GUÍA DE CLASES PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: Marketing Digital y Redes Sociales	**ASIGNATURA:** Competencias Digitales
UNIDAD 1: Alfabetización Informacional y Gestión de Datos	
TÍTULO DE LA CLASE PRÁCTICA: Búsqueda y curación de contenido: Estrategias de búsqueda avanzada, validación de fuentes y criterios de fiabilidad.	
OBJETIVO: Desarrollar la capacidad de identificar, localizar, evaluar y utilizar eficazmente la información en entornos digitales	
TIEMPO DE DURACIÓN: 21 horas	

1. FUNDAMENTOS:

La alfabetización informacional es clave para el manejo eficiente de datos en entornos digitales. Esta unidad permite al estudiante desarrollar competencias para buscar, evaluar y utilizar información de forma crítica, ética y efectiva.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Identificar y aplicar estrategias para buscar y organizar información digital.
- Utilizar herramientas digitales para gestionar datos y representar información.
- Promover el uso ético y legal de la información en línea.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

El estudiante aprenderá a realizar búsquedas avanzadas, organizar contenidos digitales, analizar datos básicos y presentar resultados de forma visual y responsable.

Habilidades de pensamiento: Análisis crítico, toma de decisiones, resolución de problemas y creatividad digital.

Destrezas sensoriales: Reconocimiento visual y auditivo de contenido multimedia y elementos gráficos.

Destrezas motoras: Manejo de teclado, ratón y dispositivos digitales para elaborar documentos y usar herramientas en línea.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

La evaluación será continua, formativa y basada en evidencias prácticas. Se valorará el desarrollo de competencias digitales mediante la entrega de productos como informes, presentaciones, portafolios, formularios digitales y análisis de datos. También se considerará la participación en actividades colaborativas, el cumplimiento de tareas y el nivel de autonomía demostrado.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe revisar los recursos asignados en cada unidad, familiarizarse con las herramientas digitales que se utilizarán, y cumplir con las actividades de aprendizaje autónomo para aplicar los conocimientos en las sesiones prácticas.

Previo al desarrollo de la práctica, el estudiante deberá revisar los capítulos iniciales del texto "Competencias digitales para la transformación educativa" de Galvis Panqueva y Duart (2020), donde se abordan los fundamentos de la alfabetización digital y la gestión de datos en entornos educativos. Además, se recomienda la lectura complementaria del material "Herramientas digitales para la enseñanza y el aprendizaje" de Corchuelo Fernández et al. (2020), para comprender las estrategias de búsqueda avanzada, validación de fuentes y uso ético de la información

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Durante esta práctica, el estudiante elaborará un estado del arte sobre una tecnología emergente, aplicando estrategias de búsqueda avanzada, uso de gestores bibliográficos y citación normalizada. Además, desarrollará un proyecto de análisis de datos públicos, utilizando hojas de cálculo y herramientas en línea para generar visualizaciones interactivas. Estas actividades le permitirán aplicar criterios de fiabilidad de fuentes, organización de la información digital y manejo ético de los contenidos en entornos virtuales. Se fomentará el trabajo colaborativo mediante la nube y la retroalimentación docente para consolidar la alfabetización digital.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Ambiente seguro:

Es fundamental garantizar un entorno seguro y ordenado para la clase práctica. El aula o en casa (modalidad en línea) debe contar con condiciones adecuadas de ventilación, iluminación y espacio para la realización de actividades dinámicas. Se deberá identificar y minimizar riesgos potenciales, como obstáculos o mobiliario inadecuado, que puedan interferir con la movilidad o la interacción grupal.

- **Supervisión:**

El docente deberá supervisar todas las actividades prácticas para asegurar que se desarrollen de manera segura y conforme a las normas establecidas. Esto incluye brindar orientación oportuna, resolver dudas y garantizar la correcta implementación de las estrategias educativas diseñadas por los estudiantes.

