



PROGRAMA DE ASIGNATURA

	Asignatura	Modalidades educativas y metodologías innovadoras			
	Carrera	Especialización en innovación de la docencia universitaria			
	Eje de formación	Metodológico			Prerrequisito Ninguno
	Número de créditos	Teóricos	2	Prácticos	
	Modalidad	Presencial <input type="checkbox"/> A distancia: <input checked="" type="checkbox"/> Virtual sincrónica <input checked="" type="checkbox"/> Virtual asincrónica <input type="checkbox"/> Híbrida: <input type="checkbox"/> Flexible <input type="checkbox"/> Combinada <input type="checkbox"/>			
	Jornada y plan	Matutina <input type="checkbox"/> Vespertina <input checked="" type="checkbox"/> Diario: <input type="checkbox"/> Fin de Semana: <input type="checkbox"/>	L <input type="checkbox"/> M <input checked="" type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/>		
	Horario	18:00 a 20:30 h		Sección	1
	Total de horas*	Sincrónicas	20	Autónomas	40

* Cada crédito equivale a 30 horas distribuidas entre lo sincrónico y asincrónico.

	Docente	María Fernanda Montenegro Molina	
	Correo electrónico	mfmontenegrom@url.edu.gt	Código 31060



A. Descripción de la asignatura

Este curso sitúa al docente universitario en las diferentes modalidades educativas en las que se podría desempeñar profesionalmente, atendiendo la influencia de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Se hace un breve repaso de las distintas modalidades que históricamente se han utilizado para la formación universitaria, las que actualmente se desarrollan con más auge y las que, con un crecimiento incipiente, se vislumbran en el futuro.

Se profundizará en las que mayoritariamente se desempeñan, pero se busca que conozcan fundamentalmente el rol que practica el docente en cada una de estas modalidades y los métodos de enseñanza que predominan o se adaptan mejor a cada una.

Finalmente se hace una revisión de las metodologías más utilizadas a nivel universitario y su relación con las modalidades de educativas.



PROGRAMA DE ASIGNATURA



B. Competencias

Nombre de la competencia genérica: Liderazgo solidario y transformador

Descripción: Lidera organizaciones a través de la gestión de entornos de confianza, crecimiento y superación constante, antepone el respeto de la dignidad humana y promueve la transformación de la realidad desde la fraternidad.

Elementos	Nivel de dominio			Indicador de nivel de dominio
	Iniciación	Transición	Autonomía	
Servicio solidario	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Diseña proyectos y actividades de servicio para la comunidad.
Pensamiento estratégico	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Analiza escenarios para planificar acciones estratégicas.

Nombre de la competencia genérica: Gestión del conocimiento científico-tecnológico

Descripción: Lidera proyectos para la organización, integración y transferencia de conocimiento mediante la aplicación de criterios científicos y con soporte tecnológico para la resolución de problemas.

Elementos	Nivel de dominio			Indicador de nivel de dominio
	Iniciación	Transición	Autonomía	
Integración del conocimiento	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sistematiza la información para explicar fenómenos relacionados a su ámbito profesional.

Nombre de la competencia específica: Docencia superior

Descripción: Plantea escenarios y estrategias educativas de docencia superior para el desarrollo pleno del futuro profesional en el entorno universitario.

Elementos	Nivel de dominio [Marque en la columna correspondiente]			Indicador de nivel de dominio
	Iniciación	Transición	Autonomía	
Tendencias educativas de nivel superior	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Propone tendencias educativas de nivel superior acorde a las necesidades específicas de un grupo de población estudiantil universitaria.



C. Fin de aprendizaje

1. Analizar modalidades educativas de nivel superior según las tendencias reconocidas a través de análisis contextual, para la atención pertinente de las necesidades de la población estudiantil universitaria.
2. Implementar metodologías innovadoras acorde a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes universitarios para el desarrollo de competencias definidas en perfil de egreso.



