

Ciclo complementario curricular de profesorado

Tecnología e innovación en educación

Profesor:

María Manuel Oviedo

2024

- 1. CARRERA: Licenciatura En Gestión Educativa – Ciclo De Complementación Curricular**
- 2. ASIGNATURA: Tecnología e innovación en educación**
- 3. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO DOCENTE: María Manuel Oviedo**

FUNDAMENTACIÓN

En la era digital en la que vivimos, la educación enfrenta un desafío crucial: adaptarse a los constantes avances tecnológicos y fomentar una cultura de innovación que prepare a los estudiantes para un futuro en continuo cambio. La integración de nuevas tecnologías en el ámbito educativo no solo transforma la forma en que enseñamos y aprendemos, sino que también redefine los roles de docentes y estudiantes, promoviendo un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo.

La materia "Tecnología e innovación en educación" está diseñada para proporcionar a los docentes universitarios las competencias necesarias para liderar y facilitar estos cambios. A través de un enfoque teórico-práctico, el curso aborda temas esenciales que abarcan desde la creatividad y la innovación hasta la inteligencia digital y la inteligencia artificial aplicada a la educación. Cada sección del curso se centra en desarrollar una comprensión profunda de estos conceptos y en explorar estrategias y herramientas prácticas que los docentes pueden implementar en sus contextos educativos.

Los docentes aprenderán a identificar y aplicar estrategias que fomenten la creatividad en el aula, entendiendo su importancia y relación con la innovación. Se enfoca en cómo las tecnologías emergentes están transformando la educación, analizando casos de estudio y explorando métodos efectivos para su integración. Aborda las competencias digitales necesarias para los docentes y los desafíos psicológicos asociados con el uso intensivo de la tecnología, como la adicción y la sobrecarga cognitiva. Finalmente, introduce los conceptos básicos de la inteligencia artificial y sus aplicaciones en la educación, comparando los procesos de lectura y comprensión en diferentes formatos.

Este curso no solo busca capacitar a los docentes en el uso de tecnologías, sino también promover una reflexión crítica sobre su impacto en la educación y la sociedad. A través de actividades sincrónicas y asincrónicas, los participantes tendrán la oportunidad de interactuar, discutir y aplicar los conocimientos adquiridos, creando un espacio colaborativo de aprendizaje y desarrollo profesional.

En resumen, "Tecnología e innovación en educación" es una materia fundamental para cualquier docente que desee estar a la vanguardia de las tendencias educativas y contribuir activamente a la transformación

del sistema educativo, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Como menciona Paulo Freire, *"La educación no cambia el mundo, cambia a las personas que van a cambiar el mundo."*

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

En esta materia se espera que los alumnos puedan:

- Comprender los conceptos fundamentales de creatividad e innovación en el ámbito educativo;
- Identificar y aplicar estrategias para fomentar la creatividad en el aula;
- Analizar cómo las nuevas tecnologías están transformando la educación;
- Explorar métodos y herramientas para la integración efectiva de nuevas tecnologías en el aula;
- Desarrollar competencias digitales esenciales para los docentes;
- Analizar el fenómeno de la adicción a la tecnología y la sobrecarga cognitiva;
- Comprender el uso de la inteligencia artificial en la educación;
- Reflexionar sobre las implicaciones éticas del uso de la IA en el ámbito educativo.

TABLA DE CONTENIDOS

A continuación, se detallan las clases, fechas, unidades, temas y contenidos que se cubrirán durante el curso, proporcionando un mapa claro del recorrido formativo que los estudiantes seguirán para lograr una integración efectiva de la tecnología en su rol como educadores.

Clase	Fecha	Unidad	Tema	Contenido
1	Del 5 al 18 de agosto	Unidad 1: Creatividad e innovación en educación	Introducción a la creatividad e innovación	<ul style="list-style-type: none"> Definición de creatividad e innovación Diferencias y relaciones entre creatividad e innovación Ejemplos de innovación en la educación
2	Del 19 de agosto al 1 de septiembre		Estrategias para fomentar la creatividad en el aula	<ul style="list-style-type: none"> Técnicas y métodos para promover la creatividad Integración de actividades creativas en el plan de estudios Evaluación de la creatividad en los estudiantes
3	Del 2 al 15 de septiembre	Unidad 2: Disrupción de las nuevas tecnologías en la educación	Nuevas tecnologías y su impacto en la educación	<ul style="list-style-type: none"> Principales tecnologías disruptivas en la educación (realidad aumentada, realidad virtual, microlearning etc.) Impacto de la tecnología en el rol del docente y del estudiante Casos de estudio de instituciones que han implementado nuevas tecnologías

