



ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

Plan de estudios 2023

Modalidad Mixta

I. Identificación de la asignatura

Nombre de la Asignatura	Clave	Ubicación en el mapa curricular (semestre y número de asignatura)	Trayecto Formativo
Gestión del conocimiento e innovación tecnológica	MEGC2023103	Primer Semestre	Gestión Educativa

Horas Bajo la Conducción de un Docente (HBCD)	Horas de Trabajo Independiente (HTI)	Total de Horas	Total de Créditos
32	48	80	5

N° de sesiones presenciales Bajo la conducción de un docente	N° de sesiones en línea (sincrónicas) Bajo la conducción de un docente
4	4

II. Introducción o marco de referencia

La innovación tecnológica ha propiciado un cambio significativo en la sociedad actual, y representa una oportunidad para las instituciones educativas. Sin embargo, la extensión de los programas académicos, la carencia de estrategias para gestionar el conocimiento y el énfasis en el manejo de información como principal característica del diseño curricular de los programas educativos, generan dificultades en los procesos de innovación tecnológica, ya que esto implica una serie de cambios en la concepción y manejo de la tecnología, así como del rol que desempeñan los docentes y directivos en los sistemas de formación actual. De ahí que la asignatura gestión del conocimiento e innovación

tecnológica tiene como propósito brindar a los maestrantes los aspectos teóricos de la gestión del conocimiento y los principios metodológicos para su implementación en escenarios educativos, considerando el uso de la tecnología como herramienta fundamental para la innovación. “La introducción de nuevas tecnologías generalmente va acompañada de unos cambios importantes en la organización del trabajo” (Bates 1991:34). Los docentes han de abordar la gestión del conocimiento como un proceso centra en la innovación de escenarios educativos mediados por la tecnología.

Además, el maestrante será capaz de realizar acciones en la gestión escolar a partir de diagnósticos, para contribuir a la calidad de los resultados educativos y asumir un nuevo rol en los distintos entornos virtuales, generando situaciones de aprendizaje situado frente a las distintas necesidades. Este curso se vincula con desarrollo de habilidades y construcción del aprendizaje en el niño de preescolar, adecuaciones curriculares para el aprendizaje en preescolar y diseño de ambientes y estrategias de aprendizaje en preescolar ya que da elementos que permitirán al docente aplicar lo aprendido. Como lo mencionan en “un modelo de autoaprendizaje con integración de las tic y los métodos de gestión del conocimiento” los autores Fernández Aedo, Raúl Rubén, etc...

III. Enfoque educativo.

Como se percibe en la Nueva Escuela Mexicana es necesario conocer las bases metodológicas del conocimiento académico, el contexto y trabajar de acuerdo a la teoría humanista para implementar escenarios educativos que ayuden a mejorar los procesos de aprendizaje e innovar a través de la aplicación de las nuevas tecnologías y metodologías.

IV. Propósito (s) del curso

Articular los aspectos teóricos de la gestión del conocimiento y los principios metodológicos para su implementación en escenarios educativos, considerando el uso de la tecnología como herramienta fundamental para la innovación.

V. Competencias a las que contribuye el curso.

Competencias genéricas	
Competencia	Unidades o indicadores de Competencia
Resolución de problemas: Resuelve problemáticas de su contexto de forma original e innovadora empleando contenidos y estrategias didácticas	Gestiona los saberes necesarios para transformar sus prácticas de forma responsable.

