

**Licenciatura en Gestión Educativa –
Ciclo de Complementación Curricular**

Gestión de proyectos educativos digitales

Profesora: Maricel Giménez

2025

1. CARRERA: Licenciatura En Gestión Educativa - Ciclo De Complementación Curricular

2. ASIGNATURA: Gestión de proyectos educativos digitales

3. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO DOCENTE: Maricel Giménez

	Horas Teóricas Horas Prácticas
Carga horaria presencial/presencial remota (trabajo sincrónico, videoconferencia)	8H
Carga horaria a distancia (trabajo asincrónico en la plataforma)	56H
Carga Horaria Total	64H

1. Fundamentación

En el contexto de las organizaciones educativas, la transformación digital ha generado la necesidad de integrar nuevas tecnologías y metodologías que optimicen los procesos de enseñanza, aprendizaje, administración y comunicación. En este escenario, la gestión de proyectos digitales resulta esencial para garantizar que las iniciativas tecnológicas implementadas respondan a las demandas educativas contemporáneas, fomentando la innovación y la mejora continua en el sector educativo.

La relevancia del entorno digital en las instituciones educativas se manifiesta en diversas áreas, como la creación de plataformas de aprendizaje en línea, la implementación de sistemas de gestión académica, el desarrollo de contenidos interactivos y el uso de herramientas para el análisis de datos educativos. Estas iniciativas requieren un enfoque estructurado, que contemple desde la planeación y ejecución hasta el seguimiento y cierre de proyectos, asegurando su alineación con los objetivos pedagógicos.

Además, la creciente demanda de profesionales capacitados para liderar proyectos digitales en el ámbito educativo subraya la importancia de esta materia. Los proyectos en este sector suelen involucrar la coordinación de múltiples actores, como docentes, estudiantes, personal administrativo y técnicos, lo

que hace indispensable contar con habilidades para gestionar equipos, tiempos, recursos y riesgos de manera efectiva.

Incorporar esta asignatura en la formación de los futuros gestores educativos permite articular conocimientos previos en liderazgo, planeación estratégica y tecnologías de la información, enfocándose en la realidad específica del sector. Esto asegura que los egresados y las egresadas sean capaces de liderar procesos de transformación digital en instituciones educativas, impulsando la adopción de herramientas tecnológicas que mejoren la calidad educativa y fortalezcan la eficiencia administrativa, el seguimiento de proyectos digitales transversales, y cómo la gestión desde la tecnología puede mejorar muchos aspectos de la organización en una institución educativa.

De esta manera, la materia no solo responde a las tendencias globales en educación, sino que también proporciona a los estudiantes competencias prácticas en metodologías ágiles, herramientas digitales de gestión y análisis crítico de proyectos tecnológicos, preparando a los futuros gestores para desempeñar un rol protagónico en la evolución de las organizaciones educativas en la era digital.

2. Objetivos de aprendizaje:

Se espera el estudiante logre:

- Reconocer las metodologías ágiles, como Scrum, para diseñar, planificar y ejecutar proyectos educativos digitales, asegurando flexibilidad y capacidad de adaptación a los cambios en los entornos educativos.
- Emplear la metodología Design Thinking para identificar necesidades en contextos educativos y proponer soluciones innovadoras, centradas en los usuarios y en los objetivos pedagógicos.
- Desarrollar habilidades para liderar equipos remotos en proyectos educativos digitales, utilizando herramientas de comunicación y colaboración que fomenten la productividad y la cohesión del equipo.
- Analizar y seleccionar plataformas e-learning adecuadas a las necesidades de los proyectos educativos, evaluando sus características, beneficios y limitaciones.

3. Organización de los contenidos curriculares:

U1: Metodologías ágiles para la gestión de proyectos. Design Thinking en educación. Metodología Scrum, Kanban, Lean.

U2: Estrategias para la conducción remota de equipos. Roles clave en la gestión de proyectos educativos digitales. Herramientas para la gestión de proyectos (Trello, Asana, Monday, Microsoft Project).

U3: Análisis de datos para la toma de decisiones. Medición de resultados de aprendizaje. U4:

Tipos y modelos de plataformas e-learning.

Bibliografía obligatoria:

Biscay, C. (2006) Los estándares. En 1. *Los estándares del e-learning*. (pp. 41-63). Coordinación de UP Virtual. Universidad de Palermo. Argentina.

Design Thinking for Entrepreneurs | Grow with Google. (n.d.). YouTube. [Enlace](#).

