



# PROGRAMA DE ASIGNATURA

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

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

	<b>Docente</b>	María Fernanda Montenegro Molina	
	<b>Correo electrónico</b>	mfmontenegrom@url.edu.gt	Código 31060

	<b>A. Descripción de la asignatura</b>
	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Finalmente se hace una revisión de las metodologías más utilizadas a nivel universitario y su relación con las modalidades de educativas.</p>



# 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			Indicador de nivel de dominio
	[Marque en la columna correspondiente]			
	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
- Gamificación
- Storytelling
- Aprendizaje servicio
- Design thinking
- Aprendizaje basado en casos

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 disciplinares. 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. <b>(ABP CONECTAR) Modalidad presencial – dificultades y estancamiento en innovación.</b>	Reconocer la importancia de la innovación en las modalidades educativas para un proceso de aprendizaje-enseñanza efectivo.	<b>(ABP 1) Determinar las desventajas de la distribución física actual en modalidad presencial a través de un ensayo grupal.</b>	Genially Youtube Diagramas de Ishikawa Foro	2	4
2	Modalidades a distancia: Virtual sincrónica Virtual asincrónica <b>(ABP INVESTIGAR) Modalidad presencial – diseños innovadores en la presencialidad.</b>	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 <b>(ABP INVESTIGAR) Modalidad presencial – tendencias y variables a considerar en el diseño del espacio físico universitario.</b>	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” <b>(ABP INVESTIGAR) Modalidad presencial - principios para el rediseño de aulas universitarias</b>	Argumentar a través del trabajo en equipo las tendencias innovadoras en la modalidad presencial.	<b>(ABP 2) Elaborar un informe escrito de cuatro conclusiones sobre las tendencias innovadoras en la modalidad presencial.</b>	Canva Youtube Papelógrafo Marcadores	2	4



## PROGRAMA DE ASIGNATURA

5	<p>Metodologías para la reflexión y resolución de problemas: Método de Casos Aprendizaje basado en Problemas Aprendizaje Basado en Equipos (TBL)</p> <p><b>(ABP REALIZAR) Modalidad presencial – visita de campo para identificar propuestas de innovación</b></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><b>(ABP REALIZAR) Modalidad presencial – simulación de propuestas</b></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><b>(ABP REALIZAR) Modalidad presencial – retroalimentación en clase de propuestas de innovación</b></p>	<p>Determinar los beneficios de una propuesta de innovación de espacio físico en modalidad presencial para el docente del siglo XXI.</p>	<p><b>(ABP 3) Construir una propuesta de diseño de distribución de espacio físico innovadora para la modalidad presencial con sus fundamentos y características.</b></p>	<p>Pizarra Marcadores Temporizador YouTube Genially</p>	2	4
8	<p>Técnicas didácticas para el aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fishbowl</li> <li>- Think Tank</li> <li>- Seis sombreros de Bono</li> <li>- Breakout educativo</li> </ul> <p><b>(ABP SOCIALIZAR) Modalidad presencial – selección de medios y audiencia para socialización</b></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"> <li>- Cadáver exquisito</li> <li>- 4x4x4</li> <li>- Semáforos de pensamiento</li> <li>- Pre-mortem</li> </ul> <p><b>(ABP SOCIALIZAR) Modalidad presencial – socialización de propuestas y retroalimentación profesional</b></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><b>(ABP 4) Estructurar un informe de campaña de socialización con selección de medios y audiencia de profesionales y resultados obtenidos.</b></p>	<p>Fascículo CEAT Youtube</p> <p>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"> <li>- Realidad aumentada</li> <li>- IA generativa</li> <li>- Simuladores</li> </ul> <p><b>(ABP SOCIALIZAR) Puesta en común sobre resultados de socialización</b></p>	<p>Clasificar las evidencias de aprendizaje del proyecto integrado con sus heteroevaluaciones y autoevaluaciones en función del aprendizaje obtenido.</p>	<p><b>(ABP 5) Integrar las evidencias de aprendizaje del ABP por fase y el banco de evaluaciones en un portafolio digital.</b></p>	<p>Slido Nearpod PHET Youtube</p>	2	4
<b>Total de tiempo</b>					<b>20</b>	<b>40</b>



# 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
<b>Total</b>			<b>100</b>

## 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.cuaieed.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](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.