

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA-UNIDAD IZTAPALAPA

DCBS.465.2024
Noviembre 22, 2024

MIEMBROS DEL CONSEJO DIVISIONAL DE CIENCIAS BIOLÓGICAS Y DE LA SALUD

Presente

Por este medio, y de conformidad a lo establecido en el **Artículo 4 del Reglamento de Diplomados (RD)** de la Legislación Universitaria de la Universidad Autónoma Metropolitana; me permito proponer ante este órgano colegiado, el Diplomado intitulado **"INNOVACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE INTEGRANDO LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA) GENERATIVA"**, el cual estará dirigido al profesorado de sistemas de educación media superior y superior en la Modalidad Virtual (sincrónica y asincrónica) por videocomunicación y a través de la plataforma institucional Moodle de la Unidad Iztapalapa, respectivamente, con una duración de 110 horas y tendrá como objetivo general el ***Desarrollar en los profesores de educación media superior y superior las competencias tecnológicas y pedagógicas (tecnopedagógicas) para innovar su práctica docente mediante la integración ética de la inteligencia artificial generativa.***

Lo anterior, con la atenta solicitud de que sea presentado en el próxima Sesión del Consejo Divisional de Ciencias Biológicas y de la Salud para su revisión y, en su caso, aprobación.

Sin otro particular.

Atentamente

Casa abierta al tiempo

DR. JOSÉ LUIS GÓMEZ OLIVARES
Director



ltd

DIRECCIÓN DE CIENCIAS BIOLÓGICAS Y DE LA SALUD

Av. Ferrocarril San Rafael Atlixco No. 186. Col. Leyes de Reforma 1ª. Sección, Alcaldía Iztapalapa, C.P. 09310, Ciudad de México,
mail:

Diplomado: Innovación de la práctica docente integrando la IA generativa.

I. Unidad, División

UAM-Iztapalapa, División de Ciencias Biológicas y de la Salud.

II. Denominación.

Diplomado en Innovación de la práctica docente integrando la IA generativa.

Dirigido a: Profesorado de sistemas de educación media superior y superior.

Duración: 110 h

Modalidad: Virtual (sincrónica y asincrónica)

III. Justificación

La creciente digitalización de la sociedad ha transformado profundamente todos los ámbitos de la vida, y la educación no es la excepción. En el contexto educativo mexicano, los profesores enfrentan el desafío de preparar a estudiantes para un mundo en el que las competencias digitales, la capacidad de adaptarse a entornos virtuales y el uso ético y pedagógico de la Inteligencia Artificial (IA) se han vuelto clave para la formación profesional y en la construcción de la ciudadanía. Sin embargo, una parte significativa de los docentes carecen de los conocimientos, estrategias y metodologías necesarias para innovar la práctica docente. A medida que las instituciones educativas adoptan modelos educativos flexibles e innovadores, es indispensable formar a los profesores para que puedan diseñar, implementar y evaluar estrategias pedagógicas mediadas por IA generativa que respondan a las necesidades del siglo XXI. Este diplomado responde a la demanda urgente de dotar a los docentes de educación media superior y superior de competencias tecnopedagógicas que les permitan mejorar sus prácticas educativas, y a la vez, también mejoran la experiencia de aprendizaje de sus estudiantes, preparándolos para los retos de un mundo cada vez más global y digital. A través de la incorporación de diversas tecnodidácticas, mediante el uso de IA generativa. El diplomado busca transformar la enseñanza tradicional, promoviendo el aprendizaje activo, personalizado, autónomo y colaborativo.

Asimismo, el diplomado ofrece una formación integral que se enfoca principalmente en el desarrollo de competencias docentes clave, como el diseño pedagógico y tecnológico, la evaluación formativa y sumativa, las metodologías activas de aprendizaje y el diseño y curación de recursos digitales para la innovación de la práctica docente aprovechando el potencial de la IA generativa. De esta forma, se asegura que los profesores no solo dominen las herramientas tecnológicas, sino que las utilicen de manera crítica y ética, fomentando la inclusión y la equidad en el aula.

