



Participación del profesorado en actividades de Formación Docente (VIRTUAMI)

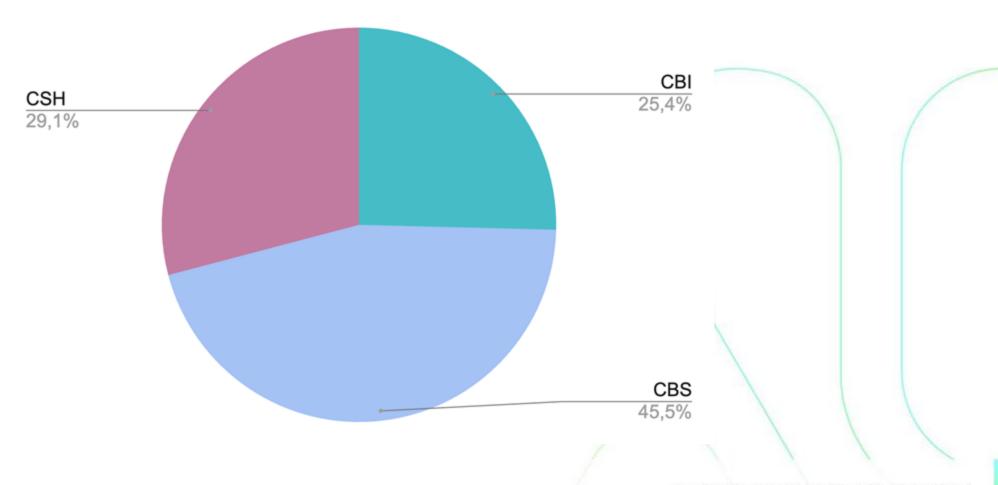
Enero-mayo 2025



| N | Nombre del Curso / Taller | Periodo de impartición | Modalidad | Duefeeeunde | DIVISIONES | | |
|-----|--|--|-----------|-------------|------------|-----|-----|
| No. | | | | Profesorado | СВІ | CBS | сѕн |
| 1 | Estrategias de enseñanza y aprendizaje mediadas por tecnología para la educación superior. | Del 27 de enero al 23 de febrero (30 h.) | Virtual | 11 | 4 | 3 | 4 |
| 2 | Gestión de Materiales Educativos | Del 27 de enero al 23 de febrero (30 h.) | Virtual | 2 | 0 | 0 | 2 |
| 3 | Aprendizaje basado en juegos digitales para la enseñanza de la ciencia. | 1ro de abril de 2025 (2 h.) | Virtual | 11 | 4 | 5 | 2 |
| 4 | Uso de la Realidad Virtual en la Educación STEM | 6 de mayo de 2025 (2 h.) | Virtual | 2 | 1 | 1 | 0 |
| 5 | Estrategias de enseñanza y aprendizaje integrando IA generativa en la práctica docente. | 3 de Marzo 2025 (30 h.) | Virtual | 20 | 4 | 3 | 13 |
| 6 | Desarrollo de Aula Virtual en Moodle-MACCA | Del 10 de marzo al 18 de mayo de 2025 (30 h.) | Virtual | 6 | 1 | 3 | 2 |
| 7 | Herramientas de Evaluación Gradescope | 14 de mayo (3 h.) | Mixta | 34 | 13 | 10 | 11 |
| 8 | Planificar una clase con lAg | 20 de mayo (4 h.) | Virtual | 38 | 8 | 21 | 9 |
| 9 | Estrategias de aprendizaje activo con IAg | 21 de mayo (4 h.) | Virtual | 37 | 8 | 22 | 7 |
| 10 | Diseño de Recursos Educativos con lAg | 22 de mayo (4 h.) | Virtual | 28 | 5 | 18 | 5 |
| | | | | 189 | 48 | 86 | 55 |



