

## ANEXO I . -Programas académicos de la Maestría en Innovación Educativa

Asignaturas del eje Disciplinar del programa académico MIE

<p><b>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</b></p>  <p><b>FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS</b></p> <p><b>PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:</b></p> <p><b>SEMINARIO DISCIPLINAR I-IV</b> (Creatividad e innovación educativa)</p> <p><b>Elaborado por:</b> Dra. Isabel Guzmán Ibarra</p>	<b>DES:</b>	Educación y Cultura
	<b>Programa académico</b>	Maestría en Innovación Educativa
	<b>Tipo de materia (Obli/Opta):</b>	Obligatoria
	<b>Clave de la materia:</b>	MIESD-101
	<b>Semestre:</b>	1-4
	<b>Área en plan de estudios ( B, P y E):</b>	Específica
	<b>Total de horas por semana:</b>	6
	<i>Teoría: Presencial o Virtual</i>	3
	<i>Laboratorio o Taller:</i>	
	<i>Prácticas:</i>	
	<i>Trabajo extra-clase:</i>	3
	<b>Créditos Totales:</b>	6
	<b>Total de horas semestre (x 16 sem):</b>	96
	<b>Fecha de actualización:</b>	Septiembre de 2022
<i>Prerrequisito (s):</i>	N/A	
<b>DESCRIPCIÓN DEL CURSO:</b>		
<p>Articula la creatividad e innovación como elementos que permitan comprender la realidad compleja para avanzar hacia las fronteras del conocimiento, abordando retos, preguntas o problemas de forma innovadora, original, no lineal o convencional con el propósito de aportar alternativas y soluciones novedosas que contribuya a la generación de conocimiento nuevo a partir del diálogo, reflexión, comprensión de problemas reales</p>		
<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>DISEÑO DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA:</b> Diseña programas y/o proyectos innovadores de operación pedagógica y/o de gestión educativa para dar respuesta a las exigencias que la sociedad, la cultura y la vida de un mundo globalizado y era del conocimiento están demandando, de acuerdo a las exigencias de los tiempos, modelos y tendencias actuales.</li> <li>• <b>PRÁCTICA EDUCATIVA INNOVADORA:</b> Desarrolla la práctica innovadora desde una perspectiva, tanto individual como colectiva, para su aplicación en el servicio educativo, considerando los fundamentos filosóficos, sociológicos y psicológicos relacionados con la educación; así como las implicaciones políticas, económicas y de gestión educativa que imponen los tiempos actuales.</li> <li>• <b>COMUNICACIÓN CIENTÍFICA:</b> Difunde con responsabilidad ética y social el conocimiento científico, tecnológico, artístico y/o humanístico que produce de forma objetiva.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>INVESTIGACIÓN:</b> Desarrolla investigación original, tecnología y/o innovaciones en procesos, servicios o productos que contribuyan a la solución de problemas, mejoren la</li> </ul> </li> </ul>		

*convivencia, generen oportunidades para el desarrollo sustentable y propicien una mejor calidad de vida.*

<b>DOMINIOS</b>	<b>OBJETOS DE ESTUDIO</b>	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>EVIDENCIAS</b>
Considera en sus propuestas de práctica educativa la inclusión social asumiendo un compromiso ético y deontológico.	<b>OBJETO DE ESTUDIO 1:</b> Cultura y ciencia: Un acercamiento desde la creatividad e innovación.	Argumenta sobre la escisión de la vida humana y la vida del planeta como consecuencia y aporta una visión que relige ciencia y cultura. (Kennedy, 2007).	Organización de un Debate sobre las percepciones, conceptualizaciones sobre creatividad, innovación en educación. Y a partir de estos conceptos se introduce en las percepciones sobre las categorías dominantes sobre cultura y ciencia.  Realizar un recorrido virtual por los principales espacios y galerías para articular el arte, la reflexión, la ciencia y la propuesta de transformación	Dispositivo de formación con aportes creativos a soluciones viables sobre una problemática real.
Asume un compromiso ético en la innovación fundamentado en el bien común y la justicia social.	<b>OBJETO DE ESTUDIO 2.</b> Creatividad e innovación, las epistemologías cartesianas y epistemologías complejas. (Currículo, sujeto y objeto)	Debate sobre los procesos de formación desde el paradigma simplificador, las disciplinas, la redimensión del objeto y la contextualización del sujeto	Panel para exposición sobre los procesos de formación e investigación, posicionamiento de los sujetos, los saberes y los productos generados	
Genera nuevo conocimiento que contribuye a la solución de problemas de su ámbito de desempeño con compromiso ético.	<b>OBJETO DE ESTUDIO 3.</b> La creatividad e innovación educativa como red de interacciones en el espacio educativo	Dialoga sobre las percepciones y realidades discutidas y las múltiples interacciones entre ellas para comprender la realidad compleja	Exposición/exhibición sobre las percepciones como sujetos en-redados y las múltiples relaciones que se generan. Argumentación sobre el Ser sujeto/objeto	
Manifiesta capacidad de	<b>OBJETO DE ESTUDIO 4.</b>	Contextualiza un problema glocal y	Presentación de Investigación	

