

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA O UNIDAD DE APRENDIZAJE**DISEÑO DE PROGRAMAS DE CAPACITACIÓN**

NO APLICA

CICLO ESCOLAR

LCE732

CLAVE DE LA ASIGNATURA**FINES DE APRENDIZAJE O FORMACIÓN**

Diseñar programas de capacitación enfocados al ámbito empresarial aplicando los enfoques y técnicas pedagógicas así como de diseño curricular que permitan generar propuestas de acuerdo a las necesidades de capacitación existentes.

CONTENIDO TEMÁTICO**1. ANÁLISIS DE NECESIDADES**

- 1.1. Identificación de Necesidades de capacitación a través de encuestas, entrevistas, observación y análisis de datos.
- 1.2. Establecer objetivos claros y medibles que la capacitación debe alcanzar.

2. DEFINICIÓN DE OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- 2.1. Desarrollar objetivos de aprendizaje que sean específicos, medibles, alcanzables, relevantes y temporales (SMART).
- 2.2. Considerar diferentes niveles de habilidades y conocimientos previos.

3. DISEÑO DEL PROGRAMA

- 3.1. Estructura del Programa: duración, formato (presencial, en línea, híbrido), y la frecuencia de las sesiones de capacitación.
- 3.2. Elegir los contenidos que mejor se ajusten a los objetivos de aprendizaje y a las necesidades identificadas.
- 3.3. Metodologías de Enseñanza (clases magistrales, talleres, simulaciones, etc.) para facilitar el aprendizaje activo y la retención.

4. DESARROLLO DE MATERIALES

- 4.1. Desarrollar materiales didácticos como manuales, presentaciones, videos y recursos interactivos.
- 4.2. Asegurar que todos los materiales y plataformas tecnológicas funcionen adecuadamente, especialmente para capacitaciones en línea.

5. IMPLEMENTACIÓN

- 5.1. Organizar los recursos físicos y tecnológicos necesarios, y coordinar los horarios y lugares de las sesiones.
- 5.2. Capacitación de Facilitadores.

6. EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- 6.1. Evaluación Continua.
- 6.2. Evaluación Final.
- 6.3. Retroalimentación.

7. REVISIÓN Y MEJORA CONTINUA

- 7.1. Análisis de resultados.

7.2. Actualización del Programa.

8. DOCUMENTACIÓN Y REPORTE

8.1. Registro de Actividades.

8.2. Reportes de Impacto.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE BAJO CONDUCCIÓN DE UN ACADÉMICO

Las evidencias de las actividades de aprendizaje bajo conducción de un docente deben ser subidas a la plataforma para ser oficialmente consideradas como entregadas y estar sujetas a evaluación. La interacción con el docente se facilitará a través de sesiones de sincrónicas, las cuales serán programadas y anunciadas mediante la plataforma educativa y otros medios de comunicación. Para aquellos estudiantes que no puedan participar en las sesiones sincrónicas, se ofrecerá la posibilidad de acceder a las grabaciones de estas sesiones, que estarán disponibles en la plataforma para su consulta en cualquier momento.

- Realizar y presentar una exposición acerca del análisis de necesidades.
- Participar en discusiones grupales acerca de la definición de los objetivos de aprendizaje.
- Realizar un proyecto final de diseño de un programa de capacitación enfocado a una empresa.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE INDEPENDIENTES

Las evidencias de las actividades de aprendizaje realizadas de manera autónoma deben cargarse en la plataforma para que sean consideradas entregadas y estén sujetas a evaluación.

- Realizar un cronograma del diseño del programa.
- Desarrollar materiales didácticos para el programa.
- Realizar una bitácora de implementación del programa.
- Realizar un sistema de evaluación para el programa de capacitación.
- Realizar un programa de revisión y mejora continua por el programa de capacitación.
- Realizar un instrumento para documentación y reporte de actividades del programa.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

| | |
|---------------------------------|-----|
| ● Exposición | 5% |
| ● Discusiones grupales | 5% |
| ● Proyecto final | 30% |
| ● Cronograma | 10% |
| ● Materiales didácticos | 10% |
| ● Bitácora | 10% |
| ● Sistema de evaluación | 10% |
| ● Programa de revisión y mejora | 10% |
| ● Instrumento | 10% |

| | |
|--------------|-------------|
| TOTAL | 100% |
|--------------|-------------|

MODALIDADES TECNOLÓGICAS E INFORMÁTICAS

La propuesta de modalidades tecnológicas e informáticas para la modalidad no ofrece una opción de aprendizaje en línea o virtual, facilitando una sólida formación académica a través del acceso a nuestra plataforma tecnológica institucional. Esta plataforma está equipada con todas las herramientas esenciales para lograr los objetivos educativos establecidos en el plan y programas de estudios. Entre sus características se incluyen un tablero de control para los cursos, reproducción de vídeos, opciones de accesibilidad, un calendario integrado, recursos de consulta, entre otros, todo diseñado para fomentar un entorno de aprendizaje virtual efectivo y adaptado a las diversas necesidades de nuestros estudiantes.

Para complementar el aprendizaje autónomo, se organizan sesiones sincrónicas y presenciales a través de plataformas de videoconferencia, dirigidas por docentes especializados que ofrecen asesoramiento en tiempo real. Estas sesiones están cuidadosamente integradas con la plataforma educativa, promoviendo actividades interactivas que empoderan a los estudiantes a tomar un papel activo en su proceso educativo. Además, las sesiones grabadas se transforman en recursos valiosos para el estudio, disponibles para su visualización en cualquier momento, asegurando así que todos los estudiantes tengan la oportunidad de acceder al contenido didáctico según su conveniencia. Dentro de la plataforma, se realizan diversas actividades orientadas a maximizar la experiencia de aprendizaje en este entorno virtual enriquecido, a continuación se describen sus peculiaridades:

| Categoría | Actividades |
|-----------------------------------|--|
| <i>Organización</i> | Duración para realizar y entregar actividades de aprendizaje. |
| <i>Comunicación e interacción</i> | <ul style="list-style-type: none"> ● Chat. ● Foros de discusión. Comunicación mediante mensajería. |
| <i>Actividades de aprendizaje</i> | <ul style="list-style-type: none"> ● Realizar Actividades de aprendizaje diversas bajo la conducción y/o mediación de un académico. ● Realizar entrega de tareas en la plataforma de forma independiente. ● Manipulación de archivos en diversos formatos (PDF, DOCX, PPTX, XLSX). ● Test, cuestionarios y exámenes. ● Evaluación del aprendizaje sumativa y formativa. ● Manipular hipervínculos de sitios de acceso libre y con licencia como YouTube, plataformas de videoconferencia, G Suite, redes sociales, información en la nube, bases de datos, entre otros. ● Añadir ligas de acceso a sesiones sincrónicas y asincrónicas de videoconferencia. ● Interoperabilidad con plataformas externas para creación de recursos educativos digitales y contenido educativo. |

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA O UNIDAD DE APRENDIZAJE