acordes con las metas de aprendizaje y del desempeño docente	
Pensamiento crítico y reflexivo: Desarrolla el pensamiento crítico reflexivo en la toma de decisiones y la emisión de juicios considerando el análisis, la comparación, la evaluación y la interpretación de aspectos teóricos o sucesos de contexto	Reconoce sus saberes relacionados con la temática o el entorno que le rodea para determinar los procesos de aplicación pertinentes. Aplica el pensamiento crítico para afrontar las exigencias del entorno profesional y social.
Uso de la tecnología: Aplica la tecnología de la información y la comunicación como herramienta de apoyo para la solución de retos que enfrenta la profesión docente a través del uso de recursos y metodologías pertinentes en el contexto	Implementa procesos tecnológicos en situaciones personales y profesionales. Participa en comunidades de trabajo y de colaboración empleando las TIC en la solución de problemas del campo profesional y personal.
Investigación e innovación: Sistematiza proyectos de investigación que contribuyen al mejoramiento y construcción de ambientes de aprendizaje, conforme a los enfoques educativos actuales.	Aplica técnicas, instrumentos y métodos de la investigación cuantitativa y cualitativa para la gestión del conocimiento pertinente en el área. Analiza los aspectos que conforman los programas de innovación educativa en entornos tecnológicos.

Competencias profesionales	
Competencia	Unidades o indicadores de Competencia
Planifica situaciones didácticas con fundamentos psicopedagógicos acordes con las necesidades del contexto y las características de los alumnos.	Aplica diagnósticos para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Aplica estrategias de aprendizaje empleando los recursos tecnológicos de acuerdo con las características de los alumnos en el nivel preescolar.
Evalúa los procesos de aprendizaje y enseñanza considerando criterios, productos y/o niveles de	Utiliza los diversos tipos de evaluación del aprendizaje aplicando instrumentos pertinentes. Interpreta los resultados de las evaluaciones para realizar adecuaciones curriculares y estrategias de aprendizaje.

dominio, mediante estrategias e instrumentos pertinentes, válidos y confiables.	
Construye ambientes favorables para el aprendizaje	Promueve un clima de respeto, confianza, democracia e inclusión para fortalecer el desarrollo autónomo de los alumnos. Utiliza los recursos tecnológicos para crear ambientes de aprendizaje.

VI. Otras asignaturas con las que se relaciona

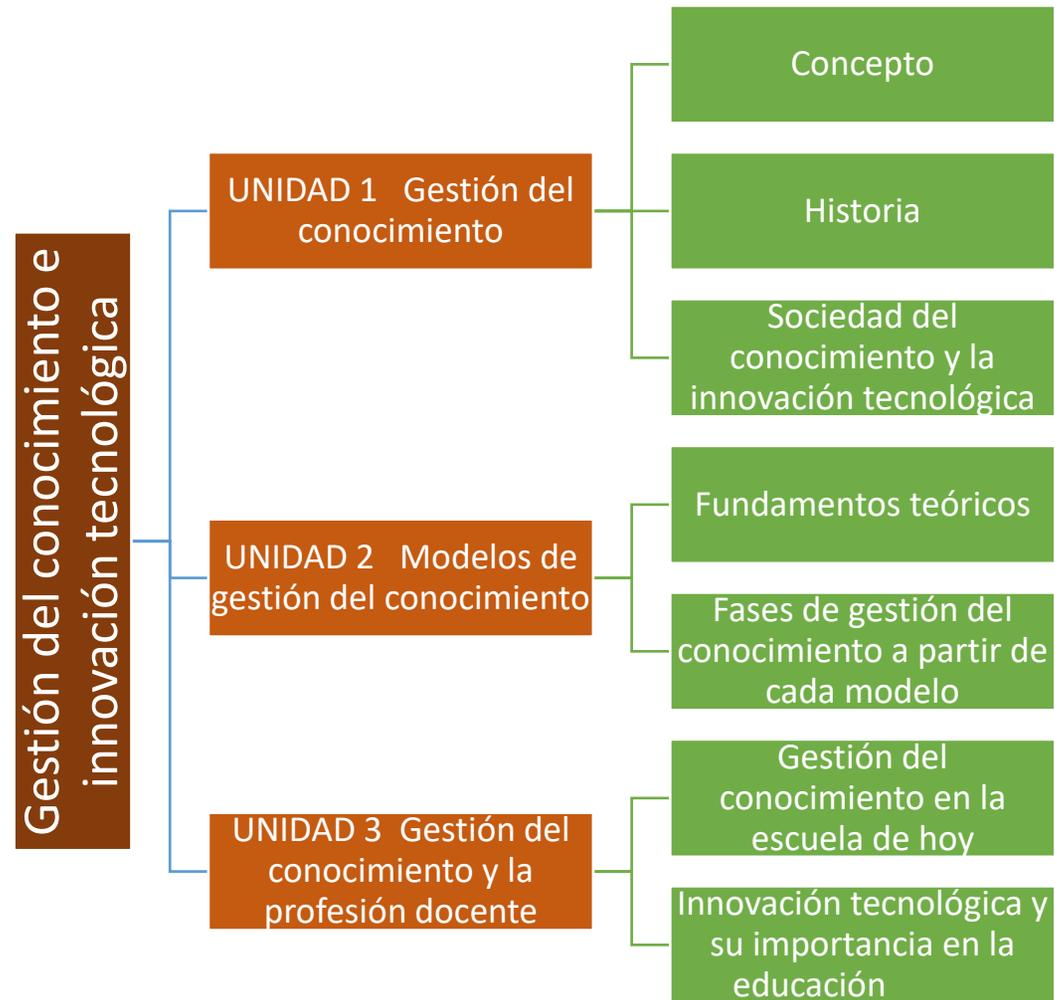
El curso de Gestión del conocimiento e innovación tecnológica se relaciona de una u otra manera con todos los cursos ya que simplifica y agiliza las tareas, así como investigar e innovador en el perfil docente. Dentro de la malla curricular del programa de la maestría en Educación Preescolar se relaciona con los siguientes cursos ya que se aplicara las habilidades y los conocimientos adquiridos en el curso como la investigación, la innovación y resolución de problemas.

