



User
Learning
Experience
Certification

Educación 4.0 Innovación en el modelo educativo

By  Incubadora de
Mentes Creativas

En Grow contamos con más de **19 años** inmersos en el mundo digital y diseñando experiencias de aprendizaje. Hoy hemos creado **ULX User Learning Experience**. En 3 diferentes modalidades:

Workshop **Certificación de habilidades** **Modelo educativo**

ULX Es un proceso de formación y certificación desarrollando las nuevas competencias educativas 4.0 para docentes y facilitadores de aprendizaje que les permitan innovar en el modelo educativo tanto digital como presencial.

En los últimos meses el mundo académico se ha visto envuelto en una serie de desafíos pedagógicos para poder hacer frente a un programa educativo en modalidad virtual con el cual los profesores no estaban capacitados y tenían las competencias para llevarlo a cabo profesionalmente.

Objetivo ULX

Al finalizar la formación el participante podrá diseñar experiencias de aprendizaje con el modelo educativo ULX, aplicando los conocimientos teóricos y metodológicos en una facilitación derivados de un enfoque holístico e integrador de aprendizaje acelerado, aprendizaje autogestivo, la no directividad, herramientas digitales para el aprendizaje y el acompañamiento no directivo, desarrollando las competencias del futuro y de educación 4.0 para docentes y facilitadores de aprendizaje.

Las habilidades del futuro son:



Modelo de educación 4.0

En **Grow** promovemos el aprendizaje activo y no directivo que precisa una actividad conjunta entre participantes y facilitadores, y de participantes con otros participantes donde convergen lo cognitivo, corporal, afectivo y digital.

Nuestra base metodológica para el modelo educativo ULX reúne cuatro disciplinas fundamentales:



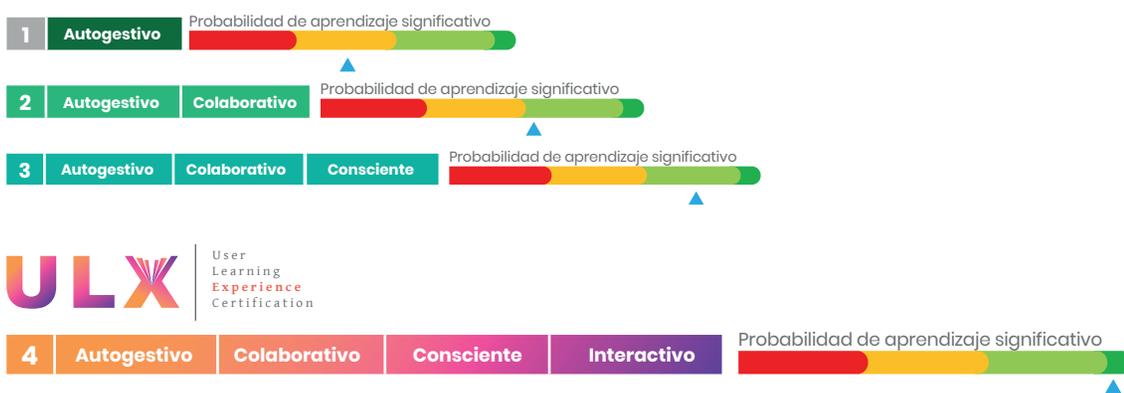
Competencias educativas para la Educación 4.0

La propuesta formativa planteada tendrá como ejes fundamentales las Competencias Educativas para el Aprendizaje 4.0. Se busca desarrollar en los docentes y facilitadores estos conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores necesarias para potenciar la enseñanza y los aprendizajes generando **experiencias de aprendizajes significativas** en los ambientes virtuales y presenciales.

Estas competencias son:



La experiencia de aprendizaje del modelo ULX se ejecuta al nivel de profundidad 4:



Autogestivo: El estudiante recibe el contenido digital y material didáctico y lo explora de manera autónoma.

Colaborativo: Se brinda retroalimentación colaborando con su proceso de aprendizaje de un experto a un aprendiz.

