

ZAPATO DIDACTICO

ES UNA REVISTA DE DIDÁCTICA
QUE BUSCA DEJAR HUELLA EN
LOS DOCENTES QUE CAMINARÁN
EN LAS MENTES DE SUS
ALUMNOS

utc
Universidad Tres Culturas

Julio 2026

PEDAGOGÍA EN CADA PASO

Número 01



B.I.M

*Biblioteca de lo Imaginario
a lo Manipulativo*

shoebox.limine.io



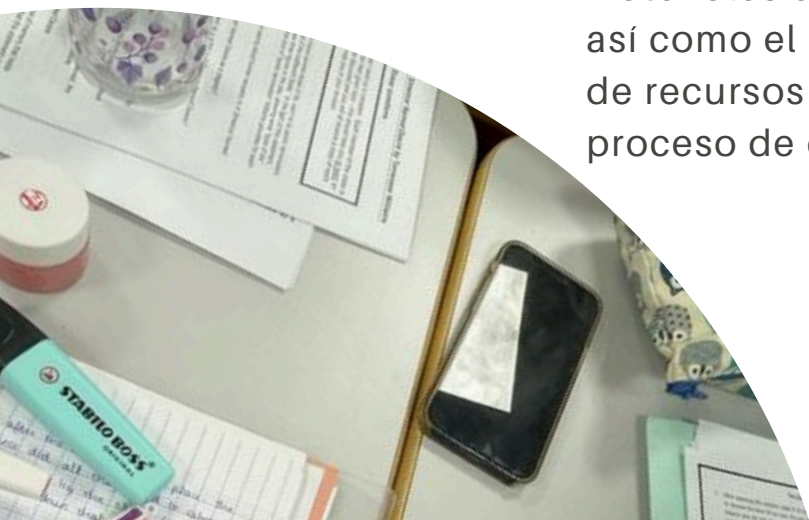
3 5 4 6 8 9 5 0 1 8 7 8 4



INTRODUCCIÓN

La presente revista pedagógica tiene como finalidad presentar una propuesta integral de capacitación docente orientada al fortalecimiento de las competencias pedagógicas y digitales mediante la modalidad B-Learning.

Su contenido reúne los elementos necesarios para que el colectivo docente conozca, comprenda e implemente estrategias innovadoras que favorezcan el diseño y la elaboración de materiales didácticos, así como el uso efectivo de recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje

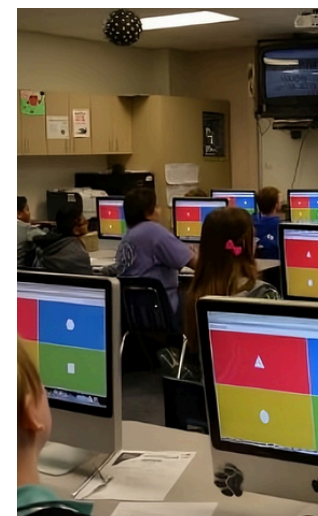


B.I.M

*Biblioteca de lo Imaginario
a lo Manipulativo*

INDICE

- 01 Necesidades y Tipo de Learning
- 02 Misión y Alcance
- 03 Objetivo General
- 04 Plan de Estudio
- 05 Modulos
- 07 Horario
- 08 biografia
- 09 Competencias
- 10 Evaluación
- 11 Soporte Técnico





NECESIDADES Y TIPO DE LEARNING

NECESIDADES DETECTADAS:

- El colectivo docente carece de las competencias necesarias para el diseño y la creación de material didáctico.
- Desmotivación por parte de los alumnos hacia las clases por carencia de dinámicas, actividades integradoras e innovación en la presentación del temario.
- Se presenta un área de oportunidad en la realización de material didáctico digital que favorezca el proceso de enseñanza-aprendizaje.

