

## Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

---

Dirigido a: Personal académico de Educación Superior y Media Superior

Duración total en horas: 30

Competencia del curso: Diseña experiencias educativas inclusivas desde la planeación, considerando la diversidad, la motivación y el acceso del estudiantado.

Contenidos	Aprendizaje esperado
I. Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).	Reconoce los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje en el rediseño de actividades didácticas, incorporando opciones accesibles y pertinentes para estudiantes diversos.
II. Barreras para el aprendizaje en Educación Media Superior y Superior.	Identifica barreras para el aprendizaje en su contexto educativo a partir del análisis de su práctica docente.
III. Rediseño de actividades con enfoque DUA.	Integra una propuesta coherente orientada a favorecer la participación y el aprendizaje significativo en su asignatura.

## Escenarios de aprendizaje

---

Dirigido a: Personal académico de Educación Superior y Media Superior

Duración total en horas: 30

Competencia del curso: Diseña experiencias de aprendizaje mediante el uso de las metodologías activas, adaptadas al contexto académico y la disciplina en escenarios reales.

Contenidos	Aprendizaje esperado
I. Metodologías activas.	Analiza las principales metodologías activas de manera efectiva, desde su experiencia docente y contexto académico.
II. Diseño de actividades de aprendizaje.	Desarrolla experiencias de aprendizaje mediante el uso de las metodologías activas, considerando el contexto académico y la disciplina.

## Evaluación del y para el aprendizaje

---

Dirigido a: Personal académico de Educación Superior y Media Superior

Duración total en horas: 30

Competencia del curso: Diseña estrategias de evaluación del y para el aprendizaje, alineadas al desarrollo de competencias, mediante criterios, indicadores e instrumentos de evaluación, considerando el contexto educativo, el tamaño del grupo y la mejora continua de su práctica docente.

Contenidos	Aprendizaje esperado
I. Evaluación formativa y auténtica	Analiza los principios de la evaluación formativa y auténtica, considerando su utilidad para el proceso de aprendizaje.
II. Criterios e indicadores de desempeño	Identifica las características de los criterios e indicadores de desempeño para el diseño de un instrumento de evaluación.
III. Instrumentos de evaluación	Analiza las características de los instrumentos de evaluación para el desarrollo de competencias.
IV. Evaluación en grupos numerosos	Analiza estrategias de evaluación viables que favorezcan la evaluación y retroalimentación del aprendizaje en grupos numerosos.

## Planeación didáctica

---

Dirigido a: Personal académico de Educación Superior

Duración total en horas: 30

Competencia del curso: Elabora la planeación didáctica de una asignatura utilizando los formatos institucionales y los lineamientos vigentes para su integración en modalidades presencial y virtual.

Contenidos	Aprendizaje esperado
I. Estructura y criterios de la planeación didáctica institucional	Identifica la estructura, función y criterios de integración de los componentes que conforman los formatos institucionales de planeación didáctica en modalidades presencial y virtual.
II. Integración de la planeación didáctica en los formatos institucionales	Elabora la planeación didáctica de una asignatura mediante la integración de los elementos requeridos en los formatos institucionales, de acuerdo con los lineamientos vigentes para las modalidades presencial y virtual.

## Comunicación virtual

---

Dirigido a: Personal académico de Educación Superior

Duración total en horas: 30

Competencia del curso: Implementa prácticas de comunicación educativa en entornos virtuales mediante el uso estratégico de las herramientas institucionales de Microsoft 365 y Moodle

Contenidos	Aprendizaje esperado
I. Comunicación en entornos virtuales	Identifica las características, actores y principios de la comunicación en entornos virtuales.
II. Herramientas de las plataformas institucionales	Utiliza las herramientas de comunicación y colaboración de Microsoft 365.
III. Herramientas de Moodle	Emplea las herramientas de comunicación y seguimiento de Moodle.

## Diseño de cursos en Moodle

---

Dirigido a: Personal académico de Educación Superior

Duración total en horas: 30

Competencia del curso: Diseña un espacio de aprendizaje en Moodle mediante la configuración básica del entorno virtual y la integración de recursos y actividades educativas.

Contenidos	Aprendizaje esperado
I. Introducción a Moodle	Reconoce la estructura y funcionalidades básicas de Moodle para configurar su perfil docente y desenvolverse de manera autónoma dentro del entorno virtual.
II. Recursos para presentar información	Integra recursos digitales en Moodle mediante el uso de archivos, páginas multimedia, videos y enlaces que faciliten la presentación organizada de contenidos educativos.
III. Actividades para el aprendizaje	Configura actividades de aprendizaje en Moodle mediante la creación de tareas y foros que favorezcan la participación y el seguimiento de las actividades del estudiantado.

## Herramientas para la elaboración de recursos educativos interactivos I Básico

---

Dirigido a: Personal académico de Educación Superior

Duración total en horas: 30

Competencia del curso: Elabora recursos educativos interactivos mediante el uso de las funcionalidades de H5P, integrando elementos multimedia y actividades interactivas.

Contenidos	Aprendizaje esperado
I. Uso de H5P	Reconoce las herramienta H5P, sus características y funciones.
II. Herramientas H5P básicas: <ul style="list-style-type: none"><li>• Accordion</li><li>• Dialog cards</li><li>• Imagen slider</li><li>• Course presentation</li><li>• Video interactivo</li></ul>	Utiliza las herramientas H5P para el desarrollo de recursos y materiales básicos de un curso.

## Herramientas para la elaboración de recursos educativos interactivos II Intermedio

---

Dirigido a: Personal académico de Educación Superior

Duración total en horas: 30

Competencia del curso: Elabora recursos educativos interactivos mediante el uso de las funcionalidades de H5P, integrando elementos multimedia y actividades interactivas.

Contenidos	Aprendizaje esperado
I. Uso de H5P	Reconoce la herramienta H5P, sus características y funciones.
II. Herramientas H5P: <ul style="list-style-type: none"><li>• Libro interactivo</li><li>• Cuestionario</li><li>• Audio recorder</li><li>• Memorama</li></ul>	Utiliza las herramientas H5P interactivas para el desarrollo de recursos y materiales de un curso.