del 16 al 29 de septiembre		Integración de nuevas tecnologías en el aula	<ul style="list-style-type: none"> ■ Herramientas tecnológicas para la enseñanza (LMS, apps educativas, etc.) ■ Buenas prácticas para la implementación de tecnologías ■ Desafíos y soluciones para la integración tecnológica
del 30 de septiembre al 3 de octubre	Unidad 3: Inteligencia digital y aspectos psicológicos en la educación	Competencias digitales para docentes	<ul style="list-style-type: none"> ■ Definición de inteligencia digital ■ Competencias digitales clave para la enseñanza ■ Recursos y plataformas para el desarrollo de competencias digitales
del 14 al 27 de octubre		Adicción a la tecnología y sobrecarga cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> ■ Definición y características de la adicción a la tecnología ■ Impacto en el rendimiento académico y la salud mental ■ Concepto de sobrecarga cognitiva ■ Técnicas para mitigar la sobrecarga cognitiva en estudiantes
del 18 de octubre al 10 de noviembre	Unidad 4: Inteligencia artificial y lecto-comprensión en pantallas	Introducción a la inteligencia artificial en la educación	<ul style="list-style-type: none"> ■ Definición y tipos de inteligencia artificial ■ Aplicaciones actuales de la IA en la educación ■ Beneficios y limitaciones de la IA en el aprendizaje
del 11 al 23 de noviembre		Herramientas de inteligencia artificial y lecto-comprensión en pantallas vs. papel	<ul style="list-style-type: none"> ■ Herramientas de IA para personalización del aprendizaje ■ Sistemas de tutoría inteligente y evaluación automatizada ■ Diferencias entre lectura en pantallas y en papel ■ Impacto en la comprensión y retención de la información

REQUISITOS DE CURSADA Y APROBACIÓN

REQUISITOS DE CURSADA

1. Asistencia y Participación

- **Clases Asincrónicas:** Participación en todas las actividades propuestas, incluyendo foros de discusión y entrega de trabajos prácticos. La asistencia a clases asincrónicas se mide por la participación activa en estas actividades.

- **Encuentros Sincrónicos:** Asistencia obligatoria a al menos 3 de los 4 encuentros sincrónicos programados (75%).

2. Entrega de Materiales y Actividades:

- Los materiales de cada clase se harán visibles los días lunes y deberán ser revisados y trabajados por los estudiantes durante las dos semanas correspondientes a cada clase.
- Entrega de trabajos prácticos y participación en actividades asignadas dentro del periodo establecido.

3. Evaluaciones Parciales:

- Realización de al menos una actividad propuesta por el docente como instancia de evaluación parcial, con una nota mínima de aprobación de 4 (cuatro).
- En caso de desaprobación, los estudiantes tienen dos oportunidades de recuperación: una dentro del periodo de clases y otra en el primer llamado de exámenes finales.

4. Proyecto Final:

- Desarrollo de un trabajo final, que podrá ser individual o en parejas/grupos, aplicando los conocimientos adquiridos durante el curso.
- Presentación y defensa del trabajo final en un coloquio durante la mesa de examen final, con una nota mínima de aprobación de 4 (cuatro).

REQUISITOS DE APROBACIÓN

1. Regularización de la Materia:

- Aprobar la evaluación parcial con una nota mínima de 4 (cuatro).
- Tener un mínimo del 60% de asistencia total (participación en actividades asincrónicas más asistencia a encuentros sincrónicos).

2. Examen Final:

- Aprobación del proyecto final y su defensa en un coloquio durante la mesa de examen final, con una nota mínima de 4 (cuatro).

MODALIDAD DE TRABAJO Y EVALUACIÓN

Modalidad de Trabajo

El curso "Tecnología e innovación en educación" se desarrollará de manera virtual, combinando actividades sincrónicas y asincrónicas para proporcionar una experiencia de aprendizaje flexible y enriquecedora.

1. Clases Sincrónicas:

- Se llevarán a cabo 4 encuentros sincrónicos programados, donde se abordarán temas clave del curso mediante conferencias, discusiones en grupo y actividades interactivas. La asistencia a estos encuentros es obligatoria, requiriendo al menos un 75% de participación activa. Antes de dichos encuentros, los alumnos deberán ingresar al campus para leer el material o realizar las actividades preparatorias. Luego del encuentro sincrónico, se requerirá la realización de una actividad en el campus.

