

POSTGRADOS
UAUTÓNOMA



MÁS UNIVERSIDAD



Magíster en

Innovación y Tecnología Educativa



Modalidad
Online



Duración
4 semestres

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El Magíster en Innovación y Tecnología Educativa. de la Universidad Autónoma de Chile es un programa conducente a la obtención del grado académico de Magíster. Está dirigido a profesores, educadores y profesionales vinculados con procesos de enseñanza, aprendizaje y gestión educativa que buscan fortalecer su formación en innovación pedagógica, Educación Tecnológica e integración crítica de tecnologías digitales. Con un enfoque profesional, el programa articula fundamentos de la Educación Tecnológica, Competencias Digitales Docentes, ciudadanía digital, pensamiento computacional, inteligencia artificial, diseño de recursos y experiencias de aprendizaje, evaluación, analítica de datos y tecnologías emergentes. Asimismo, promueve la reflexión sobre la práctica docente y el diseño de proyectos de innovación, pertinentes y fundamentados en evidencia, atendiendo a criterios de inclusión, accesibilidad, ética, bienestar digital y sostenibilidad. El programa se desarrolla en cuatro semestres y culmina con una Actividad de Graduación en modalidad Proyecto de Innovación.



OBJETIVOS DEL PROGRAMA

1. Desarrollar competencias para analizar necesidades y desafíos educativos, diseñando soluciones tecnopedagógicas pertinentes que integren tecnologías digitales, inteligencia artificial y tecnologías emergentes en distintos contextos educativos.
2. Fomentar el desarrollo de capacidades para diseñar, implementar y evaluar recursos, experiencias de aprendizaje y proyectos de innovación educativa, considerando criterios de inclusión, accesibilidad, ética, sostenibilidad y uso responsable de las tecnologías.
3. Fortalecer la toma de decisiones profesionales basada en evidencia, analítica de datos y conocimiento del contexto, promoviendo el liderazgo y la gestión de procesos de transformación digital en instituciones y comunidades educativas.
4. Desarrollar un Proyecto de Innovación que responda a una necesidad educativa situada, mediante una propuesta viable, evaluable y fundamentada, que integre componentes tecnológicos, pedagógicos y de gestión.

¿A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO?

Profesores y profesoras, educadores/as, directivos/as, profesionales de apoyo pedagógico, coordinadores/as de innovación o tecnología educativa, coordinadores/as informáticos, diseñadores/as de recursos educativos y otros profesionales vinculados a procesos de enseñanza, aprendizaje, formación, innovación o gestión educativa, que cuenten con grado de licenciado o título profesional de al menos ocho semestres.

MALLA CURRICULAR

1º año	
SEMESTRE I	SEMESTRE II
Aprendizaje en Entornos Virtuales	Didáctica de la Educación Tecnológica
Fundamentos de la Innovación Educativa	Diseño de Experiencias de Aprendizaje con Tecnologías
Fundamentos de la Educación Tecnológica:	Desarrollo del Pensamiento Computacional
Inteligencia Artificial en Educación	Tecnologías Emergentes en Educación
Educación Digital	Estrategias Pedagógicas para la Innovación
Competencias Digitales en Educación	Proyectos de Innovación Educativa

2º año

SEMESTRE III

Analítica de Datos para la
Innovación Educativa

Evaluación de los Aprendizaje

Práctica Reflexiva en
Entornos Virtuales

Diseño de Proyectos de
Innovación Educativa

Actividad de Graduación I

SEMESTRE IV

Actividad de Graduación II

DESCRIPCIÓN DE ASIGNATURAS

Aprendizaje en Entornos Virtuales

Esta asignatura aborda los principios pedagógicos, comunicacionales y tecnológicos que sustentan el aprendizaje en entornos virtuales. Los y las estudiantes analizan criterios para participar, interactuar y aprender en espacios digitales, considerando la organización del trabajo académico, la colaboración, la comunicación efectiva y el uso responsable de plataformas institucionales. Asimismo, se promueve el desarrollo de habilidades para gestionar la propia trayectoria formativa en modalidad virtual, favoreciendo la autonomía, la autorregulación y el bienestar digital. Esta asignatura tiene carácter transversal y acompaña el proceso formativo del programa.

