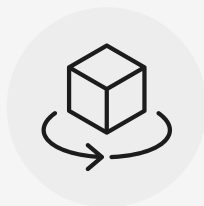


Memoria

UDP en Línea

2020
2025



Impresión
Ograma impresores

Publicado en mayo del 2026

Este documento fue preparado por la Dirección de Educación en Línea, perteneciente a la Vicerrectoría Académica.

Para mayor información, comentarios o consultas, escribanos a:
educacionenlinea@mail.udp.cl

Índice

Presentación	
Palabras de Natalia Astete Felipe, Directora de Educación en Línea UDP	3
Línea de tiempo	5
1	Diseño instruccional
1.1 Enseñanza en línea para programas de pregrado y posgrado	8
1.2 Transformación a modalidad semipresencial	12
1.3 Proyectos colaborativos	14
2	Tecnología educativa
2.1 Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)	18
2.2 Laboratorio en Tecnologías Educativas (LATE)	22
2.3 Portafolio de proyectos LATE	27
3	Capacitaciones y talleres
3.1 Programa de Formación para la Educación en Línea	44
3.2 Capacitaciones	46
3.3 Talleres	48
4	Actividades de vinculación
4.1 Seminarios y simposios	56
4.2 Encuentro de Proyectos LATE	59
4.3 Vinculación con el medio	61
4.4 Medios de prensa	63

Presentación

Esta memoria tiene como propósito registrar, organizar y comunicar el proceso de desarrollo de Educación en Línea en la Universidad Diego Portales entre los años 2020 y 2025, destacando la evolución de sus ámbitos de acción; su aporte a la transformación de la docencia y su rol en la consolidación de un ecosistema institucional orientado a la calidad, la innovación y la integración de tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje.

La presente memoria da cuenta del proceso de desarrollo y consolidación de Educación en Línea en la Universidad Diego Portales durante el período 2020–2025. Su origen se vincula al proyecto UDP20101, adjudicado en el marco de las Áreas Estratégicas del Ministerio de Educación, bajo la dirección de Paulina Wendt, que permitió impulsar un fortalecimiento sistemático de la educación semipresencial en pregrado y posgrado, así como de la educación en línea en programas de posgrado, sentando las bases para la conformación de la Dirección de Educación en Línea como una unidad estratégica dependiente de la Vicerrectoría Académica.

A lo largo de estos cinco años, Educación en Línea ha transitado hacia la consolidación de un modelo institucional estable, articulado y con proyección de futuro. Este proceso ha sido posible gracias al trabajo de un equipo interdisciplinario que reúne capacidades técnicas, pedagógicas y de gestión, integrando ámbitos como diseño instruccional, tecnología educativa, producción de recursos digitales, acompañamiento docente, gestión de plataformas, innovación educativa y aseguramiento de la calidad.

La pandemia marcó un punto de inflexión en este recorrido, al acelerar procesos de transformación que la Universidad ya había comenzado a impulsar en materia de educación mediada por tecnologías. En ese contexto, Educación en Línea fortaleció su rol en el acompañamiento a la docencia;

la organización de aulas virtuales; la incorporación de recursos tecnológicos y la promoción de nuevas prácticas pedagógicas. De este modo, la contingencia sanitaria no dio origen a este proceso, pero sí contribuyó decisivamente a profundizar su desarrollo y a visibilizar su relevancia estratégica para el quehacer universitario.

En este período, la Universidad ha avanzado en la conformación de un equipo especializado; la estandarización de flujos de trabajo; la transformación de asignaturas a modalidad semipresencial; la producción de objetos virtuales de aprendizaje; el desarrollo de proyectos de innovación mediante el Laboratorio en Tecnologías Educativas y la implementación de una oferta sistemática de formación para docentes y ayudantes. Asimismo, se han fortalecido mecanismos de aseguramiento de la calidad para las modalidades en línea y semipresencial, contribuyendo a consolidar un ecosistema institucional orientado a la mejora continua.

Más recientemente, la incorporación de la inteligencia artificial ha abierto una nueva etapa en esta trayectoria. Durante 2024 y 2025, esta línea comenzó a integrarse de manera sistemática mediante proyectos, talleres, orientaciones institucionales y espacios de reflexión sobre sus oportunidades y desafíos. Desde esta perspectiva, se comprende como una tecnología emergente con alto potencial para enriquecer la docencia, la creación de materiales, la evaluación y la experiencia de aprendizaje, desde un enfoque crítico, ético y pedagógicamente pertinente.

Esta memoria releva los principales avances, aprendizajes y proyecciones de Educación en Línea, así como su contribución al fortalecimiento de la docencia universitaria y a la construcción de capacidades institucionales para una formación de calidad. Asimismo, proyecta una educación más articulada, innovadora y accesible.

Finalmente, estos logros han sido posibles gracias al compromiso de la comunidad universitaria, incluyendo autoridades, unidades académicas, docentes y equipos profesionales.

Natalia Astete Felipe

Directora de Educación en Línea UDP



2020

Proyecto UDP20101

- Consejo Institucional.
- Encuesta Semipresenciales.



2021

- Instalación del modelo semipresencial con foco en calidad, desarrollo de capacidades y consolidación institucional.
- Programa de Formación Docente.



2022

- Laboratorio en Tecnologías Educativas.
- Asociación Quality Matters.
- Creación de rúbrica para la educación en línea UDP y evaluación docente cursos semipresenciales.
- Seminario Online.



2023

- Integración Posgrado y Educación Continua.
- Inserción Realidad Extendida.
- Seminario internacional - híbrido.
- Aseguramiento de la Calidad



2024

- Integración Inteligencia Artificial
- Creación de página web IA
- Encuesta Uso de IA (docentes y estudiantes)
- Creación de orientaciones de uso de IA



2025

- Conformación Dirección de Educación en Línea

1. Diseño instruccional

El diseño instruccional ha sido una dimensión fundamental en el desarrollo de Educación en Línea, al permitir articular de manera coherente los propósitos formativos, las decisiones pedagógicas y el uso de tecnologías educativas. En el marco del proyecto UDP20101, este ámbito adquirió especial relevancia al orientar la transformación de asignaturas hacia modalidades semipresenciales y en línea, resguardando la alineación entre resultados de aprendizaje, estrategias de enseñanza, recursos, actividades y evaluaciones. De este modo, el diseño instruccional se ha consolidado como un soporte estratégico para la calidad, la innovación pedagógica y la construcción de experiencias de aprendizaje pertinentes, integradas y centradas en el estudiantado.

1.1 ENSEÑANZA EN LÍNEA PARA PROGRAMAS DE PREGRADO Y POSGRADO | 1.2

TRANSFORMACIÓN A MODALIDAD SEMIPRESENCIAL | 1.3 PROYECTOS COLABORATIVOS



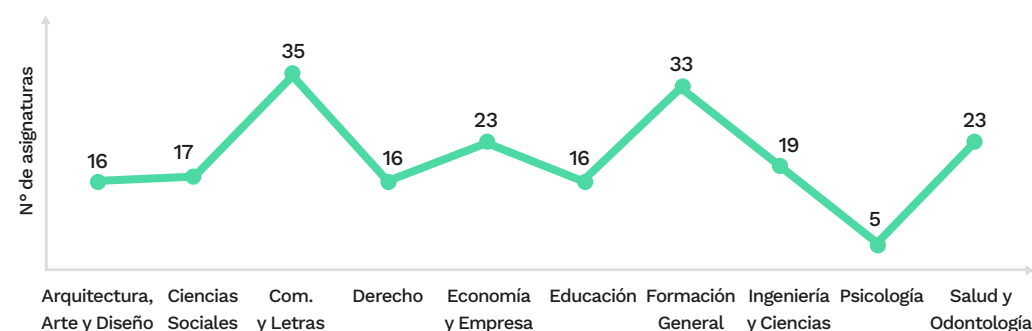
Estudiante UDP utilizando el portafolio electrónico de Canvas LMS.

1.1 Enseñanza en línea para programas de pregrado y posgrado

La enseñanza en línea y semipresencial en la Universidad Diego Portales evidencia un desarrollo sostenido y relevante, con una implementación de asignaturas que refleja su consolidación progresiva como parte del ecosistema formativo institucional. Este despliegue ha tenido mayor presencia en Comunicación y Letras (35 asignaturas) y Formación General (33), seguido por Economía y Empresa (23), Salud y Odontología (23) e Ingeniería y Ciencias (19). En paralelo, la participación de otras unidades —como Arquitectura, Arte y Diseño (16), Derecho (16), Educación (16), Ciencias Sociales (17) y Psicología (5)— representa una oportunidad para equilibrar y expandir la oferta, fortaleciendo una adopción más transversal. En conjunto, este desarrollo da cuenta de una evolución desde una respuesta contingente hacia un modelo estable de formación semipresencial.

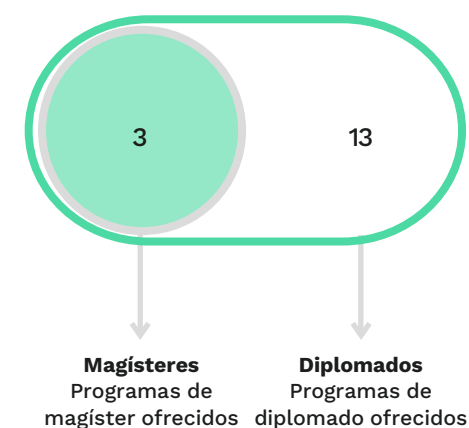
En este contexto, la plataforma Canvas se ha consolidado como el sistema institucional de gestión del aprendizaje, cumpliendo un rol clave en la docencia presencial y semipresencial. En cursos presenciales, permite centralizar contenidos, organizar actividades y asegurar el acceso a materiales; mientras que en la semipresencialidad articula componentes virtuales y presenciales, facilitando evaluaciones, retroalimentación y seguimiento del progreso estudiantil. Así, Canvas opera como soporte pedagógico integral que fortalece la coherencia didáctica, optimiza la planificación docente y resguarda una experiencia formativa continua.

