

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS
Y ARTES DE CHIAPAS**

FACULTAD DE HUMANIDADES

**PROYECTO DE
INTERVENCIÓN**

**UDICAME, UN PROYECTO EDUCATIVO
PARA LA ACTUALIZACIÓN DEL
MAGISTERIO MEXICANO A TRAVÉS DE LA
CAPACITACIÓN EN LÍNEA**

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO

EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

PRESENTA

ROBERTO EDUARDO GRAJALES

GONZÁLEZ





UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas a 16 de enero de 2024

Oficio No. SA/DIP/0033/2024

Asunto: Autorización de Impresión de Tesis

C. Roberto Eduardo Grajales González
CVU: 844109
Candidato al Grado de Maestro en Tecnología Educativa
Facultad de Humanidades
UNICACH
Presente

Con fundamento en la **opinión favorable** emitida por escrito por la Comisión Revisora que analizó el trabajo terminal presentado por usted, denominado **UDICAME: un proyecto educativo para la actualización del magisterio mexicano a través de la capacitación en línea** cuya Directora de tesis es la Dra. Amairani Cuesta Aguilar (CVU: 1333472) quien avala el cumplimiento de los criterios metodológicos y de contenido; esta Dirección a mi cargo **autoriza** la impresión del documento en cita, para la defensa oral del mismo, en el examen que habrá de sustentar para obtener el Grado de Maestro en Tecnología Educativa.

Es imprescindible observar las características normativas que debe guardar el documento impreso, así como realizar la entrega en esta Dirección de un ejemplar empastado.

Atentamente
"Por la Cultura de mi Raza"

Dra. Carolina Orantes García
Directora



DIRECCIÓN DE
INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

C.c.p. Mtro. Braulio Calvo Domínguez, Director de la Facultad de Humanidades, UNICACH. Para su conocimiento.
Dra. María Eugenia Balderas Correa, Secretaria Académica, Facultad de Humanidades, UNICACH. Para su conocimiento
Archivo/minutario.

RJAG/COG/igp/gur

2024 Año de Felipe Carrillo Puerto
BENEMERITO DEL PROLETARIADO,
REVOLUCIONARIO Y DEFENSOR DEL MAYAB.



Dirección de Investigación y Posgrado
Libramiento Norte Poniente 1550 C.P. 29039
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, México
Teléfono: (961) 61 70440 Ext: 4360
investigacionyposgrado@unicach.mx

RESUMEN

El presente trabajo da cuenta del desarrollo de un proyecto educativo denominado Unidad Digital para la Capacitación Magisterial, por sus siglas y en adelante UDICAME, que busca promover la profesionalización del magisterio mexicano, a través de la capacitación en diversos cursos de capacitación en línea, los cuales fomentan además del conocimiento de la nueva normatividad educativa, el conocimiento teórico-práctico de las herramientas digitales.

Este proyecto se justifica ante la necesidad de mejorar la calidad educativa en México y poner a la vanguardia al sector docente de la entidad. En las siguientes paginas el lector podrá conocer las diferentes etapas que se realizaron para la constitución y puesta en marcha de este interesante proyecto, desde el proceso de planeación y organización hasta la construcción de la plataforma digital necesaria para el logro de las metas previstas.

Palabras clave

Habilidades digitales, magisterio, capacitación, calidad educativa, plataformas digitales.

Abstract

This paper reports on the development of an educational project called Strategy for Educational Promotion that seeks to promote the development of digital skills in the teaching profession of Chiapas, through training in various online and face-to-face training courses, which promote knowledge theoretical-practical of the new digital tools, in order to improve educational quality in the state and put the teaching sector in the entity at the forefront. The reader will be able to know the different stages for the constitution and implementation of the project in question, where the planning and organization process is explained, as well as the construction of the digital platforms necessary to achieve the planned goals.

