



User  
Learning  
**Experience**  
Certification

# Profesionalizando el B-learning

## *Aprendizaje Autogestivo*

By



Incubadora de  
Mentes Creativas



Grow

Incubadora de  
Mentes Creativas

**19 años** diseñando experiencias  
de aprendizaje para el desarrollo  
de las **habilidades del futuro.**



## Introducción

El mundo está cambiando a velocidades estrepitosas tanto por la integración de las nuevas tecnologías que trae la cuarta revolución industrial, declarada en el 2013 por Klaus Schwab en Hannover Alemania, que incluye nueve (9) diferentes tecnologías que están haciendo que la información y el conocimiento por primera vez sea obsoleto. Lo que antes era una verdad, en los últimos años se ha visto confrontada con una gran velocidad y el acceso a ella es totalmente accesible para cualquiera a través de los navegadores de internet.

Con la Cuarta Revolución Industrial se plantean muchos retos y también mucha incertidumbre. El 80% de los trabajos no se han creado todavía. Y la mayor discusión y preocupación se centra en la automatización y digitalización de procesos y puestos de trabajo. **Por ello, entre los requerimientos necesarios para avanzar hacia la nueva era tecnológica, “se encuentra el rediseño del modelo educativo”, para aprender a aprender las verdaderas competencias del Siglo XXI.**

“Existe una falta de vigencia en los contenidos educativos, porque se mantienen figuras tradicionales. Cada seis meses se duplica el conocimiento humano”, y es precisamente esto lo que no se evidencia en la educación tradicional.

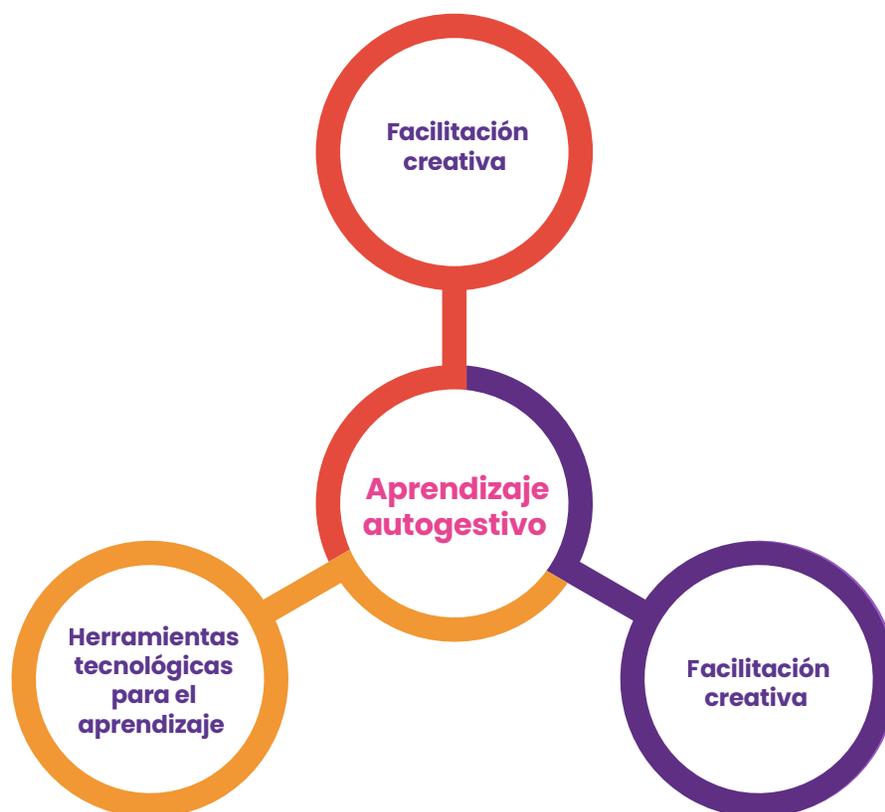
# ¡Evolucionemos!