Número de asignaturas en línea y semipresenciales por facultad/unidad académica



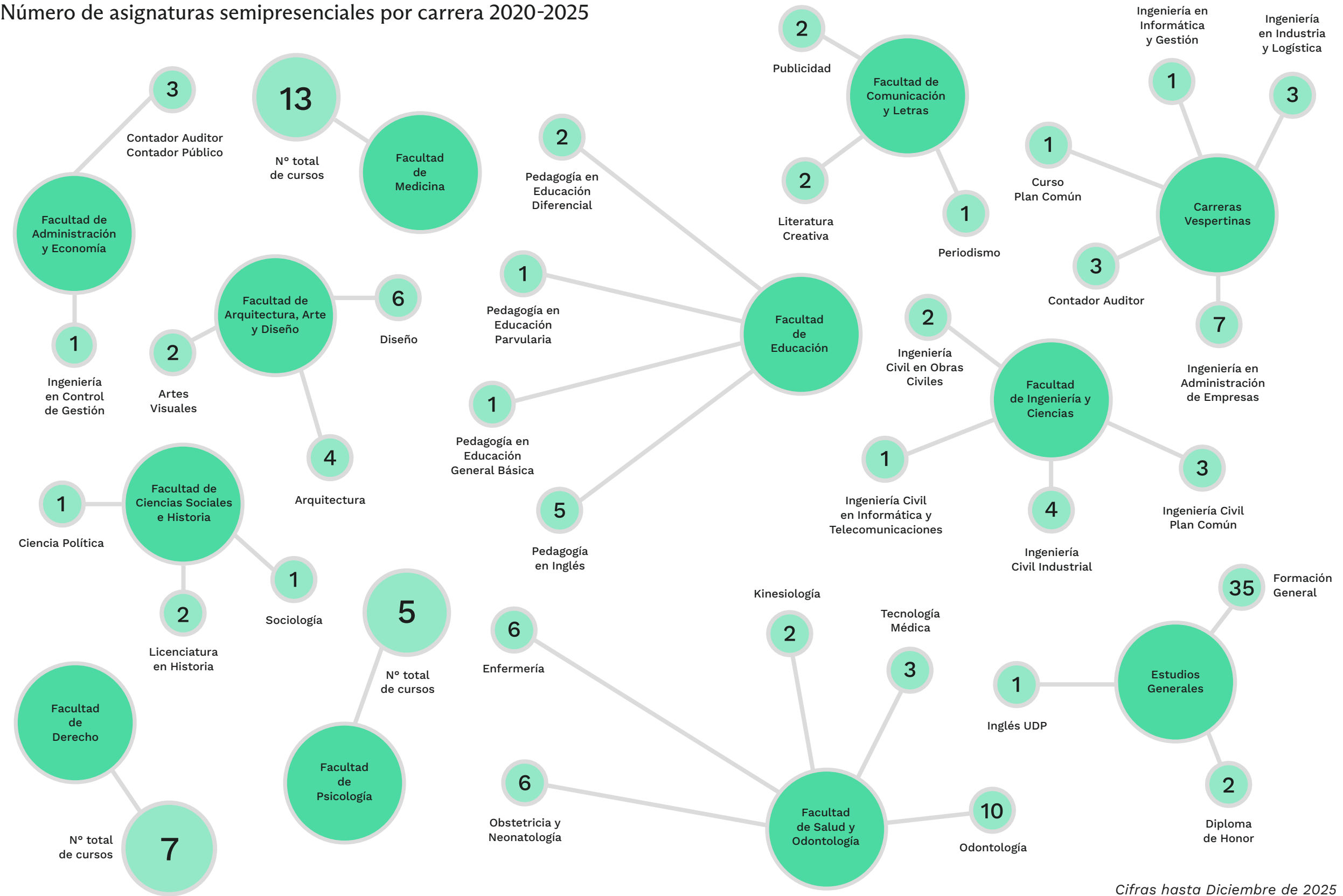
Como unidad, se avanzó en el fortalecimiento del modelo de articulación curricular, integrando la modalidad semipresencial y en línea en los distintos niveles formativos. En posgrado, entre 2023 y 2025 se ofrecieron 16 programas: 3 magísteres y 13 diplomados. Este avance fue favorecido por la centralización de la formación virtual en la Dirección de Educación en Línea, permitiendo adaptar el modelo de pregrado y proyectar una oferta articulada con criterios comunes de calidad y expansión sostenible.

Programas de posgrado 2023-2025



Cifras hasta Diciembre de 2025

Número de asignaturas semipresenciales por carrera 2020-2025



Cifras hasta Diciembre de 2025

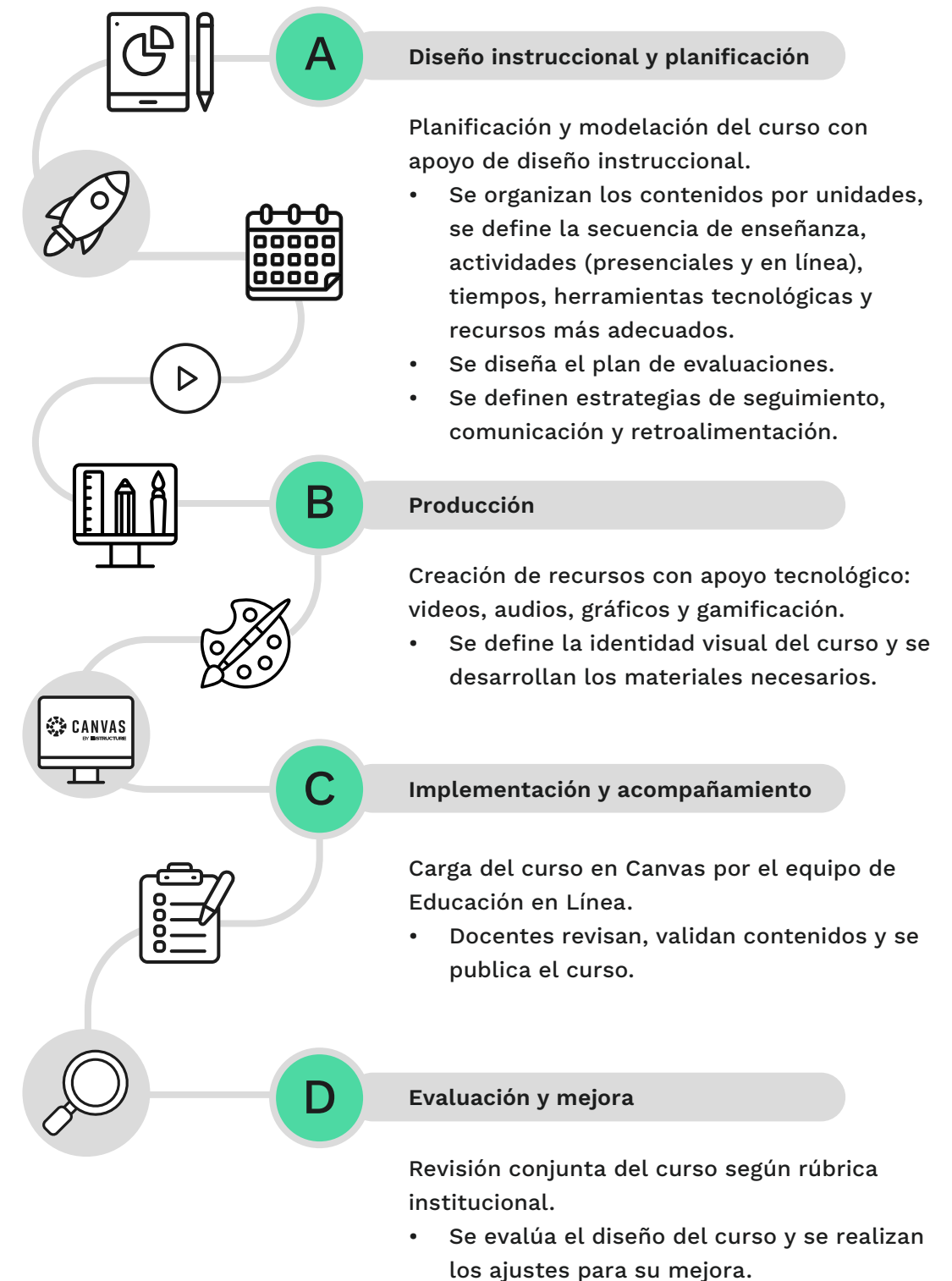
1.2 Transformación a modalidad semipresencial

La Dirección de Educación en Línea realiza cada semestre una convocatoria para la implementación de cursos en modalidad semipresencial en la plataforma Canvas.

Se entiende por semipresencial el proceso de enseñanza-aprendizaje que combina instancias de formación presenciales, realizadas en dependencias de la UDP, con actividades asincrónicas, realizadas en Canvas en una proporción que puede fluctuar entre un 30% y un 70%.

Pueden postular asignaturas de diversa naturaleza que requieran distintos tipos de objetos de aprendizaje, tales como videoclases, motion graphics, simulaciones, experiencias gamificadas y actividades interactivas, desarrolladas mediante herramientas como Canvas Studio, que permiten crear material interactivo de alta calidad, especialmente útil para contenidos vinculados a las ciencias y la práctica profesional.

Flujo de trabajo para la transformación de cursos a modalidad semipresencial



1.3 Proyectos colaborativos

Los proyectos colaborativos corresponden a iniciativas de mayor alcance, desarrolladas en articulación con otras direcciones y unidades académicas, cuyo impacto trasciende una asignatura o programa específico. Su relevancia radica en que permiten abordar desafíos institucionales compartidos, ampliar la cobertura de las acciones formativas y fortalecer una implementación transversal de la educación en línea.

Inducción Institucional

Vicerrectoría Económica y de Admin.
Dirección de Recursos Humanos
2023

Capacitación de alcance transversal orientada a quienes se integran a la UDP. Entrega, de manera didáctica, información clave sobre funcionamiento institucional, gestión de personas, beneficios, normativas internas, seguridad y prevención.

Construcción de Conocimiento con Perspectiva de Género

Vicerrectoría de Inv. e Innovación
GenCi
2024

Capacitación orientada a incorporar la perspectiva de género en las distintas etapas de la producción de conocimiento, entregando herramientas conceptuales y prácticas para identificar y superar sesgos en investigación, innovación y creación.

Nivelación de Matemática

Facultad de Educación
Pedagogía Media en Matemática
2024

Asegurar que futuros docentes de Pedagogía Media en Matemática de la UDP dominen los contenidos que enseñarán y desarrollen conocimientos, habilidades y actitudes didácticas basadas en fundamentos disciplinares sólidos.

Metodología COIL: Aprendizaje Colaborativo Internacional en Línea

Dirección General de Relaciones Internacionales
2025

Curso orientado a capacitar a docentes en la metodología COIL, entregando herramientas para diseñar e implementar experiencias de colaboración académica internacional mediadas por tecnologías y articuladas en entornos virtuales.

Programa de capacitación

ConCienciaAbierta

Vicerrectoría de Inv. e Innovación
ConCienciaAbierta
2025

Curso introductorio que promueve una comprensión común sobre la Ciencia Abierta, abordando publicación, datos, repositorios y evaluación de la investigación, en sintonía con lineamientos nacionales e internacionales.