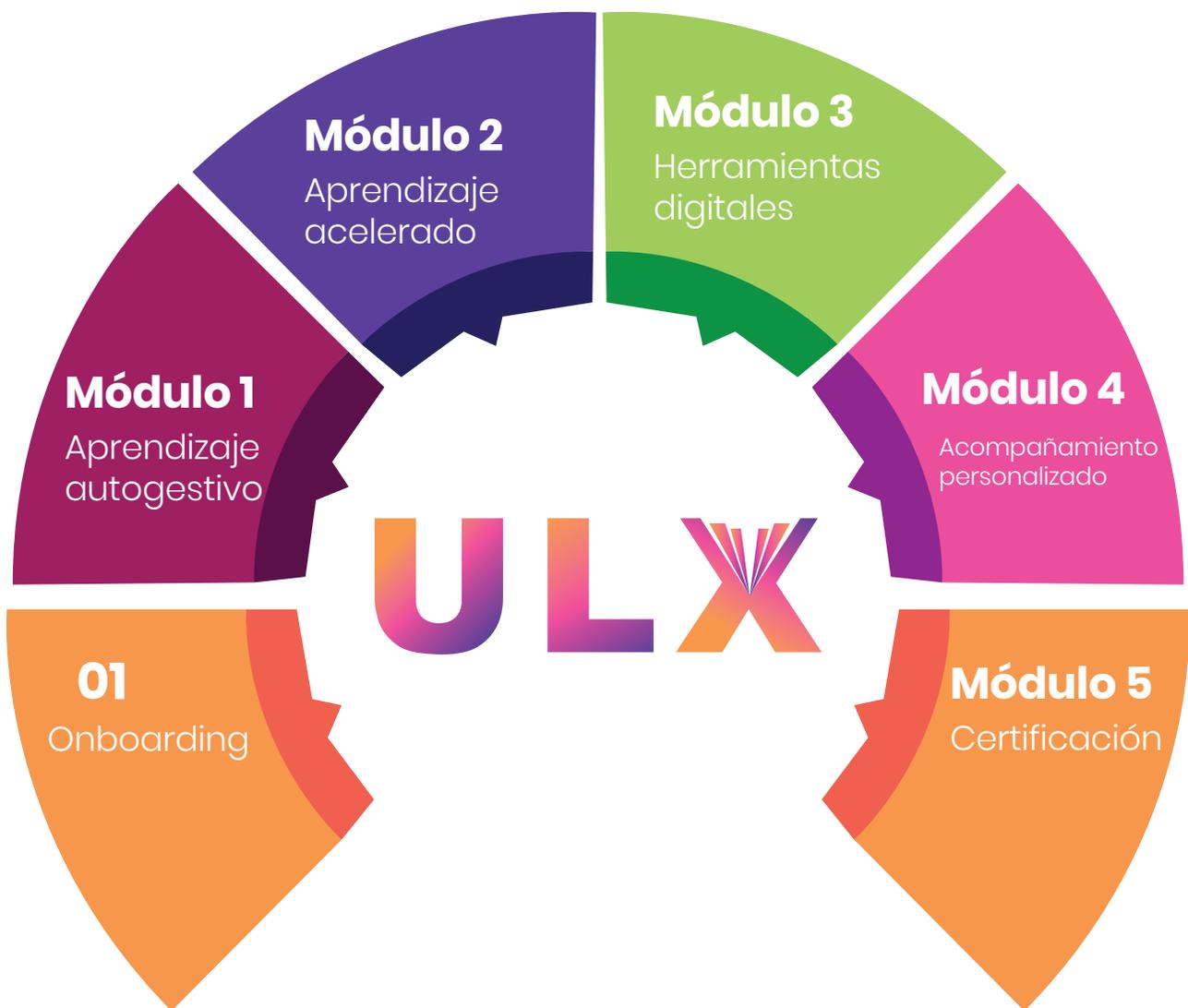
Consciente: Crear espacios de mentoría personalizada basada en sus propios objetivos de aprendizaje.