El impacto de esta formación no se limita al desarrollo profesional de los docentes, sino que también beneficia directamente a los estudiantes, quienes tendrán acceso a experiencias de aprendizaje dinámicas, interactivas y adaptadas a sus necesidades. Además, la implementación de un proyecto final que integre todos los conocimientos adquiridos asegura que los docentes apliquen de manera práctica con integridad académica lo aprendido, generando un impacto positivo en sus comunidades educativas. Por lo tanto, la implementación de este diplomado es fundamental para fortalecer las capacidades de los docentes y garantizar que la educación media superior y superior en México esté alineada con las demandas de excelencia académica del siglo XXI.

IV. Objetivo General

Desarrollar en los profesores de educación media superior y superior las competencias tecnológicas y pedagógicas (tecnopedagógicas) para innovar su práctica docente mediante la integración ética de la IA generativa.

V. Objetivos Particulares.

- Diseñar ambientes de aprendizaje integrando IA generativa, que den soluciones a problemas específicos en cualquier asignatura, incorporando estrategias de enseñanza y aprendizaje.
- Aplicar la gestión tecnopedagógica en el desarrollo de Recursos Educativos Digitales para cumplir una intencionalidad formativa integrando la IA generativa en una asignatura o en un proyecto específico.
- Desarrollar habilidades tecnopedagógicas para evaluar y retroalimentar a sus estudiantes de manera efectiva, partiendo del marco referencial de la evaluación, identificando herramientas y propuestas de evaluación formativa y sumativa, a fin

diseñar estrategias que les permitan evaluar en diversos escenarios y contextos el desempeño y aprendizajes de los estudiantes integrando IA generativa.

- Guiar a los participantes en la elaboración de un proyecto final que aplique los conocimientos y las estrategias tecnopedagógicas con la integración de IA generativa adquiridos a lo largo del diplomado, adaptándose a su contexto educativo.

VI. Contenido.

Módulos del Diplomado:

Módulos

Módulo 1: Estrategias de enseñanza y aprendizaje integrando IA generativa en la práctica docente

Duración: 30 horas

Objetivo: Diseñar ambientes de aprendizaje integrando IA generativa, que den soluciones a problemas específicos en cualquier asignatura, incorporando estrategias de enseñanza y aprendizaje en la práctica docente.

Temas:

1. Definición de las estrategias de enseñanza
 - a. Estrategias cognitivas y metacognitivas
 - b. Estrategias de aprendizaje autorregulado
 - c. Aprendizaje estratégico
2. Aprendizaje diferenciado
 - a. Canales de percepción y estilos para aprender
 - b. Estrategias para potenciar el aprendizaje diferenciado
3. Estrategias de aprendizaje activo
 - a. Metodologías activas
 - b. Gamificación del aprendizaje.
4. La Inteligencia Artificial Generativa en las estrategias de enseñanza aprendizaje
 - a. Diagnóstico de percepción docente sobre la IA.
 - b. Uso de la IA para personalizar el aprendizaje sin deshumanizar la enseñanza.
 - c. Potencial y limitaciones de la IA en la enseñanza y el aprendizaje.

- d. Pedagogía Crítica en la Integración de la IA.
5. Estrategias para el diseño de ambientes de aprendizaje
- a. Planeación de una clase interactiva.
 - b. Recomendaciones para clases más efectivas.