Incorporación de la vinculación con el medio en Estudios Generales

Dirección de Estudios Generales,
Archivos y Cultura
2025

Capacitar a académicos/as del Departamento de Estudios Generales en los fundamentos, enfoques y criterios de la Vinculación con el Medio, para su incorporación efectiva y reflexiva en los cursos, fortaleciendo el impacto formativo y social.



Mockup de Objetos Virtuales de Aprendizaje diseñados para proyectos colaborativos.

2. Tecnología educativa

La Tecnología Educativa constituye un eje estratégico para el fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje en la universidad, orientado a la incorporación sistemática, pertinente y pedagógicamente fundamentada de recursos digitales y tecnologías emergentes. Su quehacer se organiza en dos componentes complementarios: la Producción de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) y el Laboratorio en Tecnologías Educativas (LATE). Ambos dispositivos permiten responder a necesidades curriculares diversas, potenciar la experiencia formativa del estudiantado y promover prácticas docentes innovadoras, alineadas con criterios de calidad académica y con el proyecto educativo institucional.

2.1 OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE | 2.2 LABORATORIO EN TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS | 2.3 PORTAFOLIO DE PROYECTOS LATE



Pilotaje del proyecto de Realidad Virtual Desarrollo de Habilidades Clínicas Iniciales para estudiantes de Psicología.

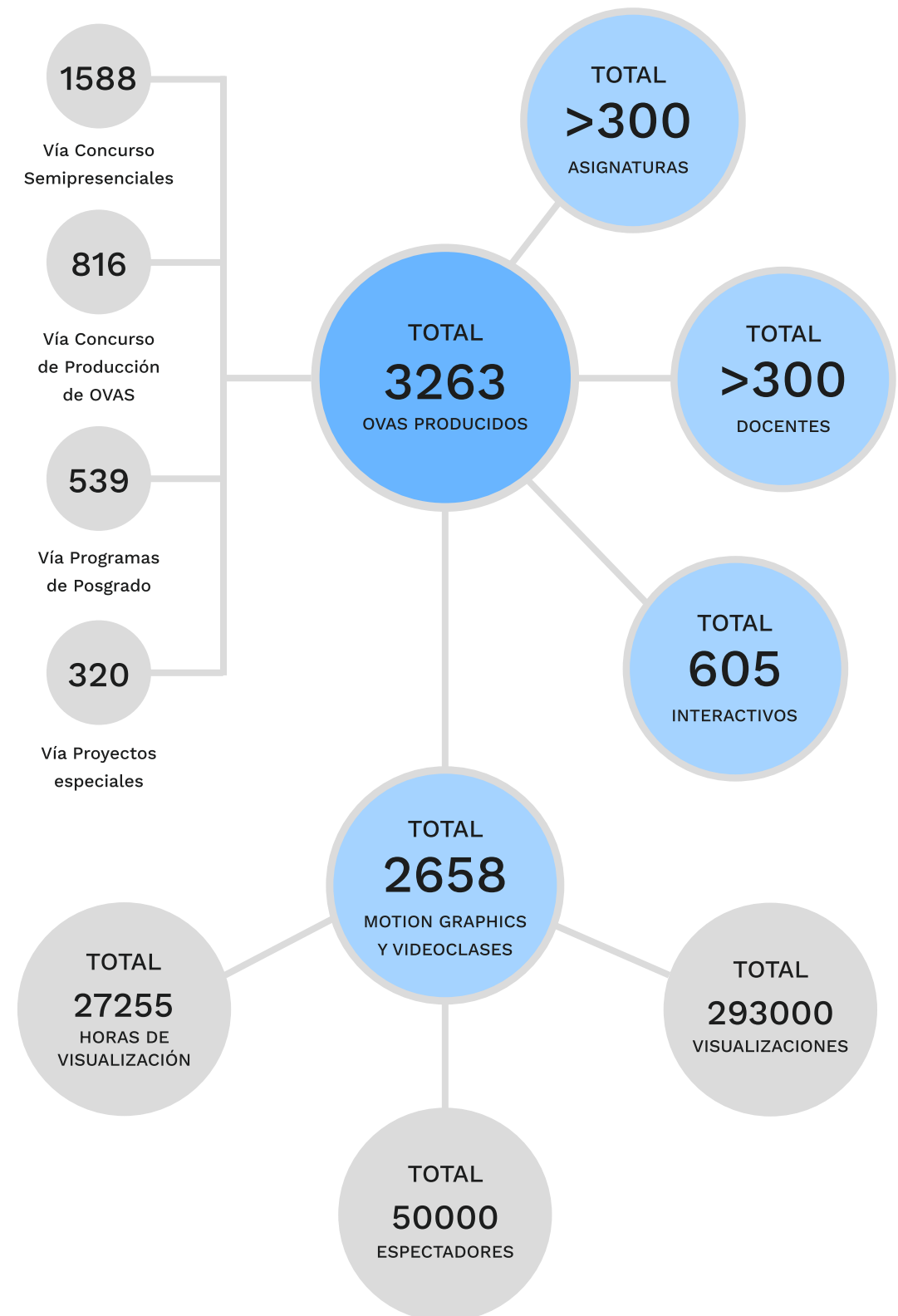
2.1 Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) son recursos digitales diseñados para apoyar y estructurar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante experiencias interactivas y evaluables. Su principal aporte radica en traducir contenidos disciplinares y resultados de aprendizaje en actividades claras, accesibles y pedagógicamente efectivas, favoreciendo el estudio autónomo, la participación activa del estudiantado y la comprensión de los contenidos.

El diseño instruccional de cada unidad académica determina la necesidad de crear experiencias digitales específicas, desarrolladas según requerimientos pedagógicos, recursos tecnológicos disponibles y contextos curriculares. En este marco, la producción de OVA cumple un rol clave en fortalecer la experiencia de aprendizaje y optimizar el uso de tecnologías educativas institucionales.

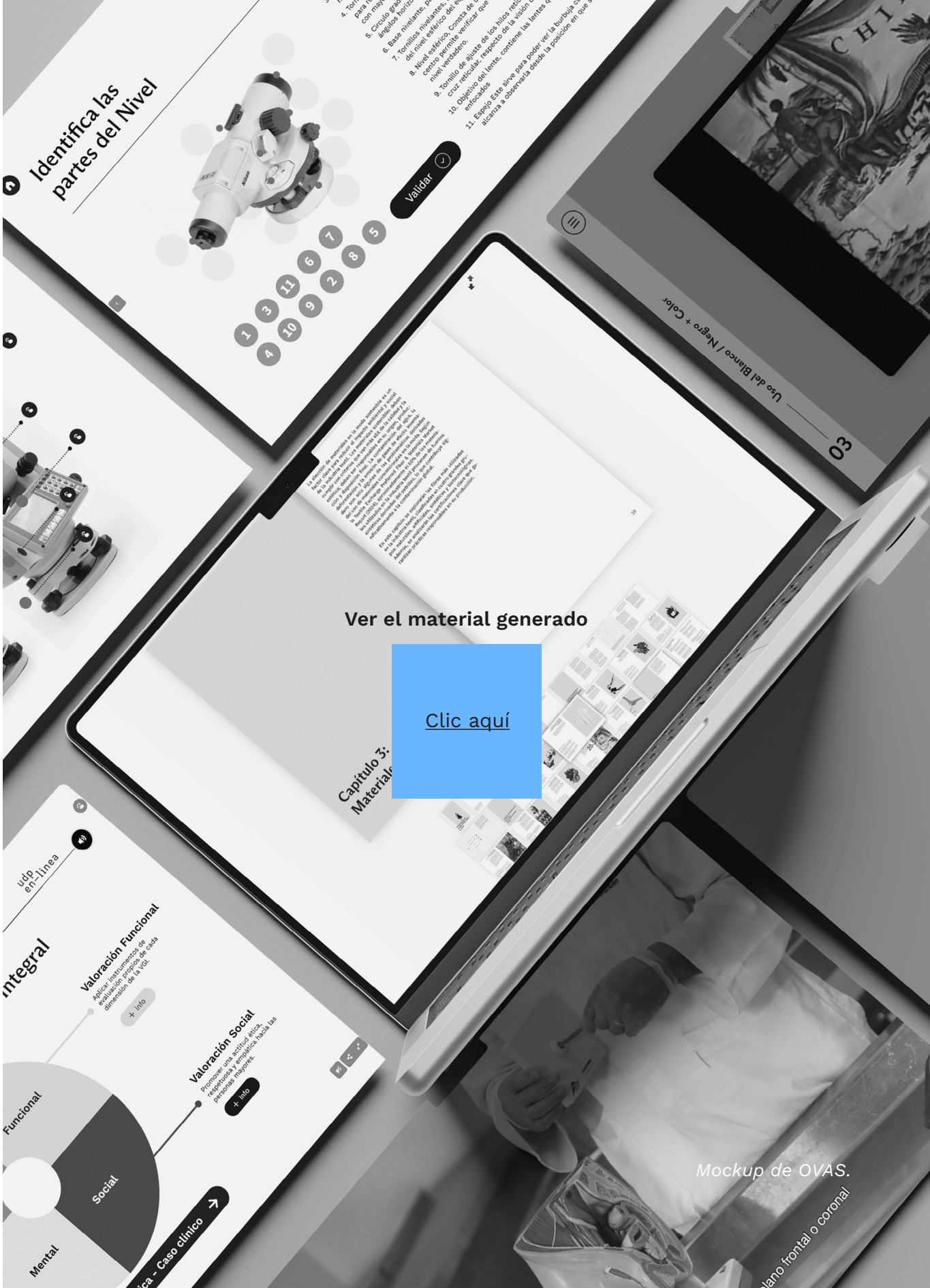
Los OVA se presentan en diversos formatos, como videoclases, infografías, recursos interactivos, actividades de gamificación y cuestionarios. Estos se integran al entorno Canvas, potenciando la participación, la comprensión y la evaluación formativa.

A la fecha, se han producido más de 3.000 OVA con la participación de más de 300 docentes, consolidando un ecosistema digital robusto y en evolución.



Cifras hasta Diciembre de 2025

Flujo de producción de objetos virtuales de aprendizaje (OVA)



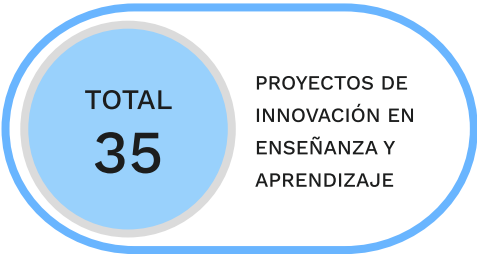
Mockup de OVAS.