Interactivo: Es la creación de redes colaborativa entre los miembros de un grupo en espacios colectivos coordinado por expertos

Detonadores de aprendizaje en ULX

-  Autoevaluación de conocimientos y habilidades.
-  Onboarding.
-  Mentorías individuales.
-  Contenido digital (ebook, audiovisuales, ejercicios).
-  Herramientas digitales.
-  Sesiones en vivo virtual.
-  Mentoría grupal.
-  Feedback personalizado
-  Trabajo personal
-  Trabajo colectivo
-  Evaluación de participación y aprovechamiento.

Contenido de aprendizaje 100% virtual



Objetivos de aprendizaje.

Al finalizar la formación los participantes certificarán sus competencias de educación 4.0 en el diseño de experiencias de aprendizaje integrando los pilares del modelo educativo ULX, facilitando encuentros interactivos de aprendizaje.

Módulo de iniciación: Onboarding.

Objetivo General

Describir el funcionamiento de la experiencia de aprendizaje y el marco general del programa de formación ULX, enfatizando el desarrollo de la mentalidad 4.0 para potenciar las habilidades de futuro.

Objetivos específicos.

- Identificar las instrucciones logísticas del programa
- Identificar el funcionamiento de la plataforma educativa
- Explicar las alianzas y acuerdos de funcionamiento
- Describir los conocimientos previos del programa
- Enunciar las expectativas de la experiencia de aprendizaje
- Listar los equipos de trabajo y sus asignaciones
- Indicar la dinámica de conocimiento e integración del grupo
- Reconocer la importancia de la mentalidad 4.0 en los procesos educativos.
- Identificar las 6 líneas de pensamiento que se derivan del mindset 4.0 y su importancia en los procesos educativos.
- Identificar las habilidades del futuro y cómo el modelo educativo ULX las desarrolla en proceso de formación.

Módulo de Aprendizaje Autogestivo.

Objetivo General

Reconocer los fundamentos del aprendizaje autogestivo como base del aprendizaje activo y centrado en el estudiante, que provoca la consciencia y responsabilidad individual.

Objetivos Específicos:

- Reconocer la influencia de la filosofía humanista en los procesos de aprendizaje
- Identificar componentes del conocimiento técnico y tácito del aprendizaje autogestivo.
- Distinguir el impacto entre la transferencia y la no transferencia en los procesos de aprendizaje.
- Identificar la importancia del paradigma del aprender haciendo.
- Reconocer la importancia de la consciencia, responsabilidad y libertad como características naturales de los estudiantes.

Módulo de aprendizaje Acelerado

Objetivo General

Aplicar los elementos y el ciclo del Aprendizaje Acelerado, considerando la multisensorialidad, la diversión, la responsabilidad, el uso de las sugerencias y las desugerencias, el manejo de la corporalidad y las diferencias entre los participantes en el mapeo de una experiencia de aprendizaje.

Objetivos Específicos:

- Definir el aprendizaje acelerado, enfatizando las distinciones con el aprendizaje tradicional
- Determinar las estrategias para motivar a los participantes durante una experiencia de aprendizaje.
- Identificar las características que definen a cada elemento del Aprendizaje Acelerado.
- Identificar las características que definen a cada fase del Ciclo del Aprendizaje Acelerado.
- Enlistar las diversas actividades que favorecen el estado emocional positivo de los participantes
- Determinar las metodologías y recursos necesarios al facilitar para la estimulación balanceada e integral de las inteligencias múltiples de los socios de aprendizaje
- Determinar las diferentes técnicas factibles que deben ser incluidas en una experiencia de aprendizaje para incrementar la retención en la memoria.
- Identificar los componentes básicos del aprendizaje cooperativo y colaborativo
- Seleccionar los recursos factibles que promuevan la colaboración mediada por las tecnologías y/o herramientas digitales.

Módulo de herramientas tecnológicas para el aprendizaje.

Objetivos General

Aplicar las técnicas y recursos digitales de aprendizaje para la realización de un prototipo de diseño instruccional en ambientes virtuales o presenciales que integren los elementos tecnológicos necesarios en una experiencia de aprendizaje elearning.