- Diseño de ambientes y estrategias de enseñanza-aprendizaje
- Investigación-acción en la educación
- Proyectos de innovación educativa

VII. Estructura general del Curso o Asignatura y Esquema (representación gráfica)

La nueva sociedad digital requiere nuevos planteamientos y estrategias para el flujo de la información que les permita estimular la innovación y saber cómo enfrentarse a cualquier situación que se le presente en el ámbito educativo, poder tener los conocimientos y las habilidades y estar actualizados en la nueva escuela.

Representación gráfica:



VIII. Métodos de conducción de las sesiones (seminario, taller, curso, etc.) y estrategias de enseñanza (metodologías) sugeridas.

Este curso está diseñado con la finalidad de autogestionar el conocimiento, aplicarlo y mejorar el desempeño docente, por tanto, es necesario que el docente trabaje con la estrategia de aprendizaje basado en problemas tiene la finalidad de mostrar al estudiante un escenario real o simulado que permita su análisis, argumentación y evaluación, considerando posibles alternativas de solución a partir de los elementos teóricos brindados en el proceso formativo. Esto promueve la capacidad crítica, reflexiva y de emprendimiento para generar estrategias pertinentes en el contexto profesional, utilizando el aprendizaje colaborativo y el aula invertida.

Para la realización del Aprendizaje basado en problemas se realizan las siguientes acciones metodológicas:

1. Presentación del problema (diseñado o seleccionado): se describe una situación real que muestra las diversas problemáticas y retos que manifiesta la gestión del conocimiento en los procesos de enseñanza-aprendizaje, por ejemplo: la confusión entre conocimiento e información, el manejo de estrategias didácticas sin considerar la argumentación y análisis, así como la falta de innovación tecnológica en las aulas.
2. Identificación de las necesidades de aprendizaje: se realiza un análisis de las necesidades que experimentan los estudiantes y el docente en la situación analizada, de tal manera, que pueden observarse los vacíos y carencias en los procesos metodológicos que se encuentran inmersos en dicha situación.
3. Se buscan alternativas de solución al problema: a partir de los contenidos de la unidad, se brindan posibles soluciones al problema, argumentando su pertinencia y una propuesta de acciones lógicas y sistemáticas. Se establece una propuesta curricular a partir de la metodología socioformativa, con la finalidad de dar respuesta a las necesidades de la sociedad actual.
4. Se resuelve el problema o se reconocen problemas nuevos: a partir de la alternativa de solución, se describen los beneficios y/o retos que la situación experimenta a partir de las acciones sugeridas. De esta forma, se plantean logros o aspectos a mejorar en futuras ocasiones.