Fundamentos de la Innovación Educativa

Esta asignatura aborda los fundamentos conceptuales y metodológicos de la innovación educativa, comprendida como un proceso situado y sistemático de transformación orientado a responder a necesidades y desafíos de distintos contextos educativos. Los y las estudiantes analizan enfoques, condiciones y criterios para problematizar prácticas y procesos, diseñar alternativas de mejora y desarrollar procesos de experimentación y evaluación. Asimismo, se abordan metodologías y estrategias para la innovación, considerando la colaboración, la inclusión, la cultura organizacional y el uso pertinente de tecnologías digitales como elementos que pueden favorecer procesos de transformación educativa.

Fundamentos de la Educación Tecnológica

Esta asignatura aborda los fundamentos conceptuales, históricos, curriculares y normativos de la Educación Tecnológica, examinando su evolución, propósitos formativos y relación con los desafíos de la sociedad digital. Los y las estudiantes analizan marcos nacionales e internacionales vinculados con la Educación Tecnológica y la alfabetización tecnológica, comprendiendo sus implicancias para la enseñanza y el desarrollo de iniciativas educativas. Asimismo, se examinan las relaciones entre tecnología, sociedad y ambiente, incorporando perspectivas de inclusión, ética, sostenibilidad y participación crítica.

Inteligencia Artificial en Educación

Esta asignatura aborda los fundamentos, posibilidades y desafíos de la inteligencia artificial y la inteligencia artificial generativa en educación. Los y las estudiantes analizan sus aplicaciones en procesos de enseñanza, aprendizaje, evaluación, retroalimentación, gestión e innovación educativa, considerando criterios para seleccionar y utilizar estas tecnologías de manera pertinente. Asimismo, se examinan aspectos éticos y normativos relacionados con transparencia, sesgos, privacidad, autoría, uso responsable de datos y toma de decisiones. La asignatura promueve una integración crítica y responsable de la IA orientada a mejorar procesos y experiencias educativas.

Educación Digital

Esta asignatura aborda la educación digital como un campo orientado a comprender las transformaciones que las tecnologías producen en los procesos educativos, las prácticas profesionales y la participación en entornos digitales. Los y las estudiantes analizan aspectos vinculados con alfabetización y ciudadanía digital, acceso e inclusión, convivencia, seguridad, privacidad, bienestar y uso crítico de la información. Asimismo, se examinan criterios para favorecer una participación responsable, creativa y ética en la cultura digital, considerando sus implicancias para las comunidades y organizaciones educativas.

Competencias Digitales en Educación

Esta asignatura aborda el desarrollo de competencias digitales para el ejercicio profesional en contextos educativos. Los y las estudiantes analizan marcos nacionales e internacionales, con especial atención al Marco Orientador de Competencias Digitales Docentes, examinando sus dimensiones, niveles de progresión y posibilidades de aplicación en funciones de enseñanza, acompañamiento, coordinación e innovación. Asimismo, se desarrollan procesos de diagnóstico y análisis de evidencias que permitan identificar fortalezas y necesidades de desarrollo profesional para una integración crítica, ética e inclusiva de las tecnologías

Didáctica de la Educación Tecnológica

Esta asignatura aborda principios y estrategias didácticas para la enseñanza, el aprendizaje y el acompañamiento pedagógico en Educación Tecnológica. Los y las estudiantes analizan la progresión de los aprendizajes y las estrategias de evaluación del área, profundizando en procesos de diseño, creación, prototipado y evaluación de soluciones tecnológicas. Asimismo, se abordan enfoques de aprendizaje maker y criterios para el uso pedagógico de espacios de creación y fabricación, integrando tecnologías, materiales y recursos en experiencias orientadas a la experimentación y la resolución de problemas.

Diseño de Experiencias de Aprendizaje con Tecnologías

Esta asignatura aborda el diseño de experiencias de aprendizaje mediadas por tecnologías y el desarrollo de recursos educativos digitales desde una perspectiva tecnopedagógica. Los y las estudiantes analizan necesidades de aprendizaje y aplican marcos de integración tecnológica como TPACK y SAMR para fundamentar decisiones sobre la articulación entre objetivos, estrategias pedagógicas y tecnologías. Asimismo, diseñan, desarrollan y evalúan experiencias y recursos considerando criterios pedagógicos, comunicacionales, de accesibilidad e inclusión. El trabajo se orienta a la creación de propuestas coherentes con las características de los contextos educativos y sus destinatarios.