Key words

Digital skills, teaching, training, educational quality, digital platforms.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO 1. ANÁLISIS SITUACIONAL.....	7
1.1.1 Ubicación organizacional	7
1.1.2 Descripción funcional y/u operativa	8
1.2 Descripción del problema general.....	12
1.3 Definición del problema seleccionado.....	15
CAPÍTULO 2. BASES TEÓRICAS	19
2.1 Marco histórico y contextual.....	19
2.2 Marco referencial	21
2.3 Marco legal	23
2.4 Marco teórico	24
2.5 Definición de términos básicos.....	27
CAPÍTULO 3. PROYECTO DE INTERVENCIÓN	32
3.1 Su enunciado y descripción	32
3.2 Objetivo general.....	32
3.3 Objetivos específicos	32
3.4 Análisis de los factores restrictivos o motores del proyecto.	32
3.5 Justificación	33
CAPÍTULO 4. ADMINISTRACIÓN DEL PROYECTO	36
4.1 Plan de acción.....	36
4.2 Cronograma de actividades	39
4.3 Recursos.....	40
4.4 Presupuesto	42
CAPÍTULO 5. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	43

5.1. Informe de aplicación y resultados.....	43
CONSIDERACIONES FINALES.....	46
REFERENCIAS DOCUMENTALES	47
ANEXOS	48

ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

TABALA 1: Análisis FODA	18
IMAGEN 1: Cronograma de actividades en diagrama de Gantt.	42
IMAGEN 2: Tabla de presupuestos para el proyecto.	44
IMAGEN 3: Grafica de barras de satisfacción de Udicame.	46
IMAGEN 4: Grafica de pastel de satisfacción de Udicame.	47
TABALA 2: Precios y descripciones de servicios.	51
IMAGEN 5: Foto de perfil de la página en Facebook.	54
IMAGEN 6: Primera portada promocional para Facebook.	54
IMAGEN 7: Segunda portada promocional para Facebook.	55
IMAGEN 8: Primer cartel promocional para redes sociales.	55
IMAGEN 9: Primer video promocional para redes sociales: https://fb.watch/lhBw1Q3GHw/	56
IMAGEN 10: Segundo cartel promocional para redes sociales.	56
IMAGEN 11: Segundo video promocional para redes sociales: https://fb.watch/lhBDYmcqTK/	57
IMAGEN 12: Tercer cartel promocional para redes sociales.	57
IMAGEN 14: Quinto cartel promocional para redes sociales.	58
IMAGEN 13: Cuarto cartel promocional para redes sociales.	58
IMAGEN 15: Primer GIF promocional para redes sociales: https://fb.watch/lhBOFqMG5J/	59
IMAGEN 16: Sexto cartel promocional para redes sociales.	59
IMAGEN 17: Séptimo cartel promocional para redes sociales.	60

IMAGEN 18: Octavo cartel promocional para redes sociales.	60
IMAGEN 19: Noveno cartel promocional para redes sociales.	61
IMAGEN 20: Decimo cartel promocional para redes sociales.	61
IMAGEN 21: Undécimo cartel promocional para redes sociales.	62
IMAGEN 22: Tercer video promocional para redes sociales: https://fb.watch/lhC573cPoV/	62
IMAGEN 23: Cuarto video promocional para redes sociales: https://fb.watch/lhC7my6RcE/	63
IMAGEN 24: Portada de la página web de Udicame.	63

INTRODUCCIÓN

El presente documento es un Proyecto de Intervención desarrollado por estudiantes de la Maestría en Tecnología Educativa de la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas (UNICACH), con la finalidad de obtener el grado en la materia.

En este sentido, egresados de esta maestría presentan esta propuesta orientada hacia la gestión académica-administrativa de programas educativos con enfoque en las tecnologías de la información y de la comunicación, denominado Unidad Digital de Capacitación Magisterial, que tiene como objetivo acercar a la comunidad docente de Chiapas y México una herramienta digital para su profesionalización.

En este documento el lector podrá identificar todas las etapas del proceso de construcción de UDICAME desde su ubicación organizacional la forma en la que funciona y ópera hasta los problemas que resolver.

Asimismo, se presenta la propuesta teórica que sustenta el proyecto educativo con una perspectiva histórica jurídica y referencial que fortalezca la propuesta, desde una base metodológica científica.

Finalmente, los autores exponen las diferentes actividades que realizaron para el desarrollo del proyecto de intervención, donde se destacan los objetivos, misión visión y valores institucionales, así como el plan de acción y el cronograma de actividades con los recursos necesarios, tanto económicos como materiales para llevar a buen puerto UDICAME.

En la última parte actor podrá conocer los resultados de poner en marcha la plataforma digital, con lo cual el lector tendrá un panorama y contundente de la realización del mismo.