2.2 Laboratorio en Tecnologías Educativas (LATE)

El Laboratorio en Tecnologías Educativas (LATE) es un espacio institucional orientado a impulsar la innovación y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la exploración y uso de tecnologías emergentes. Fue inaugurado el 12 de diciembre de 2022, con financiamiento del Proyecto UDP20101, y gestionado inicialmente por el Departamento de Estudios Generales a través de Educación en Línea. Actualmente, forma parte de la Dirección de Educación en Línea y se ubica en calle Ejército 278.

El LATE cuenta con equipamiento tecnológico de alto estándar y un equipo especializado en tecnologías emergentes, como realidad extendida e inteligencia artificial. Su funcionamiento se articula mediante concursos internos dirigidos a docentes, que permiten canalizar iniciativas de innovación pedagógica con inserción curricular, resguardando la pertinencia disciplinar.

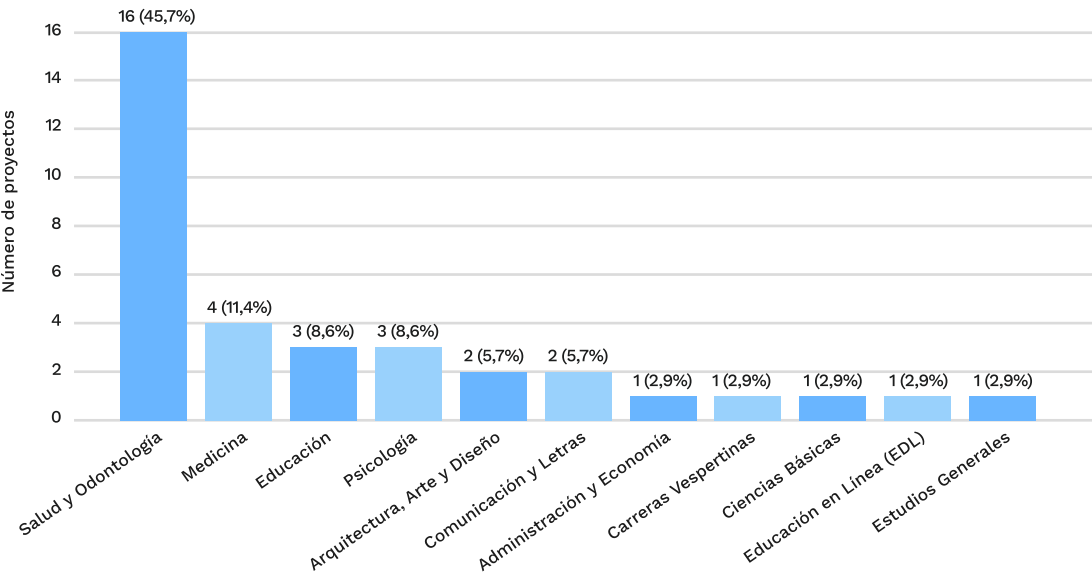
A tres años de su inauguración, el Laboratorio ha acompañado el desarrollo de 35 proyectos de innovación en enseñanza y aprendizaje, en colaboración con diversas unidades académicas y Facultades. Su impacto se expresa tanto en iniciativas focalizadas como en propuestas de alcance transversal.



Distribución de proyectos por Facultad o Unidad Académica

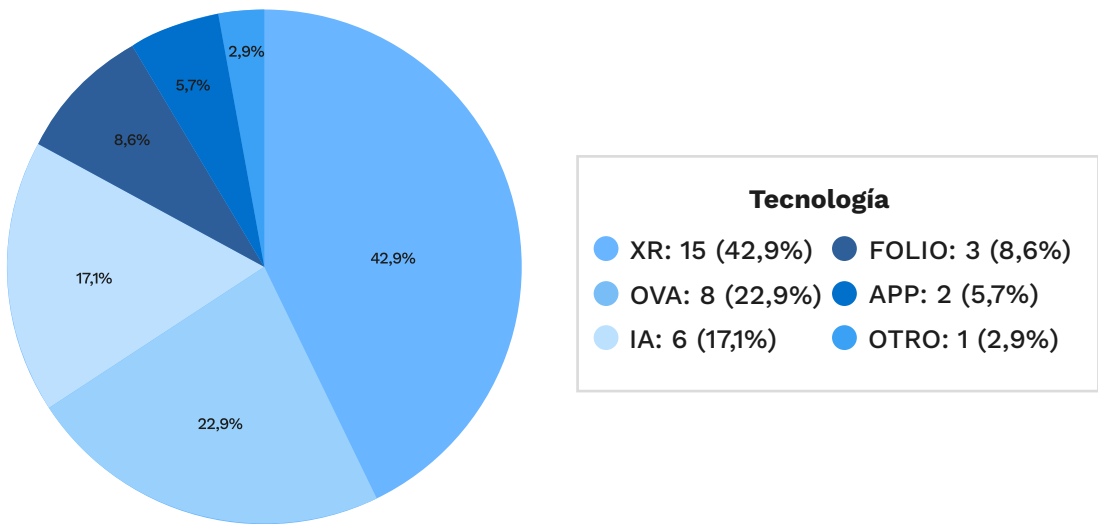
Facultad / Unidad Académica	Nº de proyectos	%
Salud y Odontología	16	45,7%
Medicina	4	11,4%
Educación	3	8,6%
Psicología	3	8,6%
Arquitectura, Arte y Diseño	2	5,7%
Comunicación y Letras	2	5,7%
Administración y Economía	1	2,9%
Carreras Vespertinas	1	2,9%
Ciencias Básicas	1	2,9%
Estudios Generales	1	2,9%
Dirección de Educación en Línea (EDL)	1	2,9%
Total	35	100%

Proyectos LATE por facultad o unidad académica



Cifras hasta Diciembre de 2025

Distribución de proyectos LATE por tipo de tecnología



La mayor concentración de proyectos se observa en la Facultad de Salud y Odontología, que reúne 16 de las 35 iniciativas, reflejando una focalización coherente con las necesidades formativas del ámbito clínico y profesional. En un segundo nivel se ubican Medicina, Educación y Psicología, evidenciando una expansión progresiva del quehacer del LATE hacia otras áreas, mientras que el resto de las unidades presenta participaciones puntuales.

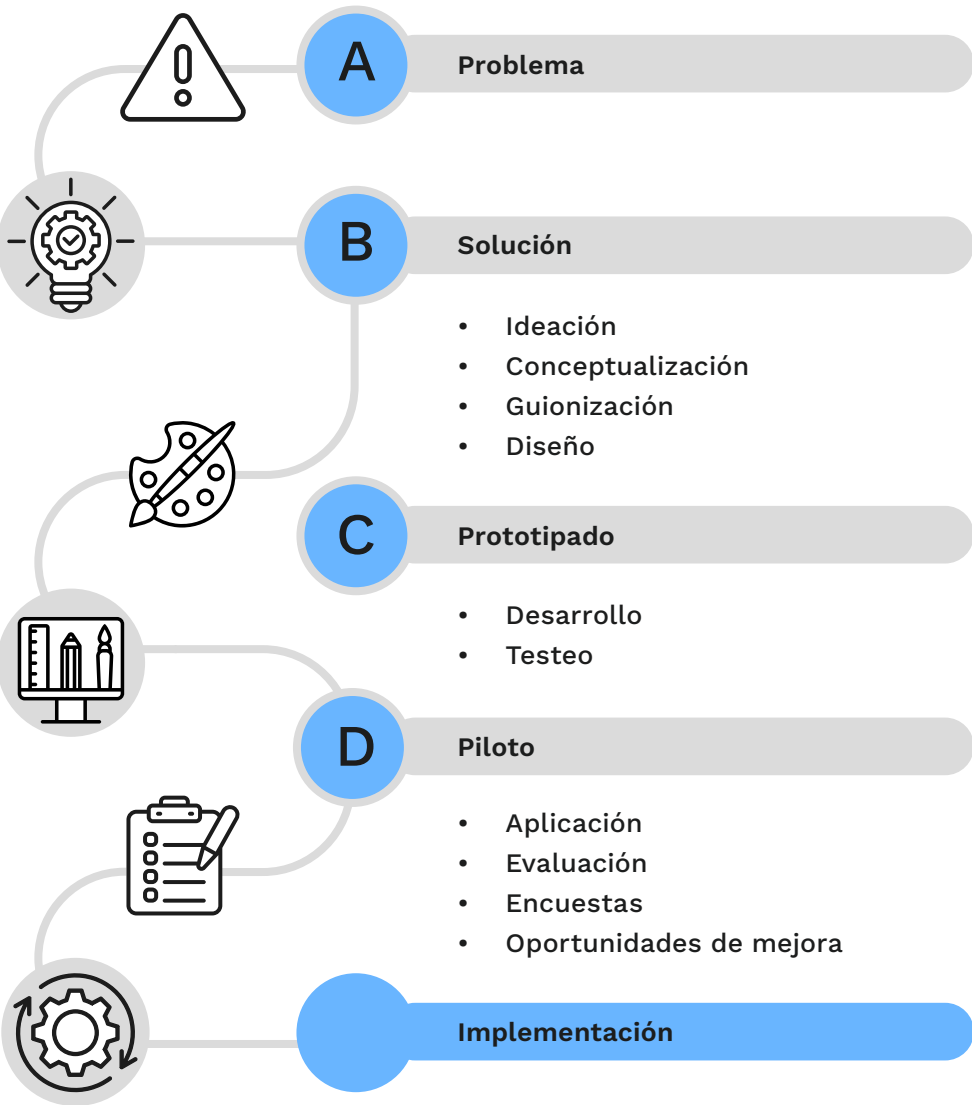
Distribución de proyectos por tipo de tecnología

Tipo de tecnología	Nº de proyectos	%
Realidad Extendida (XR)	15	42,9%
Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)	8	22,9%
Inteligencia Artificial (IA)	6	17,1%
Portafolios Digitales (FOLIO)	3	8,6%
Aplicaciones (APP)	2	5,7%
Otros	1	2,9%
Total	35	100%

Cifras hasta Diciembre de 2025

La Realidad Extendida (XR) concentra casi la mitad de los proyectos, consolidándose como la principal línea de desarrollo del Laboratorio. Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) y la Inteligencia Artificial (IA) complementan este foco, configurando un ecosistema tecnológico donde más del 85% de las iniciativas se articula en torno a estas tres tecnologías, con énfasis en experiencias de aprendizaje inmersivas, interactivas y escalables.