Desarrollo del Pensamiento Computacional

Esta asignatura aborda los fundamentos del pensamiento computacional y sus posibilidades de integración en distintos contextos educativos, con especial atención a la Educación Tecnológica y a propuestas interdisciplinarias. Los y las estudiantes analizan procesos como descomposición, reconocimiento de patrones, abstracción y diseño de algoritmos, junto con estructuras de programación como secuencias, ciclos y condicionales. Asimismo, exploran actividades desenchufadas, entornos de programación y recursos tecnológicos para diseñar experiencias orientadas a la resolución de problemas, la creatividad y la construcción de soluciones. La asignatura promueve su incorporación progresiva y pedagógicamente pertinente.

Tecnologías Emergentes en Educación

Esta asignatura analiza tecnologías emergentes y sus implicancias pedagógicas, éticas y organizacionales en contextos educativos. Los y las estudiantes exploran tendencias como realidad aumentada, realidad virtual, simuladores, robótica, sistemas adaptativos, inteligencia artificial generativa y otros desarrollos tecnológicos relevantes para la enseñanza. Se enfatiza la evaluación crítica de su pertinencia, accesibilidad, factibilidad y aporte al aprendizaje, evitando enfoques centrados únicamente en la novedad tecnológica. La asignatura promueve decisiones pedagógicas fundamentadas para integrar tecnologías emergentes en experiencias educativas significativas.

Estrategias Pedagógicas para la Innovación

Esta asignatura aborda enfoques, metodologías y estrategias pedagógicas orientadas a generar procesos de innovación en la enseñanza y el aprendizaje. Los y las estudiantes analizan aprendizaje basado en proyectos, problemas y desafíos, indagación, Design Thinking, enfoques STEM/STEAM, gamificación y aprendizaje basado en juegos, considerando sus posibilidades y criterios de aplicación. Se promueve la construcción de propuestas interdisciplinarias que favorezcan la participación, la creatividad, la colaboración, la experimentación y la resolución de problemas.

Proyectos de Innovación Educativa

Esta asignatura aborda los proyectos de innovación educativa como estrategias para responder a necesidades y desafíos de distintos contextos educativos. Los y las estudiantes analizan tipos, características, componentes y etapas de proyectos de innovación, examinando experiencias nacionales e internacionales y los factores que favorecen o dificultan su desarrollo. Asimismo, se revisan criterios para valorar su pertinencia, coherencia, viabilidad, participación de actores, incorporación de tecnologías y posibilidades de evaluación y sostenibilidad. La asignatura permite desarrollar una comprensión crítica de los proyectos de innovación como procesos planificados de mejora y transformación educativa.

Analítica de Datos para la Innovación Educativa

Esta asignatura aborda el uso de datos y evidencias para orientar procesos de innovación y mejora educativa. Los y las estudiantes analizan distintas fuentes de información, indicadores, registros de aprendizaje y datos provenientes de plataformas, proyectos e iniciativas educativas, aplicando criterios de interpretación, visualización, pertinencia y resguardo ético. Se promueve el uso de evidencia para identificar necesidades, monitorear procesos, evaluar decisiones y comunicar hallazgos que apoyen la mejora. La asignatura fortalece capacidades para tomar decisiones informadas y fundamentadas en distintos contextos educativos.

Evaluación de los Aprendizaje

Esta asignatura aborda la evaluación de aprendizajes en contextos educativos mediados por tecnologías. Los y las estudiantes analizan enfoques, instrumentos y estrategias de evaluación formativa y sumativa, considerando criterios de validez, retroalimentación, accesibilidad, equidad y coherencia con los objetivos de aprendizaje. Se examinan posibilidades de las tecnologías digitales para recoger evidencias, monitorear procesos, diversificar formas de demostrar aprendizaje y entregar retroalimentación oportuna. Como resultado, se espera que los y las estudiantes diseñen propuestas evaluativas fundamentadas, inclusivas y orientadas a la mejora del aprendizaje.

