



**LA SECRETARÍA ACADÉMICA
DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO**
A través de la Facultad de Psicología convoca a todos los interesados
en la presente convocatoria al



CURSO DE HERRAMIENTAS DIGITALES

FINALIDAD DEL CURSO: Actualización Profesional

HORAS TOTALES: 86 Hrs.

INICIO Y CONCLUSIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

Inicio: lunes 6 de junio

Conclusión: viernes 1 de julio

HORARIO DE LAS SESIONES: 18:00 a 20:00 hrs Lunes y Viernes.

HORAS POR SESIÓN SINCRÓNICA: 2 horas

NÚMERO DE SEMANAS: 4.5 Semanas.

HORAS POR SEMANA: 4 síncronas y 4 asíncronas

HORAS TOTALES DE CAPACITACIÓN: 40 Hrs

TIEMPO DE PROGRAMACIÓN MOODLE: 25 Hrs.

HORAS ASÍNCRONAS FACILITADOR: 21 Hrs.

SEDE: Facultad de psicología Plataforma Moodle del Centro de Investigación y Tecnología Educativa CITE

DIRIGIDO A: Profesionales, estudiantes y/o egresados de nivel licenciatura en disciplinas relacionadas con psicología educativa, laboral, Innovación y Gestión Educativa, así como profesionistas del ramo educativo que deseen perfilar su formación hacia las TIC.

CUPO LIMITADO A 25 PARTICIPANTES

PROGRAMACIÓN PLATAFORMA VIRTUAL: LIGE Pedro Adrián Cruz González.

FACILITADOR MOODLE: Mtra. María Alejandra Gutiérrez Salazar y LIGE Pedro Adrián Cruz González

RESPONSABLE ACADÉMICO:

Mtra. María Alejandra Gutiérrez Salazar

MODALIDAD VIRTUAL

COSTOS Y FECHAS LÍMITE DE PAGO:

ACTUALIZACIÓN PROFESIONAL PÚBLICO EN GENERAL		
PAGO ÚNICO	DIFERIDO 1	DIFERIDO 2
\$ 2,500	\$1,250	\$1,250
6 Junio	1º Junio	15 Junio

COMUNIDAD UAQ		
PAGO ÚNICO	DIFERIDO 1	DIFERIDO 2
\$2,000	\$1,000	\$1,000
6 Junio	1º Junio	15 Junio

COMUNIDAD DE ESTUDIANTES Y DOCENTES FPS		
PAGO ÚNICO	DIFERIDO 1	DIFERIDO 2
\$1,500	\$750	\$750
6 Junio	1º Junio	15 Junio

Este curso es autofinanciable, por lo que requiere un mínimo de 15 personas para su apertura (en caso de no apertura del programa se procede a la devolución de la inscripción o en su defecto a cuenta de otro programa activo) cupo máximo de 25 personas.

INTRODUCCIÓN:

Las tecnologías digitales han irrumpido en el ámbito social, económico, académico y cultural de tal forma que hoy día resulta poco probable vislumbrar un futuro sin ellas. Acontecimientos que han ocurrido a nivel mundial han hecho de las Tecnologías de la Información y Comunicación herramientas imprescindibles para el desarrollo de actividades productivas, educativas y culturales. Dichas tecnologías permiten el intercambio constante de inmensas cantidades de datos e información y dan pie a la denominada sociedad de la información, lo que Castells (1997, como se citó en García, Ruíz, Domínguez, 2011, p.25) define como un “sistema tecnológico, económico y social. (...) en la que el incremento de productividad (...), depende de la aplicación de conocimientos e información a la gestión, producción y distribución tanto en los procesos como en los productos”

Dicha sociedad potencializa el desarrollo de los aprendizajes colaborativos como medio para volverlos significativos. Vivimos en la época del aprendizaje permanente en donde la constante actualización y formación se vuelven parte importante en toda profesión. A la par el mundo se transforma al ámbito digital por ello, es importante adoptar herramientas que están a nuestro alcance y vislumbrar cómo es que podemos sacar provecho de ellas aplicándolas en nuestro entorno inmediato.

