

*Diplomado:*

**Diseño de ambientes de colaboración,  
proyectos de innovación, y rendición  
de cuentas en modalidad híbrida**



# Temario

# Índice

- Introducción ..... 3
- Perfil de ingreso ..... 3
- Objetivo general ..... 3
- Duración..... 4
- Perfil de egreso ..... 4
- Plan de estudio ..... 4
- Esquema del diplomado ..... 5
- Temario por módulo ..... 6
- Calendario de sesiones ..... 10
- Anexos ..... 12

## Introducción

Actualmente vivimos momentos de transformación educativa. El regreso a clases es una realidad para millones de niñas, niños, jóvenes y adultos alrededor del mundo, en especial en la región latinoamericana. Por tanto, es importante **no olvidar lo que aprendimos durante la virtualidad** con la tecnología educativa sustentada en modelos pedagógicos, que nos han permitido procesos educativos integrales y significativos desde la planeación, pasando por la implementación, hasta llegar a la evaluación y seguimiento del desempeño de cada alumna y alumno, con el objetivo de lograr los aprendizajes esperados tomando en cuenta el **contexto, estilos de aprendizaje y habilidades que se requieren en el siglo XXI**, para que logren más.

Es por lo anterior, que Microsoft ha transformado sus procesos formativos creando una ruta contextualizada en la realidad que vivimos actualmente, en donde hemos regresado al salón de clases en **modalidad presencial** y/o continuamos en **modalidad híbrida**, pero que cualquier de las dos nos recuerdan el potencial que tiene la tecnología para hacer eficiente la práctica docente, las actividades administrativa, así como el logro óptimo de los aprendizajes de las alumnas y los alumnos, a partir de procesos automatizados, accesibles, inclusivos, creativos e innovadores.

## Perfil de ingreso

El perfil de ingreso a este proceso es personal que labora en el sector educativo y que se encuentra interesado en fortalecer sus habilidades digitales, actualizarse en herramientas tecnológicas educativas, innovar y optimizar sus procesos escolares logrando escenarios de enseñanza híbrida. Por tanto, está dirigido a:

- Docentes frente a grupo
- Profesionales de áreas pedagógicas, educativas y del conocimiento o la tecnología
- Interesados que buscan impulsar el crecimiento de espacios virtuales de colaboración a través del uso de la tecnología educativa.

## Objetivo general

Fortalecer las capacidades pedagógicas y tecnológicas de incluir espacios de comunicación, colaboración, enseñanza y aprendizaje presencial, remoto e híbrido a través de las herramientas de Microsoft, brindando la posibilidad de diseñar, implementar, evaluar y dar seguimiento a tareas, actividades y proyectos significativos, favoreciendo los estándares educativos a nivel local, nacional e internacional.



## Duración

El diplomado tiene una duración de 150 horas segmentados en seis semanas; en donde se impartirán dos sesiones por semana para abordar los seis módulos que constituyen el programa. Las fechas se comprenden del 29 de marzo al 26 de mayo del presente año.

## Perfil del egresado

El egresado será capaz de:

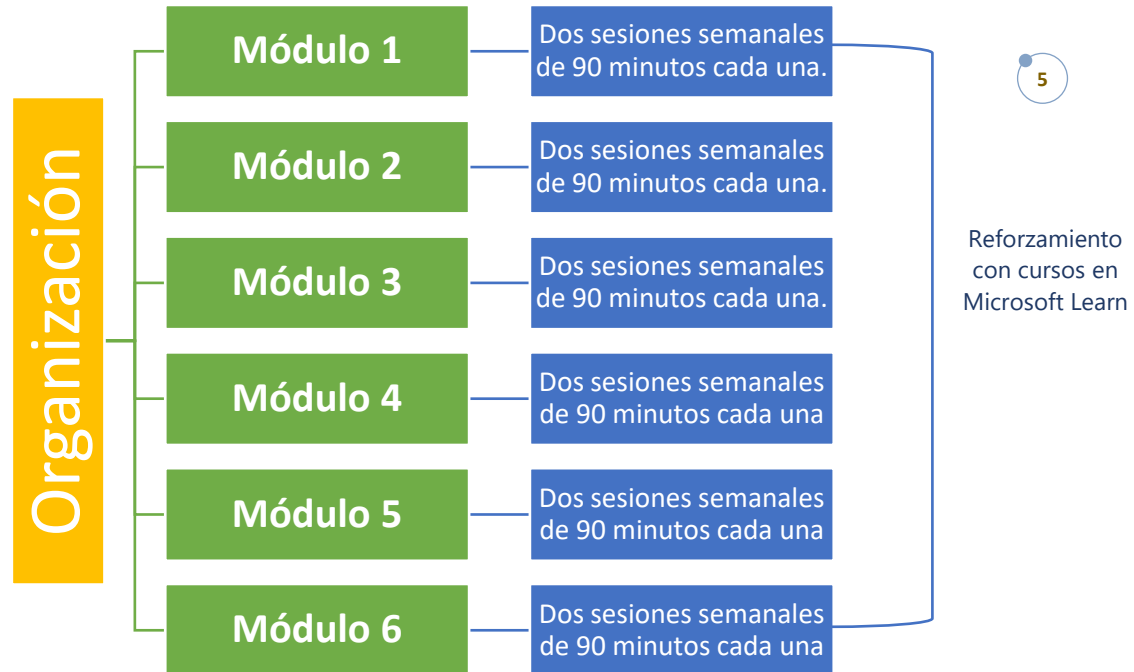
- Identificar metodologías educativas que favorecen el aprendizaje de los estudiantes haciendo uso de materiales para escenarios con y sin conectividad.
- Reconocer métodos y prácticas pedagógicas para lograr aprendizajes significativos con base en los objetivos educativos a través de diversos recursos y herramientas tecnológicas.
- Implementar proyectos que favorezcan diversas áreas de conocimiento, el pensamiento artístico y computacional.
- Favorece el desarrollo de habilidades socioemocionales y académicas del alumnado, haciendo uso de una comunicación y colaboración asertiva en las diferentes actividades escolares.
- Automatizar procesos, crear aplicaciones y sistematizar datos generados en el aula para compartirlos para tomar mejores decisiones.

## Plan de estudio

- El programa consta de seis módulos a cursar durante seis semanas, cada módulo contará con dos sesiones de 90 minutos cada una. Los módulos serán reforzados con cursos de Microsoft Learn para realizarlos de forma flexible en los tiempos disponibles.

## Esquema del diplomado

Esquema 1.



En suma, el programa completo está constituido por 15 horas de sesiones en vivo, 25 horas en la plataforma Microsoft Learn (MSLearn) con los recursos de apoyo y guía del proceso paso a paso, y 110 horas de práctica y estudio independiente para realizar las evidencias.

Adicional, en la primera sesión se explicará la dinámica del diplomado, permitiendo conocer al participante todo el proceso que deberá realizar de principio a fin para acreditar con éxito y obtener su reconocimiento.



## Temario por módulo

### Módulo 1

**Módulo 1:** Genera ambientes de colaboración entre pares, elabora planeaciones efectivas e integrales para diferentes actividades y proyectos.

**Objetivo:** Identificar diferentes modalidades pedagógicas que sustenten estrategias de aprendizaje para cualquier modalidad; presencial, virtual e híbrida, propiciando el diseño de escenarios de trabajo presencial e híbrido con momentos sincrónicos y asincrónicos, haciendo usos de diversos recursos para escenarios con y sin conectividad permanente.

- Aprendizaje contextualizado perspectiva de Paulo Freire.
- Metodologías educativas para propiciar aprendizaje integral con tecnología.
- Desarrollo de actividades; sincrónicas, asincrónicas o mixtas para escenarios presenciales o híbridos haciendo uso de tecnología educativa.

**Evidencia 01:** Analizar las habilidades digitales aprendidas en los últimos años, el contexto y la modalidad educativa en la que se encuentran actualmente, para diseñar e implementar una planeación con base en su programa de estudio, haciendo uso de tecnología educativa de Microsoft para favorecer la práctica docente y los aprendizajes de los alumnos.