Práctica Reflexiva en Entornos Virtuales

Esta asignatura aborda la práctica reflexiva y la agencia profesional en contextos educativos mediados por tecnologías. Los y las estudiantes analizan decisiones, experiencias y prácticas desarrolladas en entornos virtuales, utilizando evidencias y retroalimentación para orientar procesos de mejora. Se promueven la colaboración profesional, las comunidades de aprendizaje y el liderazgo digital, fortaleciendo capacidades para compartir experiencias, acompañar a otros profesionales y contribuir a la mejora de las prácticas educativas.

Diseño de Proyectos de Innovación Educativa

Esta asignatura aborda el diseño fundamentado de proyectos de innovación educativa orientados a responder a problemas o necesidades de contextos educativos. Los y las estudiantes desarrollan antecedentes y problematización, formulan preguntas y objetivos, y estructuran una propuesta de innovación articulada con un diseño metodológico pertinente. Asimismo, definen participantes, procedimientos, técnicas e instrumentos para la producción y análisis de evidencias, junto con criterios éticos, de viabilidad y evaluación. La asignatura culmina con la elaboración de un proyecto de innovación educativa que constituye la base para la Actividad de Graduación I.

Actividad de graduación I

Esta actividad tiene como propósito la formulación avanzada del proyecto de graduación, orientado al diseño de una propuesta de innovación educativa pertinente a un contexto real o profesionalmente relevante. Los y las estudiantes delimitan el problema, fundamentan la propuesta, definen objetivos, precisan el marco de acción, establecen criterios de implementación y diseñan mecanismos para recoger evidencias sobre su desarrollo o impacto. La actividad integra los aprendizajes del plan de estudios y permite consolidar una propuesta académicamente fundada para su desarrollo en la etapa final del programa.

Actividad de graduación II

Esta actividad corresponde al desarrollo final del proyecto de graduación del programa. Los y las estudiantes implementan, ajustan, validan o proyectan una propuesta de innovación educativa, de acuerdo con las condiciones del contexto y los criterios académicos definidos por el programa. Se espera la integración de fundamentos pedagógicos, tecnológicos, evaluativos y éticos, junto con el análisis de evidencias que permitan valorar la pertinencia y contribución de la propuesta. Como resultado, se elabora y presenta un producto final de graduación asociado a la mejora de una experiencia, práctica o proceso educativo.



REQUISITOS DE POSTULACIÓN

REQUISITOS DE ADMISIÓN:

Estar en posesión del grado académico de licenciado o de un título profesional de al menos ocho semestres, otorgado por una institución de educación superior reconocida por el Estado de Chile, o título equivalente reconocido en el país de origen. Manejo funcional de entornos digitales y vinculación, actual o proyectada, con un contexto educativo.

DOCUMENTOS DE POSTULACIÓN

1. Currículum Vitae.
2. Fotocopia Cédula de Identidad por ambos lados. En el caso de ser extranjero, fotocopia de su pasaporte, DNI o credencial de identidad de su país de origen. Copia del grado académico o Título equivalente.
3. Formulario de postulación.
4. Certificado de nacimiento.
5. Carta de motivación del estudiante.

INFORMACIÓN GENERAL



Horario de Clases

Un día a la semana de 19:00 a 22:00 hrs o
Sábado de 09:00 a 12:00 hrs
Horario por confirmar



Modalidad

Online



Director

Francisco Raúl Silva Díaz



Sede

Campus Virtual



Duración

4 semestres

POSTGRADOS UAUTÓNOMA



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE CHILE

MÁS UNIVERSIDAD



Modalidades

Presencial

Santiago | Talca | Temuco

Online

Campus Virtual

Híbrida

 @postgrados.uautonoma

 /postgradosuautonoma

 @postgradosua

 postgrados.uautonoma.cl



ACREDITACIÓN INTERNACIONAL
6 AÑOS
AGENTUR FÜR
QUALITÄTSSICHERUNG DURCH
AKKREDITIERUNG VON
STUDIENGÄNGEN E.V.
2021 - 2027