Flujo general para abordar los proyectos LATE



2.3 Portafolio de proyectos LATE

Practice Lab

Unidad Académica: Estudios Generales
Programa: Inglés General
Directora: Mábel Díaz
Año: 2021

Sistema gamificado de aprendizaje integrado en Canvas que permite práctica autónoma y remota mediante múltiples tipos de actividades replicables, organizadas por niveles y orientadas al desarrollo progresivo de competencias en inglés.



[Ver el material generado](#)

ECOE Virtual

Facultad: Medicina
Carrera: Medicina
Directora: Jacqueline Segovia
Año: 2021

Versión en línea del Examen Clínico Objetivo, co-diseñada con docentes de Medicina, que adapta estaciones, criterios y logística al entorno digital, integrando diseño instruccional y tecnología educativa en Canvas para consolidar el modelo de evaluación.



[Ver el material generado](#)

Imagen creada con IA.

Physimulator

Facultad: Salud y Odontología
Carrera: Kinesiología
Director: Carlos Alvayay
Año: 2021

Simulador web de electroterapia desarrollado con Kinesiología UDP a partir de un prototipo en Excel creado en pandemia, que evoluciona a una aplicación profesional para entrenar de forma segura y guiada el uso de un dispositivo específico.



[Ver el material generado](#)

Gamificaciones para Diagnóstico por Imágenes

Facultad: Salud y Odontología
Carrera: Odontología
Director: María Soledad Martínez
Año: 2022

Actividades interactivas de arrastrar-soltar y clasificación de piezas dentales y óseas, donde el estudiantado toma decisiones, avanza por etapas y recibe retroalimentación inmediata. Integradas a Canvas para práctica autónoma y evaluación formativa.



[Ver el material generado](#)

Gamificaciones para Base de Datos Avanzados

Facultad: Carreras Vespertinas
Instituto: Ingeniería en Informática y Gestión
Directora: Claudio Fuentes
Año: 2022

Actividades interactivas para afianzar competencias en bases de datos: modelado (ER y relacional), normalización, SQL (JOIN, subconsultas, funciones de ventana) y nociones de optimización. Incluye mecánicas de arrastrar y soltar, con retroalimentación inmediata en Canvas.



[Ver el material generado](#)

Escenarios ramificados para Medicina

Facultad: Medicina
Carrera: Medicina
Directora: Nancy López
Año: 2022

Interactivos de decisión clínica en los que el estudiantado evalúa datos, realiza diagnósticos y define procedimientos. El avance depende de sus decisiones y de la superación de múltiples escenarios simulados.

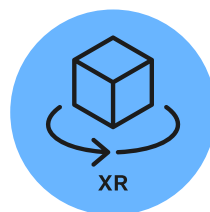


[Ver el material generado](#)

Triage VR

Facultad: Salud y Odontología
Carrera: Enfermería
Directoras: Marcia Maldonado y Carolina Villanueva
Año: 2022

Simulación inmersiva en escenarios 360° para practicar el protocolo START, donde el estudiante evalúa heridos, clasifica gravedad y prioriza la atención. Desarrollo conjunto de docentes y LATE, con puesta en escena guiada e integración en Canvas.

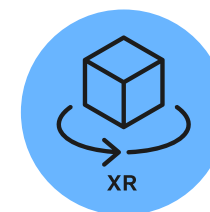


[Ver el material generado](#)

Expo People Meter

Facultad: Comunicación y Letras
Carrera: Publicidad
Directora: Florencia Doray
Año: 2022

Exposición digital que integra una línea de tiempo interactiva con modelos 360° orbitables de People Meters, complementada con videos, fotos y artículos. Desarrollada en alianza con la Escuela de Publicidad UDP y Kantar IBOPE Media.

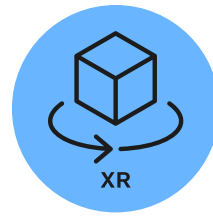


[Ver el material generado](#)

CEMSIC 360º

Facultad: Medicina
Centro: CEMSIC
Directoras: Marcia Maldonado y Carolina Villanueva
Año: 2022

Recorrido virtual 360º del Centro de Simulación Clínica de la Facultad de Medicina UDP que permite explorar instalaciones, equipamiento y flujos de práctica para familiarizar a estudiantes y docentes con el entorno de simulación.

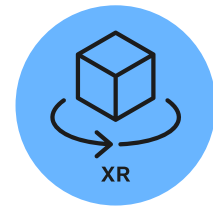


[Ver el material generado](#)

Servicio de Radiología 360º

Facultad: Salud y Odontología
Carrera: Odontología
Director: María Soledad Martínez
Año: 2023

Recorrido virtual 360º por el Servicio de Radiología de la Clínica Odontológica UDP, que permite explorar salas, equipos y flujo de atención para familiarizar a estudiantes y docentes con el entorno y sus procedimientos.

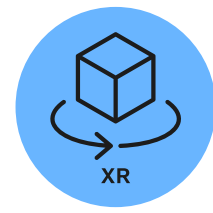


[Ver el material generado](#)

Samu 360º

Facultad: Salud y Odontología
Carrera: Enfermería
Directora: Marcia Maldonado
Año: 2023

Recorrido virtual 360º de una ambulancia tipo SAMU, que permite explorar su disposición, equipamiento y flujo operativo, familiarizando a los estudiantes con el entorno prehospitalario.



[Ver el material generado](#)

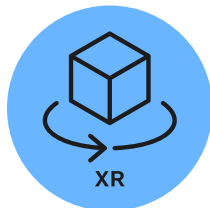


Estudiantes de Odontología utilizando el Simulador Háptico.

Soporte Vital Básico

Facultad: Salud y Odontología
Carrera: Enfermería
Directora: Marcia Maldonado
Año: 2023

Video en primera persona (estilo VR) integrado en Canvas Studio, con preguntas incrustadas para evaluación automática. Permite practicar el reconocimiento de PCR, el uso de DEA, la frecuencia de compresiones y la relación compresión-ventilación (C-V), con retroalimentación inmediata.



[Ver el material generado](#)

Trabajo en equipo

Facultad: Psicología
Carrera: Psicología
Directores: María Toledo y Ernesto Bouey
Año: 2023

OVA interactivo orientado a fortalecer la colaboración académica, que aborda el trabajo en equipo, sus principales obstáculos y cómo enfrentarlos con prácticas concretas. Mediante cápsulas de video y láminas interactivas, promueve coordinación, comunicación y seguimiento efectivo.



[Ver el material generado](#)

Teleodontología

Facultad: Salud y Odontología
Carrera: Odontología
Directora: María Teresa Picasso y Jeannette Espinosa
Año: 2023

Proyecto de inserción de la modalidad de atención a distancia para la entrevista a tutores de niños, niñas y adolescentes que se atienden en la Clínica Odontológica UDP. El proceso es realizado por estudiantes del curso Clínica del Niño, Adolescente y Ortodoncia I.

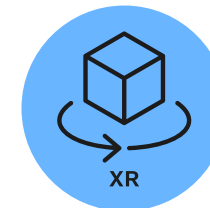


[Ver el material generado](#)

Simulador Háptico

Facultad: Salud y Odontología
Carrera: Odontología
Directores: Macarena Venegas y Francisco Villela
Año: 2023

Aplicación de un simulador háptico virtual, con capacidad de realidad virtual (VR), para el entrenamiento de destrezas en distintos niveles de dificultad de la práctica odontológica.

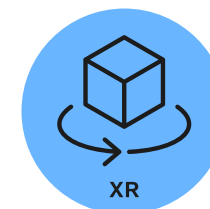


[Ver el material generado](#)

Kine Hub

Facultad: Salud y Odontología
Carrera: Kinesiología
Directores: Jorge Mauro y Carlos Alvaay
Año: 2024

Desarrollo de escenarios clínicos en videos 360°, con interacciones basadas en decisiones ramificadas para acercar a estudiantes iniciales a entornos profesionales reales. Creado para lentes de realidad virtual y aplicación web de escritorio.

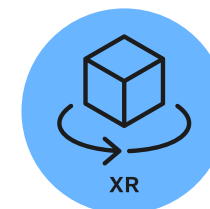


[Ver el material generado](#)

3D Orbitales 1 y 2

Facultad: Salud y Odontología
Carrera: Odontología
Directores: Francisco Villela y Macarena Venegas
Año: 2024

Modelos dentales interactivos y orbitables para el estudio de la anatomía dentaria, que permiten rotar, hacer zoom y aislar estructuras por pieza o superficie. Incluyen marcadores y vistas guiadas que apoyan la comprensión y el repaso autónomo dentro del ecosistema virtual UDP.



[Ver el material generado](#)



EMPEZAR

*Captura de pantalla del proyecto de Realidad Virtual Samu 360°,
desarrollado junto a la escuela de Enfermería UDP.*

e-Portafolio de la Facultad de Psicología

Facultad: Psicología
Carrera: Psicología
Directoras: Alemka Tomicic, Gotzone Silva y Magdalena Gumucio
Año: 2024

Implementación de un sistema y metodología de Portafolio Digital para el aprendizaje y la evaluación continua en líneas específicas de Psicología.

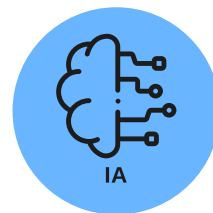


[Ver el material generado](#)

Narrativas Interactivas con IA

Facultad: Administración y Economía
Carrera: Administración Pública
Directores: Rodrigo Espinoza, Pavel Ayala y Francisco Villegas
Año: 2024

Construcción de juegos decisionales basados en texto y desplegados a través de la interfaz de ChatGPT, para abordar temas sobre Gobernanza, Políticas Públicas y Proceso Legislativo.

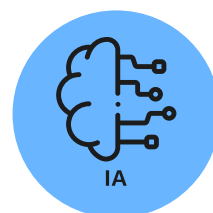


[Ver el material generado](#)

IA para la creación de materiales de aprendizaje

Facultad: Salud y Odontología
Carrera: Odontología
Directores: María Paz Rodríguez y Mario Zúñiga
Año: 2024

Desarrollo de prompts orientados al apoyo de la docencia en el área de Odontología, con énfasis en el diseño eficiente de experiencias de aprendizaje.

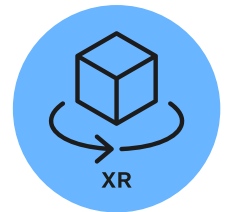


[Ver el material generado](#)

GEOMED XR

Facultad: Educación
Carrera: Pedagogía Gral. Básica
Directores: Richard Merino y Sebastián Albornoz
Año: 2024

Enseñanza de la geometría y la medición mediante Realidad Extendida en la Formación Inicial Docente, orientada al aprendizaje situado de conceptos básicos de geometría sobre área y volumen en estudiantes de educación básica.