El nuevo modelo educativo tendrá que incluir el desarrollo de seis (6) nuevas líneas de pensamiento que se conviertan en competencias para afrontar los desafíos que demanda la cuarta revolución industrial.



## ¿Qué es ULX?

ULX es un programa de formación y certificación para docentes y facilitadores con el fin de profesionalizar la modalidad b-learning con base en las cuatro competencias del modelo educativo 4.0



La modalidad b-learning permite crear experiencias de aprendizaje híbridas: síncronas y asíncronas. La formación puede ser integral desarrollando las 4 competencias en un solo programa o cada competencia en un programa individual.

# ULX se vive y se aprende haciendo

a través de la siguiente **competencia**

## Aprendizaje Autogestivo

Es un aprendizaje donde el alumno debe conocer su propósito trascendente de aprendizaje, sus modos de aprender a aprender y autorregularse ya que entendiéndose mejor podrá potencializarlos. Él es responsable de su aprendizaje. El Docente/facilitador debe asumir un rol que complementa esto acompañando, respetando y promoviendo sus elecciones y motivaciones de aprendizaje.

## Objetivos del programa

El participante realiza un **Teach Canvas** (herramienta de Diseño instruccional) para el diseño de una sesión de aprendizaje autogestiva b-learning de un tema de su asignatura, con base en los lineamientos de la herramienta y los pilares del aprendizaje autogestivo.

## Logros al finalizar el programa:



Comprende los fundamentos del aprendizaje autogestivo, identifica los pilares del autoaprendizaje, hace las distinciones entre el conocimiento técnico-tácito y la transferencia o no de conocimientos.

Emplea la diversidad de estrategias de facilitación 90/10, usa las metodologías activas de aprendizaje y las estrategias de aprender a aprender y autorregulación.

Reconoce la importancia de la libertad, consciencia y responsabilidad en los procesos de aprendizaje. Actúa con apertura, colaboración y respeto ante los procesos de aprendizaje de los alumnos.

# Contenido temático

## MÓDULO ONBOARDING

1. Objetivos y logros del programa
2. Acuerdos y alianzas de funcionamiento
3. Tiempos de estudio
4. Recomendaciones de aprender a aprender
5. Vías de comunicación y soporte del programa
6. Desarrollo de actividades colaborativas
7. Navegación y funcionamiento de la plataforma
8. Criterios de autoevaluación
9. Desarrollo del trabajo final
10. Obtención de reconocimiento

## MÓDULO 1: FUNDAMENTOS DEL APRENDIZAJE AUTOGESTIVO.

1. Introducción al aprendizaje autogestivo
2. Fundamentos del aprendizaje autogestivo y la pedagogía humanista
3. Pilares del aprendizaje autogestivo
4. Definición de objetivos de autoaprendizaje

## MÓDULO 2: ESTRATEGIAS PARA APRENDER A APRENDER

1. Introducción al aprender a aprender
2. El paradigma de la transferencia vs la no transferencia de conocimiento
3. Aprender a través de la estrategia del 90/10
4. Aprender haciendo
5. Estrategias para aprender a aprender
6. Introducción a las metodologías activas
7. Metodología de aula invertida
8. Metodología aprendizaje basado en retos, problemas y proyectos
9. Metodologías ágiles de aprendizaje

### MÓDULO 3: AUTORREGULACIÓN

1. Principios de la autorregulación en el aprendizaje
2. Modelo GROW como vía de planificación y consecución de objetivos de aprendizaje.

### MÓDULO 4 DISEÑO DE UNA SESIÓN DE APRENDIZAJE AUTOGESTIVA

1. Características generales del diseño de una sesión de aprendizaje b-learning
2. Creación y producción de material de aprendizaje
3. Simulación práctica del diseño de una sesión de aprendizaje autogestiva
4. Diseño autogestivo a través de teach canva

#### TRABAJO ESPECIAL DE CIERRE:

Entrega de un Teach Canva con el diseño de una sesión de aprendizaje b-learning de un tema de interés o relacionado con la asignatura que imparte el docente.

