistente.	5
Fuentes	Incluye varias referencias de calidad (actuales, pertinentes y representativas), bien presentadas.	Incluye algunas fuentes relevantes y adecuadas.	Fuentes escasas, poco actualizadas o presentadas de forma deficiente.	No incluye fuentes o las que aparecen son irrelevantes/no fiables.	5

Conclusión

Cierra la actividad sintetizando aprendizajes clave, promoviendo la reflexión y sugiriendo transferencia o extensión del trabajo.

Conclusión | De la planificación a la práctica: análisis de la integración curricular de la Tecnología Educativa

File Edit View Window Help

←

Inicio

Introducción

Tarea

Proceso

Recursos

Evaluación

Conclusión

Descarga fichero fuente

☰

- **Expresar tu reflexión personal** y tu **voz profesional** en un podcast, acercando el debate a otros docentes desde una perspectiva crítica y fundamentada.

Con estas tareas has alcanzado **resultados de aprendizaje** clave:

- a. Capacidad de **análisis crítico** de políticas y prácticas de integración curricular de la tecnología.
- b. Uso de **marcos teóricos avanzados** (como el CFIR) para interpretar y evaluar la implementación de innovaciones educativas.
- c. **Competencia comunicativa multimodal**, combinando textos, gráficos e intervenciones orales.
- d. **Rigor académico y ético**, al fundamentar tu trabajo en fuentes fiables y declarar de forma transparente el uso de herramientas de apoyo, incluida la Inteligencia Artificial.

Como **futuro/a especialista en educación digital**, necesitarás no solo conocer tecnologías, sino sobre todo:

- Saber **evaluar críticamente** su implementación en contextos reales.
- **Identificar barreras y facilitadores** para que la digitalización educativa sea sostenible, inclusiva y pedagógicamente significativa.
- **Comunicar propuestas y evidencias** de forma clara a distintos públicos: colegas docentes, equipos directivos, responsables políticos y familias.
- La Webquest te ha permitido ejercitar estas competencias en un entorno guiado, pero con **autonomía y creatividad**.

La educación digital está en constante transformación: nuevas políticas, debates sociales (como el de las pantallas en el aula), avances tecnológicos (IA, realidad aumentada, analíticas de aprendizaje) y emergentes desafíos éticos. Por eso, tu tarea no termina aquí. Sigue explorando planes y proyectos internacionales para aprender de sus aciertos y limitaciones. Aplica el CFIR y otros marcos de análisis en tus propios contextos profesionales. Comparte tus reflexiones y experiencias con comunidades educativas y científicas: tu voz puede contribuir al diseño de políticas y prácticas más justas y eficaces.



Freepik (CC BY)

 CC BY-NC-SA

Creative Commons: Attribution - Non Commercial - Share Alike 4.0

✕

Descarga fichero fuente

Enlace al archivo '.elp' que permite, en su caso, la modificación o adaptación del contenido de la actividad tipo web y convierte este recurso educativo en «abierto»

Descarga fichero fuente | De la planificación a la práctica: análisis de la integración curricular de la Tecnología Educativa

File Edit View Window Help

←

Inicio

Introducción

Tarea

Proceso

Recursos

Evaluación

Conclusión

Descarga fichero fuente

De la planificación a la práctica: análisis de la integración curricular de la Tecnología Educativa

Descarga fichero fuente

Download source file

Información general sobre este recurso educativo

Título	De la planificación a la práctica: análisis de la integración curricular de la Tecnología Educativa
Descripción	Este recurso es una Webquest diseñada para estudiantes de posgrado en el ámbito de la educación y la tecnología educativa. Su propósito es guiar al alumnado en el análisis crítico de planes, programas y proyectos de educación digital en distintos niveles y contextos educativos. La actividad propone una aproximación metodológica basada en la Ciencia de la Implementación, utilizando como referencia marcos conceptuales que permiten identificar factores de éxito, barreras y facilitadores en la integración curricular de las tecnologías digitales. El itinerario de aprendizaje incluye la elaboración de tablas de análisis individuales, una tabla comparativa, una infografía y un podcast, lo que favorece el desarrollo de competencias analíticas, comunicativas y digitales en un entorno de software libre y con perspectiva de sostenibilidad educativa. Con este recurso, el estudiante asume un rol profesional activo, ejercitándose en la valoración de políticas y estrategias de educación digital, al mismo tiempo que fortalece su identidad como futuro/a especialista capaz de fundamentar propuestas de innovación basadas en evidencias.
Autoría	Jesús Valverde Berrocoso
Licencia	 Creative Commons BY-NC-SA 4.0

Este contenido fue creado con **eXeLearning**, el editor libre y de fuente abierta diseñado para crear recursos educativos.