Para lograr que el aprendizaje basado en problemas sea exitoso se sugiere realizar las siguientes acciones:

1. Redactar un problema con las siguientes características:
 - 1.1 Describir una necesidad que sea relevante en un contexto de aprendizaje. Puede vincularse con un proceso escolar, un ambiente educativo no formal, o bien, un escenario de formación en el ámbito organizacional (capacitación)
 - 1.2 Describir un escenario en el que aparece la necesidad anteriormente señalada (nivel educativo, ámbito organizacional, etc.)
 - 1.3 Establecer las habilidades del pensamiento complejo que intervienen en la problemática descrita.
 - 1.4 Realizar un artículo para compartir el impacto de la gestión del conocimiento en la profesión docente.
 - 1.5 Describir el modelo de gestión que se aplica en la actualidad en el nivel educativo de la propia práctica en el nivel de preescolar.

Sugerir posibles opciones de abordaje de la necesidad a partir de los aspectos descritos en la situación.

IX. Contenidos temáticos organizados por unidades progresivas de aprendizaje y estrategias de enseñanza aprendizaje.

Contenidos de la asignatura

Unidad de Aprendizaje (UA): I.			Duración: 3 semanas
Estructura temática	Saber (conceptual, factual)	Saber hacer (procedimental)	Saber ser (actitudinal)
1 Gestión del conocimiento 1.1 Concepto 1.2 Historia 1.3 Sociedad del conocimiento y la innovación tecnológica	Describe la conceptualización de gestión del conocimiento	Aplica la gestión del conocimiento en su propio aprendizaje	Concluye con su conceptualización personal de gestión del conocimiento
Estrategia didáctica sugerida			
Tipo de estrategia didáctica: Aprendizaje basado en problemas		Nombre de la estrategia didáctica: Identificar de acuerdo con el contexto un problema y realizar la investigación e indagación implicando en su propia gestión del conocimiento.	
Actividades de aprendizaje y recursos: Partir de una problemática, la problemática puede ser del contexto social o problemáticas que comúnmente se presentan en los niños, como problemas de aprendizaje, problemas de conducta, etc. El problema debe ser seleccionado por el docente del curso o por cada docente participante de la maestría. Siendo un problema al que se le dará seguimiento para solucionarlo a partir del diseño a lo largo del curso.			
Actividades sugeridas para las horas de trabajo independiente (HTI) Realizar actividades de aprendizaje que le permitan al docente indagar sobre el concepto, la historia, la sociedad del conocimiento y la innovación tecnológica y como está implicado en su propia gestión del conocimiento. Estas actividades pudieran ser en trabajo colaborativo y por equipos. Video de presentación y motivos del porque está estudiando la maestría:			
Actividades sugeridas para las horas bajo la conducción de un docente (HBCD) en línea Realizar un ensayo en el que explique y argumente como a partir de la gestión del conocimiento y la innovación tecnológica puede dar solución a la problemática y diseñe un cuadro de estrategias a realizar, desde la investigación hasta la evaluación para poder dar solución a la situación.			
Actividades sugeridas para las horas bajo la conducción de un docente (HBCD) presenciales			

Realizar cuadros, escritos, organizadores gráficos que sintetizen el concepto, la historia, sociedad del conocimiento y la innovación tecnológica.

Exposiciones del tema, foros o debates sobre los beneficios y desafíos de utilizar tecnología en la gestión del conocimiento:

Recursos:

- Computadora
- Internet
- Cuenta de correo
- Pérez Zúñiga, R., Mercado Lozano, P., Martínez García, M., Mena Hernández, E., & Partida Ibarra, J. Á. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 847-870. <https://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v8n16/2007-7467-ride-8-16-00847.pdf>
- Solé Blanch, J. (2020). El cambio educativo ante la innovación tecnológica, la pedagogía de las competencias y el discurso de la educación emocional: Una mirada crítica. *El cambio educativo ante la innovación tecnológica, la pedagogía de las competencias y el discurso de la educación emocional: una mirada crítica*, 101-121. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/199541/20945-73685-3-PB.pdf?sequence=1>

Evidencias de aprendizaje sugeridas:

Trabajo de investigación acerca de la elección de un problema que se presenta en la escuela utilizando los cuadros comparativos y los ensayos para las estrategias.

