



User
Learning
Experience
Certification

Profesionalizando el **B-learning**

*Herramientas tecnológicas
para el aprendizaje*

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.

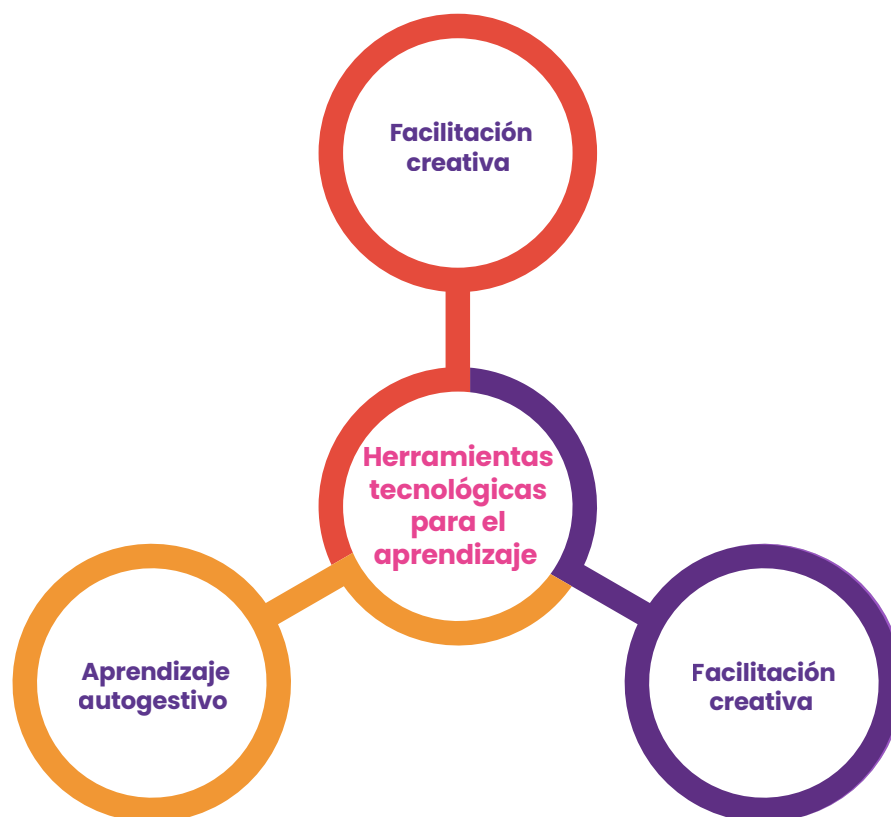
¡Evolucionemos!

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**

Herramientas Tecnológicas para el aprendizaje

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) tienen un rol vital en la educación, el aprendizaje colaborativo, la formación de docentes y la gestión en el desarrollo de su mentalidad digital. Gracias a la revolución digital de nuestros días, hoy es posible desarrollar habilidades, medir competencias y lograr que el estudiante muestre interés y agilidad mientras aprende.

Objetivos del programa

El participante diseñará un **Teach GAME** (herramienta de Diseño didáctico) para creación de una sesión de aprendizaje con tecnologías de la información y comunicación en el aprendizaje de un tema de su asignatura, con base en los lineamientos del trabajo final.

Logros al finalizar el programa:



Identifica que son las herramientas de información y comunicación enfocadas al aprendizaje, idéntica que es la competencia digital docente y su importancia en el contexto actual, comprende cómo seleccionar herramientas de aprendizaje según la comunicación sincrónica o asincrónica con base en lineamientos pedagógicos.

Emplea la diversidad de herramientas tecnológicas enfocadas al diseño de ambientes virtuales de aprendizaje, las herramientas de colaboración e interacción y las herramientas de gamificación y evaluación.

Reconoce la importancia del mindset digital y visualiza a las tecnologías de la información y la comunicación como aliados del aprendizaje significativo.

Contenido temático

MÓDULO ONBOARDING

1. Objetivos y logros del programa
2. Acuerdos y alianzas de funcionamiento
3. Ruta de aprendizaje
4. Glosario
5. Habilidades del futuro Mindset digital
6. ¿Para qué educamos? Qué es ULX y sus competencias

MÓDULO 1: HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE

1. ¿Qué son las Tecnologías de la información y la comunicación TIC?
2. Base conceptual del conectivismo
3. La competencia digital docente
4. ¿Qué son las herramientas digitales-tecnológicas en la educación?
5. Criterios pedagógicos para la selección de una herramienta digital
6. Tabla periódica de apps y herramientas para facilitadores

MÓDULO 2: AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE (AVA)

1. Elementos de un ambiente AVA
2. Comunicación asincrónica
3. Herramientas de comunicación asincrónicas
 - Chats
 - Gamificación
 - foros
 - Evaluación y Feedback
4. Herramientas de gestión de contenidos
 - Criterios para la selección de una plataforma
 - Moodle, Google Classroom, Hotmart,
5. Herramientas de creación de contenido
6. Micro-aprendizaje
 - Genially
 - Canva
 - Prezi
 - Poow Toon
 - Loom
 - OBS
 - Headliner
 - Anchor
 - Videos cortos (Tik tok- reels, inShot, capcut)