#### Información general

- **Sesiones en vivo:** 29 y 31 de marzo
- **Horarios:** 10:00 a.m. y 17:00 p.m.
- **Duración:** 1.5 horas.
- **Recursos:** Caja de Herramientas (Bibliografía sugerida)
- **Microsoft Learn:** [Microsoft Learn](#) | [Microsoft Docs](#)  
[Crear un entorno inclusivo con liderazgo cultural - Learn](#) | [Microsoft Docs](#)
- **Entrega de evidencia:** 11 de abril antes de medianoche.
- **Horas del módulo:** 25 horas

## Módulo 2

**Módulo 2:** Crea proyectos STEAM para lograr aprendizajes transversales y significativos en modalidad híbrida.

**Objetivo:** Elaborar proyectos STEAM para el trabajo sincrónico y asincrónico con y sin conectividad para favorecer diferentes áreas de conocimiento, brindando materiales seguimiento y retroalimentación oportuna para lograr aprendizaje creativo y significativo.

7

- Proyectos STEAM para favorecer las habilidades del siglo XXI
- Desarrollo de proyectos STEM con lecciones Microsoft haciendo uso de aplicaciones y materiales accesibles.
- Desarrollo de proyectos artísticos vinculados a diferentes áreas de conocimiento, utilizando aplicaciones y materiales accesibles.

**Evidencia 02:** Implementación y evaluación de proyectos STEAM con herramientas de baja conectividad, favoreciendo el trabajo asincrónico y asincrónico para lograr mejores resultados de aprendizaje.

### Información general

- **Sesiones en vivo:** 05 y 07 de abril
- **Horarios:** 10:00 a.m. y 17:00 p.m.
- **Duración:** 1.5 horas.
- **Recursos:** Caja de Herramientas (Bibliografía sugerida)
- **Microsoft Learn:** [Microsoft Learn | Microsoft Docs](#)  
[Cierre la brecha STEM involucrando a las niñas - Learn | Documentos de Microsoft](#)
- **Entrega de evidencia:** 29 de abril antes de medianoche
- **Horas del módulo:** 25 horas

### Semana de receso escolar: 11 al 22 de abril

En caso de no haber ingresado al diplomado en los tiempos establecido, los nuevos participantes se pueden poner al día durante el receso escolar. Además, que este tiempo se estará elaborando la segunda evidencia que se entrega el 25 de abril antes de medianoche.



## Módulo 3

**Módulo 3:** Desarrolla aprendizaje socioemocional a partir de proyectos integradores, favoreciendo estrategias de comunicación oral, escrita para mejorar la comprensión lectora.

**Objetivo:** Favorecer el aprendizaje socioemocional, utilizando diferentes aplicaciones que permiten el desarrollo y seguimiento de las alumnas y los alumnos para motivarlos en actividades que propician la fluidez en la lectura y la óptima comprensión de textos en diferentes idiomas, dando seguimiento al desempeño a través de instrumentos de evaluación y del tablero de insights.

- Desarrollo de actividades que favorecen el aprendizaje socioemocional a partir de aplicaciones de identificación y seguimiento de emociones.
- Asignación de actividades para favorecer las habilidades en la lectura de forma autónoma en diferentes idiomas.
- Evaluación y seguimiento de actividades de comprensión lectora con instrumentos de evaluación cuantitativo y cualitativo.

**Evidencia 03:** Creación de ambientes áulicos que favorecen el aprendizaje socioemocional y asigna actividades para mejorar la fluidez en la lectura y la comprensión, evaluación cuantitativa y cualitativa, dotando de seguimiento puntual de las actividades a las alumnas y los alumnos.