Unidad de Aprendizaje (UA): II.			Duración: 3 semanas
Estructura temática	Saber (conceptual, factual)	Saber hacer (procedimental)	Saber ser (actitudinal)
2 Modelos de gestión del conocimiento 2.1. Fundamentos teóricos 2.2. Fases de gestión del conocimiento a partir de cada modelo	Identifica los fundamentos teóricos de la gestión del conocimiento Describe los modelos de gestión del conocimiento	Evalúa los modelos de gestión analizados en el tema	Reflexiona sobre los modelos de gestión del conocimiento
Estrategia didáctica sugerida			
Tipo de estrategia didáctica:		Nombre de la estrategia didáctica:	
Aprendizaje basado en problemas Trabajo colaborativo		Buscando estrategias para la resolución de problemas y compartir	
Actividades de aprendizaje y recursos			

Actividades sugeridas para las horas de trabajo independiente (HTI)

Realizar una investigación sobre los fundamentos teóricos de la gestión del conocimiento y la implicación de la innovación tecnológica en este, puede realizarse a partir de plasmarlo en una presentación o video para compartirlo partir de un canal de YouTube o redes de comunicación diversas.

Investigar los modelos de gestión del conocimiento y realizar un diagrama donde plasme la propia concepción de estos

Modelo de Wiig

Modelo de Nonaka y Takeuchi

Modelo de integración de tecnología de Kerschberg

Modelo integrado situacional de Riesco

Modelo de gestión tecnológica del conocimiento de Paniagua y López

Modelo holístico de Angulo y Negrón

Modelo monitor de activos intangibles de Sveiby

Modelo de Bustelo y Amarilla

Actividades sugeridas para las horas bajo la conducción de un docente (HBCD) en línea

Realizar un cuadro comparativo con las diversas formas de conocimiento (público, compartido y personal) y tipos de conocimiento (Factual, conceptual, expectativas y metodológico) a partir de este pueden realizar actividades para reflexionar sobre cómo han aplicado este tipo y forma de conocimiento en su labor docente a partir de un foro de discusión.

Elaborar un Diagrama de los modelos de gestión

Actividades sugeridas para las horas bajo la conducción de un docente (HBCD) presenciales

Foro sobre un estudio de caso donde se ha utilizado herramientas tecnológicas para gestionar su conocimiento

Presentación del diagrama de los modelos de gestión y ejemplificar en el contexto real que les ha tocado trabajar

Retomando la problemática de la unidad uno y el ensayo realizado complementan su argumentación y amplían su cuadro de estrategias para fundamentar a partir de los modelos las diversas estrategias y acciones a realizar para dar solución a la problemática inicial.

Recursos:

- Computadora
- Internet
- Cuenta de correo
- Aplicación <https://app.messagebird.com/auth/sign-up>
- Plataformas como canva, wordwall
- Minakata Arceo, A. (2009). Gestión del conocimiento en educación y transformación de la escuela: Notas para un campo en construcción. Sinéctica, (32), 17-19. <https://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n32/n32a8.pdf>
- Aedo, R. R. F., Ramos, E. C., y Romero, M. E. D. (2008). Un modelo de autoaprendizaje con integración de las TIC y los métodos de gestión del conocimiento. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 11(2), 137-149. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331427209007.pdf>

Evidencias de aprendizaje sugeridas:

Video o presentación acerca de herramientas de inteligencia artificial para la gestión del conocimiento y Fundamentación ampliada del ensayo