- **Protocolos de interacción:**

Dado que la clase requiere trabajo en equipo e interacción continua, se promoverá el respeto mutuo, la comunicación asertiva y la prevención de conductas que puedan generar conflictos. Se establecerán reglas claras para garantizar un ambiente inclusivo y colaborativo.

- **Materiales y recursos:**

  El uso de materiales educativos o tecnológicos deberá realizarse bajo la supervisión del docente. Los estudiantes deberán asegurarse de que los recursos sean utilizados de forma adecuada y en condiciones que eviten accidentes o daños

- **Salud y bienestar:**

  Se promoverá la atención a la salud física y emocional de los participantes. En caso de que un estudiante requiera atención por malestar o algún incidente, se activarán los protocolos correspondientes y se notificará de inmediato al personal responsable

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. **(Revisar PEA)** Durante el desarrollo de la asignatura Competencias Digitales, los estudiantes fortalecerán su capacidad para colaborar en entornos virtuales, resolver problemas mediante herramientas tecnológicas y comunicarse con responsabilidad. Fomentarán valores como la ética digital, el respeto por la propiedad intelectual y la empatía en la interacción en línea, esenciales para desenvolverse de manera íntegra en escenarios académicos y profesionales mediados por la tecnología.

9. CONCLUSIONES:

Los estudiantes desarrollarán competencias digitales fundamentales para desenvolverse de manera efectiva en contextos académicos, profesionales y colaborativos. Aprenderán a buscar y gestionar información de forma crítica y ética, organizar y representar datos utilizando herramientas tecnológicas, comunicarse adecuadamente en entornos digitales, y trabajar en equipo mediante plataformas colaborativas. Además, fortalecerán su capacidad para crear contenidos digitales en distintos formatos, gestionar su identidad profesional en línea y aplicar herramientas ofimáticas con criterio y precisión. Todo esto potenciará su autonomía, pensamiento crítico y capacidad para adaptarse a los desafíos de un entorno digital en constante evolución.

10. RECOMENDACIONES:

Es recomendable continuar promoviendo el aprendizaje activo y autónomo, asegurando que los estudiantes tengan acceso a recursos actualizados y pertinentes. Además, se sugiere mantener una integración coherente entre teoría y práctica, favoreciendo proyectos que reflejen situaciones reales. El acompañamiento docente debe estar presente a lo largo del proceso formativo, especialmente en el desarrollo del pensamiento crítico y ético frente al uso de la tecnología. También es importante revisar y actualizar periódicamente las herramientas y metodologías utilizadas, con el fin de garantizar que las competencias adquiridas sean aplicables a las exigencias del entorno profesional actual**.**

GUÍA DE CLASES PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: Marketing Digital y Redes Sociales	**ASIGNATURA:** Competencias Digitales

UNIDAD 2: Colaboración y Comunicación en Entornos Digitales

TÍTULO DE LA CLASE PRÁCTICA: Breve repaso teórico de principios visuales

OBJETIVO: Gestionar la identidad digital profesional y construir una red de contactos (networking) efectiva. Crear y difundir contenido digital en múltiples formatos y plataformas, adaptando el mensaje a la audiencia.

TIEMPO DE DURACIÓN: 21 horas

1. **FUNDAMENTOS:**

El entorno digital actual exige habilidades para comunicarse, colaborar y proyectar una identidad profesional sólida. Esta unidad promueve el uso responsable y estratégico de plataformas digitales para el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

2. **OBJETIVOS A ALCANZAR:**
   - Construir y gestionar una identidad digital profesional.
   - Utilizar herramientas colaborativas para planificar y desarrollar proyectos.
   - Crear contenido digital adaptado a distintos formatos, audiencias y plataformas.

3. **BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:**

El estudiante aplicará herramientas colaborativas, desarrollará proyectos grupales distribuidos y comunicará ideas de forma efectiva a través de diversos formatos digitales.

Habilidades de pensamiento: Pensamiento estratégico, Comunicación efectiva, Planificación y gestión de proyectos

Destrezas sensoriales: Reconocimiento visual y auditivo de contenido multimedia y elementos gráficos.