Participación por División Académica



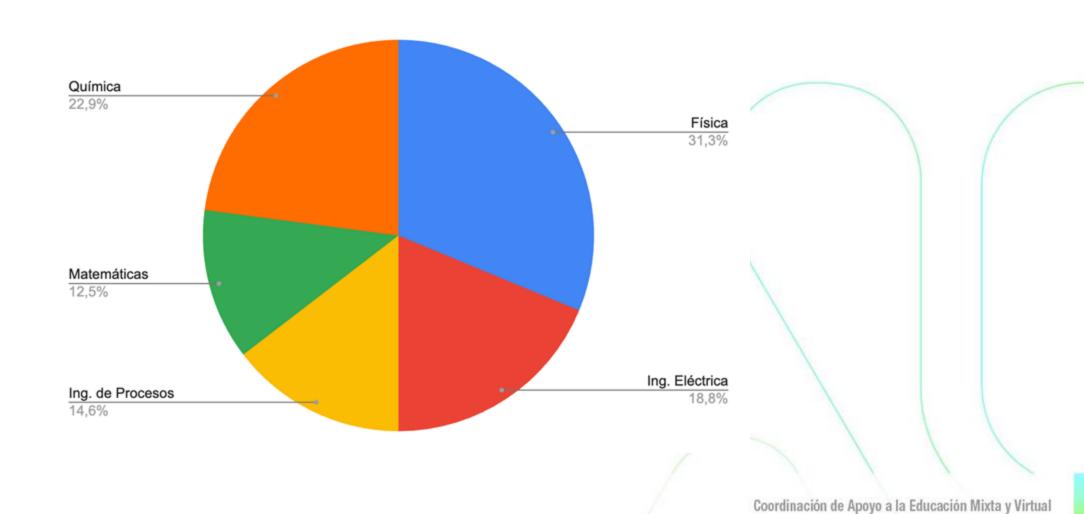




| No. | Nombre del Curso / Taller | DEPARTAMENTOS CBI | | | | | |
|-----|--|-------------------|----------------|------------------|-------------|---------|--|
| | | Física | Ing. Eléctrica | Ing. de Procesos | Matemáticas | Química | |
| 1 | Estrategias de enseñanza y aprendizaje mediadas por tecnología para la educación superior. | 2 | 1 | | 1 | | |
| 2 | Gestión de Materiales Educativos | | | | | | |
| 3 | Aprendizaje basado en juegos digitales para la enseñanza de la ciencia. | 1 | 1 | | 1 | 1 | |
| 4 | Uso de la Realidad Virtual en la Educación STEM | | 1 | | | | |
| 5 | Estrategias de enseñanza y aprendizaje integrando IA generativa en la práctica docente. | | 1 | 1 | | 2 | |
| 6 | Desarrollo de Aula Virtual en Moodle-MACCA | | | | | 1 | |
| 7 | Herramientas de Evaluación Gradescope | 6 | 2 | | 1 | 4 | |
| 8 | Planificar una clase con lAg | 2 | | 3 | 1 | 2 | |
| 9 | Estrategias de aprendizaje activo con IAg | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | |
| 10 | Diseño de Recursos Educativos con lAg | 2 | 1 | 1 | 1 | | |
| | | 15 | 9 | 7 | 6 | 11 | |

