

## FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Innovación docente y calidad educativa
Código	E000012637
Título	<a href="#">Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato por la Universidad Pontificia Comillas</a>
Impartido en	Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato [Primer Curso]
Nivel	Postgrado Oficial Master
Cuatrimestre	Semestral
Créditos	3,0 ECTS
Carácter	Obligatoria
Departamento / Área	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Responsable	Agustí Puigserver
Horario	Ver horario oficial de la titulación
Horario de tutorías	Concertar previamente en: apuigserver@comillas.edu

Datos del profesorado	
<b>Profesor</b>	
Nombre	Agustí Puigserver Miralles
Departamento / Área	Departamento de Didáctica General y Teorías de la Educación
Despacho	Contactar con apuigserver@cesag.org para concertar tutorías.
Correo electrónico	apuigserver@comillas.edu

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura
<p><b>Aportación al perfil profesional de la titulación</b></p> <p>La asignatura 'Innovación docente y calidad educativa' busca empoderar al futuro educador, proporcionándole un conocimiento integral y detallado de las dinámicas actuales y emergentes en el ámbito de la pedagogía innovadora. La meta es que el futuro profesor pueda fusionar teoría y práctica, implementando estrategias didácticas que se adapten con sensibilidad y eficacia a las singularidades de cada estudiante.</p> <p>En cuanto a herramientas tecnológicas, se destaca la integración de soluciones como las plataformas conversacionales avanzadas que aportan dinamismo y precisión al proceso educativo, brindando un recurso inestimable para facilitar respuestas contextualizadas y recursos de calidad en tiempo real. Es crucial subrayar la importancia de integrar efectivamente la tecnología con el conocimiento pedagógico y de contenido para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en disciplinas específicas.</p> <p>La gestión y creación de proyectos educativos ocupa un lugar central en nuestra visión formativa. No se trata solo de seguir tendencias, sino de inspirar al docente a construir propuestas que consagren una educación de calidad, incidiendo en aprendizajes trascendentales y cultivando habilidades esenciales como la cooperación, la investigación, el análisis, la creatividad y el pensamiento crítico. Los educadores</p>

participarán en procesos de pensamiento de diseño, identificando y resolviendo problemas prácticos mediante soluciones innovadoras probadas y refinadas en contextos reales.

En esta propuesta formativa, la evaluación se reconoce no solo como una actividad, sino como una filosofía de constante revisión y mejora. Esta asignatura promoverá la formación en técnicas evaluativas avanzadas, asegurando que los educadores puedan discernir y medir el alcance y el impacto de sus intervenciones pedagógicas. Se adoptará una práctica reflexiva y un diseño colaborativo para fomentar un aprendizaje efectivo y significativo.

La perspectiva investigadora será promovida como una competencia esencial. Se alentará a los futuros educadores a convertir las aulas en espacios de exploración y reflexión, utilizando la investigación-acción como puente entre la teoría y la praxis. En este escenario, la tecnología educativa se presenta como un facilitador, apoyando tanto en la recopilación de información como en la consolidación de marcos teóricos. El aprendizaje se basará en la comprensión profunda de cómo las personas aprenden, diseñando experiencias educativas centradas en el alumno.

## Prerrequisitos

Esta asignatura no tiene requisitos específicos.

La asignatura requiere que los estudiantes demuestren una disposición a reflexionar profundamente sobre perspectivas y enfoques pedagógicos no convencionales. Además, se valora una aptitud para generar ideas divergentes y soluciones creativas frente a los desafíos educativos actuales. Es fundamental que los participantes muestren una apertura hacia la innovación y la integración de tecnologías avanzadas, así como un compromiso con la mejora constante de la calidad educativa a través de la investigación y la práctica reflexiva.

## Competencias - Objetivos

### Competencias

#### GENERALES

<b>CGI02</b>	Resolución de problemas
<b>CGI03</b>	Capacidad de organización y planificación
<b>CGI04</b>	Habilidades de gestión de la información proveniente de fuentes diversas
<b>CGI06</b>	Comunicación oral y escrita en la propia lengua
<b>CGP08</b>	Trabajo en equipo
<b>CGP09</b>	Capacidad crítica y autocrítica
<b>CGS11</b>	Capacidad de aprender
<b>CGS12</b>	Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones
<b>CGS13</b>	Capacidad para trabajar de forma autónoma
<b>CGS14</b>	Preocupación por la calidad

