

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA O UNIDAD DE APRENDIZAJE

PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

ÁREA PROFESIONAL

PED307

CICLO

CLAVE DE LA ASIGNATURA

FINES DE APRENDIZAJE O FORMACIÓN

Al concluir el curso, el estudiante será competente en diseñar, implementar y evaluar proyectos de innovación educativa que respondan a necesidades actuales en el entorno escolar. Desarrollará competencias para integrar metodologías activas, tecnología y prácticas innovadoras en el diseño de estos proyectos. Asimismo, fortalecerá su habilidad para trabajar colaborativamente en la formulación de propuestas que contribuyan a la mejora continua en el ámbito educativo.

CONTENIDO TEMÁTICO

1. Fundamentos de la Innovación en Educación

- 1.1 Concepto y características de la innovación educativa
- 1.2 Importancia de la creatividad y la innovación en la educación
- 1.3 Principios para el desarrollo de proyectos educativos innovadores
- 1.4 Factores que impulsan la innovación en contextos escolares
- 1.5 Retos y oportunidades en la implementación de innovación educativa

2. Identificación de Necesidades y Definición de Objetivos

- 2.1 Identificación de problemas y oportunidades en el contexto educativo
- 2.2 Definición de objetivos y metas SMART para proyectos educativos
- 2.3 Selección de estrategias y metodologías innovadoras
- 2.4 Integración de recursos tecnológicos en los proyectos
- 2.5 Evaluación del impacto esperado de los proyectos innovadores

3. Estrategias y Metodologías de Innovación Educativa

- 3.1 Uso de metodologías ágiles en el desarrollo de proyectos educativos
- 3.2 Aprendizaje basado en proyectos (ABP) como herramienta de innovación
- 3.3 Integración de gamificación en proyectos educativos
- 3.4 Estrategias colaborativas para el diseño de proyectos
- 3.5 Evaluación comparativa de metodologías innovadoras
- 4. Diseño y Planificación de Proyectos Innovadores**
 - 4.1 Métodos para medir el impacto y la efectividad de los proyectos
 - 4.2 Uso de indicadores cualitativos y cuantitativos en la evaluación
 - 4.3 Técnicas para obtener retroalimentación de estudiantes y docentes
 - 4.4 Documentación y difusión de resultados del proyecto
 - 4.5 Análisis de casos exitosos en innovación educativa
- 5. Gestión y Monitoreo del Proyecto de Innovación**
 - 5.1 Principios para garantizar la continuidad de los proyectos educativos
 - 5.2 Estrategias para involucrar a la comunidad educativa en la innovación
 - 5.3 Integración de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en los proyectos
 - 5.4 Diseño de modelos escalables y replicables
- 6. Evaluación de Resultados e Impacto**
 - 6.1 Evaluación de la sostenibilidad financiera y operativa de los proyectos
 - 6.2 Impacto de la inteligencia artificial en la innovación educativa
 - 6.3 Uso de realidad virtual y aumentada en proyectos educativos
 - 6.4 Innovación educativa en entornos multiculturales y diversos
 - 6.5 Propuestas futuristas para la educación en la era digital
 - 6.6 Análisis de tendencias globales en innovación educativa
- 7. Presentación y Documentación Final**
 - 7.1 Elaboración de un informe final con los resultados y aprendizajes
 - 7.2 Estrategias para difundir el proyecto y sus hallazgos en la comunidad educativa
 - 7.3 Reflexión crítica y propuestas para futuras innovaciones

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

BAJO CONDUCCIÓN DE UN ACADÉMICO

- **Introducción a la Innovación Educativa**
Análisis grupal sobre la importancia de la innovación en educación
Los estudiantes analizan cómo la innovación ha transformado el panorama educativo, discutiendo casos de éxito y fracaso.
- **Diseño de Proyectos de Innovación Educativa**
Taller de diseño de proyectos innovadores
Los estudiantes diseñan en grupos un proyecto educativo innovador, aplicando enfoques pedagógicos modernos.