TIPO DE LEARNING:

B-Learning: Permitirá que los docentes aprendan a acceder y utilizar la plataforma digital, donde podrán consultar los manuales, materiales y recursos de apoyo de manera autónoma. Posteriormente, durante las sesiones presenciales, se realizará la evaluación de los conocimientos adquiridos, se resolverán dudas y se ofrecerá retroalimentación para fortalecer el aprendizaje y favorecer la aplicación práctica de lo estudiado.





MISIÓN Y ALCANCE

MISIÓN

Desarrollar las competencias pedagógicas y digitales del colectivo docente mediante un programa de capacitación en modalidad B-Learning, que fortalezca el diseño y la elaboración de materiales didácticos innovadores, favoreciendo prácticas de enseñanza dinámicas, inclusivas y centradas en el aprendizaje de los estudiantes.

ALCANCE

Consolidarse como un programa de capacitación que impulse la innovación educativa y el uso efectivo de herramientas digitales, logrando que los docentes integren materiales didácticos de calidad en su práctica cotidiana, incrementen la participación y motivación de los estudiantes y contribuyan a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la institución.

OBJETIVO

GENERAL



Impulsar el desarrollo de competencias pedagógicas y digitales en el colectivo docente mediante un programa de capacitación en modalidad B-Learning, con el propósito de diseñar así como elaborar materiales didácticos innovadores que enriquezcan los procesos de enseñanza-aprendizaje.



PLAN DE ESTUDIO

ACTUALIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PEDAGÓGICAS Y DIGITALES PARA EL DISEÑO DE MATERIALES DIDÁCTICOS.

Impulsar el desarrollo de competencias pedagógicas y digitales en el colectivo docente mediante un programa de capacitación en modalidad B-Learning, con el propósito de diseñar así como elaborar materiales didácticos innovadores que enriquezcan los procesos de enseñanza-aprendizaje.

- La innovación educativa en el contexto actual
- Principios pedagógicos para el diseño de materiales didácticos.
- Diseño instruccional para la elaboración de materiales didácticos.
- Competencias digitales docentes para la creación de recursos educativos.
- Herramientas digitales para el diseño de materiales didácticos.
- Integración de recursos digitales en la práctica docente.

Esta estructura responde directamente a las necesidades detectadas: desarrollar competencias para el diseño de materiales didácticos, incorporar herramientas digitales e innovación pedagógica, y aumentar la motivación y participación de los estudiantes mediante recursos atractivos y estrategias activas de aprendizaje.

CONTENIDO

Con base en las necesidades detectadas y la modalidad B-Learnig, la capacitación debe combinar el fortalecimiento de las competencias pedagógicas con el desarrollo de habilidades digitales para que los docentes diseñen materiales didácticos innovadores, pertinentes y centrados en el aprendizaje activo.

Módulo 1. La innovación educativa y el papel del material didáctico.

- Retos actuales de la práctica docente.
- Competencias pedagógicas y digitales del docente.
- Características de un material didáctico efectivo.
- Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
- Aprendizaje activo y centrado en el estudiante.

Módulo 2. Planeación pedagógica para el diseño de materiales

- Gamificación
- Dinámicas rompehielo e integradoras
- Aprendizaje basado en proyectos, problemas y retos.
- Diseño de secuencias didácticas.
- Elaboración de recursos para diferentes estilos de aprendizaje

Módulo 3. Competencias digitales para la creación de recursos educativos

- Alfabetización digital docente.
- Diseño gráfico básico para docentes.
- Elaboración de infografías.
- Creación de presentaciones dinámicas.
- Producción de videos educativos.
- Elaboración de recursos multimedia.

Módulo 4. Herramientas digitales para la enseñanza

- Canva para educación.
- Genially.
- Google Workspace.
- Microsoft PowerPoint con funciones interactivas.
- Kahoot, Quizizz y Wordwall.
- Padlet y Jamboard como espacios colaborativos.



