



Innovaciones educativas para el nuevo milenio

Guía para el profesor
MTED2002

Contenido

Información general del curso	3
Competencia del curso	3
Metodología del curso	3
Temario	4
Bibliografía y recursos especiales	5
Evaluación	6
Notas de enseñanza por tema	7
Evidencia.....	10

Información general del curso

- Maestría en Educación
- Modalidades
- Clave banner: MTED2002
 - Modalidad: Presencial, Online
 - Técnica didáctica: aprendizaje basado en proyecto

Competencia del curso

Competencia 1

Aplica los conocimientos sobre los procesos y modelos de innovación educativa para detectar áreas de oportunidad en un contexto educativo.

Competencia 2

Diseña un proyecto educativo innovador en su contexto actual.

Metodología del curso

El curso Innovaciones Educativas para el Nuevo Milenio está diseñado bajo el modelo de aprender haciendo que caracteriza a la Universidad Tecmilenio. A través de este, adquirirás conocimientos, habilidades y actitudes con los que podrás demostrar tu saber y tu saber hacer. Para lograr este objetivo, realizarás evidencias en las cuales reforzarás y ampliarás tu conocimiento con el estudio del contenido, y compartirás tus experiencias y aprendizajes con otros profesionistas.

Este curso tiene dos módulos, de cuatro temas cada uno. Las evidencias del curso están encaminadas a resolver un problema a través de un proyecto.

Para la realización de tu proyecto, deberás:

- Revisar el avance de proyecto (Evidencia 1).
- Elaborar un resumen ejecutivo y un reporte de proceso (Evidencia 2).

Temario

Módulo 1. Fundamentos de la Innovación educativa

Tema 1. Conceptos básicos de innovación educativa

- 1.1 Definición de innovación
- 1.2 Fundamentos teóricos de la innovación
- 1.3 Fuentes de innovación

Tema 2. Demandas y desafíos de la educación

- 2.1 Detección de necesidades y desafíos
- 2.2 De las necesidades a las soluciones
- 2.3 Ejemplos de la actualidad

Tema 3. El proceso de la innovación educativa

- 3.1 Aprende a crear
- 3.2 El cerebro creativo
- 3.3 Ambientes de creación

Tema 4. Modelos y ámbitos para el desarrollo de la innovación educativa

- 4.1 Pasos para crear una innovación
- 4.2 Dimensiones educativas para la innovación
- 4.3 Organización de las ideas innovadoras

Módulo 2. Estructura de un proyecto de innovación educativa

Tema 5. Inicio de un proyecto de innovación educativa

- 5.1 Análisis del contexto
- 5.2 Justificación del proyecto
- 5.3 Objetivos del proyecto

Tema 6. Estrategias innovadoras en educación

- 6.1 Diseño de estrategias innovadoras
- 6.2 Fundamentación teórica de las estrategias
- 6.3 Identificación de involucrados y sus roles

Tema 7. Evaluación de resultados

- 7.1 Resultados esperados
- 7.2 Seguimiento de resultados
- 7.3 Retroalimentación del proyecto

Tema 8. La innovación autogestionada

- 8.1 Gestión de un proyecto de innovación

- 8.2 Calendarización del proyecto
- 8.3 Autogestión

Bibliografía y recursos especiales

Libro de texto

- Ninguno

Libro de apoyo

- Cuevas, J. (2019). *El kamasutra de la innovación*. México: Debolsillo.
ISBN 9786073175753
- Dabdoud, A. (2012). *Desarrollo de la creatividad para el docente*. México: Esfinge.
ISBN 9789707821828
- Robinson, K. (2019). *Escuelas creativas*. México: Debolsillo.
ISBN 13 9788466335041

Evaluación

Unidades	Instrumento Evaluador	Puntos
2	Evidencias	90
1	Examen final	10
Total:		100

Actividad	Ponderación
Evidencia 1	45
Evidencia 2	45
Examen final	10

Notas de enseñanza por tema

Tema 1

- Es importante asegurarse que los aprendedores comprendan que no todo lo nuevo o novedoso puede ser considerado innovación.
- Poner a los aprendedores a generar ideas sencillas de innovación en diferentes ámbitos de la vida, sobre todo de aquellos que le gustan mucho, como sus hobbies.
- El libro del Kamasutra de la innovación tiene muchos ejercicios que pueden ser de utilidad para este tema.