PROGRAMA DE ASIGNATURA



D. Opciones Metodológicas (OM)

Algunas de ellas podrían ser:

- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en retos
- Aprendizaje basado en equipos
- Aprendizaje basado en la investigación
- Simulaciones
- Juegos de roles
- Aprendizaje basado en juego
- Storytelling
- Aprendizaje servicio
- Design thinking
- Aprendizaje basado en casos
- Gamificación

Para esta asignatura se trabajarán (mencionar y describir algunas de las [Opciones Metodológicas](#) que utilizarán en la asignatura):

OM1: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Metodología que se orienta en el diseño y desarrollo de un proyecto de manera colaborativa por un grupo de estudiantes, como una forma de lograr los objetivos de aprendizaje de una o más áreas disciplinarias. Este proceso implica analizar, investigar, interactuar, experimentar, planificar, tomar decisiones y evaluar en equipo (CEAT, 2022).



E. Plan de trabajo de la asignatura

Número de sesión	Temas	Actividades de aprendizaje	Evidencias de aprendizaje	Recursos didácticos	Tiempo de trabajo	
					Sincrónica (horas)	Autónoma (horas)
1	Importancia de la innovación a través de las modalidades educativas y las metodologías activas. (ABP CONECTAR) Modalidad presencial – dificultades y estancamiento en innovación.	Reconocer la importancia de la innovación en las modalidades educativas para un proceso de aprendizaje-enseñanza efectivo.	(ABP 1) Determinar las desventajas de la distribución física actual en modalidad presencial a través de un ensayo grupal.	Genially Youtube Diagramas de Ishikawa Foro	2	4
2	Modalidades a distancia: Virtual sincrónica Virtual asincrónica (ABP INVESTIGAR) Modalidad presencial – diseños innovadores en la presencialidad.	Indagar en las necesidades docentes en la modalidad a distancia en función del proceso de aprendizaje del estudiante en entornos virtuales.	Diagnosticar las necesidades de docentes que ejercen la modalidad a distancia a través de dos entrevistas grabadas en video.	Genially Youtube Papelógrafo Marcadores Playground	2	4
3	Modalidad híbrida: Híbrida flexible Híbrida combinada (ABP INVESTIGAR) Modalidad presencial – tendencias y variables a considerar en el diseño del espacio físico universitario.	Reconocer las brechas en el ejercicio docente al llevarse a cabo las distintas modalidades de enseñanza.	Elaborar una serie de 3 videos con 4 recomendaciones a docentes en las distintas modalidades.	Genially Youtube Papelógrafo Marcadores Kahoot	2	4
4	La enseñanza tradicional: Clase magistral Trabajo cooperativo Exposición oral en grupos Pruebas “estandarizadas” (ABP INVESTIGAR) Modalidad presencial - principios para el rediseño de aulas universitarias	Argumentar a través del trabajo en equipo las tendencias innovadoras en la modalidad presencial.	(ABP 2) Elaborar un informe escrito de cuatro conclusiones sobre las tendencias innovadoras en la modalidad presencial.	Canva Youtube Papelógrafo Marcadores	2	4