CAPÍTULO 1. ANÁLISIS SITUACIONAL

1.1.1 Ubicación organizacional

UDICAME es una plataforma digital construida desde Tuxtla Gutiérrez, capital del estado de Chiapas, con el apoyo de profesionales en diversos ámbitos científicos y tecnológicos, pero, sobre todo, ciudadanos preocupados por el contexto actual en el que vivimos y que vemos en la educación un factor fundamental para el cambio en Chiapas y México.

Derivado de la preocupante situación que observamos día a día en los ámbitos político, económico y social, nos hemos propuesto asumir un papel de mayor relevancia en la escena educativa que nos permita acompañar a las instituciones públicas y privadas en la apremiante tarea de elevar la calidad educativa, a través de la asesoría técnica y la capacitación para la profesionalización y sensibilización de la comunidad escolar; integrada por maestros, padres de familia y alumnos.

Como primer punto tenemos la MISIÓN del proyecto UDICAME:

Ofrecer un servicio de asesoría técnica y capacitación para la profesionalización y sensibilización de la población docente, para elevar la calidad educativa principalmente en la región sur sureste del México, y en el resto de país.

Como segundo punto tenemos la VISIÓN del proyecto:

Ser una herramienta fundamental para la profesionalización del magisterio mexicano.

Y como punto final observamos nuestros VALORES:

Liderazgo
Calidad
Transparencia
Responsabilidad
Compromiso
Ética
Respeto
Libertad
Honestidad

1.1.2 Descripción funcional y/u operativa

El equipo integrado en UDICAME está representado por profesionales especializados en su área, con las capacidades de poder operar este proyecto. Esta seccionado en dos ramas, la primera es la parte teórica y de asesorías conformado por dos personas.

Roberto Eduardo Grajales González, Licenciado en Pedagogía y Derecho. Especialista en temas educativos y comunicación política. Se dedica a la formación profesional docente.

Gladis López González, Licenciada en Lengua y Literatura Hispanoamericanas y pasante de la licenciatura en Derecho. Su participación consiste en dar forma y estructura a los cursos impartidos desde UDICAME, así como también brindar asesoría a los usuarios de la plataforma.

En otra rama que conforma el equipo del proyecto, que es la rama técnica, ubicamos al ingeniero en Sistemas Computacionales, Alfredo Cal y Mayor Vera, quien es el encargado de la constitución de la estructura digital de UDICAME, desde la concepción del código fuente, hasta el desarrollo del lenguaje de programación aplicada y montaje web de la misma.

El licenciado William Darinel Morales Sarmiento, es técnico en programación y gestión, y es el encargado de nutrir y administrar la página, para que esta se encuentre en constante actualización para poder brindar un servicio óptimo a los usuarios.

El proyecto UDICAME, busca ser una plataforma autogestiva de posible comercialización única en su rubro, al estar enfocada en un público especializado bastante amplio de mucha antigüedad, no cuenta con un servicio como el que el proyecto UDICAME pretende brindar.

Frente a ese reto, vemos en la importancia de trazar alianzas estratégicas para el logro de este proyecto, y es por ello que se ha generado un vínculo con el programa televisivo Causa Magisterial, un programa realizado por el Movimiento Nacional por la Transformación Sindical enfocado en el acontecer educativo y magisterial de México, el cual tiene un alcance a nivel nacional que nos brinda un amplio panorama de alcance para dar a conocer UDICAME a los usuarios potenciales.

Esta alianza pretende entonces funcionar de una manera simbiótica en donde Causa Magisterial promocioe a UDICAME y viceversa.

MODELO DE DISEÑO INSTRUCCIONAL DE 4 COMPONENTES

La plataforma está desarrollada bajo modelo propio, y contempla herramientas de consulta y comunicación entre institución, docente y alumno

CARACTERÍSTICAS DE LA PLATAFORMA TECNOLÓGICA EDUCATIVA

El sistema de control cuenta con 2 roles de usuario, los cuales son Administrativo y Maestro:

- Cada usuario se le asigna el módulo del sistema que puede visualizar
- Cada usuario se le puede asignar los permisos para editar o eliminar registros
- El sistema del alumno únicamente cuenta con un rol de usuario con toda la información correspondiente a su matrícula
- Las plataformas son en línea y requieren conexión a internet para poder utilizarlas
- Los requerimientos del equipo para poder utilizar la plataforma son mínimos ya que únicamente necesita un navegador web para acceder.