CONTENIDO

Módulo 5. Inteligencia Artificial aplicada al diseño de materiales didácticos

- Introducción a la IA en educación.
- Uso responsable y ético de la IA.
- Elaboración de prompts efectivos.
- Creación de actividades mediante IA.
- Generación de imágenes y presentaciones.
- Adaptación de materiales para distintos niveles educativos.

Módulo 6. Evaluación mediante recursos digitales

- Evaluación formativa.
- Rúbricas digitales.
- Formularios de Google.
- Retroalimentación efectiva.
- Evidencias digitales de aprendizaje.
- Portafolio electrónico.

Módulo 7. Proyecto integrador

Producto final: Cada docente desarrollará:

- Una secuencia didáctica.
- Un material digital interactivo.
- Una actividad gamificada.
- Un instrumento de evaluación digital.
- La implementación y presentación del recurso elaborado.

Esta estructura responde directamente a las necesidades detectadas: desarrollar competencias para el diseño de materiales didácticos, incorporar herramientas digitales e innovación pedagógica, y aumentar la motivación y participación de los estudiantes mediante recursos atractivos y estrategias activas de aprendizaje.



HORARIO

GENERAL

Semana	Día	Modalidad	Horario	Lugar / Plataforma	Duración	Contenido
Semana 1	Lunes	 Videoconferencia	16:00 - 18:30	Microsoft Teams	2.5 h	Módulo 1. La innovación educativa y el papel del material didáctico...
	Miércoles	 Presencial	16:00 - 18:30	Salón 11	2.5 h	Taller de análisis de materiales didácticos...
Semana 2	Lunes	 Videoconferencia	16:00 - 18:30	Microsoft Teams	2.5 h	Módulo 2. Planeación pedagógica el papel del material didáctico...
	Miércoles	 Presencial	16:00 - 18:30	Salón 11	2.5 h	Taller para diseñar una secuencia didáctica...
Semana 3	Lunes	 Videoconferencia	16:00 - 18:30	Microsoft Teams	2.5 h	Módulo 3. Competencias digitales, y competencias y competencias a capitales...
	Miércoles	 Presencial	16:00 - 18:30	Salón 11	2.5 h	Elaboración práctica de infografías...
Semana 4	Lunes	 Videoconferencia	16:00 - 18:30	Microsoft Teams	2.5 h	Módulo 4. Herramientas digitales. (Canva, Genially...)
	Miércoles	 Presencial	16:00 - 18:30	Salón 11	2.5 h	Taller de creación...
Semana 5	Lunes	 Videoconferencia	16:00 - 18:30	Microsoft Teams	2.5 h	Módulo 5. Inteligencia Artificial... y Módulo 6. Evaluación...
	Miércoles	 Presencial	16:00 - 18:30	Salón 11	2.5 h	Diseño de actividades con IA.
Semana 6	Lunes	 Videoconferencia	16:00 - 18:30	Microsoft Teams	2.5 h	Módulo 7. Proyecto integrador y el papel del material didáctico...
	Miércoles	 Presencial	16:00 - 18:30	Salón 11	2.5 h	Presentación del proyecto integrador y integrador...

con un total de **30 HRS** de conocimiento al estilo zapato didáctico

BIOGRAFIA

María Soledad Ramírez Montoya

Tecnología en la Educación con Corazón Mexicano:

En el cruce donde la tecnología se encuentra con el aula, brilla con luz propia la **Dra. María Soledad Ramírez Montoya**. Esta destacada científica e investigadora mexicana ha dedicado su vida a derribar barreras geográficas y sociales, demostrando que la educación digital es la llave para un futuro más equitativo.

Doctora en Ciencias de la Educación por la Universidad de Salamanca y orgullosa sonorenses, se ha consolidado como un referente indiscutible de la tecnología educativa en América Latina. Su trayectoria es un testimonio vivo del talento y liderazgo de las mujeres mexicanas en los entornos científicos de máxima exigencia.