En el ámbito educativo, se han desarrollado software aplicativos que promueven la gamificación de los aprendizajes, algunos de los beneficios de ello es el aumento en la atención y concentración, así como la promoción de la comunicación, el trabajo en equipo y la generación de resiliencia.

En tiempos recientes, nos hemos visto obligados a trabajar y aprender desde una modalidad virtual, misma para la que no todos estábamos preparados, por lo tanto, este curso tiene como objetivo brindar herramientas que faciliten la interacción digital y que puedan ser aplicadas en una modalidad presencial y virtual.

Las herramientas existentes, especialmente algunas nacidas bajo el amparo del Internet, han permitido el acceso al entorno global para desarrollar nuevos aprendizajes en nuevas circunstancias que en etapas anteriores eran impensables.

La educación no es ajena a la nueva realidad tecnológica. El creciente empleo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en la labor educativa, hace posible la aplicación de métodos dinámicos y participativos que contribuyan a la mejora de la calidad de enseñanza permitiendo el diseño de nuevos ambientes de aprendizaje. García, F., González, R. (sf).

OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar habilidades tecnológicas aplicables a diferentes campos que faciliten la interacción virtual y presencial.

OBJETIVOS PARTICULARES:

1. Identificar y reflexionar el impacto que la tecnología tiene en la vida cotidiana.
2. Reconocer los cambios que se han ido presentado hasta el siglo XXI.
3. Identificar el impacto que tienen las herramientas digitales en el aprendizaje académico.
4. Integrar las TIC en el contexto inmediato.
5. Identificar plataformas que puedan favorecer el desarrollo de forma lúdica en un espacio.
6. Identificar plataformas que puedan favorecer la comunicación a distancia en un espacio.
7. Identificar plataformas que puedan favorecer el desarrollo de contenidos en un espacio.
8. Acompañar el descubrimiento de diversas aplicaciones de interés de los participantes para mediar el acercamiento.

CONTENIDOS:

Módulo 1 La tecnología en el siglo XXI

- ¿Qué son las TIC, para qué sirven y cómo las ocupamos en nuestra vida?
- El impacto y los cambios de la era digital en el siglo XXI dentro de la sociedad.

Módulo 2 Plataformas interactivas

- La importancia de las herramientas digitales en el aprendizaje académico.
- Plataformas para dinámicas de rompehielo
- Plataformas para dinámicas de rompehielo II

Módulo 3 Plataformas de comunicación y diseño.

- Plataformas que favorecen la comunicación
- Plataformas que favorecen el diseño de imágenes interactivas, presentaciones, vídeo y audio.

Módulo 4 Creación de ambientes digitales .

- Implementación de nuevas herramientas digitales

Bibliografía consultada:

Avendaño, C. W. y Guacaneme, P.R. (2016). Educación y globalización: Una visión crítica. [Archivo PDF]. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/ccso/v16n30/v16n30a14.pdf>

Cabero, J., y Llorente, M. C. (2015). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): escenarios formativos y teorías del aprendizaje. En Revista Lasallista de investigación. Vol. 12, Núm. 2. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/695/69542291019.pdf>

Chacón, A. (s.f.). La tecnología educativa en el marco de la didáctica. Recuperado de http://www.ugr.es/~ugr_unt/Material%20M%F3dulo%2010/CAPTULO-1.pdf

García, F., González, R. (sf). Recursos eficaces para el aprendizaje en entornos virtuales en el Espacio Europeo de Educación Superior: análisis de los edublogs. España: Universidad Rey Juan Carlos.