Bibliografía

- Acosta-Gonzaga, E., Ramirez-Arellano, A. (2021). The influence of motivation, emotions, cognition, and metacognition on students' learning performance: A comparative study in higher education in blended and traditional contexts. Sage Open, 11(2), 21582440211027561. Disponible en: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/21582440211027561>
- Aprendemos de todo. (5 de septiembre de 2021). ¿Qué son las estrategias de enseñanza? [Video]. Youtube. Disponible en: <https://youtu.be/SNygvrOhWmM>
- Brain Balance. (2022). Normal Attention Span expectations by age. <https://www.brainbalancecenters.com/blog/normal-attention-span-expectations-by-age>
- Compartir Palabra Maestra. (3 de abril de 2019). [¿Qué es la gamificación en la educación?](#) [Video]. Youtube.
- Fuentes, N. (7 de noviembre de 2017). [Aprendizaje-Servicio](#). [Video]. Youtube.
- García Retana, J. A. (2013). Reflexiones sobre los estilos de aprendizaje y el aprendizaje del cálculo para ingeniería. Actualidades Investigativas en Educación, 13(1), 362-390. Recuperado de: <http://www.scielo.sa.cr/>
- Mai DTT, Da CV and Hanh NV (2024) The use of ChatGPT in teaching and learning: a systematic review through SWOT analysis approach. doi: 10.3389/feduc.2024.1328769
- Meinecke, M.A. (20 de abril de 2020). ¿Cómo hacer una clase online en vivo efectiva y sin complicaciones? Institute for the future of education. <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/clase-online-efectiva-y-sin-complicacion>
- Mora, M. C. G., Martínez, J. J. B., González, J. P. C. (2015). Caracterización de estilos de aprendizaje y canales de percepción de estudiantes universitarios. Opción, 31(3), 509-527. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045567026.pdf>

- Quintero, E. (2020). Diseño de clases interactivas en ambientes virtuales de aprendizaje. [Webinar] Fragmento de video. Observatorio IFE.
- Rama, C. (2023). Nueva fase educativa digital con inteligencia artificial. *Perfiles Educativos*, 45(Especial), 9-23.
- Riveiro, J. M. S., Suárez, A. P. F. (2013). Un modelo sobre cómo las estrategias motivacionales relacionadas con el componente de afectividad inciden sobre las estrategias cognitivas y metacognitivas. *Educación XX1*, 16(2), 231-246. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/706/70626451012.pdf>
- Rodríguez Gallego, M. R. (2014). El Aprendizaje-Servicio como estrategia metodológica en la Universidad. *Revista Complutense de Educación*, 25 (1), 95-113. Disponible en https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/43001/El_aprendizaje-servicio_como_estrategia_metodol%c3%b3gica_en_la_Universidad.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Silva Quiroz, J., & Maturana Castillo, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación educativa (México, DF)*, 17(73), 117-131. Disponible en https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1665-26732017000100117
- Tovar Huerta, L.V., Plata Marroquín, A. & Diseño y Arquitectura Pedagógica. Cómo personalizar el aprendizaje a través de estrategias de diferenciación. Guía instruccional.
- Ulloa Gutiérrez, E.F. (6 de noviembre de 2016). [Aprendizaje diferenciado](#). [Video]. Youtube.
- VIRTUAMI. (2024, 30 de junio). [Definición de las estrategias de enseñanza](#). [Video]. YouTube.
- VIRTUAMI. (2024, 14 de julio). [Video Estrategias para el aprendizaje activo](#). [Video]. YouTube.
- VIRTUAMI. (2024, 07 de julio). [Video Estrategias para el aprendizaje diferenciado](#). [Video]. YouTube.
- VIRTUAMI. (2024, 21 de julio). [Video Estrategias para el diseño de clases interactivas](#). [Video]. YouTube.

- UNESCO (2019). BEIJING CONSENSUS. On artificial intelligence and education.
- UNESCO (2019) . International Conference on artificial intelligence and education.
- UNESCO (2021). Inteligencia artificial y educación. Guía para las personas a cargo de formular políticas.
- UNESCO (2021). Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial.
- UNESCO (2023). ChatGPT e Inteligencia Artificial en Educación Superior.
- UNESCO (2023). La Inteligencia Artificial. ¿Necesitamos una nueva Educación?
- UNESCO (2023). Oportunidades y desafíos de la era de la inteligencia artificial para la educación superior.
- UNESCO (2024). MÉXICO Evaluación del estadio de preparación de la inteligencia artificial.
- UNESCO (2024). De qué hablamos, cuando hablamos de Inteligencia Artificial.