Unidad de Aprendizaje (UA): III.			Duración: 3 semanas
Estructura temática	Saber (conceptual, factual)	Saber hacer (procedimental)	Saber ser (actitudinal)
3 Gestión del conocimiento y la profesión docente 3.1 Gestión del conocimiento en la escuela de hoy 3.2 Innovación tecnológica y su importancia en la educación	Distingue la importancia de la gestión del conocimiento en la profesión docente Conoce las tecnologías de las que puede hacer uso	Diseña actividades para la gestión del conocimiento en el aula	Respeta las opiniones de otros al establecer las actividades propuestas Emplea las tecnologías en la gestión del conocimiento y en su desempeño docente
Estrategia didáctica sugerida			
Tipo de estrategia didáctica:		Nombre de la estrategia didáctica:	
Aprendizaje basado en problemas Trabajo colaborativo		La innovación tecnológica y su implicación en la educación	
Actividades de aprendizaje y recursos:			

En esta unidad es importante reflexionar sobre la gestión del conocimiento y como a la par de lo que se ha aprendido hasta el momento se ha reflexionado sobre una problemática y sus implicaciones, como ha influido para encontrar solución a dicha problemática, Por tanto, se recomienda iniciar esta unidad investigando en que consiste la innovación tecnológica y su implicación en la educación, para posteriormente retomar el ensayo, en específico el cuadro de estrategias y acciones y diseñar una planeación para aplicarla y evaluar los resultados.

A la par que se aplica y se evalúan resultados el docente investiga en que consiste la gestión del conocimiento en la escuela de hoy y realizan un escrito sobre lo analizado.

Actividades sugeridas para las horas de trabajo independiente (HTI)

Para concluir el curso redactan en un informe de los resultados obtenidos. En el contenido debe abordar desde la gestión del conocimiento, es decir como estuvo implicado este proceso en el intento de dar solución a la problemática, el diseño de una planeación, de por lo menos de una semana, así como la evaluación y los resultados obtenidos, pudiendo argumentar como estuvo implicada la gestión del conocimiento del propio alumno. Como conclusiones deberá reflexionar sobre el curso y sus implicaciones en el desempeño del docente, de los alumnos y de la institución. Por otra parte, reflejar como le daría continuación a la solución de dicha problemática. Todo lo anterior con sustento teórico.

Actividades sugeridas para las horas bajo la conducción de un docente (HBCD) en línea

Durante la sesión de línea reflexionar acerca de lo investigado y de cómo influye la tecnología para la gestión del conocimiento y como está involucrada en la resolución de problemas, puede ser por medio de lluvia de ideas, exposiciones orales, ejemplificación y foros de discusión.

Actividades sugeridas para las horas bajo la conducción de un docente (HBCD) presenciales

Elaborar la planeación del planteamiento del problema y hacer el análisis de casos, desarrollando el pensamiento crítico y analítico y compartiendo los conocimientos de manera colaborativa.

Recursos:

- Computadora
- Internet
- Cuenta de correo
- Lebrato, L. T. (2015). La gestión de información y la gestión del conocimiento. Revista Archivo Médico de Camagüey, 19(2), 96-98. <https://www.medigraphic.com/pdfs/medicocamaguey/amc-2015/amc152b.pdf>
- Tobón, S. T., Torres, S. C., Ramos, J. B. V., & Loya, J. L. (2015). Proyectos formativos y desarrollo del talento humano para la sociedad del conocimiento. Acción pedagógica, 24(1), 20-31. [file:///C:/Users/Titulacion%20Tere%20C/Downloads/Dialnet-ProyectosFormativosYDesarrolloDelTalentoHumanoPara-6224808%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Titulacion%20Tere%20C/Downloads/Dialnet-ProyectosFormativosYDesarrolloDelTalentoHumanoPara-6224808%20(2).pdf)

Evidencias de aprendizaje sugeridas:

Ensayo de informe final del proyecto integrador con el uso de la tecnología reconociendo el proyecto integrador como manifestación de sus conocimientos, habilidad para organizar la información y utilizar diversidad de herramientas digitales y actitud crítica y reflexiva ante la presentación del proyecto.

X. Criterios y tipos de evaluación de los aprendizajes.

Evaluación del aprendizaje.