Tema 2

- Buscar cómo hacer un ambiente de creación en el aula, no solo por parte del maestro, sino que los aprendedores también se hagan parte de esta creación. Identificar con ellos las actitudes que se requieren (como aceptación, no burlas o ridiculizar ideas, entre otras)
- Pueden hacer como ejercicio un decálogo del cerebro creativo, es decir, las reglas de oro para que el cerebro sea creativo.
- Hay diversos videos y libros de Estanislao Bachrach que pueden ser de mucha ayuda para poder comprender más cómo funciona el cerebro a la hora de crear, y que les servirá a los alumnos para propiciar eso en su cerebro.

Tema 3

- Este tema tiene como objetivo central el que el aprendedor se dé cuenta de que para crear innovaciones, no solo es darle “rienda suelta” a las ideas, sino que, después de darle esa rienda suelta para la lluvia de ideas, se les necesita dar orden para poder crear algo útil en un contexto específico.
- El libro del Kamasutra de la innovación tiene muchos ejercicios que pueden ser de utilidad para este tema.
- Este tema también tiene como finalidad el que los aprendedores identifiquen que hay diferentes áreas en las cuales se puede innovar en la educación, sobre todo para que cuando tenga una propuesta, sea más específico en qué área se enfocará y poder hacer su propuesta más estructurada y entendible.

Tema 4

- Este tema es para que los aprendedores se pongan a identificar cuáles son los retos que existen en su contexto y en su tiempo, así que hay que ahorrillarlos a que realicen ese análisis.
- Se le pueden dar a los aprendedores ejemplos de cómo se pueden identificar esos retos o en dónde se puede consultar información al respecto, como en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU.
- Hacer ejercicios para que logren encontrar maneras de ver cómo se encuentra la educación en la actualidad en determinado contexto, y también analizar diferentes contextos, países, ciudades, etc. Buscar que se salgan de su zona de confort y vayan a conocer más realidades.

Tema 5

- Aquí se puede utilizar información de administración de proyectos de PMBOK®.
- Es importante que practiquen cómo se hacen los objetivos de un proyecto, que van separados de los objetivos de cada una de las estrategias. Enseñarles a hacer objetivos realistas y medibles.
- Aquí también es importante que los alumnos aprendan a diferenciar una queja de una necesidad detectada.
- Hay que practicar cómo se justifica la existencia de un proyecto de innovación educativa, hacer que se den cuenta de la importancia que tiene el mostrar la justificación de manera explícita a los interesados.

Tema 6

- Es necesario darles muchos ejemplos de cómo se fundamenta con teoría una estrategia que se diseña para una problemática en particular.
- Reforzar con muchos ejemplos en clase, hechos por el maestro y por el grupo, de cómo se describe, con sus diferentes elementos, una estrategia innovadora.
- Aquí es indispensable que los aprendedores comprendan cómo se puede saber si la estrategia es congruente con los objetivos del proyecto y con la problemática detectada.

Tema 7

- Es importante practicar en clase cómo se realiza la proyección de resultados y sobre todo cómo se fundamenta. Es decir, que hay que ponerlos a practicar cómo leer información de un artículo académico y de ahí obtener información para predecir lo que sucederá con la implementación del proyecto.
- Se puede utilizar la teoría de administración de proyectos de PMBOK® para realizar mecanismos de gestión o seguimiento de los resultados y de la implementación del proyecto.
- Se tiene que hacer algunos ejemplos de cómo es un mecanismo de retroalimentación, que el aprendiz identifique la importancia de darle seguimiento a la implementación de un proyecto de innovación educativa.

