



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

DIRECCIÓN ACADÉMICA

COORDINACIÓN DE LA MAestrÍA EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES.

1. DATOS GENERALES DEL CURSO

Nombre del curso	Tendencias tecnológicas
Programa al que pertenece	Maestría en Gestión del Aprendizaje en Ambientes Virtuales
Créditos	6
Horas	96 (70 BCA, 26 AMI)
Fecha de elaboración	30 de octubre de 2019

2. COMPETENCIA

Desarrollar una visión prospectiva de las tecnologías para aplicarlas en la educación y conformar ambientes de aprendizaje más interactivos

3. COMPETENCIA GENERAL DEL PERFIL DE EGRESO CON QUE SE VINCULA O A LA QUE APOYA

- Propone soluciones mediadas por tecnologías acordes a las necesidades de aprendizaje.
- Desarrolla proyectos innovadores de aprendizaje en ambientes virtuales, desde la idea hasta la comercialización.

4. PRODUCTO INTEGRADOR

Proyecto de inclusión de innovación TIC en un ambiente de aprendizaje mediado por tecnologías

5. ESTRUCTURA DEL CURSO

Unidad 1	
Título	1. Contexto global de evolución de las tecnologías
Objetivo	Contextualizar el avance de las tecnologías para reflexionar acerca de su importancia y rol en la sociedad del conocimiento.
Contenido	<ol style="list-style-type: none">1. La evolución de las tecnologías2. La cuarta revolución industrial3. Educación 4.04. Prospectiva de la Tecnología Educativa



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

DIRECCIÓN ACADÉMICA

COORDINACIÓN DE LA MAESTRÍA EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES.

Unidad 2	
Título	2. Tecnologías emergentes
Objetivo	Reconocer las principales tecnologías que han emergido y que ofrecen una solución a
Contenido	<ol style="list-style-type: none">1. Big data2. Internet de las cosas3. Inteligencia artificial4. Blockchain5. Asistentes virtuales
Unidad 3	
Título	3. Tendencias en tecnologías aplicadas a la educación
Objetivo	Explorar las diversas tendencias que conforman el panorama de opciones de aplicación tecnológica al aprendizaje.
Contenido	<ol style="list-style-type: none">1 Realidad Virtual2 Realidad aumentada, Realidad Mixta3 Aprendizaje móvil4 Análíticas de aprendizaje5 Gamificación de cursos en línea6 MOOCs
Unidad 4	
Título	Construcción del proyecto de innovación educativa
Objetivo	Desarrollar un proyecto de innovación educativa con la aplicación de tendencias de las tecnologías
Contenido	<ol style="list-style-type: none">1 Delimitación de la intervención2 Análisis de las necesidades3 Diagnóstico4 Propuesta de innovación5 Estado del arte6 Justificación de la innovación7 Financiamiento



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

DIRECCIÓN ACADÉMICA

COORDINACIÓN DE LA MAESTRÍA EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES.

6. RECURSOS INFORMATIVOS

Bryan Alexander, Kevin Ashford-Rowe, Noreen Barajas-Murphy, Gregory Dobbin, Jessica Knott, Mark McCormack, Jeffery Pomerantz, Ryan Seilhamer, and Nicole Weber. (2019). Horizon Report: 2019 Higher Education Edition

Trevor Illtyd Williams . (1987). Historia de la tecnología. V. Ed Siglo XXI

Paricio Royo, Javier. (2009). Experiencias de innovación e investigación educativa en el nuevo contexto universitario. Ed. Prensas Universitarias de Zaragoza.

Hernández Martínez, Azucena (2013). Recursos Tecnológicos para la Enseñanza e Innovación Educativa. Ed. Síntesis.

Jean Claude Combessie. (2014). Investigación Educativa e Innovación. Ed. Neisa