### Información general

- **Sesiones en vivo:** 26 y 28 de abril
- **Horarios:** 10:00 a.m. y 17:00 p.m.
- **Duración:** 1.5 horas.
- **Recursos:** Caja de Herramientas (Bibliografía sugerida)
- **Microsoft Learn:** [Microsoft Learn | Microsoft Docs](#)
- [Crea habilidades sociales y emocionales en tu comunidad de clase con Reflexiones - Learn | Microsoft Docs](#)
- [Apoye la práctica de la fluidez de lectura con Reading Progress - Aprenda | Documentos de Microsoft](#)
- **Entrega de evidencia:** 09 de mayo antes de medianoche
- **Horas del módulo:** 25 horas



## Módulo 4

**Módulo 4:** Asigna tareas utilizando diversas aplicaciones para favorecer el pensamiento computacional, permitir expresar ideas y experiencia del proceso de aprendizaje y verificar la propiedad intelectual del trabajo de los estudiantes.

**Objetivo:** Asignar una actividad haciendo uso de diferentes aplicaciones para compartir instrucciones claras y materiales que se necesitarán para su elaboración, favoreciendo ejercicios para desarrollar el pensamiento computacional y revisando la autoría del trabajo de las alumnas y los alumnos.

- Asignar tareas con diferentes recursos, aplicaciones y rúbrica de evaluación.
- Vincular actividades para el pensamiento computacional e inicios de lenguaje de programación.
- Sistematización de la evaluación e integración de revisión de la autoría del trabajo de las alumnas y los alumnos.

**Evidencia 04:** Mostrar la asignación de una actividad en el espacio áulico de Teams para trabajar el lenguaje de programación y otras actividades de investigación del estudiante en donde deberá aportar reflexiones de su propia autoría, la cual será verificada y evaluada.

### Información general

- **Sesiones en vivo:** 03 y 05 de mayo
- **Horarios:** 10:00 a.m. y 17:00 p.m.
- **Duración:** 1.5 horas.
- **Recursos:** Caja de Herramientas (Bibliografía sugerida)
- **Microsoft Learn:** [Microsoft Learn](#) | [Microsoft Docs](#)  
[Asignar y evaluar alumnos con asignaciones y formularios en Teams - Learn | Microsoft Docs](#)
- **Entrega de evidencia:** 16 de mayo antes de medianoche
- **Horas del módulo:** 25 horas

## Módulo 5

**Módulo 5:** Favorecer la comunicación con los padres de familia o tutores, y construye aplicaciones a la medida para la toma de asistencia y/o la recepción de documentación.

**Objetivo:** Construir aplicaciones a la medida para favorecer el seguimiento de las alumnas y los alumnos, así como los procesos administrativos.

- Fundamentos básicos para la creación de aplicaciones.
- Diseño intuitivo de aplicaciones de seguimiento al estudiantado y recepción de documentos.
- Implementación de la aplicación en entornos de trabajo mixto.

**Evidencia 05:** Creación de una aplicación de asistencia o entrega de documentación a la medida, para favorecer el seguimiento del estudiantado y los procesos administrativos.

### Información general:

- **Sesiones en vivo:** 10 y 12 de mayo
- **Horarios:** 10:00 a.m. y 17:00 p.m.
- **Duración:** 1.5
- **Recursos:** Caja de Herramientas (Bibliografía sugerida)
- **Microsoft Learn:** [Microsoft Learn](#) | [Microsoft Docs](#)
- [Introducción a las aplicaciones de lienzo de Power Apps - Learn | Microsoft Docs](#)
- **Entrega de evidencia:** 23 de mayo antes de medianoche
- **Horas del módulo:** 25 horas

## Módulo 6

**Módulo 6:** Construye una cultura de datos e información, gestionando el tablero de insights para una óptima rendición de cuentas y sistematización de la información

**Objetivo:** Extracción de datos del tablero de Insights para construir un tablero de analítica educativa para la rendición de cuentas y la toma de decisiones entre la comunidad escolar.

11

- Fundamentos básicos para el procesamiento de datos.
- Integración de datos de Insights para la elaboración de tableros estadísticos.
- Ejecutar informes personalizados, destacando información relevante de los resultados de evaluación en el aula.
- Compartir tableros de manera flexible a tu comunidad escolar y mejora de la toma de decisiones.