Gonzalez, JF (2012) La necesidad de ser ágiles. En 1. *Introducción a las metodologías ágiles* (pp. 9-13). España. Universidad Oberta de Catalunya

Ríos, J. (2012) Entendiendo a los Indicadores Clave de Desempeño (KPI). En 3. *Desarrollo, aplicación y gestión de las Key Performance Indicators (KPI) en área crítica del proceso logístico*. Facultad de estudios superiores Cuautitlán. Universidad Nacional Autónoma de México.

Sama Rojo, V y Sevillano Asensio, E. (2012) Introducción: la accesibilidad de las tecnologías de la información y la comunicación. En 1. Muñoz, V. *Guía de accesibilidad de documentos digitales*. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid, España.

4. Metodología de trabajo y enseñanza:

La metodología de enseñanza propuesta se centra en un enfoque activo y participativo, diseñado para que los y las estudiantes desarrollen competencias prácticas en la gestión de proyectos digitales, particularmente en el ámbito educativo. Esta metodología combina teoría y práctica, fomentando la aplicación de conocimientos en escenarios reales y promoviendo el aprendizaje colaborativo y autónomo.

Uno de los pilares de esta metodología es el aprendizaje basado en proyectos (ABP). Los estudiantes trabajarán en equipos para diseñar, planificar y ejecutar un proyecto digital, ya sea simulado o basado en un caso real del ámbito educativo en las clases sincrónicas. Cada equipo se encargará de desarrollar un plan integral que contemple todas las fases de gestión de un proyecto, desde la planificación hasta la

evaluación final, utilizando herramientas y metodologías ágiles. Los proyectos estarán orientados a resolver problemas o necesidades específicas, como la implementación de plataformas de aprendizaje virtual o sistemas de gestión académica. Esto logrará que puedan tener la suficiente práctica para luego realizar el trabajo final por ellos mismos donde deberán integrar los contenidos obligatorios de la materia como: metodologías ágiles para la gestión de proyectos, Design Thinking en educación, análisis de datos para la toma de decisiones, medición de resultados de aprendizaje, metodología Scrum, estrategias para la conducción remota de equipos, tipos y modelos de plataformas e-learning y el análisis de experiencias de proyectos educativos digitales. .

Las clases teóricas se llevarán a cabo mediante sesiones expositivas interactivas de no más de quince minutos, en las que se abordarán conceptos clave como las fases de gestión de proyectos, metodologías ágiles y el uso de herramientas específicas. Para fomentar la participación activa, estas sesiones incluirán debates, cuestionarios interactivos y análisis de ejemplos prácticos aplicados al contexto educativo. Además, se realizarán estudios de casos para analizar proyectos digitales exitosos y fallidos en instituciones educativas, permitiendo a los estudiantes identificar factores críticos de éxito y áreas de mejora.

Se complementará la teoría con talleres prácticos, en los que los estudiantes aprenderán a manejar herramientas digitales como Trello, Asana, Microsoft Project o Miro a través de videos tutoriales para las clases asincrónicas. Estas sesiones estarán orientadas a la creación de tableros, la asignación de tareas, la gestión de recursos y la elaboración de reportes de seguimiento. También se llevarán a cabo simulaciones de metodologías ágiles, como Scrum, en las que los estudiantes asumirán roles específicos para experimentar de manera práctica los principios de agilidad en la gestión de proyectos.

La evaluación del curso será formativa y continua, con revisiones periódicas de los avances en los proyectos a través de entregas parciales y reuniones de retroalimentación. Esto permitirá a los estudiantes ajustar sus planes y mejorar su ejecución de manera progresiva. Además, se incentivará el aprendizaje autónomo mediante la investigación de tendencias actuales en tecnologías y metodologías de gestión de proyectos digitales, complementando las actividades en

clase con recursos como artículos, tutoriales y webinars.

Finalmente, al cierre del curso, los estudiantes presentarán sus proyectos finales en el examen final ante sus compañeros o compañeras más docentes del equipo. En el mismo se presentará un coloquio oral donde deberán presentar un análisis FODA sobre sus proyectos educativos digitales.