Descargar el fichero .elp

 Creative Commons: Attribution - Non Commercial - Share Alike 4.0

Resultados de aprendizaje: Tablas analíticas y comparativas

EDUCACIÓN DIGITAL			
Análisis integrador curricular de la Tecnología Educativa - Prof. Jesús Valverde Benito			
Plantilla de análisis con CFIR para planes y proyectos de educación digital			
1. Identificación del caso			
Nombre del plan/proyecto/programa			
Nombre (autor) (autor) (autor)			
Entidad responsable			
Finalidad de la intervención			
Factores de información contextual			
2. Análisis con CFIR			
3. Análisis con CFIR			

EDUCACIÓN DIGITAL			
Análisis integrador curricular de la Tecnología Educativa - Prof. Jesús Valverde Benito			
Plantilla de análisis con CFIR para planes y proyectos de educación digital			
1. Identificación del caso			
Nombre del plan/proyecto/programa			
Nombre (autor) (autor) (autor)			
Entidad responsable			
Finalidad de la intervención			
Factores de información contextual			
2. Análisis con CFIR			
3. Análisis con CFIR			

EDUCACIÓN DIGITAL			
Análisis integrador curricular de la Tecnología Educativa - Prof. Jesús Valverde Benito			
Plantilla de análisis con CFIR para planes y proyectos de educación digital			
1. Identificación del caso			
Nombre del plan/proyecto/programa			
Nombre (autor) (autor) (autor)			
Entidad responsable			
Finalidad de la intervención			
Factores de información contextual			
2. Análisis con CFIR			
3. Análisis con CFIR			

EDUCACIÓN DIGITAL			
Análisis integrador curricular de la Tecnología Educativa - Prof. Jesús Valverde Benito			
Plantilla de análisis con CFIR para planes y proyectos de educación digital			
1. Identificación del caso			
Nombre del plan/proyecto/programa			
Nombre (autor) (autor) (autor)			
Entidad responsable			
Finalidad de la intervención			
Factores de información contextual			
2. Análisis con CFIR			
3. Análisis con CFIR			

EDUCACIÓN DIGITAL			
Análisis integrador curricular de la Tecnología Educativa - Prof. Jesús Valverde Benito			
Plantilla de análisis con CFIR para planes y proyectos de educación digital			
1. Identificación del caso			
Nombre del plan/proyecto/programa			
Nombre (autor) (autor) (autor)			
Entidad responsable			
Finalidad de la intervención			
Factores de información contextual			
2. Análisis con CFIR			
3. Análisis con CFIR			

EDUCACIÓN DIGITAL			
Análisis integrador curricular de la Tecnología Educativa - Prof. Jesús Valverde Benito			
Plantilla de análisis con CFIR para planes y proyectos de educación digital			
1. Identificación del caso			
Nombre del plan/proyecto/programa			
Nombre (autor) (autor) (autor)			
Entidad responsable			
Finalidad de la intervención			
Factores de información contextual			
2. Análisis con CFIR			
3. Análisis con CFIR			

EDUCACIÓN DIGITAL			
Análisis integrador curricular de la Tecnología Educativa - Prof. Jesús Valverde Benito			
Plantilla de análisis con CFIR para planes y proyectos de educación digital			
1. Identificación del caso			
Nombre del plan/proyecto/programa			
Nombre (autor) (autor) (autor)			
Entidad responsable			
Finalidad de la intervención			
Factores de información contextual			
2. Análisis con CFIR			
3. Análisis con CFIR			