Tema 8

- Se puede invitar a un experto en administración de proyectos de PMBOK® y/o de Scrum, no para que solo de una clase, sino para que explique la realidad de lo que sucede al implementar proyectos, sobre todo con los riesgos y esas cosas.
- Puede hacerse una especie de autoevaluación de los aprendedores de sus características relacionadas con la dirección de un proyecto, y ver si tendrían el perfil para administrarlo, o son más creadores o qué papel pueden jugar ellos en un proyecto.
- Hay diversos calendarios virtuales en donde se pueden practicar formas de realizar una división adecuada del tiempo.

Evidencia

Evidencia 1

Desarrollo de la evidencia

1. Selecciona un lugar que se dedique a la educación, ya sea una escuela, el área de capacitación de una empresa o cualquier lugar en donde se ofrezcan servicios educativos, sea este privado o público.
2. Realiza un análisis del contexto, identificando las necesidades y/o áreas de mejora que identifiques. Entre más información tengas, más completo y específico podrá ser tu análisis.
 - a. Describe el lugar con número de alumnos, filosofía institucional, método educativo que se practica, preparación de quienes tienen el rol de docentes o facilitadores, contexto socioeconómico en donde se encuentra y los indicadores que te puedan ser de utilidad para conocer bien cómo funciona el sistema.
 - b. Describe los contenidos y objetivos del programa educativo sobre el cual te gustaría crear una propuesta de proyecto innovador.
 - c. Describe las personas que están involucradas en el área en la que te gustaría generar una propuesta y el rol que juegan en la situación actual.
3. Describe con detalle tres necesidades y/o áreas que se pueden mejorar, desde la perspectiva de la educación, el espacio que describiste. Señala lo siguiente:
 - a. ¿En qué consiste el problema?
 - b. Las consecuencias que se están presentando, debido a que se tiene esa necesidad o problema.
 - c. Los resultados que esperarías encontrar al introducir un proyecto de innovación.
4. Selecciona una de las necesidades o áreas de mejora con la que trabajarás en la próxima evidencia y escribe cuatro fuentes de información confiable en las cuales te podrías apoyar para estudiar la temática a trabajar en el proyecto de innovación en estas áreas.

Entregables

Documento que incluya análisis del contexto educativo, detección de necesidades de cambio y selección de fuentes de información para la necesidad elegida.

