

## 0. Nombre de la experiencia educativa

Tendencias en innovación educativa
------------------------------------

## 1. Modalidad

Curso- Taller
---------------

## 2. Valores de la experiencia educativa

2.1 Horas de teoría	2.2 Horas de práctica	2.3 Total de horas	2.4 Valor en créditos
15	15	30	3

## 3. Fecha

3.1 Elaboración	3.2 Modificación
14/11/2023	

## 4. Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación.

Dra. Ivonne Tapia Villagómez
------------------------------

## 5. Descripción

La experiencia educativa *Tendencias en Innovación Educativa* se concibe como un curso-taller, forma parte del Programa de Formación de Académicos (ProFA) y tiene una duración de 30 horas, distribuidas en 15 de teoría y 15 de práctica, con un valor de 3 créditos.

La innovación educativa permite transformar la práctica docente a través del diseño e implementación de nuevas metodologías instruccionales basadas en tendencias educativas, estrategias y técnicas didácticas, empleando a su vez el uso de tecnologías de vanguardia que permitan brindar a estudiante experiencias de aprendizaje mayormente enriquecedoras.

El curso consta de tres fases esenciales las cuales brindarán al docente de las herramientas necesarias para la práctica pedagógica o didáctica del diseño e implementación de sus propias materias y que como experto podrá desarrollar ampliamente.

La primera fase abordará el tema de la personalización del aprendizaje, donde el docente brinde experiencias educativas que orienten a las necesidades de cada estudiante, tomando en consideración sus habilidades, fortalezas, e intereses. La segunda fase proporcionará las herramientas necesarias para acercar al estudiante a situaciones de la vida cotidiana y del mercado laboral, mientras que la tercera permitirá al docente conocer las tendencias pedagógicas que, aunado a las estrategias institucionales, puedan generar un impacto significativo a nivel curricular haciendo uso de la tecnología de vanguardia

## 6. Justificación

La Universidad Veracruzana en su afán por impulsar la innovación educativa pretende transformar continuamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, pretende generar entornos con vivencias educativas que fomenten y fortalezcan el aprendizaje de los estudiantes y logren enfrentar los retos y oportunidades que el contexto demanda actualmente. Asimismo, desarrollar en los profesores la cultura de innovación que les permita enriquecer constantemente su práctica docente y mantener actualizados sus contenidos dentro del contexto educativo, los cuales fomentarán un ambiente de transformación y vanguardia.

La sociedad se transforma continuamente, sus cambios políticos, sociales, económicos y culturales demandan la actuación de individuos autónomos, creativos, colaborativos, competentes y responsables; demandas que plantean grandes retos al sistema educativo, en particular al sistema universitario. Surge entonces, la necesidad de formar integralmente a los estudiantes, para que respondan a los requerimientos de las estructuras productivas, convivan en la diversidad y actúen responsablemente en las diferentes esferas de la vida; es responsabilidad del docente el buscar nuevas estrategias didácticas que respondan a esos fines.

En este sentido, es necesario poner mayor atención al ambiente de aprendizaje a generar y a las tareas a proponer de modo que se promuevan la motivación, el interés, el desarrollo de competencias y los resultados de aprendizaje de los estudiantes, ¿Cómo solucionarlo? ¿Con qué medios? Es importante que el docente mejore su práctica docente introduciendo nuevas tendencias pedagógicas, herramientas de apoyo, elementos de innovación, sentido crítico y creatividad que redunden en mejores resultados de aprendizaje.

Es por ello que en este curso el participante podrá reflexionar sobre la forma en cómo se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, explorar las posibilidades sobre el uso de diversas herramientas tecnológicas que le permitan plantear objetivos didácticos más motivadores, prácticos y creativos e identificar que puede innovar en su práctica docente que permita desarrollar en el estudiante las competencias necesarias para que pueda enfrentar las demandas cotidianas y laborales.

## 7. Unidad de competencia

El docente transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la reflexión sobre el presente, el futuro, su función social, tecnológica y metodológica generando experiencias enriquecedoras que faciliten, fortalezcan y preparen a los estudiantes para enfrentar los retos y oportunidades del siglo XXI

## 8. Articulación de los ejes

A través de la revisión y análisis de la personalización del aprendizaje, el enlace escuela-mundo real/laboral, así como ambientes de aprendizaje polivalente, mediante la reflexión respecto del comportamiento de los estudiantes en entornos virtuales de aprendizaje, así como la identificación de ambientes de aprendizaje polivalentes, con creatividad, flexibilidad, tolerancia, compromiso.