#### ESPECÍFICAS

<b>CET23</b>	Conocer y aplicar propuestas docentes innovadoras en el ámbito de la enseñanza-aprendizaje en la materia correspondiente
<b>CET24</b>	Analizar críticamente el desempeño de la docencia, de las buenas prácticas y de la orientación utilizando indicadores de calidad
<b>CET26</b>	Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación y evaluación educativas
<b>CET27</b>	Ser capaz de diseñar y desarrollar proyectos de investigación, innovación y evaluación
<b>CETOE25</b>	Conocer y utilizar algunas herramientas digitales básicas por su utilidad en las tareas de orientación y tutoría y en el desarrollo de las funciones del orientador

## BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

### Contenidos – Bloques Temáticos

#### Bloque 1: Conceptos básicos de la innovación educativa

- Introducción a la innovación en el ámbito educativo.
- Fundamentos teóricos y evolución histórica de la innovación educativa.
- Ejemplos de innovación en contextos educativos diversos.
- **Uso de IA:** Introducción a herramientas de IA que pueden ayudar a identificar tendencias y necesidades educativas emergentes.
- **Actividad práctica:** Discusión en grupos utilizando una plataforma de IA para analizar artículos recientes sobre innovación educativa.

#### Bloque 2: Obstáculos y facilitadores del cambio en educación

- Identificación de barreras comunes para la innovación en la educación.
- Estrategias para superar obstáculos y facilitar el cambio.
- Estudios de caso sobre instituciones que han implementado cambios exitosos.
- **Uso de IA:** Análisis predictivo de datos para identificar posibles obstáculos y facilitadores en contextos educativos.
- **Actividad práctica:** Uso de software de análisis de datos impulsado por IA para estudiar un caso real y proponer estrategias de cambio.

#### Bloque 3: Estrategias para la innovación: Experiencias y buenas prácticas

- Metodologías innovadoras como el Design Thinking, aprendizaje cooperativo, gamificación...
- Análisis de experiencias y buenas prácticas en la implementación de innovaciones educativas.
- **Uso de IA:** Herramientas de IA para prototipado rápido y evaluación de ideas innovadoras.
- **Actividad práctica:** Taller de Design Thinking utilizando una plataforma de IA para generar y evaluar prototipos educativos.

#### Bloque 4: Evaluación del aprendizaje

- Tipos de pruebas y su elaboración.
- Técnicas avanzadas de evaluación formativa y sumativa.
- **Uso de IA:** Plataformas de IA para la creación de pruebas personalizadas y análisis de resultados en tiempo real.
- **Actividad práctica:** Diseño y ejecución de una prueba de evaluación utilizando una plataforma de IA, seguido de análisis de datos.

## **Bloque 5: Investigación en el aula para la mejora educativa**

- Metodologías de investigación-acción.
- Cómo utilizar la investigación para la mejora continua del quehacer educativo.
- **Uso de IA:** Utilización de herramientas de IA para la recopilación y análisis de datos de investigación en el aula.
- **Actividad práctica:** Desarrollo de un proyecto de investigación-acción utilizando software de IA para analizar datos recogidos en el aula.

## **Bloque 6: Evaluación de la calidad y planes de mejora**

- Indicadores de calidad en la educación y su importancia.
- Desarrollo y aplicación de planes de mejora continua.
- **Uso de IA:** Herramientas de IA para monitorear y evaluar indicadores de calidad en tiempo real.
- **Actividad práctica:** Creación de un plan de mejora para una institución educativa ficticia utilizando datos proporcionados por una plataforma de IA.

## **Bloque 7: Integración de herramientas de inteligencia artificial en la educación**

- Aplicaciones prácticas de IA en el contexto educativo.
- Uso de plataformas de IA para personalizar el aprendizaje y apoyar al profesorado.
- Recursos y programas informáticos para la organización y análisis de datos.
- **Actividad práctica:** Demostración y práctica con diversas herramientas de IA para personalizar el aprendizaje y analizar datos educativos.

## **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO (CET) Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RA)**

CET 23. Conocer y aplicar propuestas docentes innovadoras en el ámbito de la especialidad cursada.

- RA2. Busca y selecciona información sobre propuestas metodológicas innovadoras en diferentes fuentes (bases de datos, Internet, bibliotecas...).
- RA3. Da respuesta a las problemáticas que se les presentan en las asignaturas correspondientes a su especialidad y planifica de forma estructurada situaciones de aprendizaje de carácter innovador estableciendo claramente los objetivos a conseguir y en coherencia establece metodologías de aprendizaje y sistemas de evaluación.
- RA4. En el diseño de las unidades didácticas recoge una variedad de propuestas en cuanto a metodologías de aprendizaje y estrategias de evaluación para el desarrollo de competencias variadas en consonancia con propuestas presentes en artículos de investigación o documentación del área de la Educación.