Como titular de la Cátedra UNESCO del *"Movimiento educativo abierto para América Latina"* y miembro distinguido de nivel 3 del Sistema Nacional de Investigadores (SNI), Marisol lidera proyectos pioneros que estudian cómo el uso estratégico de herramientas tecnológicas puede abrir caminos para el pensamiento complejo, la ciencia abierta y el aprendizaje sin fronteras

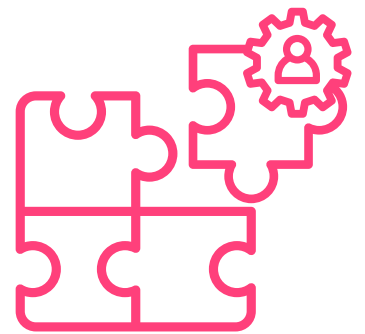
Para la revista **Zapato Didáctico**, la Dra. Ramírez Montoya encarna una valiosa inspiración: La prueba de que, con pasión y tecnología, las mujeres mexicanas no solo transforman las aulas de hoy, sino que están escribiendo el mañana de la educación global.





COMPETENCIAS

Dentro de los módulos se pretende brindar a los docentes la oportunidad de desarrollar competencias que les permitan transformar sus ideas en recursos educativos atractivos, funcionales y adaptados a las necesidades del contexto escolar, entre las cuales destacamos las siguientes:



- Diseño de recursos digitales.
- Selección y adaptación de herramientas tecnológicas.
- Creatividad e innovación pedagógica.
- Comunicación y colaboración digital.
- Ciudadanía digital responsable.
- Evaluación y mejora continua.

ENFOQUE

El verdadero valor de las competencias digitales no radica únicamente en dominar la plataforma, sino en comprender cómo la tecnología puede convertirse en una aliada del aprendizaje. Cada recurso creado durante la capacitación será una oportunidad para hacer las clases más participativas, favorecer la inclusión y responder a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje presentes en el aula.

EVALUACIÓN

La evaluación de la capacitación culminará con un proyecto integrador, el cual permitirá evidenciar el desarrollo de las competencias pedagógicas y digitales adquiridas durante los siete módulos del programa. Como producto final, cada docente diseñará una secuencia didáctica, elaborará un material digital interactivo, desarrollará una actividad gamificada y construirá un instrumento de evaluación digital, integrando los conocimientos y herramientas abordados a lo largo de la capacitación.

Finalmente, las y los participantes realizarán la implementación y presentación del recurso elaborado, demostrando su funcionalidad, pertinencia pedagógica así como su aplicación en un contexto educativo real. La valoración del proyecto se realizará mediante una rúbrica que considerará la calidad del diseño didáctico, la creatividad, el uso adecuado de herramientas digitales, la innovación, la inclusión y la viabilidad de su implementación en el aula.



SOPORTE TÉCNICO

En caso de tener dificultad para ingresar a la biblioteca o tener dudas referentes a la capacitación. Dirígete a nuestro equipo de soporte técnico te brindará solución a cualquier duda que puedas tener.



(+52) 55 6231 2396



equipozapatense666@gmail.com

Operamos en un horario de:

- 10:00 hrs a 14:00 hrs de Lunes a Viernes
- 12:00 hrs a 17:00 hrs Sábado y Domingo

**VISITA NUESTRA
REVISTA DIGITAL**





"Disciplina para aprender, honor para servir y conocimiento para transformar la nación."

¿Listo para emb**ARCA**arte hacia el liderazgo y la innovación? Únete a **ARCA**.

 55 6440 5510

 inscripciones@arca.edu

ZAPATO
CAFETERÍA

EL CAFE PARA LOS QUE DEJAN **HUELLA**



55 4946 4525



Calle del Aroma, 123
Colonia Sabores



contacto@zapatocafeteria.com

Creadores:

Aguilar Gomez Jorge Alberto

Alvarez Cayetano Melany

De la Cruz Leyva Kevin Oziel

Miranda Carrasco Angelica Maria

Trejo Farfán Karla

ZAPATO
DIDACTICO