P R O G R A M A D E A S I G N A T U R A

5	<p>Metodologías para la reflexión y resolución de problemas: Método de Casos Aprendizaje basado en Problemas Aprendizaje Basado en Equipos (TBL)</p> <p>(ABP REALIZAR) Modalidad presencial – visita de campo para identificar propuestas de innovación</p>	<p>Indagar en las características de un caso de un caso de estudio y nota de enseñanza para el aprendizaje significativo de su grupo de estudiantes.</p>	<p>Aplicar los principios de una metodología para la reflexión y resolución de problemas en la construcción de un caso de estudio de su asignatura.</p>	<p>Visita de campo Pizarras Marcadores Mentimeter</p>	2	4
6	<p>Metodologías para la aplicación del conocimiento, implementación y validación. Aprendizaje basado en Proyectos Aprendizaje basado en Retos Aprendizaje basado en Investigación Design Thinking</p> <p>(ABP REALIZAR) Modalidad presencial – simulación de propuestas</p>	<p>Identificar los momentos de aprendizaje efectivos en la implementación de una metodología para la aplicación del conocimiento, implementación y validación en el aula.</p>	<p>Generar una propuesta de implementación de Design Thinking, ABP o ABR en una ruta de aprendizaje de más de cuatro semanas de su asignatura.</p>	<p>Simulador YouTube Pizarras Marcadores Computadora Genially</p>	2	4
7	<p>Metodologías para el beneficio de los vulnerables y en contacto con la realidad Aprendizaje basado en Servicio Voluntariado Responsabilidad Social Universitaria</p> <p>(ABP REALIZAR) Modalidad presencial – retroalimentación en clase de propuestas de innovación</p>	<p>Determinar los beneficios de una propuesta de innovación de espacio físico en modalidad presencial para el docente del siglo XXI.</p>	<p>(ABP 3) Construir una propuesta de diseño de distribución de espacio físico innovadora para la modalidad presencial con sus fundamentos y características.</p>	<p>Pizarra Marcadores Temporizador YouTube Genially</p>	2	4
8	<p>Técnicas didácticas para el aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fishbowl - Think Tank - Seis sombreros de Bono - Breakout educativo <p>(ABP SOCIALIZAR) Modalidad presencial – selección de medios y audiencia para socialización</p>	<p>Discriminar las metodologías innovadoras y las técnicas didácticas de aprendizaje en función de las necesidades de una Facultad.</p>	<p>Generar un REA de divulgación facultativa para la promoción de técnicas didácticas y metodologías innovadoras para el aprendizaje.</p>	<p>Banco de sombreros de bono YouTube Temporizador Computadora Canva</p>	2	4
9	<p>Técnicas didácticas para el aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cadáver exquisito - 4x4x4 - Semáforos de pensamiento - Pre-mortem <p>(ABP SOCIALIZAR) Modalidad presencial – socialización de propuestas y retroalimentación profesional</p>	<p>Compartir con una audiencia de profesionales a través de un medio eficaz, los beneficios de un proyecto de innovación educativa a nivel superior.</p>	<p>(ABP 4) Estructurar un informe de campaña de socialización con selección de medios y audiencia de profesionales y resultados obtenidos.</p>	<p>Fascículo CEAT Youtube Herramienta y modalidad de socialización a elección de los estudiantes.</p>	2	4
10	<p>El futuro de la innovación en el aula</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realidad aumentada - IA generativa - Simuladores <p>(ABP SOCIALIZAR) Puesta en común sobre resultados de socialización</p>	<p>Clasificar las evidencias de aprendizaje del proyecto integrado con sus heteroevaluaciones y autoevaluaciones en función del aprendizaje obtenido.</p>	<p>(ABP 5) Integrar las evidencias de aprendizaje del ABP por fase y el banco de evaluaciones en un portafolio digital.</p>	<p>Slido Nearpod PHET Youtube</p>	2	4
				Total de tiempo	20	40



PROGRAMA DE ASIGNATURA

Tipos de salones específicos para la asignatura*

Laboratorio de cómputo	<input type="checkbox"/>	Área de prácticas agrícolas	<input type="checkbox"/>
HyFlex	<input type="checkbox"/>	Cámara de Gesell	<input type="checkbox"/>
Planta de alimentos	<input type="checkbox"/>	Salón de audiencias	<input type="checkbox"/>
Otro [especifique]:			

