

Licenciatura:	Ciencias de la educación	Materia:	Diseño de programas de capacitación	Clave:	LCE732
Modalidad:	Virtual	Semestre:	Séptimo	Horas:	16

OBJETIVO:

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.

S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	ACTIVIDADES EN PLATAFORMA
1	1. ANÁLISIS DE NECESIDADES	1.1 Identificación de Necesidades de capacitación a través de encuestas, entrevistas, observación y análisis de datos.	1.1 Identificación de Necesidades de capacitación a través de encuestas, entrevistas, observación y análisis de datos.	1.1 Identificación de Necesidades de capacitación a través de encuestas, entrevistas, observación y análisis de datos.	Realizar y presentar una exposición acerca del análisis de necesidades.
2	1.2 Establecer objetivos claros y medibles que la capacitación debe alcanzar.	1.2 Establecer objetivos claros y medibles que la capacitación debe alcanzar.	1.2 Establecer objetivos claros y medibles que la capacitación debe alcanzar.	1.2 Establecer objetivos claros y medibles que la capacitación debe alcanzar.	Realizar y presentar una exposición acerca del análisis de necesidades.
3	2. DEFINICIÓN DE OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	2.1 Desarrollar objetivos de aprendizaje que sean específicos, medibles, alcanzables, relevantes y temporales (SMART).	2.1 Desarrollar objetivos de aprendizaje que sean específicos, medibles, alcanzables, relevantes y temporales (SMART).	2.1 Desarrollar objetivos de aprendizaje que sean específicos, medibles, alcanzables, relevantes y temporales (SMART).	Participar en discusiones grupales acerca de la definición de los objetivos de aprendizaje.
4	2.2 Considerar diferentes niveles de habilidades y conocimientos previos.	2.2 Considerar diferentes niveles de habilidades y conocimientos previos.	2.2 Considerar diferentes niveles de habilidades y conocimientos previos.	2.2 Considerar diferentes niveles de habilidades y conocimientos previos.	Participar en discusiones grupales acerca de la definición de los objetivos de aprendizaje.
5	EXAMEN 1er. Parcial	3. DISEÑO DE PROGRAMA	3.1 Estructura del Programa: duración, formato (presencial, en línea, híbrido), y la frecuencia de las sesiones de capacitación.	3.1 Estructura del Programa: duración, formato (presencial, en línea, híbrido), y la frecuencia de las sesiones de capacitación.	Realizar un cronograma del diseño del programa.
6	3.1 Estructura del Programa: duración, formato (presencial, en línea, híbrido), y la frecuencia de las sesiones de capacitación.	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.	3.2 Elegir los contenidos que mejor se ajusten a los objetivos de aprendizaje y a las necesidades identificadas.	Realizar un cronograma del diseño del programa.

7	3.2 Elegir los contenidos que mejor se ajusten a los objetivos de aprendizaje y a las necesidades identificadas.	3.2 Elegir los contenidos que mejor se ajusten a los objetivos de aprendizaje y a las necesidades identificadas.	3.2 Elegir los contenidos que mejor se ajusten a los objetivos de aprendizaje y a las necesidades identificadas.	3.2 Elegir los contenidos que mejor se ajusten a los objetivos de aprendizaje y a las necesidades identificadas.	Desarrollar materiales didácticos para el programa.
8	3.3 Metodologías de Enseñanza (clases magistrales, talleres, simulaciones, etc.) para facilitar el aprendizaje activo y la retención.	3.3 Metodologías de Enseñanza (clases magistrales, talleres, simulaciones, etc.) para facilitar el aprendizaje activo y la retención.	3.3 Metodologías de Enseñanza (clases magistrales, talleres, simulaciones, etc.) para facilitar el aprendizaje activo y la retención.	3.3 Metodologías de Enseñanza (clases magistrales, talleres, simulaciones, etc.) para facilitar el aprendizaje activo y la retención.	Desarrollar materiales didácticos para el programa.
9	4. DESARROLLO DE MATERIALES	4.1 Desarrollar materiales didácticos como manuales, presentaciones, videos y recursos interactivos.	4.1 Desarrollar materiales didácticos como manuales, presentaciones, videos y recursos interactivos.	4.1 Desarrollar materiales didácticos como manuales, presentaciones, videos y recursos interactivos.	Realizar una bitácora de implementación del programa.
10	EXAMEN 2do. Parcial	4.2 Asegurar que todos los materiales y plataformas tecnológicas funcionen adecuadamente, especialmente para capacitaciones en línea.	4.2 Asegurar que todos los materiales y plataformas tecnológicas funcionen adecuadamente, especialmente para capacitaciones en línea.	4.2 Asegurar que todos los materiales y plataformas tecnológicas funcionen adecuadamente, especialmente para capacitaciones en línea.	Realizar una bitácora de implementación del programa.
11	5. IMPLEMENTACIÓN	5.1 Organizar los recursos físicos y tecnológicos necesarios, y coordinar los horarios y lugares de las sesiones.	5.1 Organizar los recursos físicos y tecnológicos necesarios, y coordinar los horarios y lugares de las sesiones.	5.1 Organizar los recursos físicos y tecnológicos necesarios, y coordinar los horarios y lugares de las sesiones.	Realizar un sistema de evaluación para el programa de capacitación.
12	5.1 Organizar los recursos físicos y tecnológicos necesarios, y coordinar los horarios y lugares de las sesiones.	5.1 Organizar los recursos físicos y tecnológicos necesarios, y coordinar los horarios y lugares de las sesiones.	5.2 Capacitación de Facilitadores.	5.2 Capacitación de Facilitadores.	Realizar un sistema de evaluación para el programa de capacitación.
13	5.2 Capacitación de Facilitadores.	5.2 Capacitación de Facilitadores.	5.2 Capacitación de Facilitadores.	5.2 Capacitación de Facilitadores.	Realizar un programa de revisión y mejora continua por el programa de capacitación.
14	6. EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN	6.1 Evaluación Continua.	6.1 Evaluación Continua.	6.1 Evaluación Continua.	Realizar un programa de revisión y mejora continua por el programa de capacitación.
15	EXAMEN 3er. Parcial	6.2 Evaluación Final.	6.2 Evaluación Final.	6.2 Evaluación Final.	Realizar un instrumento para documentación y reporte de actividades del programa.
16	6.3 Retroalimentación.	6.3 Retroalimentación.	6.3 Retroalimentación.	6.3 Retroalimentación.	Realizar un instrumento para documentación y reporte de actividades del programa.