DOMINIOS	OBJETOS DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	EVIDENCIAS
innovar y creatividad al producir soluciones apropiadas para los contextos en los que se desenvuelve.	El nuevo paradigma educacional: creatividad e innovación	articula las diversas percepciones, dimensiones y referencias sobre el mismo y potencia los aportes para su solución	transdisciplinaria análisis de los axiomas y la forma de concretar los operadores cognitivos	
Desarrolla diversos tipos de comunicación científica, tecnológica, artística y humanística.	<b>OBJETO DE ESTUDIO 5.</b> Creatividad, innovación educativa, arte y estrategia como método innovador para generar nuevas prácticas	A partir del problema reflexionado, dialoga sobre las estrategias, caminos innovadores y creativos para aportar soluciones viables.	Espacios de diálogo y reflexión de los aportes y formas de acercamiento a las soluciones creativas.	

FUENTES DE INFORMACIÓN	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES
<p>Muñoz, I. (2020). Herramientas de creatividad y metodologías ágiles para la innovación educativa. Open Course Ware-UNIA, disponible en: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=DPqIk92Z790&amp;t=2729s">https://www.youtube.com/watch?v=DPqIk92Z790&amp;t=2729s</a></p> <p>Cabrera, J. y De la Herrán, A. (2014). Creatividad, complejidad y formación: un enfoque transdisciplinar. Universidad Autónoma de Madrid, disponible en: <a href="https://www.researchgate.net/publication/283004607">https://www.researchgate.net/publication/283004607</a></p> <p>De la Torre, S. (2021). Investigar y evaluar la creatividad, modelos y alternativas. Universidad de Barcelona.</p> <p>Arancibia, H., Castillo, P. y Saldaña, J. (2018). Innovación educativa: Perspectivas y desafíos. Instituto de Historia y Ciencias Sociales. Universidad de Valparaíso.</p>	<p><i>A partir del diseño y desarrollo de un dispositivo de formación, acordado previamente entre el grupo los principales criterios, se analiza al cierre del semestre el logro de la meta propuesta como transformación del entorno</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valoración de los aprendizajes logrados a partir de los cuales se evidencian en la transformación pretendida en el proyecto</li> <li>• Reflexión sobre el impacto a partir de la distancia entre las intenciones formativas propuestas y la percepción de los sujetos involucrados.</li> <li>• Valoración de la experiencia a partir de la narrativa colegiada en la cual se comparte la experiencia de cambio y transformación desde los sujetos participantes y el contexto intervenido.</li> <li>• Los principales criterios socializados por el grupo en el encuadre inicial, enfocados al diseño del dispositivo, los momentos de intervención y los aprendizajes logrados como insumos para retroalimentar la</li> </ul>

FUENTES DE INFORMACIÓN	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES
	propuesta inicial y la valoración de la experiencia vivida con el compromiso de diseminar o compartir la experiencia sistematizada.

### Cronograma de avance programático

Objetos de aprendizaje	Semanas																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Objeto de estudio 1.	X	X	X	X													
Objeto de estudio 2.				X	X	X	X	X									
Objeto de estudio 3.								X	X	X	X	X					
Objeto de estudio 4.										X	X	X	X				
Objeto de estudio 5.											X	X	X	X	X	X	X