Rubrica de la Evidencia 1

Nivel de desempeño				
Criterios de evaluación	Altamente competente 100%-86%	Competente 85%-70%	Aún sin desarrollar la competencia 69%-0%	%
1. Descripción de la institución.	25-21 puntos	20-17 puntos	16-0 puntos	25
	Describe la institución incluyendo los siguientes puntos: con número de alumnos, filosofía institucional, método educativo, preparación de quienes tienen el rol de docentes, contexto socioeconómico y los indicadores para conocer cómo funciona el sistema.	Describe la institución incluyendo de cuatro a cinco de los siguientes puntos: con número de alumnos, filosofía institucional, método educativo, preparación de quienes tienen el rol de docentes, contexto socioeconómico y los indicadores para conocer cómo funciona el sistema.	Describe la institución, incluyendo tres o menos de los siguientes puntos: con número de alumnos, filosofía institucional, método educativo, preparación de quienes tienen el rol de docentes, contexto socioeconómico y los indicadores para conocer cómo funciona el sistema.	
2. Descripción del programa educativo.	20-17 puntos	16-14 puntos	13-0 puntos	20
	Describe los contenidos y objetivos del programa educativo seleccionado.	Describe los contenidos o los objetivos del programa educativo seleccionado.	No describe los contenidos ni objetivos del programa educativo seleccionado.	
3. Descripción de roles	15-13 puntos	12-10 puntos	9-0 puntos	15
	Describe el personal involucrado en el área donde se realizará la propuesta y el rol que juegan.	Describe el personal involucrado en el área donde se realizará la propuesta, pero no detalla el rol que juegan.	No describe el personal involucrado en el área donde se realizará la propuesta ni el rol que juegan.	
4. Necesidades y/o áreas de mejora	30-25 puntos	24-21 puntos	20-0 puntos	30
	Describe con claridad y tres áreas de mejora e incluye los siguientes puntos: en qué consiste el problema, las consecuencias que se están presentando, debido a que se tiene esa necesidad o problema y los resultados que esperarías encontrar al introducir un proyecto de innovación.	Describe con claridad y dos áreas de mejora e incluye los siguientes puntos: en qué consiste el problema, las consecuencias que se están presentando, debido a que se tiene esa necesidad o problema y los resultados que esperarías encontrar al introducir un proyecto de innovación.	Describe con claridad una o ninguna de las áreas de mejora e incluye algunos de los siguientes puntos: en qué consiste el problema, las consecuencias que se están presentando, debido a que se tiene esa necesidad o problema y los resultados que esperarías encontrar al introducir un proyecto de innovación.	
5. Fuentes de información	10-9 puntos	8-7 puntos	6-0 puntos	10
	Presenta cuatro fuentes de información confiables relacionadas directamente con el tema a trabajar.	Presenta tres fuentes de información confiables relacionadas directamente con el tema a trabajar.	Presenta dos o menos fuentes de información confiables relacionadas directamente con el tema a trabajar.	
TOTAL				100%

Evidencia 2

Desarrollo de la evidencia:

Basándote en las necesidades detectadas en el contexto que analizaste para la evidencia 1, diseña una propuesta de proyecto de innovación educativa, tomando en cuenta los siguientes puntos:

1. Descripción del contexto: factores que describen el contexto en el cual vas a realizar tu propuesta, incluye lo siguiente:
 - Descripción de la comunidad en la que está inmerso: su cultura, creencias, entre otras características.
 - Descripción de la institución o empresa: su filosofía institucional, modelos educativos, objetivos académicos o de capacitación, entre otras.
 - Problemáticas o áreas de mejora que detectaste (de la cual solo seleccionaste una, pero describe en general las demás que identificaste).
2. Justificación del proyecto:
 - Explica desde la perspectiva de los involucrados la importancia de implementar este proyecto en el contexto que elegiste.
 - Agrega estadísticas y/o datos que evidencien la importancia.
 - Explica con claridad la relación que tiene con las necesidades que presenta el contexto.
3. Objetivo del proyecto: describe de manera clara qué es lo que buscas lograr con la implementación del proyecto y hacia dónde se dirige. El objetivo debe ser claro en la redacción y tener congruencia con la descripción del contexto y la justificación, además de relacionarse directamente con las necesidades detectadas.
4. Estrategias innovadoras: diseña dos estrategias innovadoras que ayuden directamente a resolver la situación problemática o mejorar el área que lo necesita. Las estrategias cumplen con los siguientes requisitos:
 - Son de autoría propia.
 - Descripción: cada una incluye los siguientes detalles, nombre, objetivo, necesidad o problema que atiende, descripción de las acciones en particular, duración, recursos, rol de los responsables y fundamentación teórica.
 - La fundamentación necesita ser basada en al menos dos fuentes confiables en donde sustenten por qué funcionarían las estrategias que propones, mínimo una cuartilla de información por estrategia.
5. Evaluación de resultados:
 - Describe los resultados que esperas obtener, explicando tu predicción en teoría obtenida de mínimo dos fuentes confiables.

- Describe también el mecanismo de seguimiento y retroalimentación que tendrá el proyecto, especificando los indicadores que vas a medir y cómo lo harías (por ejemplo, si vas a medir comprensión lectora, con qué instrumento lo harías y cada cuanto).