Módulo 2: Gestión de Recursos Educativos Digitales

Duración: 30 horas

Objetivo: Aplicar la gestión tecnopedagógica en el desarrollo de Recursos Educativos Digitales para cumplir una intencionalidad formativa integrando la IA generativa en una asignatura o en un proyecto específico.

Temas:

1. Diseño con enfoque psicotecnopedagógico.
 - a. Ideas de contenidos y contextos para el diseño
 - b. Intencionalidades formativas: objetivos, competencias, propósitos, habilidades
 - c. Usos de la IAG para el diseño psico tecnopedagógico
2. Producción o curación psicotecnopedagógica. ¿Cómo y con qué lo puedo hacer?
 - a. Dispositivos psico tecnopedagógicos
 - b. ¿Curar o producir contenido?
 - c. Usos de la IA para la producción y curación

3. Implementación psico tecnodidáctica en entornos digitales. ¿Dónde y cómo puedo implementarlo?
 - a. Estrategias psico tecnodidácticas
 - b. Situaciones didácticas
 - c. Usos de la IA generativa como apoyo a la implementación
4. Evaluación psicotecnopedagógica del aprendizaje y del material. ¿Qué se logró y cómo puedo mejorarlo?
 - a. Instrumentos de evaluación digital
 - b. Estándares y criterios para mejorar el material educativo.
 - c. Evaluación de Recursos Educativos Digitales.

Bibliografía

- Aprendemos de Todo. (3 de julio de 2020). [MicroAprendizaje: ¿Cómo curar contenidos?](#) [Video]. Youtube
- Aprendemos de todo. (17 de febrero de 2021). [Propósitos y objetivos en educación](#) [Video]. Youtube
- Bearman, M., Nieminen, J. H., Ajjawi, R. (2023). Designing assessment in a digital world: an organising framework. *Assessment Evaluation in Higher Education*, 48(3), 291-304.
- Educar Portal. (11 de julio de 2019). [MicroAprendizaje: ¿Cómo curar contenidos?](#) [Video]. Youtube
- Garduño-Teliz, E. (2016). La ingeniería didáctica: Aproximaciones para el webcente. [Entrada de Blog]. <https://webcente.blogspot.com/2016/08/la-ingenieria-didactica-aproximaciones.html>
- Garduño, E. (s.f.). Producción <https://www.spreaker.com/episode/produccion-podcast-canvas-elvia--13829303> [Podcast]. Spreaker
- Garduño, E. (2020). Propuestas tecnopedagógicas para el Webcente Universitario. *NEWTON, Edición y Tecnología Educativa*.
- González Videgaray, M., Romero Ruiz, R., Garduño Teliz, E., Rangel Cortés, V. M., Quijada Monroy, V. D. C., & Díaz Sosa, M. L. (2023). [La Cátedra Digital: Modelo Educativo HiFlex](#). México. UNAM.

- Gutiérrez-González, C., Montero Caicedo, L. ., Espitia Maldonado , L. ., & Torres Cubillos, Y. (2023). Análisis de la producción científica relacionada con Recursos Educativos Digitales (RED) y Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), entre 2000 – 2021. Revista de Investigación Educativa, 41(1), 263–280. <https://doi.org/10.6018/rie.518741>
- Hernández-Campillo, T. R., Carvajal Hernández, B. M., Legaña Ferrá, M. D. L. Á., & Campillo Torres, I. (2022). [Curación de contenidos en ambientes virtuales: una mirada desde el docente universitario](#). Apertura (Guadalajara, Jal.), 14(2), 6-23
- Instituto Latinoamericano de Desarrollo Profesional Docente (2024). Aprendizaje ilimitado: Potenciando la Educación con ChatGPT y DALL-E Una exploración pragmática de la IA en la educación. Recuperado de <https://fsanta.medium.com/inteligencia-artificial-en-la-educaci%C3%B3n-la-gu%C3%ADa-indispensable-en-la-era-digital-994e6f4255c2>
- Timmis, S., Broadfoot, P., Sutherland, R., & Oldfield, A. (2016). Rethinking assessment in a digital age: Opportunities, challenges and risks. British Educational Research Journal, 42(3), 454-476.
- UNESCO. (2023). [Guía de inicio rápido Inteligencia Artificial en la educación superior: Manual para las partes interesadas de la educación superior](#). París:UNESCO.