García, L., Ruíz, M., Domínguez, D. (2011). De la educación a distancia a la educación virtual. España: Ariel. pp. 91-119

Gómez, J. A., y Redondo, C. (2011). Las redes sociales como fuente de conocimiento en la enseñanza primaria. En XII Congreso internacional de teoría de la educación. Recuperado de <http://www.cite2011.com/Comunicaciones/TIC/150.pdf>

Gómez, L. y Macedo, J.. (s/f). Importancia de las TIC en la educación básica regular. 10 de octubre del 2021, de EDUCREA Sitio web: <https://educrea.cl/importancia-de-las-tic-en-la-educacion-basica-regular/>

Levis, D. (marzo de 2006). Alfabetos y saberes: la alfabetización digital. Comunicar. Núm. 26. Recuperado de <http://redalyc.org/pdf/158/150802612.pdf>

Peirano, A. (s/f). La convivencia de diferentes generaciones. Una ecuación difícil de resolver. Recuperado de <https://www.ucema.edu.ar/rrhh2008/download/barbieri.pdf>

CRONOGRAMA SESIONES SINCRÓNICAS

Módulo	No. De Sesiones	Fecha	Imparte
	Sincrónico <i>Videoconferencia</i>		
Sesión de Bienvenida y Forma de trabajo del programa	1 Hora	lunes 6 de junio	ECFPS
Módulo 1 La tecnología en el siglo XXI	2 Horas		Mtra. María Alejandra Gutiérrez Salazar
Módulo 2 Plataformas interactivas	2 Horas	viernes 10 de junio	Mtra. María Alejandra Gutiérrez Salazar
	2 Horas	lunes 13 de junio	
Módulo 3 Plataformas de comunicación y diseño.	2 Horas	viernes 17 de junio	Lic. Pedro Adrián Cruz González
	2 Horas	lunes 20 de junio	
Módulo 4 Creación de ambientes digitales	2 Horas	viernes 24 de junio	Lic. Pedro Adrián Cruz González Mtra. María Alejandra Gutiérrez Salazar
	3 Horas	lunes 27 de junio	
	3 Horas	viernes 1 de julio	

CRONOGRAMA DE TRABAJO ASÍNCRONO

Módulo	Horas		Periodos de trabajo
	Asincrónico	Asincrónico Facilitador	
Módulo 1 La tecnología en el siglo XXI	4 Horas	5 Horas	6 al 10 de junio
Módulo 2 Plataformas interactivas	4 Horas	5 Horas	10 al 17 de junio
Módulo 3 Plataformas de comunicación y diseño.	4 Horas	4 Horas	17 al 24 de junio
Módulo 4 Creación de ambientes digitales	8 Horas	7 Horas	24 de junio al 1 de de julio

Durante el desarrollo de los módulos del programa se contará con el apoyo del soporte tecnopedagógico a cargo del facilitador, tanto en las sesiones síncronas como de manera asíncrona.

De manera transversal al programa, se realizará la programación correspondiente de las actividades en la plataforma Moodle del CITE, por lo que el contenido se visualizará de manera dosificada de acuerdo al calendario.

REQUISITOS DE INGRESO:

Contar con un conocimiento previo del uso de las herramientas como: Google, Gmail y el dispositivo de cómputo en el que toma el curso.

REQUISITOS TÉCNICOS:

-Equipo de cómputo (Computadora de escritorio o laptop).

- Memoria RAM de 4 GB o superior.
- Disco duro de 500 GB o superior.
- Entradas USB y auriculares.
- Webcam y micrófono.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Resumen de criterios de Evaluación		
Criterio	Modo evaluación	%
Evaluación continua	Actividades solicitadas en cada módulo.	50%
Presentación de plataforma de su elección	Durante la última sesión	30%
Blog	Integración de las actividades realizadas a lo largo del curso, considerando la estructura sugerida.	20%
		100%

