

DIPLOMADO

Habilidades Superiores para Docentes de Educación Media Superior y Superior



Habilidades Superiores

Innovación, creatividad, pensamiento crítico, liderazgo, solución de problemas, colaboración, comunicación, trabajo en equipo, adaptabilidad, corresponsabilidad, emprendimientos, ciudadanía global.

DESCRIPCION

Organizaciones internacionales, como la OCDE, el WEF y la UNESCO, enfatizan que para la viabilidad (en términos de competitividad e innovación) de las naciones son fundamentales las habilidades superiores y el capital humano que las presenten.

En el campo académico, encontramos con una alta incidencia en tres situaciones:

- La gran mayoría de los docentes de educación media superior y superior ejecutan sus clases en forma empírica, desde el punto de vista didáctico y pedagógico.
- Rara vez se incluye *Tecnología de Generación Z* en las clases (WhatsApp, Twitter, Facebook, Instagram, Pinterest, Apps, etc).
- Muy ocasionalmente se promueve el desarrollo de *habilidades superiores* en las cátedras y clases de las instituciones de educación superior.

Este diplomado promueve la excelencia académica en las instituciones de educación media superior y superior, al proporcionar a los docentes con los conocimientos y habilidades necesarios para brindar una clase de excelencia, basada en estrategias didácticas asertivas en su clase, incorporando tecnología de "Generación Z" e induciendo el desarrollo de habilidades superiores en sus cátedras, para el beneficio de sus alumnos.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Docentes de instituciones de educación media superior y superior.

DURACION

Impartido en 6 meses. 130 horas en aprendizaje autodirigido o con tutoraje virtual

BENEFICIOS OFRECIDOS

- Los docentes contarán con bases sólidas para poder planear, estructurar y presentar su cátedra con una estrategia didáctica basada en propuestas pedagógicas

- Tecnología de Generación Z podrá ser incluida y considerada dentro del mapa de diseño instruccional.
- El docente conocerá como inducir y fomentar las habilidades superiores dentro de su cátedra.

MODALIDAD

Módulos 1 y 2: Estrategias Didácticas, Teorías Pedagógicas y Diseño Instruccional.

- 80% autoaprendizaje en línea y 20% tutoraje virtual

Módulos 3 y 4: Tecnologías de Generación Z.

- 60% autoaprendizaje en línea y 40% tutoraje virtual

Módulos 5 y 6: La enseñanza en ambientes de educación superior con Habilidades Superiores.

- 40% autoaprendizaje en línea y 60% tutoraje virtual

TEMARIO

<p>Módulo 1: Fundamentos y teorías pedagógicas: Diseño y planeación de la Educación</p>	<p>1.1.- Teorías y modelos de aprendizaje 1.1.1.- Conductismo 1.1.1.1.- El conexionismo de Thordike 1.1.1.2.- El condicionamiento de Pavlov 1.1.1.3.- El condicionamiento de Skinner 1.1.2.- Cognitivismo 1.1.3.- Constructivismo 1.1.4.- Aprendizaje cooperativo 1.1.5.- Aprendizaje social</p> <p>1.2.- Planeación educativa 1.2.1.- Currículum 1.2.2.- Pedagogía y didáctica aplicada a la educación 1.2.3.- Planeación didáctica 1.2.3.1.- Guía didáctica 1.2.4.- Evaluación</p> <p>1.3.-Enfoque por competencias 1.3.1.- Antecedentes de la educación basada por competencias (EBC) 1.3.2.- Educación basada por competencias (EBC) 1.3.3.- Competencias docentes para educación superior</p> <p>1.4.- Innovación educativa 1.4.1.- Cómo aprende la generación del milenio 1.4.2.- Estudiantes después de la Web 2.0</p>
<p>Módulo 2: Diseño Instruccional y Elaboración de material didáctico</p>	<p>2.1.- Material didáctico 2.1.1.- Diseño de material didáctico</p>