Se evaluará a través de una lista de cotejo y se otorgará feedback siempre y cuando el alumno cumpla con la fecha de entrega establecida.

# Secuencia de aprendizaje B-learning



La formación se lleva a cabo durante 5 semanas distribuidas en cinco módulos de aprendizaje asincrónico y tres webinar online correspondientes al aprendizaje sincrónico. La sexta y séptima semana se otorga feedback del trabajo final y se gestiona la entrega del reconocimiento.

**Duración total de la formación: 19.5 hrs.**

**(redondeo 20 hrs por el promedio de trabajo asincrónico).**

# Detonadores de aprendizaje durante todo el proceso de formación:

*Estrategias de facilitación 90/10*

*Aprendizaje colaborativo y cooperativo*

*Metodología de aprendizaje acelerado*

*Técnicas creativas de facilitación*

*Herramientas tecnológicas para el aprendizaje*

*Contenido multisensorial (textual y audiovisual)*

*Presentación creativa del contenido*

*Simulación y estudios de caso prácticos*

*Gamificación y estrategias de aprendizaje basado en juegos*

*Estrategias de autorregulación y autoevaluación*

*Presentaciones y asignaciones grupales*

*Desafíos de aprendizaje*

*Gimnasia cerebral y activación corporal*

*Feedback no directivo*

*Feedback de entrega del trabajo final*



# Beneficios del aprendizaje autogestivo en los entornos educativos:



- 1 | Profesionalización de la modalidad B-learning virtual o presencial.
- 2 | Clases interactivas centradas en el alumno 90/10 .
- 3 | Estrategias y herramientas digitales de gamificación para el aprendizaje. Metodologías para provocar el aprendizaje autogestivo en los alumnos Metodologías para provocar ambientes educativos lúdicos, interactivos, creativos y colaborativos en la virtualidad y en lo presencial.
- 4 | Metodologías para brindar un acompañamiento y feedback personalizado no directivo.

# Facilitadoras:

## RUBÍ FLORES

*CEO GROW INCUBADORA DE MENTES CREATIVAS*

Fundadora en 2003

Insider profesional, speaker internacional,  
facilitadora de aprendizaje ULX y autora de libros

### Se ha formado en:

Lic. En Psicología

Especialidad en Gestión del Cambio e Innovación

Diplomados en Gestión del talento

5 certificaciones internacionales en aprendizaje  
acelerado u tecnologías para el aprendizaje

9 certificaciones en coaching profesional

3 certificaciones en insideout profesional

Design Thinking

### Premios y reconocimientos:

Ganadora del premio Joven Emprendedor  
Jalisco por Coparmex.

Galardonada mujer empresaria destacada por  
AMEXME

Galardonada como experta en aprendizaje 4.0  
por Industrial Summit 4.0

### Autora de:

Emprésate haz de tu pasión tu negocio

Gestión del Logro

La competencia clave que hará brillar a Recursos  
Humanos

Talent Management 4.0



## Facilitadoras:

### **DANY CARRASCO**

*Innovación y Desarrollo de Experiencias de Aprendizaje.*

#### **Se ha formado en:**

Psicóloga Educativa

Especialidad en Creatividad e Innovación Educativa por la Universidad de Salamanca

Máster en Ecología Emocional con enfoque en la educación

Certificada en Diseño Instruccional de entornos virtuales por el Tecnológico de Monterrey

Certificada en en la Metodología de Aprendizaje Acelerado

Certificada en Design Thinking para la enseñanza virtual

Certificada en Inside out No directivo

Actualmente estudiante de la Maestría de Gamificación y recursos digitales por la Universidad Tecnológica de México.





# Incubadora de Mentes Creativas

📞 33 1079 8805

[www.vivegrow.com](http://www.vivegrow.com)