ACTIVIDADES A DESARROLLAR Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Módulo	Criterio de Evaluación	% de la Actividad	% del Módulo
1.Las TIC en la vida cotidiana	Cuestionario diagnóstico	N/A	15%
	Creación del Blog	10%	
	Línea del tiempo	5%	
2. Aplicación de plataformas en diversos contextos	Reflexión en formato libre sobre sus aprendizajes Académicos que no aprendieron en la escuela	5%	15%
	En el ámbito laboral y que aprendiste por tu cuenta		
	Y a solucionar un problema de la vida cotidiana		
	Describe cómo lo aprendiste		
	Reporte reflexivo sobre implementación de una plataforma	5%	
	Reporte reflexivo sobre implementación de una plataforma	5%	
3.Comunicación y producción de contenido digital	Cuadro comparativo y comentario reflexivo	5%	10%
	Diseño de un recurso multimedia y comentario reflexivo	5%	
4. Investigación y aplicación de TIC	Asesoría para trabajo final	0%	60%
	Colocar en el Padlet la herramienta de su elección para la presentación	10%	
	Presentación de plataforma de su elección	30%	
	Entrega y evaluación del Blog	20%	

REQUISITOS DE PERMANENCIA

- 80% de asistencia
- Participación proactiva en las sesiones síncronas.
- Entrega de productos y entregables.
- Pagos puntuales

REQUISITOS PARA LA OBTENCIÓN DE LA CONSTANCIA

- Haber asistido mínimo al 80% de las sesiones.
- Aprobar las formas de evaluación con un mínimo de 8.

INFORMES E INSCRIPCIONES

El proceso de inscripción consta de dos pasos:

1. **Pre-registro:** Da clic en el siguiente formulario para reservar tu lugar.

<http://bit.ly/PreregistroCursoECFPS>

2. **Formaliza tu inscripción:** una vez enviado tu registro, en un periodo no mayor a 72h. te será enviado un correo con la liga para que generes tu recibo y formalices tu inscripción. Este recibo pagado lo enviarás al correo educonpsicouaq@gmail.com para obtener tu mensaje de bienvenida con contraseñas de acceso.

Importante: Una vez finalizados ambos pasos, eres parte del grupo.

MAYORES INFORMES

LPS. José Heriberto Castañeda Lara
Coordinador de Educación Continua FPS
educonpsicouaq@gmail.com

Sigue los eventos en Facebook:

<https://www.facebook.com/UAQEducacionContinuaPSICOLOGIA/>

Este curso es autofinanciable, por lo que requiere un mínimo de 15 personas para su apertura (en caso de no apertura del programa se procede a la devolución de la inscripción o en su defecto a cuenta de otro programa activo) cupo máximo de 25 personas.

DISEÑO E IMPARTICIÓN DEL EVENTO ACADÉMICO:

Mtra. María Alejandra Gutiérrez Salazar

Licenciada en Innovación y Gestión Educativa con área en psicopedagogía. Mtra. en Educación basada en competencias, concluyendo una segunda Maestría en Orientación en Innovación y tecnología educativa.

Cuenta con años de experiencia docente, actualmente labora en el Colegio Wexford y ha participado como ponente en el Diplomado del Aprendizaje a través del Juego Dirigido.

LIGE. Pedro Adrián Cruz González

Egresado de la Licenciatura en Innovación y Gestión Educativa de la UAQ, se ha desempeñado laboralmente en la Dirección de Educación a Distancia e Innovación Educativa de la UAQ acompañando el diseño de materias en modalidad virtual a nivel de posgrado.

Ha apoyado en el diseño y producción de diplomados ofertados desde la Coordinación de Educación Continua de la Facultad de Psicología, actualmente asesor en educación virtual de una institución de educación básica en el ámbito privado.

DADA A CONOCER EL 18 DE MAYO DEL 2022

ATENTAMENTE
“EDUCO EN LA VERDAD Y EN EL HONOR”

DR. JAVIER ÁVILA MORALES
SECRETARIO ACADÉMICO