	<p>2.1.2.- Objetivo y objeto de aprendizaje</p> <p>2.1.3.- Evaluación de material didáctico</p>
Módulo 3: Tecnologías de Generación Z – Parte 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. La Generación Z 2. El enfoque didáctico y pedagógico de las TIC <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Usos de las TICs para propósitos académicos 1.2. Consideraciones al momento del uso de las TICs <ol style="list-style-type: none"> 1.2.1.Pertinencia 1.2.2.Aplicabilidad 1.2.3.Ponderación de los tiempos 1.3. Evaluación en los módulos y los componentes donde se usan TICs 1.4. Alineación de las herramientas TIC en educación <ol style="list-style-type: none"> 1.4.1.El punto de partida: El diseño instruccional 3. Herramientas de Socialización y Colaboración <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Foros 3.2 Facebook 4. Herramientas de productividad <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Google Apps & Live Spaces 4.2 Hangouts 5. Herramientas de Información y Comunicación <ol style="list-style-type: none"> 5.1 Whatsup 5.2 Twitter 5.3 Blogs 5.4 Wikis - Wikipedia 5.5 eBooks – Proyecto Gutenberg 5.6 Skype 5.7 You Tube 5.8 Pinterest 5.9 Instagram
Módulo 4: Tecnologías de Generación Z – Parte 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo Cognitivo y Estructuración <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Mapas Conceptuales 1.2. ePortafolios 2. Apps <ol style="list-style-type: none"> 2.1. De propósito general 2.2. De propósito específico 3. e-Learning <ol style="list-style-type: none"> 3.1. mLearning 3.2. Blended Learning 3.3. LMSs (Moodle) 3.4. CMSs (Objetos de aprendizaje reutilizables) 3.5. MOOCs

	<ul style="list-style-type: none"> 3.5.1.Courseara 3.5.2.Creación de MOOCs 3.5.3.Estrategias de uso en las asignaturas 3.5.4.Forma sugerida de evaluación <ul style="list-style-type: none"> 4. Ejercicio Integrador: Área de conocimiento – Objetivo de aprendizaje vs Metodología vs Herramientas 5. Cierre y conclusiones 6. Evaluaciones
Módulo 5: Habilidades Superiores, Parte 1	<ul style="list-style-type: none"> 1. Definición de Habilidades Superiores o Megahabilidades <ul style="list-style-type: none"> 1.1 El Impacto de las habilidades superiores en los individuos 1.2 Las Habilidades Superiores y la economía de las naciones, según las organizaciones internacionales: OCDE, WEF, UNESCO 2. Pensamiento Crítico <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Integración en la materia 2.2 Diseño de materias que promuevan esta habilidad 2.3 Evaluación 3. Innovación <ul style="list-style-type: none"> 3.1 Integración en la materia 3.2 Diseño de materias que promuevan esta habilidad 3.3 Evaluación 4. Creatividad <ul style="list-style-type: none"> 4.1 Integración en la materia 4.2 Diseño de materias que promuevan esta habilidad 4.3 Evaluación 5. Liderazgo <ul style="list-style-type: none"> 5.1 Integración en la materia 5.2 Diseño de materias que promuevan esta habilidad 5.3 Evaluación 6. Colaboración <ul style="list-style-type: none"> 6.1 Integración en la materia 6.2 Diseño de materias que promuevan esta habilidad 6.3 Evaluación
Módulo 6: Habilidades Superiores, Parte 2	<ul style="list-style-type: none"> 7. Comunicación <ul style="list-style-type: none"> 7.1 Integración en la materia 7.2 Diseño de materias que promuevan esta habilidad

	<p>7.3 Evaluación</p> <p>8. Adaptabilidad al cambio</p> <p>8.1 Integración en la materia</p> <p>8.2 Diseño de materias que promuevan esta habilidad</p> <p>8.3 Evaluación</p> <p>9. Corresponsabilidad</p> <p>9.1 Integración en la materia</p> <p>9.2 Diseño de materias que promuevan esta habilidad</p> <p>9.3 Evaluación</p> <p>10. Emprendimientos</p> <p>10.1 Integración en la materia</p> <p>10.2 Diseño de materias que promuevan esta habilidad</p> <p>10.3 Evaluación</p> <p>11. Trabajo en equipo</p> <p>11.1 Integración en la materia</p> <p>11.2 Diseño de materias que promuevan esta habilidad</p> <p>11.3 Evaluación</p> <p>12. Solución de problemas</p> <p>12.1 Integración en la materia</p> <p>12.2 Diseño de materias que promuevan esta habilidad</p> <p>12.3 Evaluación</p> <p>13. Ciudadanía Global</p> <p>13.1 Integración en la materia</p> <p>13.2 Diseño de materias que promuevan esta habilidad</p> <p>13.3 Evaluación</p> <p>14. Ejercicio Integrador</p>
--	--