CARACTERÍSTICAS DE LOS ROLES DE USUARIO DE LA PLATAFORMA TECNOLÓGICA EDUCATIVA CORRESPONDIENTES A CADA PERFIL: ALUMNO, DOCENTE Y ADMINISTRATIVO.

Módulo de Administrativos y Maestros:

- Configuración de periodos (cuatrimestres, semestres, etc.)
- Configuración de grados de estudio y especialidades
- Registro de materias (asignadas a una especialidad y el periodo correspondiente)
- Configuración de temas y subtemas de cada materia
- Asignación de maestros por materias
- Configuración y publicación de criterios de evaluación de cada materia
- Registro de calificaciones por materia.
- Configuración de las evaluaciones con preguntas abiertas por materia
- Mensajería directa alumno profesor.
- Registro de eventos

Módulo de Alumnos:

- Calendario de eventos
- Mensajes directos a maestros
- Visualización del mapa curricular de la especialidad inscrita
- Visualización de información de los temas por materia, descarga de materiales didácticos, registro de tareas, comentarios en el blog educativo y presentación de evaluaciones.

El proyecto está albergado en un servicio de alojamiento dentro de servidores virtuales que cuentan con los protocolos adecuados con transferencias de datos ilimitadas. El ancho de banda recomendable que un usuario puede tener para poder acceder a la plataforma es de 4 MB/S, para tener un buen rendimiento.

El servidor actualmente permite aproximadamente 55 conexiones simultáneas por segundo. El plan de crecimiento consta en realizar un upgrade al servidor que aloja

el proyecto, ya que el proveedor del servidor cuenta con la capacidad de aumentar las características según el tráfico de datos y uso de procesamiento.

DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL HARDWARE

El servicio es proporcionado por un proveedor externo que nos ofrece un alojamiento inicial de 48GB de almacenamiento SSD contando con 3 GB de RAM y un procesador de dos núcleos. El servidor virtual está configurado bajo el sistema operativo CentOS 7

SOPORTE TÉCNICO

UDICAME cuenta con personal técnico para atender los detalles que surjan dentro de la plataforma, a través del cual los alumnos encontrarán dentro del sitio información de contacto con el Centro de Ayuda para poder comunicarse y reportar detalles, o bien asesorarse. Los medios de contacto y comunicación entre alumno y soporte técnico son:

Teléfonos de contacto

WhatsApp

Formulario de comentarios y soporte

MEDIDAS PARA GARANTIZAR LA SEGURIDAD, CONFIDENCIALIDAD E INTEGRIDAD DE LA INFORMACIÓN, PRÁCTICAS Y MANEJO DE LA INFORMACIÓN

El servidor cuenta con un certificado de seguridad SSL que encripta toda transacción y comunicación con el servidor, de igual forma el sistema cuenta con métodos de protección de ataques y bitácoras por el uso de la plataforma.

Se cuenta con *Aviso de privacidad y protección de datos* en el sitio web de la plataforma. Al momento que los alumnos se registran se les hace de su conocimiento los *Términos y Condiciones de uso de la plataforma* y se les indica que los acepten para poder registrarse.

Cada formulario de contacto, registro o inicio de sesión cuenta con un validador Captcha para evitar ataques de robots.

ATRIBUTOS ESPECÍFICOS DE ESTA PLATAFORMA TECNOLÓGICA

El proyecto es un desarrollo a la medida sobre los requerimientos y especificaciones de los creadores, de igual forma se desarrolló siguiendo los lineamientos y estatutos que indica la SEP para la implementación del mismo.

La ventaja de UDICAME, a diferencia de sus competencias, es que no es un sistema complicado de usar, pues cuenta con respaldos de datos adaptándose a la planeación y administración de la institución.

1.2 Descripción del problema general

La llegada de la pandemia a nuestro país desveló una serie de problemáticas en nuestro Sistema Educativo, que la normalidad escolar a la que estamos acostumbrados nos impedía observar con sus justas dimensiones.

Sin embargo, la presión que generó la pandemia en la sociedad mexicana obligó a todas y todos a migrar a las plataformas digitales para continuar con nuestras actividades, lo que conllevó a un aceleramiento en el uso de herramientas digitales.