Entregables

Documento que incluya descripción del contexto, justificación, objetivo, dos estrategias innovadoras y evaluación de resultados.

Rubrica de la Evidencia 2

Nivel de desempeño				
Criterios de evaluación	Altamente competente 100%-86%	Competente 85%-70%	Aún sin desarrollar la competencia 69%-0%	%
6. Descripción del contexto	15-13 puntos	12-10 puntos	9-0 puntos	15
	Elabora la descripción del contexto que incluye los siguientes puntos: descripción de la comunidad, descripción de la institución o empresa y problemáticas o áreas de mejora.	Elabora la descripción del contexto que incluye dos de los siguientes puntos: descripción de la comunidad, descripción de la institución o empresa y problemáticas o áreas de mejora.	Elabora la descripción del contexto que incluye solo uno de los siguientes puntos: descripción de la comunidad, descripción de la institución o empresa y problemáticas o áreas de mejora.	
7. Justificación del proyecto	20-17 puntos	16-14 puntos	13-0 puntos	20
	Elabora una justificación que incluye los siguientes puntos: Explica desde la perspectiva de los involucrados la importancia de implementar este proyecto en el contexto que elegiste, agrega estadísticas y/o datos que evidencien la importancia y explica con claridad la relación que tiene con las necesidades que presenta el contexto.	Elabora una justificación que incluye dos de los siguientes puntos: Explica desde la perspectiva de los involucrados la importancia de implementar este proyecto en el contexto que elegiste, agrega estadísticas y/o datos que evidencien la importancia y explica con claridad la relación que tiene con las necesidades que presenta el contexto.	Elabora una justificación que incluye uno de los siguientes puntos: Explica desde la perspectiva de los involucrados la importancia de implementar este proyecto en el contexto que elegiste, agrega estadísticas y/o datos que evidencien la importancia y explica con claridad la relación que tiene con las necesidades que presenta el contexto.	
8. Objetivo	15-13 puntos	12-10 puntos	9-0 puntos	15
	Desarrolla un objetivo que cumple con los siguientes puntos: tiene claridad en la redacción, tiene congruencia con la descripción del contexto y la justificación y se relaciona directamente con las necesidades detectadas.	Desarrolla un objetivo que cumple con dos de los siguientes puntos: tiene claridad en la redacción, tiene congruencia con la descripción del contexto y la justificación y se relaciona directamente con las necesidades detectadas.	Desarrolla un objetivo que cumple con uno de los siguientes puntos: tiene claridad en la redacción, tiene congruencia con la descripción del contexto y la justificación y se relaciona directamente con las necesidades detectadas.	
9. Estrategias innovadoras.	30-25 puntos	24-21 puntos	20-0 puntos	30
	Diseña dos estrategias innovadoras que ayuden a resolver la problemática que incluyen los siguientes puntos: son de autoría propia, descripción	Diseña dos estrategias innovadoras que ayuden a resolver la problemática que incluyen dos de los siguientes puntos: son de autoría propia, descripción	Diseña dos estrategias innovadoras que ayuden a resolver la problemática que incluyen uno de los siguientes puntos: son de autoría propia, descripción	

	de la estrategia y fundamentación.	de la estrategia y fundamentación.	de la estrategia y fundamentación.	
	20-17 puntos	16-14 puntos	13-0 puntos	
10. Evaluación de resultados.	Describe la forma en la que se evaluarán los resultados, incluyendo los siguientes puntos: resultados esperados, el mecanismo de seguimiento y el mecanismo de retroalimentación.	Describe la forma en la que se evaluarán los resultados, incluyendo dos de los siguientes puntos: resultados esperados, el mecanismo de seguimiento y el mecanismo de retroalimentación.	Describe la forma en la que se evaluarán los resultados, incluyendo uno de los siguientes puntos: resultados esperados, el mecanismo de seguimiento y el mecanismo de retroalimentación.	20
TOTAL				100%