La evaluación permite conocer el avance académico de los maestrantes, se enfoca en la teoría y práctica de los temas. Cada alumno debe demostrar en las evaluaciones la comprensión de los contenidos y que se encuentra en condiciones de aplicarlos, a través de competencias desarrolladas y/o consolidadas. Así, una parte decisiva del desarrollo de competencias es la evaluación del proceso. La evaluación de competencias sugiere la consideración de los siguientes aspectos:

- a) Las evidencias de aprendizaje serán valoradas a través de criterios de desempeño o de producto, mismos que se encontrarán de manera explícita en los instrumentos de evaluación. De esta manera, los conocimientos, habilidades y actitudes, deberán ser aspectos medibles y evaluables en el desempeño de los estudiantes, para lo cual se sugiere utilizar instrumentos de evaluación, por ejemplo, rúbricas y listas de cotejo, entre otros.
- b) Las actitudes que evidencien los maestrantes en el desarrollo de las actividades de aprendizaje serán valoradas de forma individual y colaborativa, teniendo en cuenta la autoevaluación y la coevaluación; mientras que la valoración del saber y saber-hacer, correrá a cargo del docente y de los propios estudiantes; es decir, se sugiere incluir una coevaluación y una heteroevaluación.
- c) Evaluación formativa: se hace con el objetivo de que el maestrante conozca cómo va en el proceso de desarrollo, cuáles son los aspectos que ya ha logrado y en cuáles debe mejorar, de manera que pueda realizar actividades que le permitan ir mejorando su aprendizaje; por lo que debe hacerse durante todo el proceso de formación.
- d) Evaluación sumativa: es la evaluación que se hace al final del proceso y tiene como objetivo valorar el desarrollo final de las competencias. Debe incluir procesos de autoevaluación (el estudiante se evalúa, asimismo), coevaluación (los estudiantes se evalúan entre ellos mismos) y heteroevaluación (el profesor evalúa a sus estudiantes).
- e) Criterios de evaluación: son los indicadores que permitirán evaluar las evidencias del desarrollo de los elementos de competencia que se van trabajando en el curso o módulo. Deben elaborarse lo más concreto posible, de manera que la evaluación sea objetiva. Así los criterios de evaluación responden a la pregunta ¿Cómo se van a evaluar las evidencias desarrolladas por los estudiantes como producto de sus actividades?

XI. Indicadores, descriptores de evaluación (dimensiones cognoscitiva, procedimental y actitudinal).

Evaluación integral de procesos y productos (ponderación /evaluación sumativa): Se mostrará una distribución de los porcentos (ponderación) correspondientes a cada evidencia evaluativa que se haga en la Unidad de Aprendizaje (UA), incluyendo exámenes si se van a realizar. El porcentaje correspondiente a exámenes no debe ser mayor al 30 % de la ponderación total.

Como ejemplo:

Evidencia	Ponderación
Participación	10 %
Exposición oral	20 %
Resumen e informe	30 %
Problemas resueltos	20 %
Exámenes	20 %

Los porcentos deben ponderarse de manera tal que no haya una sola evidencia que repruebe al alumno en la evaluación, sin darle la oportunidad de lograr el desarrollo de las competencias previstas en el curso.

Producto Integrador del Aprendizaje (PIA):

Integrar en una presentación la problemática que se identificó en la unidad 1 con la implementación de un modelo del conocimiento descartando los modelos tradicionales y optando por un enfoque más tecnológico para hacer frente a la Nueva Escuela Mexicana.