[Ver el material generado](#)

e-Portafolio interactivo para liderazgo educativo

Facultad: Educación
UA: Posgrados y Educación Continua Educación
Directora: María Paz Mujica
Año: 2024

Implementación de sistema y metodología de Portafolio Digital para el desarrollo de habilidades teórico-prácticas de liderazgo educativo.

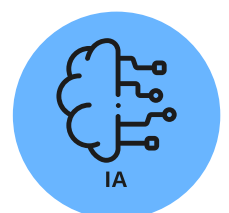


[Ver el material generado](#)

Writing Superhero

Facultad: Educación
Carrera: Pedagogía en Inglés
Directores: Gabriela Silva y Rodrigo Arias
Año: 2024

Desarrollo de un conjunto de cuatro asistentes personalizados para la retroalimentación de la escritura en inglés, adaptados a distintos niveles de logro en el área, según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

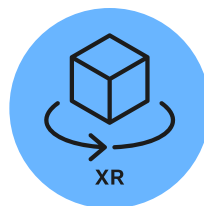


[Ver el material generado](#)

Desarrollo de Habilidades Clínicas Iniciales

Facultad: Psicología
Carrera: Psicología
Directores: Eliana Heresi y Sofía Henríquez
Año: 2024

Desarrollo de habilidades clínicas iniciales en estudiantes de Psicología mediante Realidad Virtual, a través de escenarios interactivos 360° centrados en la formación clínica, que fortalecen la comunicación empática, el análisis de casos y la selección de estrategias de intervención, entre otros.

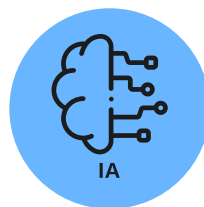


[Ver el material generado](#)

p-Ai-saje

Facultad: Arquitectura, Arte y Diseño
Carrera: Arquitectura
Directores: Claudio Magrini y Maximiliano Santander
Año: 2024

Iniciativa de implementación de inteligencia artificial para el área de arquitectura. Se aplica una metodología que incorpora el uso de generadores de imágenes en la etapa de ideación en un proyecto arquitectónico.



[Ver el material generado](#)

Ficha Clínica Lactancia Materna

Facultad: Salud y Odontología
Carrera: Enfermería
Directores: Paulina Araya y Ximena Prieto
Año: 2024

Desarrollo del prototipo de una ficha clínica electrónica que se incorpora en los procesos de simulación en el área de enfermería, en específico la asistencia en lactancia materna.



[Ver el material generado](#)

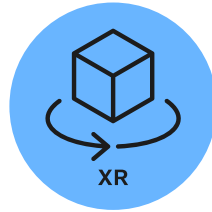


Implementación del proyecto Narrativas interactivas con IA, realizada con estudiantes de Administración Pública UDP.

Infraestructura FACSyO 360°

Facultad: Salud y Odontología
Carrera: Salud y Odontología
Directora: María Paz Rodríguez
Año: 2024

Colección de entornos 360° de la infraestructura de la Facultad de Salud y Odontología, especialmente de los espacios dedicados a la simulación clínica y a la práctica de destrezas fundamentales en distintas carreras del área de la salud.

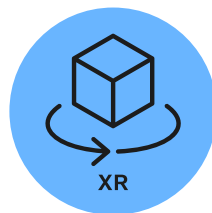


[Ver el material generado](#)

Museo de la Publicidad - 40 años de Megatime

Facultad: Comunicación y Letras
UA: Museo de la Publicidad
Director: Florencia Doray
Año: 2024

Exposición virtual navegable que recorre hitos de la publicidad en Chile, en conmemoración del 40.º aniversario de Megatime. La investigación y curaduría surgieron de asignaturas de la Escuela de Publicidad.

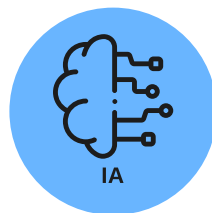


[Ver el material generado](#)

Cruces Visuales

Facultad: Arquitectura, Arte y Diseño
Carrera: Diseño
Directores: Álvaro Arteaga y Angello García
Año: 2025

Proyecto formativo sobre herramientas de inteligencia artificial para las distintas líneas de la carrera de diseño, incluyendo un asistente de IA para el apoyo a la docencia.

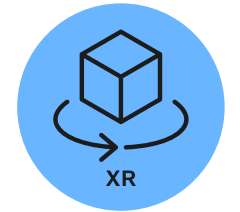


[Ver el material generado](#)

Cuidados Compasivos al final de la vida

Facultad: Salud y Odontología
Carrera: Enfermería
Directores: Dennisse Brito y Julieta Araneda
Año: 2025

Desarrollo de escenarios interactivos 360° para realidad virtual (VR) que representan el entorno domiciliario del paciente y su familia en situación de cuidados paliativos.

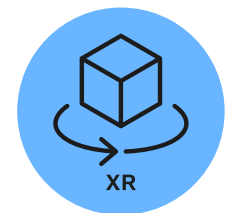


[Ver el material generado](#)

Radiografía periapical intraoral

Facultad: Salud y Odontología
Carrera: Odontología
Directores: Ma. Soledad Martínez, Cynthia Reichberg y Sebastián Schott
Año: 2025

Proyecto de simulación virtual que permite al estudiante practicar como operador de la técnica radiográfica intraoral retroalveolar periapical, fortaleciendo el aprendizaje práctico y en un entorno seguro.

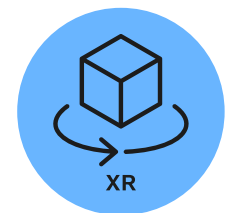


Visualización no disponible

Universidad Cardioprotegida

Facultad: Salud y Odontología
UA: Vértice UDP
Directores: Marcia Maldonado y Jorge Mauro
Año: 2025

Proyecto de simulación virtual para entrenar destrezas en RCP y uso de desfibriladores en escenarios de emergencia. Iniciativa interdisciplinaria aplicable en aulas virtuales de la Universidad, que promueve el cuidado mutuo y la seguridad en el campus UDP.

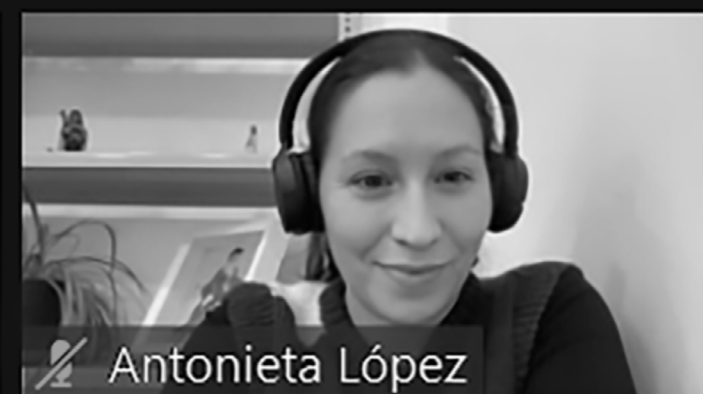


Visualización no disponible

3. Capacitaciones y Talleres

El eje de Capacitaciones y Talleres cumple un rol estratégico en el desarrollo de Educación en Línea, al ofrecer un programa orientado a fortalecer las capacidades docentes que exige la enseñanza mediada por tecnologías. El cambio suscitado por la incorporación de entornos virtuales en el ejercicio de la docencia ha hecho necesario generar espacios formativos que permitan comprender sus implicancias pedagógicas, metodológicas y tecnológicas. En este marco, este eje busca proveer a las y los docentes de la UDP de conocimientos, habilidades y herramientas para abordar los desafíos de la docencia en línea, entendida no como una simple adaptación de la enseñanza presencial, sino como una práctica específica que requiere nuevos saberes y modos de enseñanza.

3.1 PROGRAMA DE FORMACIÓN DOCENTE EN ED. EN LÍNEA | 3.2 CAPACITACIONES
| 3.3 TALLERES



3.1 Programa de Formación para la Educación en Línea

Implementado desde 2021, el Programa de Formación para la Educación en Línea tiene como objetivo fortalecer las capacidades docentes para la enseñanza mediada por tecnologías. A través de una trayectoria formativa compuesta por los cursos Inicial, Intermedio y Avanzado, entrega conocimientos, habilidades y herramientas para diseñar, desarrollar y evaluar experiencias de aprendizaje en entornos virtuales, contribuyendo a una docencia en línea de calidad.

Curso 1: Curso inicial para la docencia en línea

Duración: 12 horas
Modalidad: 100% asincrónico
Dirigido a docentes UDP que dicten cursos presenciales y en línea

El curso inicial entrega dominios básicos a los y las docentes sobre la educación mediada por tecnologías, aplicando principios generales de la educación en línea, utilizando tecnología educativa para ofrecer actividades de aprendizaje en un ambiente virtual.