## 9. Saberes

9.1 Teóricos	9.2 Heurísticos	9.3 Axiológicos
Personalización del aprendizaje	• Reflexión respecto del comportamiento de los	• Curiosidad

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analíticas del aprendizaje</li> <li>• Aprendizaje adaptativo</li> <li>• Just in time (JIT)</li> <li>• Mastery learning</li> </ul> <p>Enlace escuela-mundo real/laboral</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje Vivencial/Experiencial</li> <li>• Aprendizaje situado</li> <li>• Project Oriented Learning (POL)</li> <li>• Aprendizaje Basado den Desafíos (CBL)</li> <li>• Aprendizaje Servicio</li> <li>• Aprendizaje Inmersivo (RA/RV, V360)</li> <li>• Diseño Participativo</li> <li>• Microgrados y microcredenciales</li> </ul> <p>Ambientes de aprendizaje polivalente</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tendencias pedagógicas</li> <li>• Iniciativas estratégicas de alto impacto a nivel curricular</li> <li>• Tecnología de vanguardia</li> </ul>	<p>estudiantes en entornos virtuales de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigar sobre las herramientas que permiten acercar al estudiante al mundo real y laboral</li> <li>• Identificar describir los ambientes de aprendizaje polivalentes</li> <li>• Describir los ambientes de aprendizaje polivalentes</li> <li>• Explorar el repositorio digital de Tendencias en innovación educativa</li> <li>• Manejo de herramientas digitales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad</li> <li>• Autoaprendizaje</li> <li>• Disposición para la interacción</li> <li>• Interés por la reflexión</li> <li>• Interés por la práctica y la adopción de nuevas técnicas</li> <li>• Honestidad</li> </ul>
---	---	---

## 10. Estrategias metodológicas

10.1 De aprendizaje:	10.2 De enseñanza:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar formas de aprendizaje.</li> <li>• Iniciativa para personalizar el aprendizaje</li> <li>• Iniciativa para implementar cambios en las estrategias de enseñanza-aprendizaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propiciar un ambiente de interacción y participación</li> <li>• Escucha atenta y con interés</li> <li>• Uso de ejemplos reales</li> <li>• Uso de ordenadores gráficos</li> <li>• Coordinación de trabajo organizado</li> </ul>

## 11. Apoyos educativos

11.1 Recursos	11.2 Materiales
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataforma educativa EMINUS 4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material didáctico en la plataforma educativa</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos Tecnológicos</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programa del curso</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programa de la EE de interés</li> </ul>

## 12. Evaluación del desempeño

12.1 Evidencia(s) de desempeño	12.2 Criterios de desempeño	12.3 Ámbito(s) de aplicación	12.4 Porcentaje
Escrito reflexivo del comportamiento de los estudiantes en entornos virtuales de aprendizaje, a través del uso de analíticas de aprendizaje	La reflexión analítica de aprendizaje deberá medir, recolectar y analizar datos educativos para sacar conclusiones y optimizar el contexto educativo y todos los procesos donde se encuentran inmersos los estudiantes.	Aula no presencial	35
Reporte de investigación sobre las herramientas de enlace escuela-mundo real/laboral que posee la institución educativa	Investigar, analizar y proponer sobre las herramientas implementa la institución educativa que fomenten actividades que acerquen al estudiante al mundo real	Aula no presencial	35
Cuadro descriptivo sobre los ambientes de aprendizaje polivalente	Identificar, describir los ambientes de aprendizaje polivalentes con los que debe contar la institución educativa	Aula no presencial	30
			Total: <b>100%</b>

## 13. Acreditación

Para acreditar esta EE. el académico deberá haber presentado con suficiencia cada evidencia de desempeño, es decir, que en cada una de ellas haya obtenido cuando menos el 70%.