**Evidencia 06:** Construcción de un tablero de analítica dinámico con información de Insights para la toma de decisiones y la mejora continua del desempeño de las alumnas y los alumnos.

### Información general

- **Sesiones en vivo:** 17 y 19 de mayo
- **Horarios:** 10:00 a.m. y 17:00 p.m.
- **Duración:** 1.5 horas
- **Recursos:** Caja de Herramientas (Bibliografía sugerida)
- **Microsoft Learn:** [Introducción a Power BI - Learn | Microsoft Docs](#)
- **Entrega de evidencia:** Del 27 al 30 de mayo antes de medianoche
- **Horas del módulo:** 25 horas



## Semana de entregas finales: 23 al 30 de mayo

En caso de no haber entregado en tiempo y forma las evidencias de cualquiera de los seis módulos se podrá entregar en esta semana con fecha límite el 30 de mayo antes de medianoche.

### Esquema de constancias

El nuevo esquema modular te permitirá seleccionar dos opciones para cursar el proceso formativo:

- **Primer esquema:** Cursar cualquier módulo para obtener una constancia de 25 horas.
- **Segundo esquema:** Cursar todos los módulos y obtener una constancia de 150 horas.

### Calendarios

**Calendario de sesiones en vivo:**

<https://aka.ms/DiploMicrosoft/22/Cal>

**Calendario de evidencias:**

<https://aka.ms/DiploMicrosoft/22/Cal/Evidencias>

## Anexos

### Accesos al diplomado

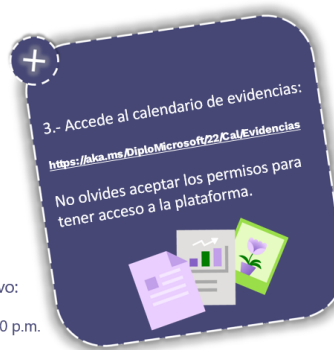
¡Bienvenidos al diplomado!

**Diseño de ambientes de colaboración, proyectos de innovación, y rendición de cuentas en modalidad híbrida**

1.- Insíbete en el siguiente enlace:  
<https://aka.ms/DiploMicrosoft/22/Reg>



2.- Accede al calendario de sesiones en vivo:  
<https://aka.ms/DiploMicrosoft/22/Cal>  
Martes y Jueves, horarios de 10:00 a.m. y 17:00 p.m.



¡No olvides!

En caso de necesitar apoyo en su inscripción o asistencia escriba a la mesa de ayuda:  
[mesadeayuda@profeetf.com](mailto:mesadeayuda@profeetf.com)

## Asesoría por niveles

### ¡Bienvenidos al diplomado!

**Diseño de ambientes de colaboración, proyectos de innovación, y rendición de cuentas en modalidad híbrida**

1.- En caso de necesitar apoyo pedagógico en alguno de los módulos, puedes escribirnos de acuerdo a su nivel educativo:

2.- Educación Básica:  
[basicaasesoria@profeetf.com](mailto:basicaasesoria@profeetf.com)

4.- Educación Superior:  
[superiorasesoria@profeetf.com](mailto:superiorasesoria@profeetf.com)

3.- Educación Media Superior:  
[mediaasesoria@profeetf.com](mailto:mediaasesoria@profeetf.com)

**¡No olvides!**

5.- Estos correos son para apoyo pedagógico, si requieres otro tipo de apoyo recurre a la mesa de ayuda:  
[mesadeayuda@profeetf.com](mailto:mesadeayuda@profeetf.com)

Microsoft

13

## Diplomado Modular

### ¡Bienvenidos al diplomado!

**Diseño de ambientes de colaboración, proyectos de innovación, y rendición de cuentas en modalidad híbrida**

1.- El diplomado cuenta con un esquema modular.

2.- Puede cursar el módulo o módulos de su interés, seleccione los que más se adecuen a sus intereses.

- Cada módulo tiene un valor de 25 horas.
- El diplomado completo de 06 módulos tiene un valor de 150 horas.

**¡No olvides!**

3.- Todos los diplomas se entregan hasta que finalice todo el proceso formativo.

Microsoft