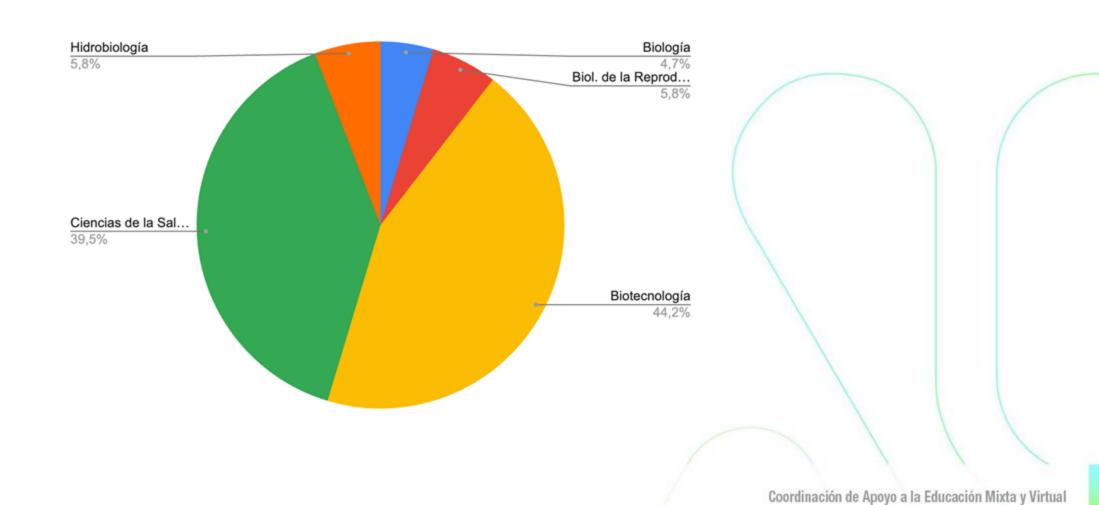


Participación por Departamento CBI



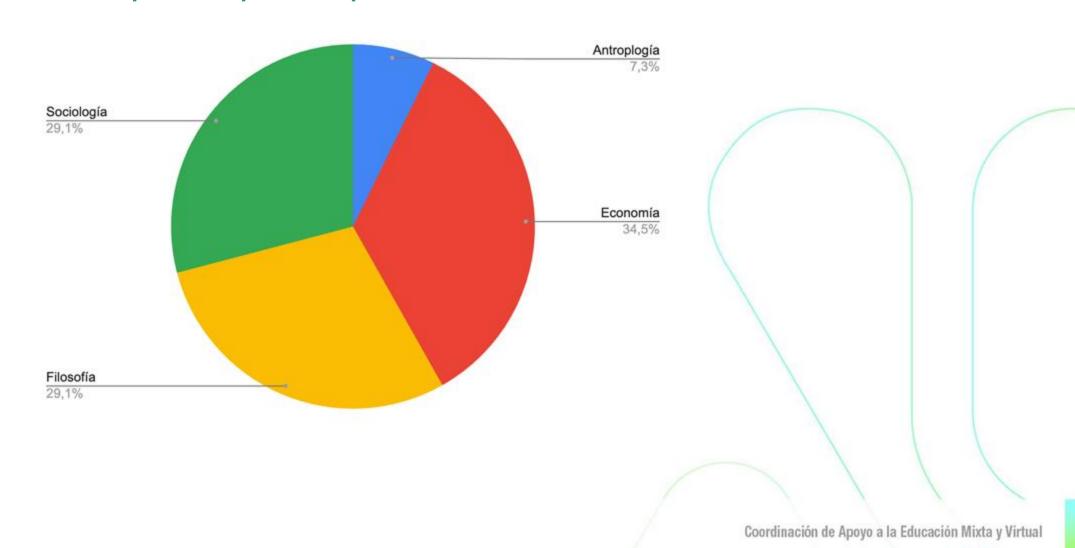
| | | DEPARTAMENTOS CBS | | | | | |
|-----|--|-------------------|-----------------------------|---------------|-------------------------|---------------|--|
| No. | Nombre del Curso / Taller | Biología | Biol. de la Reproducción | Biotecnología | Ciencias de la Salud | Hidrobiología | |
| 1 | Estrategias de enseñanza y aprendizaje mediadas por tecnología para la educación superior. | | | 1 | 2 | | |
| 2 | Gestión de Materiales Educativos | | | | | | |
| 3 | Aprendizaje basado en juegos digitales para la enseñanza de la ciencia. | | 1 | 3 | 1 | | |
| 4 | Uso de la Realidad Virtual en la Educación STEM | | | 1 | | | |
| 5 | Estrategias de enseñanza y aprendizaje integrando IA generativa en la práctica docente. | | | 1 | | 2 | |
| 6 | Desarrollo de Aula Virtual en Moodle-MACCA | | | 3 | | | |
| 7 | Herramientas de Evaluación Gradescope | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | |
| 8 | Planificar una clase con lAg | 1 | 1 | 9 | 9 | 1 | |
| 9 | Estrategias de aprendizaje activo con IAg | 1 | 2 | 9 | 9 | 1 | |
| 10 | Diseño de Recursos Educativos con lAg | 1 | | 10 | 7 | | |
| | | 4 | 5 | 38 | 34 | 5 | |

