

Certificación en diseño de experiencias de aprendizaje virtuales



La educación virtual toma cada vez más fuerza en nuestra realidad.

La enseñanza en entornos de aprendizaje virtuales, en una era digital, de hiper conexión y con generaciones digitales nativas, es la nueva cara de la educación.

A partir de la emergencia COVID19 conceptos como entornos de aprendizaje a distancia en especial en contextos virtuales, modelos híbridos de enseñanza, experiencias, interacción y competencias, empiezan a formar parte de nuestra realidad cotidiana.

Hoy la educación no se trata de brindar información se trata de crear un aprendizaje experiencial que le permita a las personas aplicar su conocimiento y fortalecer sus destrezas.

Un educador que responda con su trabajo a una realidad 4.0 requiere evolucionar a ser un diseñador instruccional que crea experiencias de aprendizaje significativo.

EL ENTORNO DE EDUCACIÓN A VIRTUAL SI BIEN NO ES LA ÚNICA ESTRATEGIA DE ENTORNO A DISTANCIA ES EL MÁS UTILIZADO GRACIAS A LA CONECTIVIDAD Y ACCESO A INTERNET.

EN UN MUNDO HIPER CONECTADO Y QUE DEMANDA LA INTERACCIÓN CON LA TECNOLOGÍA DIARIAMENTE, REQUIERE DE ESTRATEGIAS PARA CREAR EXPERIENCIAS VIRTUALES DE IMPACTO.

PARA DESARROLLAR UNA ALFABETIZACIÓN DIGITAL QUE SE ADPATE A LA REALIDAD DIGITAL QUE VIVIMOS IMPLICA COMPRENDER DESDE EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CÓMO Y PARA QUÉ INTERACTUAMOS CON LA TECNOLOGÍA.



Diseño de experiencias para aprender con un enfoque STEAM.

PROPÓSITO:

Entrenar en las competencias para diseñar experiencias mediadas a través de la tecnología con un enfoque de aprendizaje STEAM.

OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar un kit de herramientas para diseñar experiencias de aprendizaje mediadas por tecnología.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Aprender a pensar cómo diseñador para crear experiencias de aprendizaje significativo.
- Aprender a empatizar con el usuario y su contexto para diseñar estrategias que desarrollen competencias en las personas.
- Aprender a aplicar STEAM para hacer diseños instruccionales para conocimiento aplicado.

METODOLOGÍA

El modelo de educación STEAMED se compone de una serie de metodologías, marcos y modelos que enseñamos a los participantes de nuestros programas para que puedan aplicar de manera inmediata en su día a día.

Todo proceso de transformación implica un cambio de mentalidad, la generación de nuevos hábitos y el desarrollo de nuevas competencias.

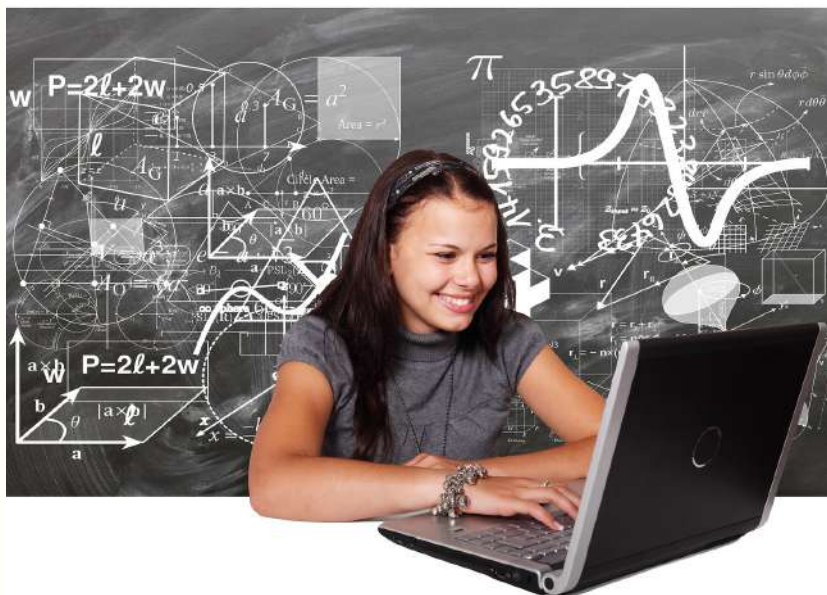
EL MUNDO DE HOY DEMANDA UN NUEVO PERFIL DE DOCENTE.

LOS EDUCADORES DE HOY DEBEN SER DISEÑADORES DE EXPERIENCIAS Y SER CAPACES DE DESARROLLAR CONOCIMIENTO APLICADO EN SUS ESTUDIANTES TANTO EN ENTORNOS PRESENCIALES COMO VIRTUALES.

LA EDUCACIÓN STEAM ES UN CONJUNTO DE ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS CON EL PROPÓSITO DE ENSEÑAR A LAS PERSONAS A APLICAR CONOCIMIENTO QUE DESARROLLAN A PARTIR DE PROCESOS DE APRENDIZAJE.

UXD (DISEÑO DE EXPERIENCIAS PARA EL USUARIO) ES UNA DISCIPLINA DEL DISEÑO DONDE DESDE LAS NECESIDADES DEL USUARIO SE CREAN PRODUCTOS, SERVICIOS Y EXPERIENCIAS.





Desarrollo de Competencias y transferencia de conocimiento

CONTENIDOS:

- Introducción al UXD con un enfoque STEAM:
 - Creación de una mentalidad STEAM online.
 - Inteligencia emocional para la empatía y la autoempatía.
 - Aprendizaje Experiencial.
 - Pensamiento de diseño: del Design thinking a la experiencia de aprendizaje.
- Diseño de Experiencias en el aprendizaje:
 - Modelo ADDIE.
 - Método UXD y Experiencias colectivas.
- Integración de Tecnología:
 - Tpack y modelo SAMR.
 - Diseño mi kit personal de recursos digitales para crear experiencias.
 - De la idea al prototipo mediado por tecnología.
- Impacto de las Experiencias de Aprendizaje:
 - Medir el aprendizaje a partir del desarrollo de competencias.
 - Análisis de datos para toma de decisiones.

Duración: 6 Semanas

Sesiones sincrónicas: 4 sesiones semanales de 90 minutos cada una.

Requerimientos:

- Conexión a internet.
- Dispositivo electrónico.

Plataforma utilizada para las sesiones sincrónicas y de aula virtual:

- Google meet.
- Google Classroom.

Grupos de máximo 20 personas.

DIRIGIDO A:

- Educadores.
- Entrenadores
- Diseñadores
- Facilitadores e instructores.



INVERSIÓN

Inversión: \$75 por participante.

El programa incluye:

- certificado digital.
- recursos digitales.

STEAMED

LATAM