2.- La **presentación del Diseño Instruccional**. Las asignaturas que cuenten con carga horaria a distancia deberán desarrollar el cuadro que se presenta a continuación con los siguientes datos:

Unid/ Sem	Objetivos (Que el estudiante logre...)	Contenidos	Recursos y Actividades herramientas		Distribución horaria a completarse en las asignaturas de formación práctica.	
			Hs. Teóricas	Hs. Prácticas		
Unid. 1 Parte 1	Se espera que el estudiante logre aplicar metodologías ágiles, como Scrum, para diseñar, planificar y ejecutar proyectos educativos digitales, asegurando flexibilidad y capacidad de adaptación a los cambios en los entornos educativos en contextos educativos y proponer soluciones innovadoras, centradas en los usuarios y en los objetivos pedagógicos.	Presentación del programa y del curso. Rúbrica de trabajo final. Introducción de gestión y proyectos digitales. Metodologías ágiles Ejemplos del Design Thinking en educación	1 U1- Presentación de la materia, acuerdos, presentación del programa y del diseño instruccional del curso. Video de presentación mía. En el detalle de la carga, aclarar fechas de encuentro y materiales. Metodologías ágiles: un video introductorio, seguido de una presentación en Google Slides o genially con preguntas sobre el video. Recorremos los roles y la bibliografía obligatoria sobre metodologías ágiles.		Actividad 1: Padlet tipo mapa donde cada uno deberá hacer una breve presentación, su recorrido y carrera de base. Cada uno lee el de un compañero o compañera. Leer el capítulo sobre metodologías ágiles y realizar una breve rutina de pensamiento en el foro. Actividad: ¿Qué es gestión? Se espera que los estudiantes vuelvan a traer el aprendizaje de otras materias y de qué hablamos cuando hablamos de gestionar. ¿Por qué creen que habrá una materia específica para gestionar en entornos digitales? Generar hipótesis, que diferencias y similitudes se imaginan. A través de una nube de palabras recorreremos estos resultados. Actividad práctica: se dividirán en grupo de a dos y armarán un equipo con un objetivo específico brindado por mí y armarán un pequeño esquema de 15 minutos con cuál será la tarea de cada uno. Rutina de pensamiento de cierre. Una palabra o una imagen sobre lo que me llevó de hoy. educación y cada estudiante comentará cómo aplicaría desde Design thinking esta metodología para resolver el problema y cómo está relacionada al manejo de proyectos.	

<p>U2</p>	<p>Se espera que el estudiante desarrolle habilidades para liderar equipos remotos en proyectos educativos digitales, utilizando herramientas de comunicación y colaboración que fomenten la productividad y la cohesión del equipo.</p>	<p>Estrategias para la conducción remota de equipos. Roles clave en la gestión de proyectos educativos digitales. Herramientas para la gestión de proyectos (Trello, Asana, Monday, Microsoft Project).</p>	<p>Parcial (ver en cronograma) Simulación de proyecto educativo digital Nombre: Planificación y gestión de proyecto digital Modalidad: Individual o grupal (máximo 3 integrantes)</p> <p>Objetivo: Aplicar estrategias de gestión remota para organizar, asignar tareas y dar seguimiento a un proyecto educativo digital utilizando una herramienta de gestión de proyectos.</p> <p>Descripción de la Actividad:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Creación del Proyecto: <ul style="list-style-type: none"> ○ El estudiante o grupo definirá un proyecto educativo digital ficticio (por ejemplo, la creación de un curso online sobre educación financiera para jóvenes). 2. Definición de Roles: <ul style="list-style-type: none"> ○ Asignar los roles clave del equipo (coordinador, diseñador de contenidos, desarrollador tecnológico, etc.). ○ Describir las funciones de cada rol. 3. Planificación: <ul style="list-style-type: none"> ○ Elaborar el cronograma del proyecto con las etapas principales (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación). 4. Uso de la Herramienta: <ul style="list-style-type: none"> ○ Elegir una herramienta de gestión (Trello, Asana, Monday o Microsoft Project). ○ Crear el tablero o espacio de trabajo con las tareas, responsables, fechas de entrega y prioridades. 5. Seguimiento: <ul style="list-style-type: none"> ○ Simular la asignación y avance de tareas con actualizaciones diarias o cada dos días. ○ Usar etiquetas, comentarios o archivos adjuntos para la colaboración. 6. Informe Final: <ul style="list-style-type: none"> ○ Elaborar un breve informe donde se explique cómo la herramienta facilitó la organización y qué estrategias se usaron para la conducción remota del equipo. 	<p>Se hará hincapié en el seguimiento del proyecto por plataforma y foros de consulta.</p>
------------------	--	---	---	--