EDUCACIÓN DIGITAL			
Análisis integrador curricular de la Tecnología Educativa - Prof. Jesús Valverde Benito			
Plantilla de análisis con CFIR para planes y proyectos de educación digital			
1. Identificación del caso			
Nombre del plan/proyecto/programa			
Nombre (autor) (autor) (autor)			
Entidad responsable			
Finalidad de la intervención			
Factores de información contextual			
2. Análisis con CFIR			
3. Análisis con CFIR			

EDUCACIÓN DIGITAL			
Análisis integrador curricular de la Tecnología Educativa - Prof. Jesús Valverde Benito			
Plantilla de análisis con CFIR para planes y proyectos de educación digital			
1. Identificación del caso			
Nombre del plan/proyecto/programa			
Nombre (autor) (autor) (autor)			
Entidad responsable			
Finalidad de la intervención			
Factores de información contextual			
2. Análisis con CFIR			
3. Análisis con CFIR			



Fuente: Freepick

Difusión y transferencia

Procomún

Un proyecto de



Ministerio de Educación y Formación Profesional

Ministerio de Educación y Formación Profesional

Ministerio de Educación y Formación Profesional

Ministerio de Educación y Formación Profesional

intef

Ministerio de Educación y Formación Profesional

Ministerio de Educación y Formación Profesional

idioma

ayuda

iniciar sesión

registrarse



Búsqueda de recursos

Búsqueda multimedia

Búsqueda de recursos

Todos los contenidos

Área de conocimiento

Contexto educativo

FILTRAR POR

Área de conocimiento

Lenguas Extranjeras (3)

Ciencias de la Educación (1)

Etiquetas

español como lengua extranjera (1)

Contexto educativo

Educación Infantil (3)

Enseñanzas Universitarias (1)

Tipo de recurso

Juego didáctico (7)

Webquest (4)

Lección magistral (1)

Tipo

Recursos de aprendizaje (12)

PROCOMÚN

Mostrando resultados 1 a 12 de un total de 12

El pensamiento de diseño (design thinking) en la innovación educativa

01/06/2023

Jesus Valverde Berrocoso

Material educativo para conocer los fundamentos del "pensamiento de diseño" (design thinking) y sus principales teóricos. Reconocer diferentes modelos de pensamiento de diseño. Saber utilizar diversas herramientas y técnicas para desarrollar el pensamiento de diseño en contextos educativos.

Área de conocimiento: Ciencias de la Educación

Contexto educativo: Enseñanzas Universitarias

Tipo de recurso: Lección magistral

BABO juegos digitales

05/11/2024

Jesus Valverde Berrocoso

Material digital complementario a otros juegos educativos con actividades en español sobre vocabulario de los cuentos de BABO. Co-funded by the European Union This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

español como lengua extranjera

Área de conocimiento: Lenguas Extranjeras

Contexto educativo: Educación Infantil

Tipo de recurso: Juego didáctico

BABO - Sistema de Gamificación / Gamification system

Descripción del sistema de gamificación para centros de educación infantil con el personaje BABO y sus historias. Description of the gamification system for early childhood education centres with the character BABO and his stories.

Área de conocimiento: Lenguas Extranjeras

Contexto educativo: Educación Infantil

Tipo de recurso: Juego didáctico

BABO digital games

20/04/2024

Jesus Valverde Berrocoso

Digital material complementary to other educational games with activities in English on vocabulary from the BABO stories. Co-funded by the European Union. This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Área de conocimiento: Lenguas Extranjeras

Contexto educativo: Educación Infantil

Tipo de recurso: Juego didáctico

Educational Game Designer

24/03/2020

Jesus Valverde Berrocoso

webquest

Tipo de recurso: Webquest

Zenodo

zenodo

VALVERDE-BERROCOSO

CommunitiesMy dashboard

Log inSign up

2,000result(s) found

Sort byBest match

Versions

View all versions

Access status

Open

Restricted

Embargoed

Resource types

Publication

Image

Dataset

Presentation

Lesson

Other

Poster

Software

Video/Audio

Model

Subjects

Biodiversity

Taxonomy

Animalia

Arthropoda

Insecta

Diptera

Plantae

Tracheophyta

Brattioidea

Magnoliopsida

File type

PDF

HTML

PNG

JPG

January 26, 2021 (1.0)Working paperOpen

El Proyecto de Educación Digital (PED) para la transformación del ecosistema educativo. Design Thinking