Objetivos Específicos:

Identificar los diferentes elementos y herramientas tecnológicas existentes en la actualidad para incorporarlos en una experiencia de aprendizaje virtual o presencial.

Establecer las recomendaciones para el uso didáctico y significativo de herramientas digitales para el aprendizaje.

Describir el uso didáctico de las metodologías ágiles de enseñanza aprendizaje, sus ventajas y aplicaciones

Describir el uso de metodologías activas innovadoras de aprendizaje, sus ventajas y aplicaciones.

Diseñar recursos digitales considerando los criterios pedagógicos y técnicos de infografía, presentación interactiva, presentación de contenidos, videos, screecasting, ebook, blog, podcast, post o flyer, video, entre otros.

Módulo de acompañamiento No Directivo.

Objetivo General

Aplicar la metodología de acompañamiento personalizado y grupal centrado en la introspección del socio de aprendizaje que eleva el nivel de conciencia, motivación, las mejoras y el compromiso de aprendizaje consigo mismo.

Objetivos Específicos:

Aplicar la ciencia de la acción humana para optimizar las destrezas comunicacionales en el acompañamiento.

Aplicar el proceso técnico y metodológico para la definición de objetivos de aprendizaje.

Aplicar las técnicas conversacionales que permiten la exploración de motivaciones, reflexiones y aprendizajes.

Identificar el proceso de idoneidad para la aplicación de un acompañamiento No Directivo

Aplicar la metodología propia para dar una retroalimentación que eleve la conciencia del aprendizaje y mejoras en el participante.

Módulo de certificación.

Objetivo General.

Aplicar los principios prácticos y metodológicos del Diseño Instruccional tomando como base el modelo de diseño ADDIE.

Objetivo Específico.

Identificar las fases del modelo ADDIE y su aplicación en el desarrollo de un infoproducto de Diseño Instruccional.

Describir las características de los nueve eventos instruccionales de Robert Gagne

Redactar los objetivos generales y específicos de una experiencia de aprendizaje

Aplicar en la creación de un Diseño instruccional la herramienta de diseño Teach Canva.

Duración.

La Experiencia de aprendizaje ULX tendrá una duración de 70 horas, sincrónicas y asincrónicas distribuidas en 14 semanas.

Para desarrollar el contenido de la Experiencia de Aprendizaje sincrónica, tendrá una duración total de 20 horas, distribuidas en diez (10) eventos virtuales o presenciales durante diez (10) semanas, con una duración de 2 horas cada semana.

Para lograr los objetivos de aprendizaje habrá material de aprendizaje para revisar, estudiar y contestar en la plataforma educativa de Moodle, el tiempo promedio de estudio asíncrono será de 45 horas distribuidos en 6 módulos.

El acompañamiento No directivo tendrá lugar a través de encuentros uno a uno con una duración promedio de 1 hora al término de cada módulo, distribuidos en 5 sesiones.

Comunidad de facilitadores internacionales



Rubí Flores



Adrián Cottin



Dany Carrasco



Gerardo Rodarte



Luis Piza



Juan Michaca



Luis de la torre



Scampola Aponte



Carlos Ruíz



Patricia Martínez

	Feb	Feb	Mar	Mar	Abr	Abr	Abr	May	May					
Fechas		24	03	10	17	24	07	14	21	28	05	12	19	26
Actividades	17	SO	SOG	AO	SO	SOG	AO	SO	SOG	AO	SO	SOG	AO	SO
	Onboarding	Módulo 1 Aprendizaje Autogestivo			Módulo 2 Aprendizaje Acelerado			Módulo 3 Herramientas digitales			Módulo 4 Acompañamiento no directivo			Certificación ULX

Nomenclatura

- SO** Sesión en vivo
- SOG** Sesión en vivo grupal
- AO** Acompañamiento

Inversión del programa

\$12,800.00 MXN
en preventa \$10,200.00 MXN*

*Más iva



Incubadora de
Mentes Creativas

Cel: (33) 3954 9574

rflores@vivegrow.com.mx
vivegrow.com.mx/