Curso 2: Curso intermedio para la docencia en línea

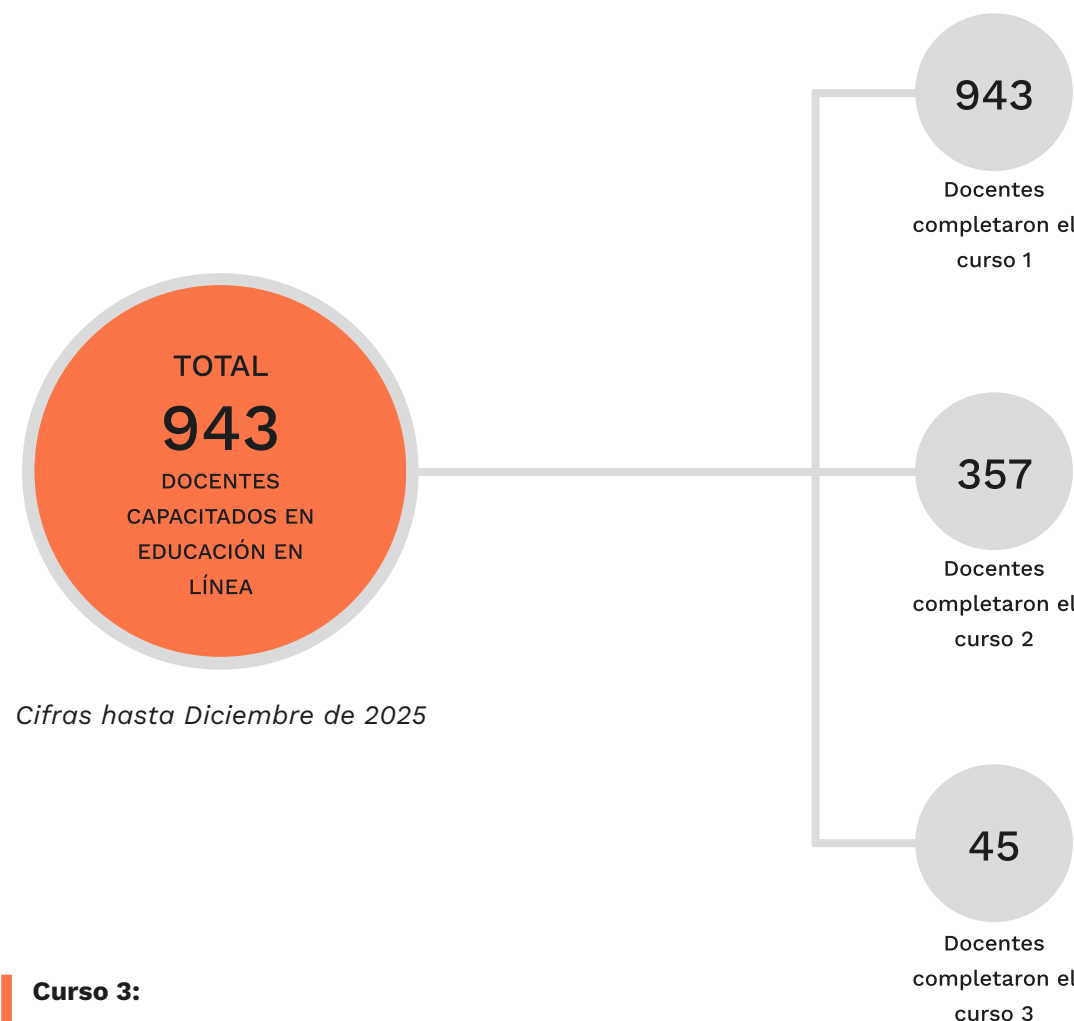
Duración: 30 horas
Modalidad: 20 hrs. asincrónicas y 10 hrs. sincrónicas
Dirigido a docentes UDP con reconocimiento o certificación del curso 1

El curso intermedio tiene como propósito que los y las docentes diseñen instruccionalmente un curso en modalidad semipresencial, tomando decisiones que permitan el cumplimiento de los resultados de aprendizaje del programa de estudio.

Curso 3: Curso avanzado para la docencia en línea

Duración: 30 horas
Modalidad: 20 hrs. asincrónicas y 10 hrs. sincrónicas
Dirigido a docentes UDP con reconocimiento o certificación del curso 2

El curso avanzado tiene como objetivo que los y las docentes aprendan a evaluar la calidad del diseño instruccional de cursos en línea propios y de su ámbito disciplinar, identificando sus posibilidades de mejora.



Cifras hasta Diciembre de 2025

3.2 Capacitaciones

La Dirección de Educación en Línea desarrolla capacitaciones dirigidas a distintos actores de la comunidad universitaria, con el propósito de fortalecer el uso pedagógico y operativo del campus virtual. Estas instancias responden a necesidades de acompañamiento en el uso de Canvas, promoviendo una participación más efectiva y autónoma en los procesos de enseñanza, aprendizaje y gestión académica.

Capacitación en Canvas LMS para ayudantes

En línea
Sincrónico

La capacitación para ayudantes fortalece su rol de apoyo a la docencia en línea y semipresencial, enfocándose en entornos virtuales, recursos multimedia y estrategias de evaluación y retroalimentación con uso de tecnología.

Capacitación en Canvas LMS para administrativos

En línea
Sincrónico

La capacitación para administrativos se orienta a funcionarios con roles de gestión académica en Canvas, apoyando la administración de programas en el campus virtual mediante una modalidad en línea y autoinstruccional.

Capacitación en Canvas LMS para estudiantes

En línea
Sincrónico

La capacitación para estudiantes introduce el uso del campus virtual, orientada a familiarizar con Canvas y el aprendizaje en línea, promoviendo una participación autónoma y facilitando el acceso a contenidos, actividades y comunicación.

Capacitación en Canvas Studio

En línea
Sincrónico

La capacitación en Canvas Studio se orienta a potenciar su uso pedagógico en la creación y gestión de contenidos de video y audio, mediante cápsulas multimedia y actividades que enriquecen la enseñanza en el aula virtual.



Imagen descargada del banco de imágenes de Envato.

3.3 Talleres

Desde 2022, la Dirección de Educación en Línea desarrolla talleres y ciclos formativos orientados a fortalecer capacidades para la docencia, la gestión académica y el aprendizaje mediado por tecnologías. Estas instancias abordan el uso de Canvas, la educación en línea, la realidad extendida y la inteligencia artificial, combinando enfoques pedagógicos, técnicos y reflexivos para promover una integración pertinente, ética e innovadora de la tecnología en la UDP.

Taller de traspaso de aulas virtuales en Canvas

Semestral
En línea / Sincrónico

Enseñar a docentes UDP a migrar contenidos de sus asignaturas antiguas a las aulas virtuales de impartición para el periodo en curso.

Introducción a Canvas para nuevos docentes

Semestral
En línea / Sincrónico

Introducir a nuevos docentes en el uso básico de Canvas, sus herramientas principales, la organización general de sus cursos y conceptos básicos de docencia en línea.

Canvas para administradores

Semestral
En línea / Sincrónico

Capacitar en el uso de Canvas para apoyar tareas de gestión académica y administración de programas en el campus virtual.

Mejores prácticas para la enseñanza semipresencial

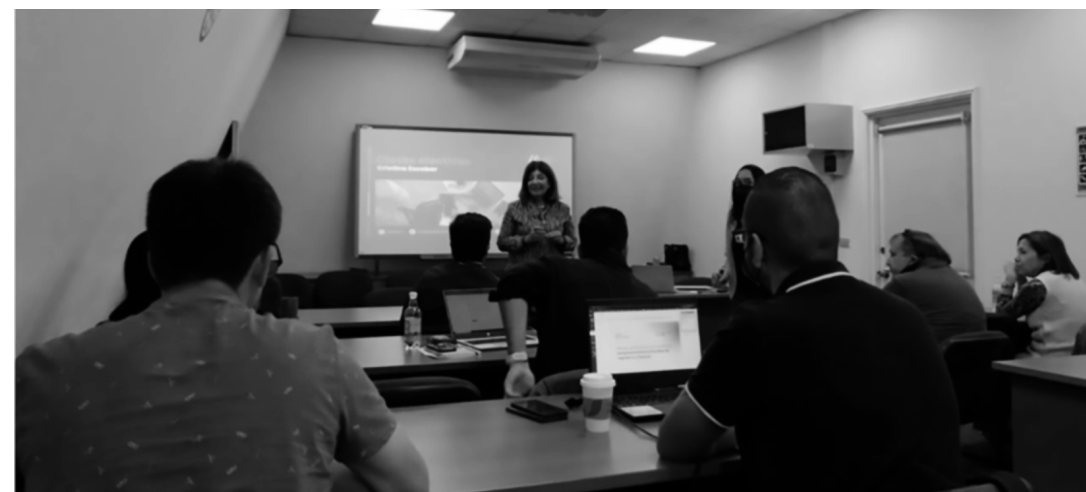
2022
Presencial

Transferir a docentes de Ingeniería y Ciencias estrategias pedagógicas con tecnologías para fomentar aprendizaje autónomo y colaborativo.

XR como apoyo a procesos educativos, experiencia Nueva Zelanda

2022
En línea / Sincrónico

Compartir los aprendizajes recogidos en la visita académica a Nueva Zelanda sobre el uso de realidad extendida como apoyo a la enseñanza.



Taller Mejores Prácticas para la enseñanza semipresencial, realizado en el Instituto de Ciencias Básicas e Ingeniería UDP.

Comunidad de Docentes de Educación en Línea UDP: talleres de IA

Instancia formativa de la Comunidad de Docentes de Educación en Línea UDP orientada a introducir la inteligencia artificial desde una perspectiva crítica y aplicada. Mediante dos talleres, abordó sus desafíos éticos y pedagógicos, junto con sus posibilidades prácticas para apoyar la docencia, el aprendizaje y la creación de contenidos en educación superior.

Taller 1: Potencialidades y desafíos de las inteligencias artificiales

2023
En línea / Sincrónico

Analizar las potencialidades, desafíos y tensiones del uso de la inteligencia artificial en educación superior, promoviendo una comprensión inicial de sus implicancias pedagógicas, éticas y formativas para la docencia universitaria.

Taller 2: Explorando las posibilidades pedagógicas y profesionales de las IA

2023
En línea / Sincrónico

Explorar usos pedagógicos y profesionales de herramientas de inteligencia artificial, como ChatGPT, generadores de presentaciones e imágenes, para reconocer su potencial en docencia, aprendizaje y creación de contenidos.

Ciclo de talleres en Educación en Línea para Docentes UDP

Fortalecer las capacidades pedagógicas de docentes UDP para el diseño, implementación y mejora de cursos en línea, mediante talleres orientados al uso de Canvas, la comunicación, la evaluación, la retroalimentación, la calidad y otras estrategias clave para enriquecer la enseñanza y promover experiencias de aprendizaje más activas, claras y pertinentes.

Canvas para el aprendizaje activo

2023
En línea / Sincrónico

Analizar las características del aprendizaje activo, identificando su pertinencia y aplicabilidad en el contexto de cursos en línea.

Estrategias de comunicación para un curso en línea

2023
En línea / Sincrónico

Fortalecer estrategias de comunicación docente para favorecer la claridad, el acompañamiento y la participación en cursos en línea.

Diseño de rúbricas: orientaciones pedagógicas y herramientas en Canvas

2023
En línea / Sincrónico

Diseñar rúbricas con sentido pedagógico, utilizando criterios claros y herramientas disponibles en Canvas para evaluar.

Evaluación para el aprendizaje en un curso en línea

2023
En línea / Sincrónico

Analizar el paradigma de la evaluación para el aprendizaje, distinguiendo sus principales características y herramientas.

Retroalimentación para el aprendizaje con Speedgrader

2023
En línea / Sincrónico

Retroalimentar el aprendizaje en el marco del paradigma Evaluación para el Aprendizaje, utilizando la herramienta Speedgrader.

Uso de portafolio y potencialidades para el aprendizaje

2023
En línea / Sincrónico

Analizar el portafolio y su uso para desarrollar la metacognición del aprendizaje, mediante su aplicación en el entorno Canvas.

Buenas prácticas en la docencia en línea: experiencias UDP en Canvas.