## 14. Fuentes de información

### 14.1 Básicas

- Amo, D., y Santiago, R. (2017). *Learning Analytics La narración del aprendizaje a través de los datos*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya
- Canal Euronews. (22 de mayo de 2015). *Big Data al servicio de la Educación – learning world* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=w07yjkHblwE&t=94s>
- Elearning con Elurnet (26 de febrero de 2023). *¿Qué es JIT – Just In Time Training o Aprendizaje justo a tiempo?* [Archivo de Video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=F53TkM5tszM>
- Inspiratics. (2022). Todo lo que debes saber sobre el aprendizaje adaptativo. Disponible <https://inspiratics.org/es/recursos-educativos/todo-lo-que-debes-saber-sobre-el-aprendizaje-adaptativo/>
- Observatorio de Innovación Educativa. (2014). *Aprendizaje y evaluación adaptativos*. Reporte EduTrends. Tecnológico de Monterrey. Disponible en <https://observatorio.tec.mx/wp-content/uploads/2023/06/02.EduTrendsAE-A.pdf>
- Reche, P. C., Rodríguez-García, A. M., García, G. G., & Jiménez, C. R. (2020). *Analíticas de aprendizaje en educación superior: una revisión de la literatura científica de impacto*. IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation, (13), 32-46. Disponible en <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/63540/4584-Article%20Text-15815-1-10-20200203.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- TED (26 de septiembre de 2016). *Let's teach for mastery – not test scores Sal Khan* [Archivo de Video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-MTRxRO5SRA&t=2s>
- TutorialesMdSystems (15 de septiembre de 2022). *Aprendizaje Adaptativo – Google Practice Sets (Conjuntos de Prácticas)* [Archivo de Video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Zz3j8UAku3A>
- Arcos, A. (2021). *Las 10 tendencias educativas que marcarán este 2021*. Anuario de La Educación. <https://www.magisnet.com/wp-content/uploads/2021/01/Suplemento-Anuario-de-laEducacio%CC%81n.pdf>
- EducatPals (22 de enero 2018) *Aprendizaje Basado en Desafíos*. [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6uimodkY9vk&t=20s>
- El pulso de la educación (9 de noviembre 2020) *El pulso 62. Estrategias integradoras para propiciar el CO-DISEÑO* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Y4W5sYUMdM8>
- INTEF (26 de abril 2013) *Aprendizaje basado en proyectos – Ideas Clave #ABPmooc\_itef* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ijyhR7uCMJw>
- Perspectivas de la innovación educativa en universidades de México: experiencias y reflexiones de la RIE 360. En Red de Innovación Educativa. <https://cuaieed.unam.mx/descargas/investigacion/Perspectivas-dela-innovacion-educativa-en-universidades-de-Mexico.pdf>
- Şeren, M., y Özcan, Z. E. (2021). *Post pandemic education: Distance education to artificial intelligence based education*. International Journal of Curriculum and Instruction, 13(1), 212–225. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1285723.pdf>
- Proyecto Crece (6 de junio 2019) *El aprendizaje vivencial supera cualquier programa educativo* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZTDEDEjleNY>
- Sánchez, D. (2019). *Industria y educación 4.0 en México: un estudio exploratorio*.

Innovación Educativa, 19(81), 39–61. <https://biblat.unam.mx/hevila/Innovacioneducativa/2019/vol19/no81/2.pdf> Sánchez Mendiola, M., y Escamilla de los santos, J. (2018).

TEDx Talks (23 de junio 2009) *Aprendizaje Situado – Juan Luis Hernández Avendaño-TEDxIberoPuebla* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HlNmur4-DPc>

UNESCO IESALC (17 de diciembre 2022) *Educación superior transfronteriza y micro-credencialización* [Archivo de Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=Z4kjWY\\_0Afs](https://www.youtube.com/watch?v=Z4kjWY_0Afs)

Universidad de Navarra (24 de octubre 2017) *¿Qué es el Aprendizaje Servicio?* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Wj-AAoOm9Zs>

## 14.2 Complementarias

Amo, D., y Santiago, R. (2017). *Analítica del aprendizaje. 30 experiencias con datos en el aula* Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya

Sabulsky, G. (2019). *Analíticas de Aprendizaje para mejorar el aprendizaje y la comunicación a través de entornos virtuales*. *Revista iberoamericana de Educación*, 80(1), 13-30. <https://doi.org/10.35362/rie8013340>

Pérez Zúñiga, R., Mena Hernández, H., y Elicerio Conchas, D. (2020). *El nuevo enfoque de participación docente ante los retos y desafíos tecnológicos de la cuarta revolución industrial*. *Espacios*, 41(11). <https://revistaespacios.com/a20v41n11/a20v41n11p24.pdf> Rodríguez, J. J., y Ledesma Saucedo, R. (2019a). *Hacia una nueva realidad*. *Conversus*, 137, 3. (2019b). *Más inventores y creativos*. *Conversus*, 138, 3.