17	7. REVISIÓN Y MEJORA CONTINUA	7.1 Análisis de resultados.	7.2 Actualización del Programa.	7.2 Actualización del Programa.	Realizar un proyecto final de diseño de un programa de capacitación enfocado a una empresa.
18	8. DOCUMENTACIÓN Y REPORTE	8.1 Registro de Actividades.	8.1 Registro de Actividades.	8.1 Registro de Actividades.	Realizar un proyecto final de diseño de un programa de capacitación enfocado a una empresa.
19	8.2 Reportes de Impacto.	8.2 Reportes de Impacto.	8.2 Reportes de Impacto.	8.2 Reportes de Impacto.	Realizar un proyecto final de diseño de un programa de capacitación enfocado a una empresa.
20	EXAMEN FINAL				

ACTIVIDADES PERMITIDAS:	<ul style="list-style-type: none"> 1.-Conducción Docente, manejo de Esquemas, Conceptos Básicos y Referentes Teóricos 2.-Estructuración de Reportes de Lectura y Fichas de Trabajo; uso de Medios Audiovisuales. (Pantalla). 3.-Realizar Lecturas de Referencias Bibliográficas Sugeridas y Adicionales para generar Lluvia de Ideas. 4.-Propiciar Actividades de Interés dentro del Proceso de Enseñanza - Aprendizaje para generar Investigaciones. 5.-Vinculación de la Materia con Casos Prácticos y Reales que se puedan sustentar teóricamente. 6.- 2 Exposiciones durante el semestre.
ACTIVIDADES NO PERMITIDAS:	<ul style="list-style-type: none"> 1. Exámenes Orales. 2. Exposiciones como Evaluación. 3. Improvisaciones.

MODALIDADES TECNOLÓGICAS E INFORMÁTICAS

La propuesta de modalidades tecnológicas e informáticas para la modalidad nos ofrece una opción de aprendizaje en línea o virtual, facilitando una sólida formación académica a través del acceso de nuestra plataforma tecnológica institucional. Esta plataforma está equipada con todas las herramientas esenciales para lograr los objetivos establecidos en el plan y programas de estudios. Entre sus características se incluyen un tablero de control para los cursos, reproducción de videos, 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 completar 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 las peculiaridades.

Categoría	Actividades
Organización	Duración para realizar y entregar actividades de aprendizaje
Comunicación e interacción	<ul style="list-style-type: none"> ° Chat - Foros de discusión - Comunicación mediante mensajería
Actividades de aprendizaje	<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) ° Tests, cuestionarios y exámenes ° Evaluación del aprendizaje sumativa y formativa ° Manipular hipervínculos de sitios de acceso libre y con licencia como YouTube, plataformas de videoconferencias, G Suite, redes sociales, información en la nube, bases de datos, entre otros. ° Añadir ligas e acceso a sesiones sincrónicas y asincrónicas de videoconferencias ° Interoperatividad con plataformas externas para creación de recursos educativos digitales y contenido educativo.

CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACION Y ACREDITACION.

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%
Escala de calificación	7- 10
Minima aprobatoria	7

NOTA:

En la planeación los exámenes aparecen siempre en día lunes, pero dependerá de la programación de la subdirección académica, y en esa semana se podrán hacer los cambios necesarios.