Participación por Departamento CBS



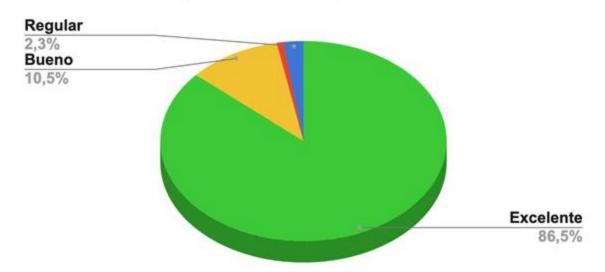
| | | DEPARTAMENTOS CSH | | | | | |
|-----|--|-------------------|----------|-----------|------------|--|--|
| No. | Nombre del Curso / Taller | Antroplogía | Economía | Filosofía | Sociología | | |
| 1 | Estrategias de enseñanza y aprendizaje mediadas por tecnología para la educación superior. | | | 3 | 1 | | |
| 2 | Gestión de Materiales Educativos | | | 1 | 1 | | |
| 3 | Aprendizaje basado en juegos digitales para la enseñanza de la ciencia. | | 2 | | | | |
| 4 | Uso de la Realidad Virtual en la Educación STEM | | | | | | |
| 5 | Estrategias de enseñanza y aprendizaje integrando IA generativa en la práctica docente. | | 5 | 5 | 3 | | |
| 6 | Desarrollo de Aula Virtual en Moodle-MACCA | | | | 2 | | |
| 7 | Herramientas de Evaluación Gradescope | | 4 | 3 | 4 | | |
| 8 | Planificar una clase con lAg | 3 | 4 | 1 | 1 | | |
| 9 | Estrategias de aprendizaje activo con IAg | 1 | 2 | 2 | 2 | | |
| 10 | Diseño de Recursos Educativos con lAg | | 2 | 1 | 2 | | |
| | | 4 | 19 | 16 | 16 | | |

Participación por Departamento CSH

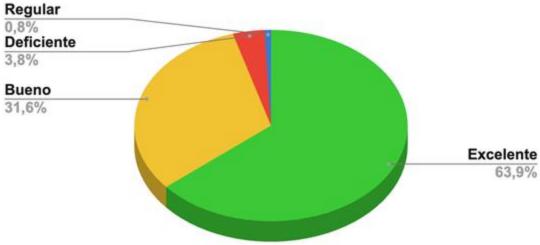


Resultados de Encuesta de Satisfacción (133 respuestas)

Pregunta 1: Las temáticas abordadas le parecieron pertinentes y útiles para su práctica académica o profesional.

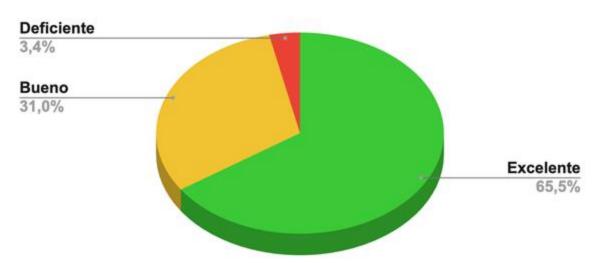


Pregunta 2: El diseño didáctico, la estructura y la secuencia de contenidos y actividades le parecieron adecuados.

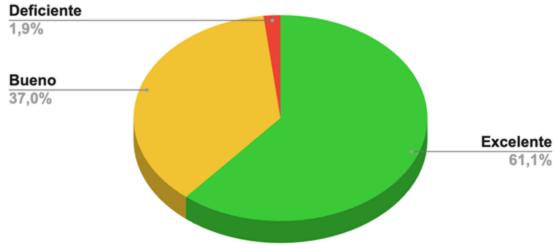




Pregunta 3: Las actividades de aprendizaje, tanto formativas como lúdicas, te parecieron.