CET 24. Analizar críticamente el desempeño de la docencia, de las buenas prácticas y de la orientación utilizando indicadores de calidad.

- RA1. Diseña, construye y utiliza eficazmente diferentes herramientas de evaluación de la propia práctica docente y orientadora utilizando indicadores de calidad.

CET 25. Identificar los problemas relativos a la enseñanza y aprendizaje de las materias de la especialización y plantear alternativas y soluciones.

- RA1. Diseña un sistema de recogida de información sobre los resultados de aprendizaje de los alumnos, los analiza e identifica los principales problemas relativos a la enseñanza y aprendizaje de las materias correspondientes a la especialidad.
- RA3. Utiliza herramientas de evaluación para detectar los problemas generados en diferentes situaciones de aprendizaje en el ámbito de su especialidad dentro del contexto de la investigación-acción.

CET 26. Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación y evaluación educativas.

- RA3. Conoce y elabora pruebas específicas de evaluación acordes con la legislación vigente relacionada con el currículum en las

CET 27. Es capaz de diseñar y desarrollar proyectos de investigación, innovación y evaluación.

- RA5. Elabora una propuesta de proyecto de investigación-acción en relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje de una de las materias correspondientes a su especialidad.

## METODOLOGÍA DOCENTE

### Aspectos metodológicos generales de la asignatura

#### Diversidad de estrategias metodológicas:

- Se emplearán diversas estrategias metodológicas para abordar los contenidos y competencias, adaptándolos a las distintas situaciones que el alumnado enfrentará en su práctica docente.
- Cada bloque temático incluirá actividades prácticas, estudios de caso y el uso de herramientas tecnológicas avanzadas, especialmente aquellas relacionadas con la inteligencia artificial.

#### Participación activa del alumno:

- Se promoverá la participación activa y la centralidad del alumno en el proceso de aprendizaje.
- Los futuros educadores serán agentes activos en todas las dinámicas, trabajando en equipo y utilizando plataformas de IA para colaborar y resolver problemas.

#### Partir de experiencias y conocimientos previos:

- Las experiencias y conocimientos previos de los alumnos se tomarán como punto de partida para construir una base sólida.
- Se incentivará la reflexión sobre experiencias anteriores y su relación con los nuevos contenidos, facilitando así la transferencia de conocimientos a situaciones reales.

#### Orientación práctica y realista:

- Se priorizará una orientación práctica en el trabajo de los contenidos, aproximándolos al máximo posible a la realidad educativa.
- Las actividades incluirán simulaciones, proyectos de investigación-acción y el uso de herramientas de IA para resolver problemas educativos concretos.

#### Uso intensivo de tecnologías y herramientas de IA:

- A lo largo de los bloques temáticos, se integrarán herramientas de inteligencia artificial para personalizar el aprendizaje, analizar datos y mejorar la práctica docente.
- El alumnado aprenderá a utilizar plataformas de IA para diseñar, implementar y evaluar sus estrategias educativas, garantizando así una formación actualizada y relevante.

#### Aprendizaje cooperativo:

- Se fomentará el trabajo cooperativo.
- Las dinámicas de grupo y proyectos cooperativos permitirán a los estudiantes desarrollar habilidades de liderazgo, cooperación y resolución de conflictos.

#### Evaluación continua y reflexiva:

- Se implementará una evaluación continua y reflexiva, utilizando herramientas de IA para proporcionar retroalimentación inmediata y personalizada.

- Los estudiantes serán evaluados tanto en sus conocimientos teóricos como en su capacidad para aplicar estos conocimientos en situaciones prácticas.

#### **Enfoque en la innovación y la mejora continua:**

- Se alentará al alumnado a adoptar una mentalidad de innovación y mejora continua, utilizando la investigación y las herramientas de IA para identificar áreas de mejora y desarrollar soluciones innovadoras.
- Se promoverá la creación de proyectos de investigación-acción que utilicen datos y análisis avanzados para mejorar la calidad educativa.