MÓDULO 3: APRENDIZAJE COLABORATIVO

1. Temas:
2. ¿Qué es el aprendizaje colaborativo en red?
3. Comunicación sincrónica
4. Herramientas colaborativas pizarras e interacción
 - Miro
 - Mural
 - Padlet
 - Nearpod
 - Mundo colaborativo de Google
 - Extensiones colaborativas de google
 - Pear Deck
 - Zoom:
 - Herramientas básicas
 - Herramientas de interacción (pizarra, votaciones, grupos y filtros)
 - Extensiones y aplicaciones para zoom

MÓDULO 4 GAMIFICACIÓN Y EVALUACIÓN

1. Base conceptual de Gamificación
2. Evaluación en red
3. Wordwall
4. Educaplay
5. Mentimeter
6. Edupuzzle
7. H5P
8. Quizzizz
9. Classcraf

TRABAJO ESPECIAL DE CIERRE:

Entrega de un Teach Game con el diseño pedagógico del uso de herramientas digitales asincrónicas o sincrónicas. (consiste en seleccionar, justificar y elaborar una herramienta digital en una sesión de aprendizaje)

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 con el uso de la tecnología
- 3 | Desarrollo de proyectos creativos en el aula
- 4 | Diversificación de estrategias de aprendizaje
- 5 | Uso de juego y gamificación en las sesiones de aprendizaje
- 6 | Desarrollo de la imaginación y la curiosidad en docentes y alumnos

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:

Empréstate 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

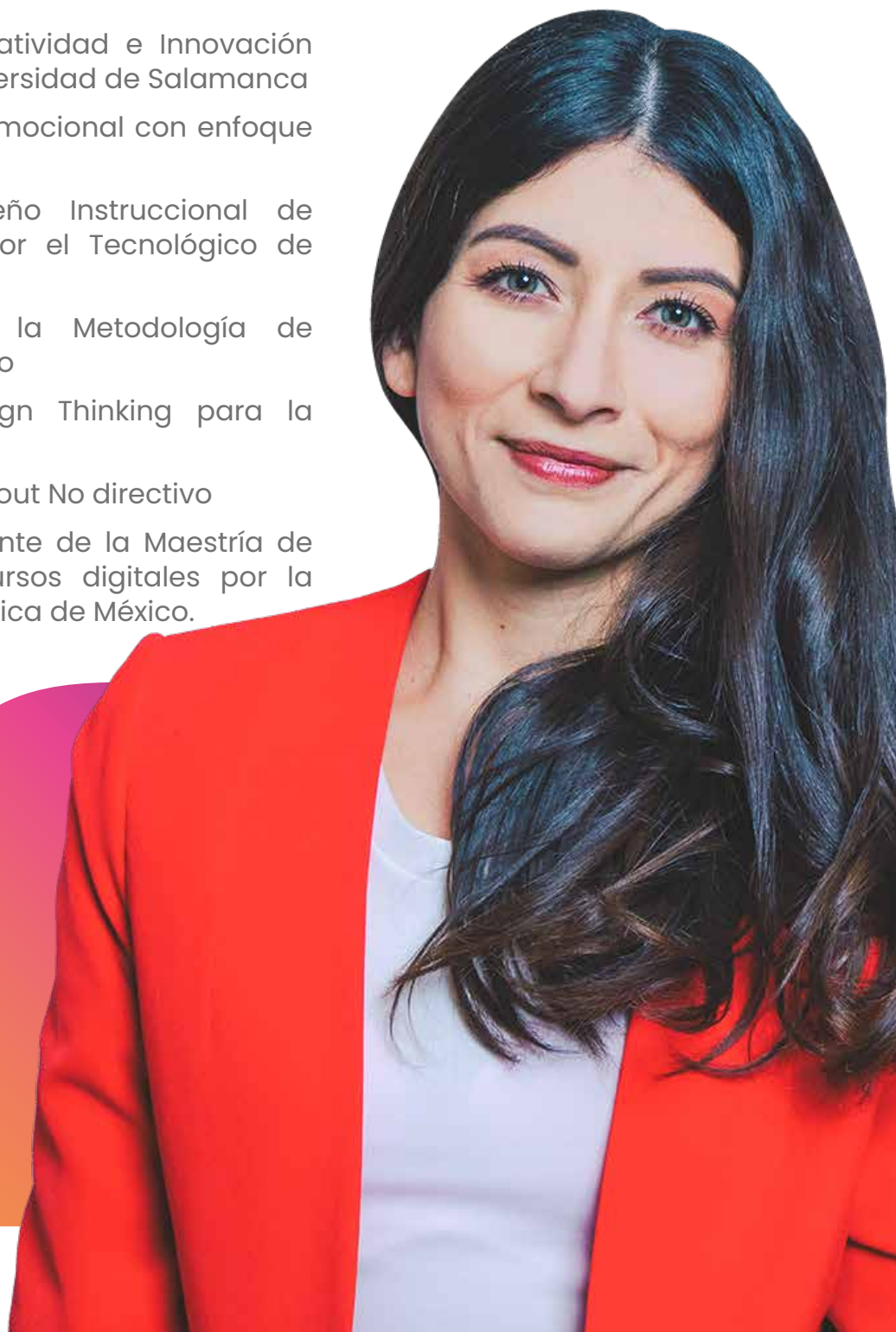
Certificada en Diseño Instruccional de entornos virtuales por el Tecnológico de Monterrey

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