Módulo 3: Evaluación del aprendizaje en entornos mediados por IA generativa

Duración: 30 horas

Objetivo: Desarrollar habilidades tecnopedagógicas para evaluar y retroalimentar a sus estudiantes de manera efectiva, partiendo del marco referencial de la evaluación, identificando herramientas y propuestas de evaluación formativa y sumativa, a fin diseñar estrategias que les permitan evaluar en diversos escenarios y contextos el desempeño y aprendizajes de los estudiantes integrando la IA generativa.

Temas:

1. Conceptos de base sobre Evaluación
 - a. La evaluación: concepto, características, tipos
 - b. La evaluación formativa en la educación superior

- c. La evaluación auténtica en la educación superior
2. La Evaluación en los Entornos Virtuales de Aprendizaje
 - a. La educación virtual y la evaluación
 - b. Tecnología y evaluación
 - c. Propuestas de evaluación para los entornos virtuales
3. Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento para la Evaluación de los aprendizajes
 - a. E-portafolios
 - b. Rúbricas y otros instrumentos
 - c. Herramientas digitales para el diseño de instrumentos de evaluación
 - d. La IA generativa en el diseño de instrumentos de evaluación
 - Evaluación automatizada y retroalimentación
 - Rol del docente frente a la automatización educativa: balance entre decisiones humanas y automatizadas.
4. Estrategias tecnopedagógicas para la evaluación de los aprendizajes
 - a. Estrategias para evaluar los aprendizajes a partir de la tecnopedagogía
 - b. Diseño de estrategias didácticas e instrumentos tecnopedagógicos para evaluar en ambientes virtuales.

Bibliografía

- Baque, P. G. C., & Marcillo, C. (2020). [Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje](#). Dominio de las Ciencias, 6(3), 56-77.
- Castro, E. (8 de octubre de 2023). [Instrumentos de evaluación de aprendizaje en Entornos Virtuales](#). [Archivo de Vídeo]. Youtube.
- Coordinación de Educación a Distancia UABCS. (22 de abril de 2020). [Evaluación del aprendizaje en entornos virtuales](#). [Archivo de Vídeo]. Youtube.
- Dávila, L. (2023). [La Guía del Docente "TIC TAC. Herramientas Digitales para el Aprendizaje"](#) en Competencia Digital Cero.
- Delgado, J. C. S., Medina, F. B., Moren, M. R., & Rodríguez, C. C. (2022). Mediación tecno pedagógica universitaria basada en ambientes colaborativos.

Grupos de investigación en el espacio de la ciencia Retos para los investigadores de América Latina, 51-63.

- EducatPals. (7 de noviembre de 2019). [Instrumentos y técnicas de evaluación ¿Cuáles son y en qué se diferencian?](#) [Archivo de Vídeo]. Youtube.
- Grande de Prado, M., García-Peñalvo, F. J., Corell, A., & Abella García, V. (2021). [Evaluación en Educación Superior durante la pandemia de la COVID-19](#). *Campus virtuales*, 1(10), 49-58.
- Recursos Aula. (14 de septiembre de 2021). [Tipos de evaluación educativa: inicial, formativa, Sumativa y alternativa](#). [Archivo de Vídeo]. Youtube.
- Rosales Almendra, M. P. (2020). [Evaluación de aprendizajes en entornos virtuales](#). *Educación Superior*, 19(30), 117-139.
- Vallejo Ruiz, M., & Molina Saorín, J. (2014). [La evaluación auténtica de los procesos educativos](#). *Revista Iberoamericana De Educación*, 64, 11–25.
- Villarroel, V., & Bruna, D. (2019). [¿Evaluamos lo que realmente importa? El desafío de la evaluación auténtica en educación superior](#). *Calidad en la Educación*, (50), 492-509.