#### **Metodología Presencial: Actividades**

- Se utilizarán estrategias metodológicas diversas para presentar y explicar el contenido de la materia, incluyendo la utilización de recursos visuales y tecnológicos para facilitar la comprensión y retención de la información.
- Se fomentará la participación activa y el aprendizaje cooperativo mediante la realización de exposiciones orales de los alumnos sobre lecturas específicas de cada tema, seguidas de discusiones en grupo-clase.
- Se promoverá el pensamiento crítico y la reflexión mediante el análisis de casos y debates sobre contenidos de la materia, así como la visualización de vídeos de especialistas y noticias de actualidad relacionadas con la materia.
- Se utilizarán diferentes estrategias de trabajo en grupo, como el trabajo en equipos, proyectos cooperativos y la resolución de problemas en equipo, para fomentar el trabajo cooperativo y el aprendizaje mutuo entre los estudiantes.
- Se promoverá el aprendizaje autónomo y la reflexión crítica mediante la asignación de tareas y proyectos individuales o en grupo, que permitan a los estudiantes aplicar lo aprendido en situaciones reales y desarrollar habilidades de investigación y análisis.
- Se fomentará el uso de tecnologías y herramientas digitales para apoyar el aprendizaje, como plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones educativas, herramientas de colaboración, entre otros.
- Se establecerán metas de aprendizaje claras y medibles, y se proporcionará retroalimentación continua a los estudiantes sobre su progreso, para que puedan evaluar su desempeño y establecer objetivos para mejorar.
- Se promoverá el desarrollo de habilidades de comunicación y presentación, para que los estudiantes puedan expresar sus ideas de manera clara y efectiva.
- Se desarrollarán actividades que fomenten la creatividad, la innovación y el pensamiento divergente, para que los estudiantes puedan desarrollar habilidades necesarias para abordar problemas y desafíos desconocidos en su futura carrera profesional.

#### **Metodología No presencial: Actividades**

La metodología no presencial se basará en el trabajo personal del alumno, quien debe construir su propio conocimiento. Es imprescindible que después de las sesiones de clase, el alumno trabaje de forma autónoma en el contenido tratado.

Actividades no presenciales:

- Se proporcionará acceso a materiales de lectura y recursos en línea relacionados con la materia, para que el alumno pueda realizar la preparación previa de las sesiones mediante lecturas, búsquedas de información y elaboración de producciones.
- Se proporcionarán actividades de autoevaluación y evaluación continua, para que los estudiantes puedan evaluar su progreso y establecer objetivos para mejorar.
- Se promoverá la reflexión crítica mediante la realización de tareas y proyectos individuales o en grupo, que permitan a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones reales. El trabajo grupal se realizará mediante herramientas de colaboración en línea, como Google Docs, para que los estudiantes puedan trabajar juntos en la elaboración de producciones y presentaciones.

### **RESUMEN HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO**

#### **HORAS PRESENCIALES**

Actividades intra-aula (individuales y/o grupales)

20.00

## HORAS NO PRESENCIALES

Trabajo individual extra-aula (documentación, estudio, ejercicios...)	Trabajo grupal fuera del aula (documentación, foros, ejercicios, proyectos...)
30.00	25.00
<b>CRÉDITOS ECTS: 3,0 (75,00 horas)</b>	

## EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Peso
Realización de las actividades propuestas para el seguimiento de la materia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de conceptos.</li> <li>• Capacidad para la comunicación oral y exposición de planteamientos.</li> <li>• Creatividad, pensamiento divergente.</li> <li>• Capacidad de analizar y sintetizar ideas.</li> </ul>	30
Diseño de un proyecto interdisciplinar de innovación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamentación del proyecto</li> <li>• Diseño de la propuesta y definición de las fases</li> <li>• Metodología e instrumentos propuestos</li> <li>• Exposición y redacción de la propuesta.</li> </ul>	30
Prueba de reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de conceptos.</li> <li>• Dominio del contenido a nivel teórico.</li> <li>• Capacidad de aplicación práctica de los conceptos.</li> <li>• Argumentación y redacción de las ideas.</li> </ul>	40

### Calificaciones

Para aprobar la asignatura se tiene que haber realizado todas las actividades planteadas en la materia y superar la prueba final de reflexión

## PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA

Actividades	Fecha de realización	Fecha de entrega
Diseño de estrategias de enseñanza innovadoras que aborden diferentes situaciones problemáticas, utilizando herramientas de IA.	Tres primeras sesiones	12 de noviembre
Propuestas de planes de mejora basados en indicadores de calidad, apoyados por análisis de datos con IA, para optimizar y maximizar el impacto de las estrategias presentadas.	Sesiones 4 - 5	19 de noviembre

Diseño de herramientas de evaluación efectivas para una evaluación formativa y formadora, incorporando tecnologías de IA para personalizar la retroalimentación.