2. Clases Asincrónicas:

- Los estudiantes deberán participar en actividades asincrónicas, que incluirán la lectura de materiales, participación en foros de discusión, realización de trabajos prácticos y ejercicios reflexivos. Estas

actividades estarán disponibles en la plataforma del curso y deberán completarse dentro de los plazos establecidos.

3. Materiales y Recursos:

- Los materiales de cada clase se harán visibles los días lunes y deberán ser revisados y trabajados por los estudiantes durante las dos semanas correspondientes a cada clase. Se proporcionarán lecturas, videos, estudios de caso y herramientas digitales que faciliten el aprendizaje y la aplicación práctica de los contenidos.

Evaluación

La evaluación del curso se basará en la participación activa de los estudiantes tanto en las actividades sincrónicas como asincrónicas, así como en la calidad de los trabajos presentados y la capacidad de reflexión crítica demostrada. Los criterios de evaluación incluirán:

1. Participación en Encuentros Sincrónicos y Contribución al Aprendizaje Grupal:

- Participación activa en al menos el 75% de los encuentros sincrónicos.
- Contribución significativa al aprendizaje grupal mediante aportes teóricos y experiencias prácticas.

2. Participación en las Propuestas Asincrónicas:

- Participación en todas las actividades asincrónicas propuestas, demostrando comprensión profunda del material y aportando comentarios que enriquezcan las discusiones.
- Participación en al menos el 75% de las actividades asincrónicas en tiempo y forma, demostrando una buena comprensión del material.

3. Presentación de la Actividad Final Grupal:

- Elaboración y presentación de una actividad final grupal que demuestre un uso innovador y efectivo de las tecnologías, con una reflexión crítica profunda y colaboración efectiva entre los miembros del grupo.
- La actividad final deberá reflejar la capacidad de los estudiantes para integrar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en un contexto práctico y colaborativo.

4. Proyecto Final:

- Desarrollo de un proyecto integrador que aplique los conocimientos adquiridos a lo largo del curso.
- Presentación y defensa del proyecto final en un coloquio durante la mesa de examen final, con una notamínima de 4 (cuatro).
- El proyecto deberá incluir una reflexión crítica sobre el uso de tecnologías e innovación educativa en el contexto propio del estudiante.

Esta modalidad de trabajo y evaluación asegura que los estudiantes se involucren activamente tanto en las actividades sincrónicas como en las asincrónicas, y que adquieran y demuestren los conocimientos y habilidades necesarias a lo largo del curso.

MATRIZ DE AUTOEVALUACIÓN- EVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO DEL ESTUDIANTE

Criterios	Destacado	Muy bueno	Bueno	Regular
Participación en encuentros sincrónicos y contribución al aprendizaje grupal	Participa activamente en todos los encuentros sincrónicos y contribuye significativamente al aprendizaje grupal con aportes teóricos y experiencias prácticas.	Participa activamente en la mayoría de los encuentros sincrónicos y contribuye al aprendizaje grupal con aportes relevantes.	Participa en la mayoría de los encuentros sincrónicos, haciendo contribuciones básicas.	Participa mínimamente en los encuentros sincrónicos y sus aportes son limitados.
Participación en las propuestas asincrónicas	Participa en todas las actividades asincrónicas propuestas en tiempo y forma, demostrando una comprensión profunda del material y aportando comentarios enriquecedores.	Participa en la mayoría de las actividades asincrónicas en tiempo y forma, demostrando una buena comprensión del material.	Participa en algunas actividades asincrónicas, demostrando una comprensión básica del material.	Participa mínimamente en las actividades asincrónicas, con poca demostración de comprensión del material.

<p>Presentación de la actividad final grupal</p>	<p>Elabora y presenta una actividad final grupal que demuestra un uso innovador y efectivo de las tecnologías, con una reflexión crítica profunda y colaboración efectiva.</p>	<p>Elabora y presenta una actividad final grupal que demuestra un buen uso de las tecnologías, con una reflexión crítica adecuada y buena colaboración.</p>	<p>Elabora y presenta una actividad final grupal que demuestra un uso básico de las tecnologías, con una reflexión crítica mínima y colaboración adecuada.</p>	<p>Elabora y presenta una actividad final grupal con dificultades en el uso de tecnologías, falta de reflexión crítica y colaboración limitada.</p>
---	--	---	--	---