Módulo 4: Proyecto educativo para la Innovación Docente integración de IA generativa

Duración: 20 horas

Objetivo: Guiar a los participantes en la elaboración de un proyecto final que aplique los conocimientos y las estrategias tecnopedagógicas con la integración de IA generativa adquiridos a lo largo del diplomado, adaptándose a su contexto educativo.

Temas:

1. Problematicación
2. Planteamiento del Proyecto Educativo.
3. Intervención tecnopedagógica
4. Planificación y Diseño de Recursos Digitales.
5. Evaluación y Retroalimentación del Proyecto.
6. Presentación del Proyecto Final.

7. Evaluación de la viabilidad y sostenibilidad del proyecto en su entorno escolar.

Bibliografía

- Acero, J. A. P. (2016). Diseño de proyectos educativos mediados por TIC: un marco de referencia. *Opción*, 32(10), 479-499.
- Garcés-Prettel, M., Cantillo, R. R., & Ávila, D. M. (2014). Transformación pedagógica mediada por tecnologías de la información y la comunicación (TIC). *Saber, Ciencia y Libertad*, 9(2), 217-228.
- Gutiérrez, H. C. (2021). *Como elaborar proyectos: Diseño, ejecución y evaluación de proyectos sociales educativos*. Magisterio.
- Hernández Ortega, J., & Rovira-Collado, J. (2020). Diseño de proyectos transmedia para la Educación Literaria en el aula de Educación Secundaria.
- Marciniak, R. (2017). Propuesta metodológica para el diseño del proyecto de curso virtual: aplicación piloto. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 9(2), 74-95.
- Pérez-Ortega, I. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre innovación educativa con TIC. *Revista Internacional de sociología de la educación*, 6(2), 243-268.
- Ponce, M. E. P. (2016). La autogestión para el aprendizaje en estudiantes de ambientes mediados por tecnología. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 7(12), 1-23.
- Serna Gutiérrez, H. (2021). *Cómo elaborar proyectos: Diseño, ejecución y evaluación de proyectos sociales educativos*. Instituto Nacional para Ciegos-INCI.

VII. Metodología del Diplomado:

- El trabajo se desarrollará en su 100% en modalidad virtual, a partir de la participación individual y colaborativa de cada participante.
- La comunicación con los facilitadores estará disponible a fin de que haya una participación activa y se reciba la retroalimentación en tiempo y forma y se dé un aprendizaje activo y colectivo.
- Los contenidos del curso están distribuidos con una Guía didáctica en las que se describen las estrategias de aprendizaje con sus objetivos, contenidos, actividades y evaluaciones; las cuales conducen al participante hacia la construcción de su conocimiento y la demostración de lo aprendido en cada módulo.
- Cada participante deberá ir avanzando y entregando los productos de aprendizaje que se solicitan en las fechas acordadas acorde con el número de horas de dedicación de cada módulo. El tiempo estimado de dedicación al diplomado por semana es de 5 h.

VIII. Evaluación

- La evaluación será continua a través de actividades formativas durante las sesiones sincronicas, necesarias para poder alcanzar los objetivos planteados. Asimismo, se encuentran las actividades sumativas, éstas arrojan porcentajes a su evaluación final, es decir, tienen un valor por lo que es importante que cumplan con ellas en tiempo y forma.
- Proyecto final: Proyecto tecnopedagógico con integración de IA generativa.

IX. Diploma

- Los participantes que cumplan con al menos el 80% de asistencia y aprueben los proyectos integradores de cada módulo recibirán un diploma avalado por la Universidad.

X. Constancia

- Los participantes que cumplan con al menos el 80% de asistencia y aprueben los proyectos integradores de los módulos, serán acreedores de constancia con valor curricular del módulo correspondiente.