<p>U3</p>	<p>Se espera que el estudiante logre diseñar y aplicar estrategias proyectos educativos digitales, asegurando la evaluación del impacto pedagógico y el cumplimiento de los objetivos educativos. Se espera que el estudiante logre desarrollar habilidades para liderar equipos remotos en proyectos educativos digitales, utilizando herramientas de comunicación y colaboración que fomenten la productividad y la cohesión del equipo.</p>	<p>Análisis de datos para la toma de decisiones. Medición de resultados de aprendizaje.</p>	<p>Los estudiantes leerán un artículo académico o guía práctica sobre el uso de datos en la educación. Se incluirán conceptos clave como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tipos de datos educativos: cualitativos y cuantitativos. ● Herramientas comunes para el análisis (Excel, Google Sheets, Power BI). ● Indicadores clave de rendimiento (KPIs) en la medición del aprendizaje. <p>Se presentará un caso teórico en el que una institución educativa implementa una plataforma de aprendizaje digital. Los datos proporcionados incluirán:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Resultados de evaluaciones de los estudiantes. ● Tasa de participación en actividades en línea. ● Opiniones cualitativas recopiladas mediante encuestas. 	<p>Discusión guiada: Los estudiantes, en pequeños grupos, responderán las siguientes preguntas: ¿Qué patrones pueden identificar en los datos? ¿Qué decisiones tomarían para mejorar los resultados de aprendizaje con base en estos datos?</p> <p>¿Cómo evaluarían el impacto de estas decisiones en futuros proyectos educativos?</p> <p>Presentación y síntesis: Cada grupo presentará sus hallazgos y decisiones. La clase en conjunto discutirá las propuestas, analizando fortalezas y posibles limitaciones</p>
-----------	--	---	--	--

<p>U4</p>	<p>Se espera que el estudiante logre analizar y seleccionar plataformas e-learning adecuadas a las necesidades de los proyectos educativos, evaluando sus características, beneficios y limitaciones.</p>	<p>Tipos y modelos de plataformas e-learning.</p>	<p>Presentación breve sobre plataformas e-learning: Se explicarán los conceptos básicos de plataformas de aprendizaje en línea (LMS - Learning Management System) y se cubrirán las principales categorías de plataformas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Plataformas de código abierto (Moodle, Open edX). ● Plataformas comerciales (Blackboard, Canvas). ● Plataformas especializadas (Google Classroom). ● Plataformas de formación en línea adaptativas (Khan Academy, Coursera). <p>Se enseñarán los aspectos clave que se deben evaluar al seleccionar una plataforma para un proyecto educativo, tales como:</p> <p>Accesibilidad y usabilidad:</p> <p>Facilidad de navegación para usuarios con distintos niveles de habilidad tecnológica.</p> <p>Funcionalidades: Herramientas de gestión de contenido, foros, videoconferencias, evaluaciones, análisis de datos, etc.</p> <p>Escalabilidad y personalización: Capacidad para adaptarse a diferentes tamaños de grupos de estudiantes y ajustarse a las necesidades del proyecto.</p> <p>Costos: Comparación de costos entre opciones gratuitas y de pago, y el presupuesto disponible.</p> <p>Soporte técnico y comunidad: Disponibilidad de soporte técnico, formación, y la comunidad de usuarios para resolver dudas.</p>	<p>Objetivo: Aplicar los conceptos teóricos a un caso práctico real de selección de una plataforma e-learning para un proyecto educativo específico.</p> <p>Distribución en grupos pequeños:</p> <p>Los estudiantes se dividirán en grupos de 3-4 personas y se les asignará un caso práctico. Cada grupo tendrá un escenario educativo específico (por ejemplo, una universidad que desea implementar un curso en línea, una escuela secundaria que requiere una plataforma para enseñanza a distancia, o una organización que busca capacitar a su personal).</p> <p>Tareas del grupo:</p> <p>Analizar las características de al menos tres plataformas e-learning disponibles en el mercado. Evaluar cada plataforma según los criterios mencionados en la parte teórica.</p> <p>Preparar una presentación que justifique cuál plataforma seleccionan y por qué, destacando los beneficios y limitaciones de cada opción para el proyecto asignado.</p>
------------------	---	---	---	--

6. Pautas de acreditación y Evaluación:

Cada asignatura deberá presentar la modalidad de evaluación y los requisitos previstos para su acreditación.

- A) **Parcial:** Presentación grupal o individual de un proyecto educativo digital integrando los conocimientos provistos en las unidades de trabajo.