XII. Bibliografía básica y complementaria y recursos digitales actualizados.

1. Bibliografía básica:

Aedo, R. R. F., Ramos, E. C., y Romero, M. E. D. (2008). Un modelo de autoaprendizaje con integración de las TIC y los métodos de gestión del conocimiento. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 11(2), 137-149. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331427209007.pdf>

Cobo, C. (2016). La Innovación Pendiente.: Reflexiones (y Provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento. Penguin Random House. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=rKu5DAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=innovacion+tecnol%C3%B3gica+en+educaci%C3%B3n&ots=bUBMQBLGvC&sig=X9CfUh3kEDBMvWVCq9NLod_R5ss#v=onepage&q=innovacion%20tecnol%C3%B3gica%20en%20educaci%C3%B3n&f=false

Minakata Arceo, A. (2009). Gestión del conocimiento en educación y transformación de la escuela: Notas para un campo en construcción. *Sinéctica*, (32), 17-19. <https://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n32/n32a8.pdf>

Pérez Zúñiga, R., Mercado Lozano, P., Martínez García, M., Mena Hernández, E., & Partida Ibarra, J. Á. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 847-870. <https://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v8n16/2007-7467-ride-8-16-00847.pdf>

Solé Blanch, J. (2020). El cambio educativo ante la innovación tecnológica, la pedagogía de las competencias y el discurso de la educación emocional: Una mirada crítica. *El cambio educativo ante la innovación tecnológica, la pedagogía de las competencias y el discurso de la educación emocional: una mirada crítica*, 101-121. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/199541/20945-73685-3-PB.pdf?sequence=1>

Tobón, S. T., Torres, S. C., Ramos, J. B. V., & Loya, J. L. (2015). Proyectos formativos y desarrollo del talento humano para la sociedad del conocimiento. *Acción pedagógica*, 24(1), 20-31. [file:///C:/Users/Titulacion%20Tere%20C/Downloads/Dialnet-ProyectosFormativosYDesarrolloDelTalentoHumanoPara-6224808%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Titulacion%20Tere%20C/Downloads/Dialnet-ProyectosFormativosYDesarrolloDelTalentoHumanoPara-6224808%20(2).pdf)

Supermane, S., & Tahir, L. M. (2017). Knowledge management in enhancing the teaching and learning innovation. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 7(6), 721-727.

Becerra-Fernandez, I., Sabherwal, R. (2014). *Knowledge Management: Systems and Processes*. Taylor & Francis.

Technological Innovations in Education: Applications in Education and Teaching. (2023). Suiza: Springer Nature Singapore.

2. Bibliografía complementaria:

Lebrato, L. T. (2015). La gestión de información y la gestión del conocimiento. *Revista Archivo Médico de Camagüey*, 19(2), 96-98. <https://www.medigraphic.com/pdfs/medicocamaguey/amc-2015/amc152b.pdf>

3. Recursos digitales:

[Función pública]. (2018, mayo, 9). Esto es lo que necesita saber sobre Gestión del conocimiento y la innovación. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/Kb-47FPKVak>
Fundación General de la Universidad de La Laguna. (2017, marzo, 2) Gestión del conocimiento. [Video]. YouTube. https://youtu.be/d9_IL1rukBY

Mendoza, F. [UGM]. (2019, mayo, 20). La tecnología y la educación. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8Czk6FtNxjk>

Szocs, S. [TEDxAvCorrientes]. (2013, octubre, 23). Una mirada sobre la educación y tecnología. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/PVBXusVXDQM>

Salinas, A. O. [Imagina Educación]. (2020, marzo, 28). Innovación Tecnológica en Educación. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/pYSHRgXE2eU>

--

XIII. Elaboración del perfil deseable guíe el programa de asignatura o curso.

Perfil del docente:

Identificar áreas de innovación, así como resolver problemáticas mediante la Tecnología Educativa e implementar estrategias para el aprendizaje donde pueden concebir y gestionar proyectos innovadores, entre otras, contribuyendo con todo ello al desarrollo de la educación.

Académicos que elaboraron el programa de estudios de la asignatura o curso

Diseño original:	Actualización:	Revisión y validación:
Dra. María Teresa Cerda Orcio	Dra. María Teresa Cerda Orcio Mtra. Diana Elizabeth Cerda Orcio	Dra. Sonia Ivonne Garza Flores Subdirección Académica: responsable del Programa Educativo Dra. María Marisela Cifuentes Soto Coordinación General de Educación Normal y Actualización Docente

Fecha de elaboración	Fecha de última actualización	Número de versión
	28 de noviembre de 2023	V01