Sesiones 6-7

26 de noviembre

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

### Bibliografía Básica

- Ainscow, M., Hopkins, D., Soutworth G. y West, M. (2001). *Hacia escuelas eficaces para todos. Manual para la formación de equipos docentes*. Madrid: Narcea
- Armstrong, T. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula: Guía práctica para educadores*. Barcelona: Paidós.
- Blanchard, M., & Muzás, D. (2016). *Los proyectos de aprendizaje: Un marco metodológico clave para la innovación*. Madrid: Narcea.
- Escamilla González, A. (2014). *Inteligencias múltiples. Claves y propuestas para su desarrollo en el aula*. Barcelona: Graó.
- Fernández Navas, M. & Alcaraz Salarirche, N. (Coords.). (2016). *Innovación educativa más allá de la ficción*. Madrid: Pirámide.
- Furman, M. (2021). *Enseñar Distinto. Guía para innovar sin perderse por el camino*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Hernández C., C. A., & Guárate E, A. Y. (2017). *Modelos didácticos para situaciones y contextos de aprendizaje*. Madrid: Narcea.
- Hilario Silva, P., Maestro, J.A., Valladares Cortés, Mª y Moya Muñoz, C. (2020). *Metodologías para una educación innovadora. Casos prácticos*. Madrid: Cuadernos de Pedagogía.
- Iglesias Muñoz, J. C.; González García, L. F. y Fernández-Río, J. (coords.) (2017) *Aprendizaje cooperativo. Teoría y práctica en las diferentes áreas y materias del currículum*. Madrid: Pirámide.
- Johnson, D.W., & Johnson, R.T. (2016) *La evaluación en el aprendizaje cooperativo. Cómo mejorar la evaluación individual a través del grupo*. Madrid: SM
- Malpica Basurto, F. (2013). *8 ideas clave. Calidad de la práctica educativa*. Barcelona: GRAO.
- McIntosh, E. (2016) *Pensamiento de diseño en el aula: cómo lograr que surjan nuevas ideas y hacerlas realidad*. Madrid: SM.
- Poyatos Dorado, M., Fernández Aguirre, R., & Hernando Calvo, A. (2018). *Paisajes de aprendizaje* [ePub]. Publicación en línea · ePub. Madrid. Recuperado de <https://www.comunidad.madrid/publicacion/ref/16416>
- Rodríguez Navarro, H. & Zubillaga del Río, A. (Coord.) (2020). *Reflexiones para el cambio: ¿Qué es innovar en educación?* ANELE - REDE. Recuperado de [https://anele.org/pdf/libros/Libro-reflexiones\\_para\\_el\\_cambio.pdf](https://anele.org/pdf/libros/Libro-reflexiones_para_el_cambio.pdf)
- Sanmartí, N. (2019). *Avaluar i aprendre: un únic procés*. Barcelona: Octaedro.
- Santiago Campión, R., Bergmann, J. (2018). *Aprender al revés: Flipped Classroom 3.0 y Metodologías activas en el aula*. Barcelona: Paidós.
- Vicerrectorado de Innovación Educativa (2023). *Guía para integrar las tecnologías basadas en inteligencia artificial generativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. UNED
- Zariquiey Biondi, F. (2016) *Cooperar para aprender. Transformar el aula en una red de aprendizaje cooperativo*. Madrid: SM

### Bibliografía Complementaria

Ainscow, M., Beresford, J., Harris, A., Hopkins, D., & West, M. (2018). Crear condiciones para la mejora del trabajo en el aula: manual para la formación del profesorado. Madrid: Narcea.

Bonals, J. (2013). La práctica del trabajo en equipo del profesorado. Barcelona: Graó.

Carbonell Sebarroja, J. (2015). Pedagogías del siglo XXI. Alternativas para la innovación educativa. Barcelona: Octaedro.

Marzano, R. J., & Kendall, J. S. (2008). Designing and Assessing Educational Objectives: Applying the New Taxonomy. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Meirieu, P. (1998). Frankenstein educador. Barcelona: Laertes.

Musons, J. (2021). Reinventar la escuela: Una brújula para familias y educadores para comprender la educación del siglo XXI. Barcelona: Arpa & Alfil editores.

Rivas Navarro, M. (2000). Innovación educativa, teoría, procesos y estrategias. Madrid: Síntesis.

## **Enlaces de interés**

Graó. Aula de Secundaria

<https://www.grao.com/es/aula-de-secundaria>

Cuadernos de Pedagogía

<https://www.cuadernosdepedagogia.com/content/Inicio.aspx>

Revista Tándem. Didáctica de la Educación Física.

<https://www.grao.com/es/tandem>

Revista Alambique. Didáctica de las Ciencias Experimentales.

<https://www.grao.com/es/alambique>

George Lucas. Educational Foundation.

<https://www.edutopia.org/>

Grup de Treball Avaluar per Aprendre

<https://avaluarperaprendre.cat/>