

Diplomado: Ambientes de innovación, automatización y colaboración en aulas virtuales para escenarios de enseñanza híbridos.

Actualmente vivimos momentos de transformación educativa. El aprendizaje híbrido es una realidad en la nueva normalidad del mundo y la educación de niñas, niños, jóvenes y adultos debe de ser potencializada a través de la tecnología educativa, proporcionando herramientas sustentadas en modelos pedagógicos para lograr procesos integrales y significativos desde la planeación, pasando por la implementación, hasta llegar a la evaluación y seguimiento del desempeño de cada miembro, con el objetivo de lograr los aprendizajes esperados tomando en cuenta el contexto, características y habilidades de cada uno de nuestros estudiantes para que logren más.

Es por lo anterior, que Microsoft ha transformado sus procesos formativos creando una ruta totalmente nueva para brindar a docentes y administrativos escenarios prácticos y funcionales, creando espacios educativos y de trabajo; híbridos, automatizados, accesibles, inclusivos, creativos e innovadores.

A quien va dirigido:

Los procesos de capacitación buscan la participación de personal docente y administrativo interesado en fortalecer sus habilidades digitales, actualizarse en herramientas tecnológicas educativas, innovar y optimizar sus procesos escolares logrando escenarios de enseñanza híbrida, por tanto, está dirigido a:

- Docentes frente a grupo
- Profesionales de áreas pedagógicas, educativas y del conocimiento o la tecnología
- Interesados que buscan impulsar el crecimiento de espacios virtuales de colaboración a través del uso de la tecnología educativa.

Objetivo del diplomado:

- Formar líderes educativos con las capacidades pedagógicas y tecnológicas de incluir espacios de comunicación, colaboración, enseñanza y aprendizaje remoto e híbrido a través de las herramientas de Microsoft, brindando la posibilidad de diseñar, implementar, evaluar y dar seguimiento a tareas, actividades y proyectos significativos, favoreciendo los estándares educativos a nivel local y nacional.

Duración:

- El diplomado tiene una duración de 140 horas segmentados en 6 semanas; en donde se impartirán de 2 a 3 sesiones por semana para abordar los 6 módulos que constituyen el programa.

Perfil del egresado:

El egresado será capaz de:

- Favorecer el desarrollo emocional, académico con una comunicación y colaboración del alumnado a través de la modalidad híbrida.
- Reconocer métodos y prácticas pedagógicas para lograr aprendizajes significativos con base en los objetivos educativos a través de diversos recursos y herramientas tecnológicas.
- Automatizar procesos, crear aplicaciones y sistematizar datos generados en el aula para compartirlos con la comunidad escolar para tomar mejores decisiones.

Plan de estudios:

- Este programa consta de 6 módulos a cursar en 6 semanas en donde el participante tendrá; los primeros tres módulos dos sesiones semanales de 90 minutos por sesión, el cuarto módulo dos sesiones de 120 minutos por sesión, y los últimos dos módulos tres sesiones semanales con 120 minutos por sesión, todo el proceso será acompañado por instructores especializado en el tema.
- Los primeros tres módulos serán reforzados con cursos del Centro de Educadores de Microsoft (MEC), para realizarlos de forma flexible en los tiempos disponibles.
- En suma, el programa está constituido por 25 horas de sesiones en vivo, 15 horas en la plataforma de la Comunidad de Entrenamiento de Microsoft (MCT) con los recursos de apoyo y guía del proceso paso a paso, 10 horas en plataforma con los cursos del Centro de Educadores de Microsoft (MEC) y 90 horas de práctica y estudio independiente para realizar las evidencias.
- Adicional se contará con una sesión de inducción para explicar la dinámica del diplomado, permitiendo conocer al participante todo el proceso que deberá realizar de principio a fin para acreditar con éxito y obtener su reconocimiento.

Secuencia de aprendizaje:

Módulo	Horas	Fechas
<p>Módulo 1: Bases del trabajo sincrónico, híbrido y presencial. Desarrollo de ambientes inclusivos, creativos y colaborativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicación en escenarios con baja conectividad. • Creación de proyectos semanales en escenarios de comunicación semipresencial. • Desarrollo de actividades síncronas en escenarios de conectividad continua. • Creación de escenarios mixtos de enseñanza aprendizaje. • Consideraciones para el desarrollo de ambiente saludable. 	20	28- 30 Septiembre
<p>Módulo 2: Creación de proyectos mixtos que favorecen la autonomía y los diferentes campos de conocimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de actividades con herramientas sin conectividad permanente. • Diseño de actividades híbridas en distintas áreas curriculares; Ciencias, Matemáticas, Humanidades, Comunicación. • Diseño de secuencias con materiales accesibles y dinámicos utilizando aplicaciones de creación de conocimiento. 	22	05-07 Octubre
<p>Módulo 3: Desarrollo de habilidades de comunicación orales y escritas. Acceso y uso de la analítica para intervenir en el desempeño de los estudiantes en diferentes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asignación de actividades para favorecer las habilidades en la lectura de forma autónoma. • Desarrollo de evaluaciones en escenarios mixtos a través de rúbricas y escenarios de retroalimentación. • Evaluación y seguimiento de actividades, acceso y administración de evaluaciones. • Creación de espacios creativos para la discusión de ideas y tópicos de interés como parte de las estrategias de enseñanza y de aprendizaje. 	23	12-14 Octubre
Semana de Recuperación	N/A	19 al 21 Octubre
<p>Módulo 4: Optimizar los procesos administrativos a través de flujos de información entre aplicaciones para reducir el tiempo en tareas repetitivas. Descarga administrativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos básicos para la automatización. • Creación de flujos para la distribución automática de la información. • Creación de recordatorios y proyectos de forma automatizada: conexión de diversas aplicaciones • Sistematización de evaluaciones e integración de la información como motor de datos para otros escenarios de trabajo. 	24	26 -28 Octubre

Módulo 5: Crear aplicaciones lúdicas a la medida para agilizar el aprendizaje de forma significativa. <ul style="list-style-type: none">• Fundamentos básicos para la creación de aplicaciones.• Diseño intuitivo de aplicaciones lúdicas acorde a la dinámica de tu clase.• Implementación de recurso lúdicos para incentivar el aprendizaje en entornos de trabajo mixto.	26	09, 10 y 11 Noviembre
Módulo 6: Elaborar tableros de analítica interactivos para la toma de decisiones de forma colaborativa para el logro de tu clase. <ul style="list-style-type: none">• Fundamentos básicos para el procesamiento de datos.• Integración de datos para la elaboración de tableros estadísticos.• Ejecutar informes dinámicos y personalizados, destacando información relevante de los resultados de evaluación en el aula.• Compartir tableros de manera flexible a tu comunidad escolar y mejora de la toma de decisiones.	25	16, 17 y 18 Noviembre
Semana de entregas finales	N/A	22 al 26 Noviembre

*Cupo limitado.

Registro: <https://aka.ms/UAS/Diplomado2021>

Calendario de sesiones: <https://aka.ms/UAS/Calend2021>

Más información:

MTE. Ricardo Bustamante Ávila

Programa Institucional de Tecnología Educativa, Secretaría Académica Universitaria, UAS.

Correo electrónico: ricardosau@uas.edu.mx

Teléfono: 667 7593830 Ext. 15844