F. Evaluación

Actividades de evaluación formativa*



El papel del minuto (<i>One minute paper</i>)	<input type="checkbox"/>	Ejemplos y contra ejemplos	<input checked="" type="checkbox"/>
Diálogo socrático	<input checked="" type="checkbox"/>	Foros	<input type="checkbox"/>
Mural colaborativo	<input checked="" type="checkbox"/>	Mi error favorito	<input type="checkbox"/>
Trabajo en grupo para resolver dudas	<input checked="" type="checkbox"/>	Pruebas objetivas cortas	<input type="checkbox"/>
FODA del aprendizaje	<input type="checkbox"/>	Síntesis de la clase	<input type="checkbox"/>
Ticket de salida	<input type="checkbox"/>	Resolver dudas	<input type="checkbox"/>
Preguntas orales	<input type="checkbox"/>	Actividades de reflexión	<input checked="" type="checkbox"/>
Otra [especifique]:			

Evidencias de aprendizaje	Instrumento de evaluación	Fecha	Puntaje
2 entrevistas a docentes en diagnóstico de necesidades	Lista de cotejo		10
3 videos con 4 recomendaciones a docentes de distintas modalidades	Escala		15
1 construcción de caso de estudio para la asignatura que imparte	Rúbrica		15
1 propuesta de implementación de Design Thinking, ABP o ABR	Rúbrica		15
1 REA de divulgación facultativa para promoción de técnicas y metodologías educativas de beneficio para los docentes.	Lista de cotejo		15
(ABP 1) Informe escrito de aristas de problema	Rúbrica		5
(ABP 2) Informe visual de conclusiones	Rúbrica		5
(ABP 3) Prototipo de solución en simulador	Rúbrica		5
(ABP 4) Campaña de divulgación de propuesta	Rúbrica		7.5
(ABP 5) Portafolio con evidencias y banco de evaluaciones	Rúbrica		7.5
	Total		100

Actividades de evaluación sumativa



PROGRAMA DE ASIGNATURA



G. Referencias

- Bozkurt, A. (2022). *Sistemas de educación a distancia, aprendizaje híbrido y modelos de enseñanza flexible*. Universidad Abierta de Portugal. <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/12437>
- Cáceres-Piñaloza, K. F. (2021). Educación virtual: Estrategias de aprendizaje-enseñanza y su relación con el aula invertida. *Revista Estrategias de Aprendizaje*, 9(1), 45-62. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7891332>
- García-Peñalvo, F. J. (2023). *La nueva realidad de la educación superior: Innovación, tecnología y modalidades híbridas*. Ediciones Universidad de Salamanca. <https://repositorio.grial.eu/handle/10366/152140>
- Hernández-Castilla, R., & Slater, C. L. (2022). Liderazgo para la justicia social y el servicio solidario en la formación docente. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 20(3), 5-18. <https://revistas.uam.es/reice/article/view/15890>
- Observatorio del Instituto para el Futuro de la Educación. (2023). *IA Generativa en la Educación (EduTrends)*. Tecnológico de Monterrey. <https://observatorio.tec.mx/edutrends-ia-generativa/>
- Sánchez-Mendiola, M., & Martínez-Hernández, A. M. (2022). *Evaluación del y para el aprendizaje: Estrategias para la docencia universitaria*. Universidad Nacional Autónoma de México. <https://web.cuaied.unam.mx/publicaciones/evaluacion/>
- UNESCO. (2021). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379381_spa



H. Observaciones particulares de la asignatura

Evaluación

- La asignatura se aprueba con una nota mínima de 65 puntos.
- Para tener derecho a evaluación final, se requiere contar un 75% de asistencia a las actividades académicas. (Reglamento de Evaluación Académica para programas de pregrado URL, artículo 17, 2007.)

Cronograma

- Fecha de inicio de la asignatura.
- Fechas para tener ingresados 50 puntos de la zona completa en el portal de la asignatura.
- Fecha de evaluación final.
- Fecha de evaluación de segunda convocatoria.

Apoyo institucional

Nota al estudiante: en caso tenga necesidades específicas para su proceso de aprendizaje, hágalo saber a su docente, la información que proporcione es confidencial y solamente se compartirá con quien usted autorice.

Otros: El proyecto final (30 puntos) se desarrollará desde el inicio de la asignatura, los últimos 40 minutos del período de clase.