Valverde-Berrocoso, Jesús

Este working paper describe el proceso para el diseño y elaboración de un Proyecto de Educación Digital (PED) siguiendo los principios del Design Thinking. Se desarrolla en 4 sesiones de duración variable. La primera sesión es la Fase de Descubrimiento que se implementa en tres pasos: (1) Cartografías del ecosistema educativo; (2) Exposición oral de las cartografías; (3) Definición de los desafíos. La segund...

Uploaded on September 18, 2022

524

November 15, 2022 (x1)OtherOpen

Contenidos digitales. Creación y modificación de recursos digitales (Nivel B2)

Valverde-Berrocoso, Jesús

1. Fundamentos pedagógicos para la creación y modificación de materiales educativos digitales. Bases teórico-prácticas para el diseño didáctico (I); principios de enseñanza. Bases teórico-prácticas para el diseño didáctico (II); modelos de enseñanza. 2. Herramientas de autor y criterios de calidad de los materiales educativos digitales. eXeLearning avanzado: creación y adaptación de materiales educativos...

Uploaded on November 15, 2023

5742

February 16, 2024 (1.0)ModelOpen

Plantilla para mesa de comunicaciones en Congreso / Template for session presentation of papers at Congress

Valverde-Berrocoso, Jesús

Plantilla para la dinamización de mesas de comunicaciones en congresos, seminario o jornadas. Se estructura en torno a cuatro componentes: (a) Temas o conjunto de materias, contenidos o asuntos más relevantes que son tratados en las comunicaciones. (b) Procedimientos o diversos métodos, estrategias o técnicas más relevantes que se han puesto en práctica en las comunicaciones. (c) Hallazgos o...

Uploaded on February 16, 2024

5345

November 15, 2023 (x1)OtherOpen

Educación Abierta. Búsqueda, selección y empleo de licencias abiertas y recursos educativos (Nivel B1)

Valverde-Berrocoso, Jesús

1. ¿Qué es la propiedad intelectual? ¿Para qué sirven los derechos de autor? Copyright: todos los derechos reservados Copyleft: algunos derechos reservados Las licencias Creative Commons: uso e interpretación 2. La «Educación Abierta» en la universidad Concepto y dimensiones

Uploaded on November 15, 2023

4230

November 15, 2023 (x1)OtherOpen

Contenidos digitales. Creación y modificación de recursos digitales (Nivel B1)

Valverde-Berrocoso, Jesús

1. Herramientas de autor para la creación y modificación de materiales educativos digitales Documentos digitales y estándares abiertos eXeLearning básico: elaborar y adaptar materiales educativos digitales. 2. Criterios de calidad de los materiales educativos digitales Introducción a la norma UNE 71362:2020 3. Iniciación al Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) Principios básicos del DUA.

Uploaded on November 15, 2023

4420

November 15, 2023 (x1)OtherOpen

Contenidos digitales. Creación y modificación de recursos digitales (Nivel B2)

Valverde-Berrocoso, Jesús

1. Propiedad intelectual y derechos de autor. Una breve historia del copyright y el derecho de autor. El copyright en la academia y la investigación. Las licencias copyleft: Creative Commons (CC). 2. Los Recursos Educativos Abiertos (REA). Definición. Tipologías.

Uploaded on November 15, 2023

4725

June 23, 2025 (v1)LessonOpen

El modelo 4C/ID

Valverde-Berrocoso, Jesús

Este recurso educativo digital ofrece una introducción clara y práctica al modelo 4C/ID (Four-Component Instructional Design), diseñado para la enseñanza de habilidades complejas. Este libro electrónico está dirigido a docentes universitarios, diseñadores instruccionales y formadores que desean mejorar la enseñanza mediante estrategias basadas en tareas reales y basadas en evidencias científicas.

Uploaded on June 23, 2025

73