XI. Recursos Humanos

Perfil de los Especialistas		
	Nombre	Trayectoria
1.	Dr. Pablo César Hernández Cerrito	Actual Coordinador de Educación Virtual (VIRTUAMI) de la Unidad Iztapalapa. Doctor en Educación por Nova Southeastern University (NSU) Universidad en Florida, USA. Maestro en Tecnologías para el Aprendizaje, Universidad de Guadalajara, México. Maestro en Gestión de la Información, Universidad de La Habana, Cuba – Universidad de Murcia, España, Cátedra UNESCO. Candidato a Investigador por el Sistema Nacional de Investigación (2021-2024). Docente con Perfil Deseable del Programa para el Desarrollo Profesional Docente (PRODEP, 2021-2023). Tiene múltiples publicaciones científicas y fue coordinador del libro: <i>Modalidades alternas para la innovación educativa en la formación universitaria</i> (2021).
2.	Dra. Elvia Garduño Teliz	Doctora en Pedagogía, Gestora Tecnopedagógica de plataformas educativas digitales, objetos de aprendizaje, blogs y MOOC. Especialista en Tecnopedagogía, Ciudadanía Digital, Personalización del Aprendizaje, Aprendizaje móvil, Evaluación e Inclusión educativa. Ha colaborado como asesora pedagógica, experta en contenido, facilitadora virtual en diferentes Instituciones de Educación Superior, ha publicado y arbitrado artículos científicos sobre diversos temas en revistas indexadas a nivel nacional e internacional. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, Nivel I.

3.	Dra. Laura Icela González Pérez	Profesor investigador de la Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Nuevo León. Nivel 1 en el Sistema Nacional de Investigadores. Tiene un doctorado en Educación para la Sociedad del Conocimiento y maestrías en Tecnología Educativa y Neuromarketing. Es especialista en evaluación de habilitadores tecnológicos y sustentables en Educación Superior y competencias del siglo XXI. Ha incursionado en el campo de las ciencias cognitivas a través de la tecnología de la IA.
4.	Dra. Judith Virginia Gutiérrez Cuba	Doctora en Educación de las Ciencias, Ingenierías y Tecnologías, Maestra en Calidad de la Educación y Licenciada en Educación. Docente en modalidades presencial y a distancia, especialista en temas como: Diseño instruccional y tecnopedagógico, Ambientes de aprendizaje mediados por tecnología, Diseño curricular y evaluación. Ha publicado artículos científicos sobre dichos temas en revistas indexadas a nivel nacional e internacional.

XI. Modalidades de Operación del Programa.

(Modalidades de Operación del Programa).

La modalidad será virtual sincrónica por videocomunicación y asincrónica a través de la plataforma institucional Moodle de la Unidad Iztapalapa.

XII. Instalaciones-Recinto Cultural.

Se impartirá en forma virtual de acuerdo al Calendario Académico; no se requieren instalaciones físicas adicionales.

Herramientas:

- Sistema de videoconferencia (zoom)

- Plataforma virtual institucional de Educación Continua
- Recursos Educativos Digitales de uso abierto
- Biblioteca Digital

XIII. Períodos de impartición

Módulos	Fecha de inicio	Fecha de conclusión
Módulo 1	Febrero 03	16 de marzo
Módulo 2	Marzo 31	18 de mayo
Módulo 3	Junio 2	13 de julio
Módulo 4	Agosto 4	31 de agosto

XIV. Cupos mínimos y máximos.

Mínimo: 15 participantes por grupo

Máximo: 30 participantes por grupo.

Cabe señalar que se pueden abrir más de un grupo por emisión.

XV. Perfil de Ingreso (Participantes-Usuarios).

- Profesor de educación media superior y superior frente a grupo.
- Egresados interesados en formación docente.
- Conocimientos básicos de informática para el uso de zoom, plataformas virtuales e IA.

XVII. Cuotas de recuperación.

- Profesorado de la UAM. \$ 6,000
- Público en general:
 - Pago en una sola exhibición: \$7,000
 - Pago por módulo \$ 2,000
- Egresados con credencial (15% de descuento)

XVIII. Becas

Profesores de la UAM I.

10 becas al 100% por emisión.

XIX. Responsable del Programa.

Profesor Enrique Mendieta Marquez

Departamento de Ciencias de la Salud