Destrezas motoras: Manejo de plataformas colaborativas y edición multimedia, Uso técnico de software para diseño y producción de contenido.

4. **EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:**

La evaluación será continua, formativa y basada en evidencias prácticas. Se valorará el desarrollo de competencias digitales mediante la entrega de productos como informes, presentaciones, portafolios, formularios digitales y análisis de datos. También se considerará la participación en actividades colaborativas, el cumplimiento de tareas y el nivel de autonomía demostrado.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe revisar los recursos asignados en cada unidad, familiarizarse con las herramientas digitales que se utilizarán, y cumplir con las actividades de aprendizaje autónomo para aplicar los conocimientos en las sesiones prácticas.

Antes de iniciar la práctica, el estudiante deberá analizar los capítulos de “Competencias digitales docentes y su integración en entornos colaborativos” (Galvis Panqueva & Duart, 2020), que explican la gestión de la identidad digital y la construcción de redes profesionales. También se sugiere revisar las secciones de “Comunicación y trabajo colaborativo en la educación digital” del texto de Caraballo Vidal et al. (2019), con el fin de identificar herramientas, buenas prácticas y valores asociados a la interacción responsable en línea. Esta revisión permitirá que el estudiante se familiarice con el uso de plataformas colaborativas, la planificación digital y las normas de convivencia en entornos virtuales.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

El estudiante desarrollará un proyecto tecnológico colaborativo en equipos distribuidos, gestionado con plataformas digitales como Trello, Slack o Microsoft Teams, donde planificará, ejecutará y documentará cada fase del trabajo. Además, creará un portafolio digital personal, que evidencie las competencias adquiridas y la proyección de su identidad profesional en línea. Estas actividades integran la comunicación multimedia, la etiqueta digital y la construcción de una red de contactos éticamente responsable. El proceso incluirá revisiones y presentaciones en línea con el acompañamiento continuo del docente.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Ambiente seguro:

Es fundamental garantizar un entorno seguro y ordenado para la clase práctica. El aula o en casa (modalidad en línea) debe contar con condiciones adecuadas de ventilación, iluminación y espacio para la realización de actividades dinámicas. Se deberá identificar y minimizar riesgos potenciales, como obstáculos o mobiliario inadecuado, que puedan interferir con la movilidad o la interacción grupal.

- **Supervisión:**

El docente deberá supervisar todas las actividades prácticas para asegurar que se desarrollen de manera segura y conforme a las normas establecidas. Esto incluye brindar orientación oportuna, resolver dudas y garantizar la correcta implementación de las estrategias educativas diseñadas por los estudiantes.

- **Protocolos de interacción:**

Dado que la clase requiere trabajo en equipo e interacción continua, se promoverá el respeto mutuo, la comunicación asertiva y la prevención de conductas que puedan generar conflictos. Se establecerán reglas claras para garantizar un ambiente inclusivo y colaborativo.

- **Materiales y recursos:**

El uso de materiales educativos o tecnológicos deberá realizarse bajo la supervisión del docente. Los estudiantes deberán asegurarse de que los recursos sean utilizados de forma adecuada y en condiciones que eviten accidentes o daños

- **Salud y bienestar:**

Se promoverá la atención a la salud física y emocional de los participantes. En caso de que un estudiante requiera atención por malestar o algún incidente, se activarán los protocolos correspondientes y se notificará de inmediato al personal responsable

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. **(Revisar PEA)** Durante el desarrollo de la asignatura Competencias Digitales, los estudiantes fortalecerán su capacidad para colaborar en entornos virtuales, resolver problemas mediante herramientas tecnológicas y comunicarse con responsabilidad. Fomentarán valores como la ética digital, el respeto por la propiedad intelectual y la empatía en la interacción en línea, esenciales para desenvolverse de manera íntegra en escenarios académicos y profesionales mediados por la tecnología.