Se debe presentar:

Se deberá presentar un **proyecto educativo digital** que permita integrar los aprendizajes adquiridos a lo largo de la unidad. La asignatura prevé un seguimiento permanente del desarrollo de las actividades propuestas a través del acompañamiento del docente como tutor, con una retroalimentación continua basada en el intercambio entre el grupo de estudiantes. Esta dinámica favorecerá la construcción colectiva del conocimiento y el fortalecimiento de las habilidades para la gestión de proyectos en entornos digitales.

Como cierre de la asignatura, se plantea un análisis FODA sobre el proyecto educativo digital presentado como parcial de la asignatura. Este análisis permitirá a los y las estudiantes analizar las áreas de mejora incluyendo cómo puede llevar adelante este proceso de reflexión en la comunidad educativa que se realizará o podrán desempeñarse como equipo de gestión.

El **proyecto educativo digital como evaluación parcial** deberá incluir una introducción que describa cómo se llevará adelante ese proceso. A continuación, se deberá detallar la identificación y asignación de roles dentro de su equipo, especificando las funciones y responsabilidades de cada integrante. También se podrá presentar la planificación del proyecto, con la descripción de las tareas, su secuenciación y el tipo de cronograma propuesto.

En otro apartado, se deberá justificar la elección de la herramienta de gestión utilizada (Trello, Asana, Monday o Microsoft Project), acompañando la explicación con capturas de pantalla o evidencias que ilustren el proceso de trabajo. Finalmente, se espera una reflexión sobre la experiencia, destacando las estrategias implementadas para la coordinación y comunicación remota, así como los desafíos y aprendizajes surgidos durante la actividad.

▪ Requisitos para la presentación de las evaluaciones:

El informe deberá presentarse en formato digital (PDF) con una extensión de entre 5 y 7 páginas, utilizando letra Arial 11 o Times New Roman 12, con interlineado de 1,5. Esta actividad final constituye una instancia integradora para evaluar la capacidad de los estudiantes de gestionar proyectos educativos digitales en contextos remotos, consolidando los conocimientos adquiridos y su aplicación práctica.

En relación con el **trabajo de cierre de la asignatura**, se sugieren las siguientes opciones:

- Trabajo Final Integrador: trabajo final de aplicación de carácter individual en el que el alumno ponga en evidencia su capacidad de comprensión, integración y aplicación de conocimientos y habilidades desarrolladas en el cursado de la asignatura.
- Coloquio: análisis FODA del proyecto educativo digital presentado. Coloquio oral.

Criterios de evaluación:

La evaluación del trabajo final se realizará considerando la coherencia y la claridad en la presentación del informe. Se valorará la capacidad de los estudiantes para describir el proyecto educativo digital seleccionado, detallando su propósito, objetivos y alcance de manera organizada y comprensible. Asimismo, se tendrá en cuenta la adecuada identificación y asignación de los roles dentro del equipo, destacando la correspondencia entre las funciones asignadas y las tareas planificadas.

Otro criterio fundamental será la elaboración de la planificación del proyecto, que deberá evidenciar una secuenciación lógica de las tareas y la correcta distribución de tiempos a través del cronograma. Se evaluará la precisión en la descripción de las etapas, así como la coherencia entre los plazos establecidos y los objetivos propuestos.

La justificación y el uso de la herramienta de gestión seleccionada constituirán un aspecto clave en la evaluación. Se valorará la capacidad del estudiante para explicar la elección de la plataforma, mostrando cómo ha sido utilizada para la organización y el seguimiento de las tareas. La inclusión de capturas de pantalla o evidencias visuales será un recurso importante para demostrar el uso práctico de la herramienta.

Finalmente, se considerará la reflexión sobre la experiencia como parte esencial de la evaluación. Se espera que los estudiantes puedan analizar los desafíos enfrentados, las estrategias

implementadas para la conducción remota del equipo y los aprendizajes adquiridos durante la actividad. La capacidad crítica y la autoevaluación serán valoradas como indicadores de una comprensión integral del proceso de gestión de proyectos educativos digitales.

B) En relación con las **pautas de acreditación**, las mismas deberán presentarse del siguiente modo:

- Participación y aprobación de las diferentes propuestas de trabajo establecidas como obligatorias durante la cursada.
- Presentación y aprobación del Trabajo Integrador y coloquio
- Participar de un mínimo del 60% de las actividades propuestas en cada asignatura (lo que implica acreditar y participar en un 60% de las actividades asincrónicas planificadas y en, al menos, un 50% de las actividades sincrónicas).