

Diplomado en Gestión de Experiencias de Aprendizaje en Ambientes Virtuales

Sobre el diplomado

Lidera la creación y administración de experiencias de aprendizaje en entornos virtuales. Desarrolla estrategias innovadoras para optimizar el diseño, implementación, evaluación y gestión de cursos en plataformas digitales, asegurando experiencias efectivas, atractivas e inclusivas para los estudiantes. Con este diplomado, aprenderás a emplear herramientas tecnológicas avanzadas, metodologías activas y normativas internacionales para transformar la educación digital.

Dónde podrás trabajar

Gestión de plataformas educativas

Administra entornos de aprendizaje virtual y optimiza su funcionamiento.

Diseño instruccional digital

Desarrolla estrategias y metodologías para experiencias de aprendizaje efectivas.

Evaluación del aprendizaje virtual

Crea modelos de medición y mejora para optimizar los entornos digitales.

Consultoría en educación digital

Asesora en la implementación de innovaciones y metodologías para formación en línea.

Lo que aprenderás



Diseño de experiencias de aprendizaje

Aplica principios de aprendizaje experiencial para desarrollar cursos inmersivos, interactivos y centrados en el usuario.



Ambientes virtuales y plataformas LMS

Gestiona y optimiza entornos de aprendizaje digitales mediante plataformas educativas y sistemas de administración del aprendizaje.



Evaluación del aprendizaje y usabilidad

Desarrolla estrategias de evaluación educativa y mide la efectividad de los entornos virtuales con base en estándares de calidad.



Innovación en educación digital

Integra tecnologías emergentes como realidad virtual, storytelling y MOOC para enriquecer la experiencia del usuario.



Módulos

Módulo I: Fundamentos del Diseño de Experiencias de Aprendizaje

¿Qué es una experiencia de aprendizaje?

- Concepto
- Clasificación
- Inmersivas
- Simuladas
- Guiadas
- Creativas
- Integrales

Principios básicos del aprendizaje experiencial

- Inmersión
- Reflexión
- Conceptualización
- Aplicación

Elementos para diseñar experiencias de aprendizaje

- El papel de los diseñadores de experiencia de usuario
- Aprendizaje práctico y vivencial
- Planear experiencias originales
- El juego como herramienta de aprendizaje
- Mantener la atención de los usuarios

Módulo II: Desarrollo de Experiencias de Aprendizaje

Fases de una experiencia de aprendizaje

- Definición de objetivos de aprendizaje-aplicación
- Diseño de estrategias de aprendizaje y modelos de impartición
- Generación/identificación de recursos y herramientas
- Definición de evidencias de aprendizaje-aplicación
- Definición de modelo de evaluación

Modelos de Diseño experiencial

- Aprendizaje Basado en la Resolución de Problemas
- Aprendizaje Basado en Casos
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Aprendizaje reflexivo basado en indagación
- Aprendizaje experiencial en entornos de aprendizaje

Recursos digitales

- Concepto
- Texto
- Audiovisuales
- Organizador gráfico

- Simuladores
- Material multimedia
- Características
- Funciones
- Importancia educativa

Módulo III: Diseño de Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA)

- Concepto
- Características
- Tipologías
- Clasificación de plataformas
- Elementos que integran un AVA
- Usuarios
- Curricula
- Equipo de especialistas
- Diseñador de contenido
- Diseñador técnico pedagógico
- Diseñador gráfico
- Corrector de estilo
- Administrador de plataforma
- Especialista en tecnología educativa
- Apoyo técnico

Sistemas de administración de aprendizaje

- Learning Management System (LMS)
- Concepto
- Características
- Estandarización
- Flexibilidad
- Interactividad
- Escalabilidad

Clasificación de plataformas comerciales

- Plataformas de pago por uso en la nube
- Plataformas e-learning de pago por licencia
- Plataformas e-learning de código abierto

Módulo IV. Implementación y Evaluación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Fases de creación de un AVA

- Planeación de un AVA
- Diseño y desarrollo de los entornos de aprendizaje
- Producción de contenidos digitales
- Operación

Plataformas de código abierto

- Instalación de Moodle manera local
- Desarrollo de aula virtual
- Uso de recursos educativos

Criterios para evaluar un AVA

- Objetivos de enseñanza
- Enfoque pedagógico
- Actores y comunicación
- Estrategia y contenidos
- Actividades académicas
- Integración de las TIC
- Calidad y pertinencia
- Metodología de evaluación

Ambientes de realidad virtual

- Tecnología inmersiva
- Concepto
- Unity 3d
- Blender
- Realidad aumentada
- Google glass
- Metaverse

Módulo V. Fundamentos de Experiencias de Aprendizaje Masivas

Experiencia de aprendizaje

- Concepto
- Características
- Clasificación

Generalidades de los cursos masivos abiertos

- Origen
- Concepto
- Tipos
- Características
- Evolución

Retos y barreras de los Cursos en Línea Masivos y Abiertos (MOOC)

- Concepto de MOOC
- Clasificación de los MOOC por su metodología
- Clasificación de los MOOC por su duración
- Pasos para desarrollo de un MOOC
- Planeación de un curso
- Estructuración del curso
- Selección de un subtema
- Diseño de Storyboard
- Grabación de videos
- Alojar videos en una plataforma

Storytelling como estrategia de creación de un MOOC

- Conceptualización
- Modelos para contar historias
- Diseño de guion para storytelling
- MOOC a partir de un storytelling
- Editores de video para diseñar storytelling

Módulo VI. Gestión de Nanocursos Abiertos Masivos y Online (NOOC) y Recursos Educativos Digitales

Los Nanocursos Abiertos Masivos y Online (NOOC)