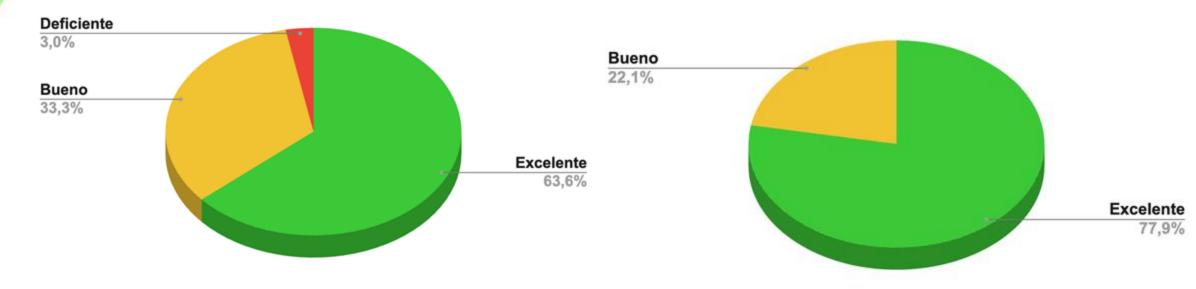
Pregunta 4: Los materiales de estudio fueron.





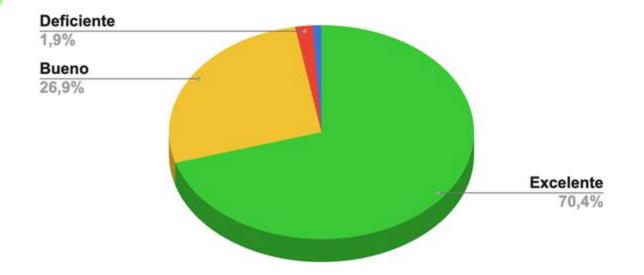
Pregunta 5: Las formas de evaluación le parecieron.

Pregunta 6: El seguimiento y la comunicación que realizó la Coordinación académica del curso te pareció.

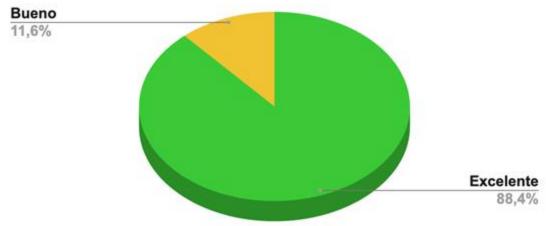




Pregunta 7: El acceso a la plataforma y a los recursos tecnológicos fueron.

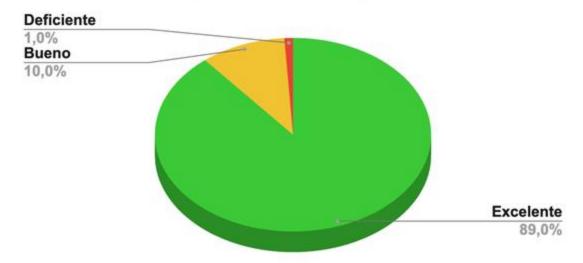


Pregunta 8: Considera que la profesora, profesor del curso demostró dominio del tema y habilidad para exponerlo.

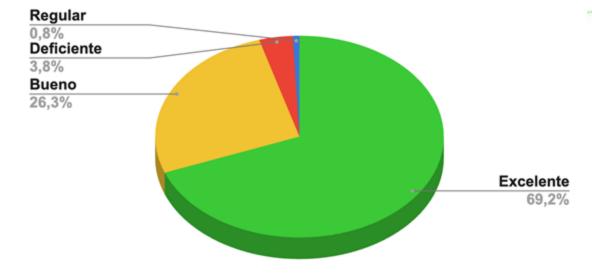




Pregunta 9: Considera que el o la especialista que impartió el curso respondió a las preguntas de forma puntual y adecuada.



Pregunta 10: ¿Cómo evalúas la calidad académica del curso?





Pregunta11: Recomendaría tomar el curso.