2023
En línea / Sincrónico

Compartir experiencias y buenas prácticas docentes en Canvas para identificar estrategias transferibles que fortalezcan la enseñanza en línea.

Aseguramiento de la calidad en cursos online

2023
En línea / Sincrónico

Aplicar criterios de evaluación de la calidad a la planificación de un curso en modalidad en línea.

Orientaciones para estructurar un curso en línea

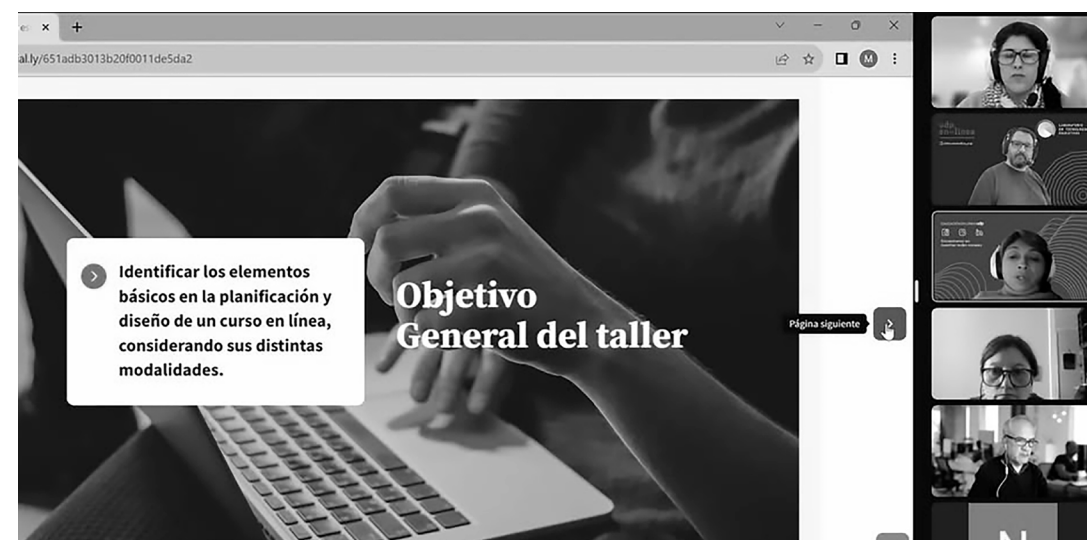
2023 - 2024
En línea / Sincrónico

Identificar los elementos básicos en la planificación y diseño de un curso en línea, considerando sus distintas modalidades.

Zoom y sus oportunidades para el proceso de enseñanza-aprendizaje

2023 - 2024
En línea / Sincrónico

Identificar las principales aplicaciones de las herramientas de Zoom para el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Captura de pantalla de la sesión del taller IA para escritura académica.

Ciclo de talleres en Inteligencia Artificial

Durante 2024, se ofreció un ciclo de talleres enfocados en el aprendizaje de herramientas que integran la IA y que facilitan tareas asociadas a la docencia y la investigación. En cada sesión se abordaron diversas herramientas y se integraron otras emergentes, dada la continua aparición de tecnologías de esta categoría. Posteriormente, se realizó otra serie de talleres con las mismas temáticas, pero esta vez dirigidos a estudiantes, por lo que se adaptó el contenido a la realidad y necesidades del estudiantado.

IA para crear instrumentos de evaluación

Identificar oportunidades de herramientas de IA, como ChatGPT y RubricMaker, para crear instrumentos de evaluación.

IA para crear presentaciones

Conocer la utilidad de aplicaciones de inteligencia artificial para crear presentaciones efectivas y mejorar su diseño.

IA para escritura académica

Identificar oportunidades de Grammarly para la escritura y revisión de artículos académicos y textos en inglés.

IA para investigadores

Comprender el uso de Consensus, app para buscar evidencia científica mediante preguntas y afirmaciones, favoreciendo decisiones informadas.

IA para crear imágenes y multimedia

Conocer el panorama y lógica de herramientas de generación de imágenes con IA como Adobe Firefly, Midjourney y DALL·E.

Uso ético de la IA

Desarrollar una mirada crítica sobre el uso de IA en actividades académicas, promoviendo su integración ética en el aprendizaje.

Ver los talleres

[Clic aquí](#)

Imagen descargada del banco de imágenes de Envato.

4. Actividades de vinculación

Las actividades de vinculación de la Dirección de Educación en Línea cumplen un rol estratégico para la unidad, ya que permiten proyectar su trabajo más allá del ámbito interno, visibilizando iniciativas, compartiendo resultados y fortaleciendo redes de colaboración tanto dentro de la universidad como con otras instituciones y actores del sistema de educación superior. A través de seminarios, encuentros, visitas académicas, participación en eventos y presencia en medios, la unidad difunde experiencias, recoge aprendizajes y posiciona su quehacer en torno a la innovación educativa en línea y el uso de tecnologías emergentes. De este modo, la vinculación aporta tanto a la mejora continua de las iniciativas como a su legitimación, alcance e impacto institucional.

4.1 SEMINARIOS Y SIMPOSIOS | 4.2 ENCUESTO DE PROYECTOS LATE |
4.3 VINCULACIÓN CON EL MEDIO | 4.4 MEDIOS DE PRENSA



EtM Day 2024. De izquierda a derecha: Arturo Quezada y Josefa Andrade (Educación en Línea), Jorge Mauro (Kinesiología), Julie Kim (Plein UDP) y estudiantes UDP.

4.1 Seminarios y simposios

Seminario: Aseguramiento de la Calidad de la Educación en Línea, el papel del docente

2022

Objetivo: Promover la reflexión y el fortalecimiento del rol docente en el aseguramiento de la calidad de la educación en línea, mediante instancias para compartir experiencias, estrategias institucionales y criterios aplicables al diseño e implementación de programas educativos en línea de calidad.

Seminario internacional - híbrido: Realidad Extendida e Inteligencia Artificial en Educación Superior

2023

Objetivo: Generar un espacio de reflexión e intercambio académico sobre el uso de la realidad extendida y la inteligencia artificial en educación superior, mediante conferencias que permitan visibilizar avances, experiencias y proyecciones en distintos ámbitos disciplinares.

Simposio de Inteligencia Artificial: Irrupción y desafíos para la academia

2023

Objetivo: Propiciar un espacio de análisis y discusión sobre la irrupción de la inteligencia artificial en la educación superior, abordando sus oportunidades, desafíos e implicancias.



Taller Aseguramiento de la calidad de Educación en Línea.

4.2 Encuentro de Proyectos LATE

Objetivo: Compartir con la comunidad el desarrollo de las iniciativas que se llevan a cabo en el marco del fondo “Proyectos de Innovación en Procesos Formativos mediante el uso de tecnologías emergentes”.

Primero Encuentro de Proyectos LATE

2024

Proyectos

- e Portafolio: Herramienta para orientar el Desarrollo de Carrera Inicial.
- Uso de IA para mejorar la eficacia docente en la creación de materiales de aprendizaje.
- Narrativas interactivas con Inteligencia Artificial.
- Enseñanza de la Geometría y medición mediante XR en la Formación Inicial Docente.



Público asistente al Primer Encuentro de Proyectos LATE, realizado en Vértice UDP.

*Segundo Encuentro de Proyectos LATE:
Nicolás Olguín Aguilera, encargado del Laboratorio de Tecnologías Educativas.*

Segundo Encuentro de Proyectos LATE

2025

Proyectos

- e Portafolio interactivo para el desarrollo de habilidades teórico-prácticas de liderazgo educativo.
- Desarrollo de habilidades clínicas en estudiantes de Psicología a través de metodologías emergentes.
- Mejora de Retroalimentación de Escritura en los Cursos de Lengua Inglesa (English) a Través de IA.
- p-AI-saje: transformación digital en la Arquitectura del Paisaje.



Natalia Astete Felipe, actual Directora de Educación en Línea.



Paulina Wendt, en ese entonces Directora de Educación en Línea y Danae de los Ríos, Vicerrectora Académica.

4.3 Vinculación con el medio

Visita de vinculación Auckland, Nueva Zelanda

2022

Conocer y compartir experiencias en la utilización de tecnologías emergentes en realidad extendida.

Visita de vinculación académica Barcelona, España

2023

Conocer experiencias internacionales en innovación educativa, educación en línea y simulación clínica, para identificar prácticas y tecnologías aplicables al fortalecimiento institucional de la Universidad.

Jornada de buenas prácticas docentes en odontología. Universidad Católica

2023

Presentar experiencia de trabajo con el simulador háptico para odontología, que permite tener una experiencia inmersiva frente a los procesos de formación.

IX Seminario de Innovación Docente del CDDOC de la Universidad Católica

2024

Presentar los resultados del proyecto "Percepción de la simulación háptica virtual en estudiantes de preclínico de la carrera de Odontología UDP".

Emprende tu Mente (EtM Day)

2024

Mostrar avances en el desarrollo de productos innovadores orientados a la formación y educación de estudiantes de la salud mediante simulación virtual y gamificación.

Primer Congreso Iberoamericano de Aseguramiento de la Calidad en la Educación Superior. UNAB.

2024

Conocer las tendencias, desafíos y oportunidades de la educación en línea en la educación superior, con foco en el aseguramiento de la calidad, la transformación digital, la inclusión y las buenas prácticas institucionales.

4.4 Medios de prensa

Kine Hub: simulación clínica virtual inmersiva para estudiantes de kinesiología

2025

Kine Hub, proyecto de la escuela de Kinesiología UDP apoyado y desarrollado en el LATE, alcanzó visibilidad en medios nacionales como *Las Últimas Noticias* y *Cooperativa Ciencia*, relevando su carácter innovador en el uso de tecnologías para la formación en salud.

Ver nota

[Clic aquí](#)

Las Últimas Noticias

Ver entrevista

[Clic aquí](#)

Cooperativa Ciencia

GEOMED-XR: Realidad Virtual para estudiantes de Pedagogía en Educación General Básica

2025

El proyecto GEOMED-XR, desarrollado colaborativamente entre la Escuela de Pedagogía en Educación General Básica UDP y el LATE, fue destacado en *Cooperativa Ciencia*, posicionando su aporte a la innovación en la enseñanza de la geometría en el ámbito formativo.

Ver entrevista

[Clic aquí](#)

Cooperativa Ciencia

 educacionenlinea.udp.cl

 [@educacionenlinea_udp](https://www.instagram.com/educacionenlinea_udp)

 [@educacionenlinea_udp](https://www.youtube.com/educacionenlinea_udp)

 [educacionenlineaudp](https://www.linkedin.com/company/educacionenlineaudp)