- Concepto
- Características
- Las insignias digitales
- Pasos para implementar insignias digitales
- Evaluar y explorar
- Conformar el equipo
- Diseño de estrategia
- Desarrollo de mapas de insignias
- Selección de plataformas tecnológicas que permita la gestión de insignias digitales
- Crear y diseñar insignias
- Monitoreo y gestión de insignias

Herramientas de presentación de contenidos

- Esquema para el desarrollo de una presentación
- Powerpoint
- Prezi
- Cmap Tools
- Genially
- Realidad aumentada

Recursos educativos digitales

- Guía para la elaboración de textos e-learning
- Software para desarrollo de contenido e-learning
- Articulate Rise
- Articulate storyline
- Guía para la elaboración de recursos audiovisuales
- Software para la elaboración de recursos audiovisuales
- Movie Maker
- Flexclip
- Canva
- Guía para el desarrollo de infografías
- Software para el desarrollo de infografías
- Canva
- Piktochart
- Infogram

Módulo VII. Fundamentos y Metodologías de la Evaluación Educativa

Bases epistemológicas y metodológicas de la evaluación educativa

- Epistemología y paradigmas
- Paradigma empírico-analítico
- Paradigma humanístico-interpretativo
- Paradigma crítico
- Paradigma emergente
- Aproximación histórica del concepto de evaluación
- Influencia positivista
- Influencia evolucionista
- Influencia tyleriana

Metodologías de evaluación educativa

- Plan de Evaluación (EVA)
- Adecuación al ámbito institucional
- Dimensiones
- Contexto
- Recursos materiales
- Apoyos externos
- Alumnado
- Organización y funcionamiento
- Procesos didácticos
- Rendimiento educativo
- Informe final

Métodos internos de evaluación

- Evaluación formativa
- Evaluación sumativa
- Evaluación interna
- Evaluación cualitativa
- Evaluación cuantitativa
- Evaluación en el marco de autonomía institucional
- Evaluación de programas
- Conceptualización
- Modelos de evaluación
- Naturalista-cualitativo-fenomenológico
- Experimental-cualitativo-racional
- Ecléctico
- Análisis de coste-beneficios

Módulo VIII. Evaluación Aplicada en Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Modelos de evaluación de un AVA

- Modelo de Fundación Europea para la Gestión de la Calidad (EFQ99)
- Modelo de las Comisiones Interinstitucionales para la evaluación de la educación superior (CIEES)

- Modelo Sistémico de Vann Slyke (VSea98)
- Modelo de los 5 niveles de evaluación de Marshall and Shriver (McA99)
- Modelo de los 4 niveles de Kirkpatrick (Kir99)
- Modelo de Fidalgo (Fid07)
- Modelo de educación a distancia en la UNAM
- Modelo de acreditación CNA

Evaluación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje a partir de estándares de usabilidad

- Estándar de usabilidad
- Estándar de usabilidad web
- Evaluación desde el desarrollo de un AVA
- Evaluación de acuerdo con la experiencia de usuario (UX)

Criterios para la evaluación de un AVA en el marco del estándar ISO 25000-SQuaRE

- Facilidad de entendimiento (appropriateness recognizability)
- Facilidad de aprendizaje (learnability)
- Facilidad de uso (ease of use)
- Facilidad de ayuda (helpfulness)
- Accesibilidad técnica (technical accessibility)
- Grado de atracción (attractiveness)
- Adherencia a normas o convenciones (compliance)

Estrategia para el cambio

- Estrategias de innovación
- Calidad de la enseñanza
- Priorizar desde la acción educativa
- Análisis de la realidad
- Diseñando una estrategia eficaz



¿Por qué Utel?



Aprendizaje para el mercado laboral

Fortalece tu formación con mentorías enfocadas en tu empleabilidad, acceso a bolsa de empleo y conocimientos prácticos que te preparan para lo que las empresas necesitan.



Conexión con más compañeros como tú

Interactúa con estudiantes de diferentes países en actividades presenciales y virtuales para compartir ideas y ampliar tu red personal y profesional.



Siempre estarás acompañado

Recibe el seguimiento que necesitas en cada etapa de tus estudios, con tutores, profesores y asesores virtuales que te acercan a tus metas.



Estudios que se adaptan a ti

Avanza a tu ritmo, con planes diseñados para cada momento de tu vida, a costos accesibles y sin descuidar tu familia y trabajo.



Calidad educativa y validez oficial

Accede a programas en línea con reconocimiento oficial mexicano y acreditados por instituciones nacionales e internacionales que garantizan su calidad académica.



Educación de talla internacional

Prepárate con contenidos y certificados globales y una comunidad de diferentes países para crecer sin fronteras.

Calidad académica garantizada

RVOE | SEP

Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios de todos nuestros programas.

WHED | UNESCO

Registro en la Base de Datos Mundial de Educación Superior (WHED) de la UNESCO. Código IAU-028725.

FIMPES

Acreditación Institucional por la Federación de Instituciones Mexicanas Particulares de Educación Superior (FIMPES).

CIEES

Acreditación institucional por parte de los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES).

ASIC

Acreditación Institucional como "Premier Institution" por Accreditation Service for International Colleges (ASIC) de Reino Unido.

QS STARS

Calificación máxima de cinco estrellas en el Rating QS de "Aprendizaje en línea".

AMECYD | CALED | CREAD | AIESAD

Miembro de asociaciones internacionales que avalan la calidad de nuestra educación superior.



¡Inscríbete hoy!

✉ educacioncontinua@utel.edu.mx

☎ 52 55 9749 0089

💬 chatea con un asesor

utel.edu.mx