- **Estrategias para la Implementación de Innovación**
Estudio de caso sobre la implementación de una innovación educativa.
Los estudiantes analizan un caso real sobre la implementación de una innovación educativa en una institución escolar.
- **Evaluación de Proyectos de Innovación Educativa**
Análisis de la evaluación de proyectos educativos innovadores
Los estudiantes investigan cómo se evalúan los proyectos de innovación educativa y discuten los indicadores más eficaces.
- **Recursos y Herramientas para la Innovación**
Taller sobre el uso de herramientas tecnológicas en proyectos educativos
Los estudiantes exploran diversas herramientas digitales que pueden utilizar para innovar en el aula y crean prototipos de recursos educativos.
- **Innovación Pedagógica y Tecnológica**
Debate sobre el papel de la tecnología en la innovación pedagógica
Los estudiantes debaten sobre el impacto de las tecnologías emergentes en la educación y su potencial para innovar en la pedagogía.
- **Evaluación del Impacto de la Innovación**
Simulación de la evaluación de un proyecto de innovación educativa
Los estudiantes simulan un proceso de evaluación del impacto de un proyecto educativo innovador, utilizando herramientas de medición y retroalimentación.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

INDEPENDIENTES

- **Introducción a la Innovación Educativa**
Investigación sobre ejemplos de innovación educativa.
Los estudiantes investigan un caso de innovación educativa y escriben un informe sobre sus resultados y lecciones aprendidas.
- **Diseño de Proyectos de Innovación Educativa**
Diseño individual de un proyecto innovador.
Los estudiantes diseñan un proyecto de innovación educativa basado en un área específica de interés, considerando los recursos necesarios y los objetivos.
- **Estrategias para la Implementación de Innovación**
Elaboración de un plan de implementación para un proyecto educativo.
Los estudiantes crean un plan detallado para la implementación de un proyecto innovador, incluyendo cronograma, recursos y evaluación.
- **Evaluación de Proyectos de Innovación Educativa**
Redacción de un informe de evaluación de un proyecto educativo innovador.
Los estudiantes investigan métodos de evaluación y aplican estos métodos a un proyecto educativo innovador.
- **Recursos y Herramientas para la Innovación**
Investigación sobre recursos digitales en la innovación educativa

Los estudiantes investigan las herramientas digitales más efectivas para proyectos educativos innovadores y redactan un informe.

- **Innovación Pedagógica y Tecnológica**

Estudio sobre cómo la tecnología puede transformar la pedagogía

Los estudiantes investigan cómo las tecnologías actuales pueden transformar las prácticas pedagógicas y escriben un ensayo sobre su impacto.

- **Evaluación del Impacto de la Innovación**

Redacción de un informe sobre la evaluación de un proyecto de innovación.

Los estudiantes crean un informe detallado sobre la evaluación de un proyecto educativo innovador, considerando los criterios de éxito y las áreas de mejora.

-

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Resúmenes, síntesis y organizadores gráficos del material de aprendizaje, entregados puntualmente por medio de la plataforma. **50%**
 - Reportes y reflexiones derivados de debates y discusiones grupales, tanto en presencialmente como en los foros de discusión del aula virtual. **30%**
 - Examen final (en plataforma educativa de manera virtual). **20 %**
- Total: **100%**

MODALIDADES TECNOLÓGICAS E INFORMÁTICAS

Para el desarrollo de esta asignatura se utilizarán diversas plataformas tecnológicas y recursos digitales que facilitarán el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- **Plataforma de gestión educativa (LMS):** Se empleará una plataforma para centralizar los materiales del curso, foros de discusión, tareas y evaluaciones. Esta plataforma también facilitará la comunicación entre estudiantes y docentes.
- **Herramientas de colaboración en la nube:** Se fomentará el uso para almacenar y compartir documentos de manera colaborativa. Estas plataformas permitirán a los estudiantes trabajar en proyectos en tiempo real desde cualquier ubicación.
- **Software de productividad:** Las actividades prácticas se realizarán principalmente con Microsoft Office 365 (Word, Excel, PowerPoint), pero también se incentivará el uso de otras herramientas en línea y software libre que puedan cumplir con las mismas funciones.
- **Aplicaciones móviles:** Los estudiantes podrán emplear aplicaciones complementarias en sus dispositivos móviles, como Google Docs, Microsoft Excel y PowerPoint, para

acceder a los contenidos del curso, realizar actividades y colaborar con sus compañeros de manera flexible.

- **Recursos audiovisuales y tutoriales en línea:** El curso contará con el apoyo de videos tutoriales, webinars y recursos interactivos para facilitar la comprensión de los temas más técnicos y ofrecer apoyo visual a las actividades prácticas.
- **Plataformas de comunicación síncrona:** Se emplearán herramientas como Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, para la realización de clases en vivo, asesorías personalizadas y retroalimentación grupal, ofreciendo interacción en tiempo real entre estudiantes y docentes.
- **Recursos en línea:** Acceso a bases de datos académicas para la consulta de fuentes y material documental necesario para las investigaciones.