9. CONCLUSIONES:

Los estudiantes desarrollarán competencias digitales fundamentales para desenvolverse de manera efectiva en contextos académicos, profesionales y colaborativos. Aprenderán a buscar y gestionar información de forma crítica y ética, organizar y representar datos utilizando herramientas tecnológicas, comunicarse adecuadamente en entornos digitales, y trabajar en equipo mediante plataformas colaborativas. Además, fortalecerán su capacidad para crear contenidos digitales en distintos formatos, gestionar su identidad profesional en línea y aplicar herramientas ofimáticas con criterio y precisión. Todo esto potenciará su autonomía, pensamiento crítico y capacidad para adaptarse a los desafíos de un entorno digital en constante evolución.

10. RECOMENDACIONES:

Es recomendable continuar promoviendo el aprendizaje activo y autónomo, asegurando que los estudiantes tengan acceso a recursos actualizados y pertinentes. Además, se sugiere mantener una integración coherente entre teoría y práctica, favoreciendo proyectos que reflejen situaciones reales. El acompañamiento docente debe estar presente a lo largo del proceso formativo, especialmente en el desarrollo del pensamiento crítico y ético frente al uso de la tecnología. También es importante revisar y actualizar periódicamente las herramientas y metodologías utilizadas, con el fin de garantizar que las competencias adquiridas sean aplicables a las exigencias del entorno profesional actual.

GUÍA DE CLASES PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: Marketing Digital y Redes Sociales	**ASIGNATURA:** Competencias Digitales
UNIDAD 3: Herramientas Ofimáticas en Entornos Digitales	
TÍTULO DE LA CLASE PRÁCTICA: Aplicación práctica de herramientas ofimáticas para la gestión académica y profesional	
OBJETIVO: : Desarrollar habilidades prácticas en el uso de herramientas ofimáticas para la producción de documentos, hojas de cálculo y presentaciones digitales aplicadas al ámbito académico, profesional y colaborativo.	
TIEMPO DE DURACIÓN: 22 horas	
FUNDAMENTOS: La asignatura responde a la necesidad de fortalecer las competencias digitales en el entorno académico y profesional. Se basa en el uso ético, crítico y práctico de herramientas tecnológicas para la gestión de información, la comunicación digital y el trabajo colaborativo. Promueve la autonomía, el pensamiento crítico y la adaptación a entornos virtuales.	
- **OBJETIVOS A ALCANZAR:** - Buscar, organizar y utilizar información digital de forma crítica y responsable. - Comunicarse y colaborar eficazmente en entornos digitales. Aplicar herramientas ofimáticas en contextos académicos y profesionales. - Desarrollar una identidad digital profesional y un portafolio de evidencias. Fortalecer el aprendizaje autónomo y el trabajo en equipo.	

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

El estudiante aprenderá a gestionar información digital, trabajar en plataformas colaborativas, manejar hojas de cálculo, elaborar presentaciones, diseñar formularios y crear contenido multimedia, demostrando dominio técnico, responsabilidad y autonomía.

Habilidades de pensamiento: Análisis crítico, toma de decisiones, resolución de problemas y creatividad digital.

Destrezas sensoriales: Reconocimiento visual y auditivo de contenido multimedia y elementos gráficos.

Destrezas motoras: Manejo de teclado, ratón y dispositivos digitales para elaborar documentos y usar herramientas en línea.

6. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

La evaluación será continua, formativa y basada en evidencias prácticas. Se valorará el desarrollo de competencias digitales mediante la entrega de productos como informes, presentaciones, portafolios, formularios digitales y análisis de datos. También se considerará la participación en actividades colaborativas, el cumplimiento de tareas y el nivel de autonomía demostrado.

7. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Para el desarrollo de esta unidad, el estudiante deberá estudiar los apartados de "Herramientas digitales para la gestión académica y profesional" de Corchuelo Fernández et al. (2020), que explican la aplicación de procesadores de texto, hojas de cálculo y software de presentaciones en el ámbito educativo. Asimismo, se recomienda complementar con la lectura de "Competencias digitales para la transformación educativa" (Galvis Panqueva & Duart, 2020), especialmente los capítulos sobre producción de contenidos digitales y comunicación visual. Estas lecturas facilitarán la comprensión de los procedimientos que se aplicarán en la práctica, fortaleciendo la autonomía, la organización de datos y la creación de productos digitales de calidad.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

En esta unidad, el estudiante desarrollará un informe académico con formato APA en Google Docs o Word, elaborará gráficos y análisis de datos mediante hojas de cálculo, y diseñará presentaciones digitales efectivas en Slides o PowerPoint sobre temas vinculados a su campo profesional. Además, creará un formulario digital para la recolección y análisis básico de datos reales. Todo el proceso será evaluado mediante la entrega de productos digitales, promoviendo la aplicación práctica de herramientas ofimáticas, el trabajo colaborativo y el uso ético de los recursos tecnológicos en entornos virtuales.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Ambiente seguro:

Es fundamental garantizar un entorno seguro y ordenado para la clase práctica. El aula o en casa (modalidad en línea) debe contar con condiciones adecuadas de ventilación, iluminación y espacio para la realización de actividades dinámicas. Se deberá identificar y minimizar riesgos potenciales, como obstáculos o mobiliario inadecuado, que puedan interferir con la movilidad o la interacción grupal.

- **Supervisión:**

El docente deberá supervisar todas las actividades prácticas para asegurar que se desarrollen de manera segura y conforme a las normas establecidas. Esto incluye brindar orientación oportuna, resolver dudas y garantizar la correcta implementación de las estrategias educativas diseñadas por los estudiantes.

- **Protocolos de interacción:**

Dado que la clase requiere trabajo en equipo e interacción continua, se promoverá el respeto mutuo, la comunicación asertiva y la prevención de conductas que puedan generar conflictos. Se establecerán reglas claras para garantizar un ambiente inclusivo y colaborativo.

- **Materiales y recursos:**

El uso de materiales educativos o tecnológicos deberá realizarse bajo la supervisión del docente. Los estudiantes deberán asegurarse de que los recursos sean utilizados de forma adecuada y en condiciones que eviten accidentes o daños

- **Salud y bienestar:**

Se promoverá la atención a la salud física y emocional de los participantes. En caso de que un estudiante requiera atención por malestar o algún incidente, se activarán los protocolos correspondientes y se notificará de inmediato al personal responsable

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. **(Revisar PEA)** Durante el desarrollo de la asignatura Competencias Digitales, los estudiantes fortalecerán su capacidad para colaborar en entornos virtuales, resolver problemas mediante herramientas tecnológicas y comunicarse con responsabilidad. Fomentarán valores como la ética digital, el respeto por la propiedad intelectual y la empatía en la interacción en línea, esenciales para desenvolverse de manera íntegra en escenarios académicos y profesionales mediados por la tecnología.

9. CONCLUSIONES:

Los estudiantes desarrollarán competencias digitales fundamentales para desenvolverse de manera efectiva en contextos académicos, profesionales y colaborativos. Aprenderán a buscar

y gestionar información de forma crítica y ética, organizar y representar datos utilizando herramientas tecnológicas, comunicarse adecuadamente en entornos digitales, y trabajar en equipo mediante plataformas colaborativas. Además, fortalecerán su capacidad para crear contenidos digitales en distintos formatos, gestionar su identidad profesional en línea y aplicar herramientas ofimáticas con criterio y precisión. Todo esto potenciará su autonomía, pensamiento crítico y capacidad para adaptarse a los desafíos de un entorno digital en constante evolución.

10. RECOMENDACIONES:

Es recomendable continuar promoviendo el aprendizaje activo y autónomo, asegurando que los estudiantes tengan acceso a recursos actualizados y pertinentes. Además, se sugiere mantener una integración coherente entre teoría y práctica, favoreciendo proyectos que reflejen situaciones reales. El acompañamiento docente debe estar presente a lo largo del proceso formativo, especialmente en el desarrollo del pensamiento crítico y ético frente al uso de la tecnología. También es importante revisar y actualizar periódicamente las herramientas y metodologías utilizadas, con el fin de garantizar que las competencias adquiridas sean aplicables a las exigencias del entorno profesional actual.