El caso del magisterio fue uno de los que más demandó este servicio, al ser el sector educativo uno de los primeros que tuvo que suspender sus actividades normales y ver en las nuevas tecnologías la herramienta complementaria ideal para dar continuidad a los procesos de formación de la comunidad escolar nacional.

Lo anterior obligó a que, desde las universidades hasta las escuelas del nivel medio superior y básico, se empezara a hacer uso de plataformas de código abierto, como Google Classroom, particularmente, por ser además la que menos conocimiento

tecnológico requiere y estar abierto a las posibilidades de la población. Desde esta herramienta digital maestros y maestras pudieron mantener medianamente estable su dinámica escolar y no suspender de manera tajante el proceso de formación de millones de estudiantes.

Por su parte de la Secretaría de Educación Pública, implementó como una primera medida programas hasta cierto punto novedosos en el escenario escolar, como el denominado Aprende en Casa, que utilizó particularmente en la barra programática de la Televisión abierta y desde las estaciones de radiodifusión públicas, para coadyuvar con el Magisterio en la tarea educativa.

Empero, y debido también al auge que ha cobrado Internet en los últimos años, resultó evidente que las aplicaciones digitales superaron en gran medida la capacidad de penetración de los recursos analógicos de comunicación en los hogares de millones de familias.

En este contexto es como empezaron a identificarse grandes debilidades, por un lado, el rezago en materia digital y por otro el analfabetismo tecnológico, para el caso que nos ocupa del profesorado mexicano, particularmente en áreas correspondientes al desarrollo de habilidades digitales y gestión de ambientes virtuales de aprendizaje, pues una gran cantidad del magisterio fue rebasado por la dinámica tecnológica.

A muchos se les complicó la creación de sus cuentas de correos institucionales para acceder a las plataformas digitales, hasta la creación de recursos en línea, como presentaciones web, juegos virtuales, entre otros necesarios para poder trabajar de lleno con los estudiantes en un ambiente virtual, como reza la teoría.

Ya no se diga la incapacidad que tuvieron muchos docentes en la construcción de los denominados Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVAS), que les permitiera un buen desempeño educativo a sus alumnos, como se ha observado en otros países.

En este contexto es cómo surge la problemática que da sentido al proyecto de la Unidad Digital de Capacitación Magisterial misma que va orientada a fortalecer la capacitación del docente a través del desarrollo de habilidades digitales.

La plataforma UDICAME, como se ha señalado, está diseñada para brindarle a las y los maestros capacitación accesible y gratuita en su ámbito, que les permita estar a la vanguardia de la modernidad educativa.

Para ello, el equipo pedagógico antes citado se enfocó a la construcción de una gran variedad de cursos acordes a la realidad que está viviendo el magisterio mexicano, y que van orientados al conocimiento del nuevo modelo educativo denominado la Nueva Escuela Mexicana (NEM) y su Marco Curricular 2022 (MC2022) que está próximo a materializarse en las escuelas mexicanas, así como también en el conocimiento de la legislación educativa y las nuevas habilidades docentes, factores determinantes para elevar su calidad de enseñanza.

Aunado a lo anterior se propuso también en esta plataforma crear un curso orientado al uso de la tecnología educativa aplicada específicamente para la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje óptimos al contexto actual, con la finalidad de dotar a las y los docentes los elementos básicos para poder operar AVAS y otros componentes de un aprendizaje en línea.

Con esta novedosa oferta académica se busca brindarles a las y los maestros el conocimiento y la expertiz en el uso y manejo de plataformas virtuales gratuitas y en Internet, con la finalidad de que las articule a tal grado que sea capaz de construir la arquitectura digital propia de un ambiente favorable para el aprendizaje, como se ha dicho.

El objetivo general entonces de UDICAME fue y es que el magisterio esté preparado ante la posible llegada de nuevas problemáticas, como la pandemia o cualquier otro

fenómeno social o natural, que obligue de nueva cuenta a suspender el proceso educativo, como se suscitó con la pandemia originada a finales del 2019

Con esta plataforma se busca entonces que el magisterio mexicano acceda a capacitación atractiva, moderna y disponible las 24 horas del día sabedores de lo demandante que suele ser la profesión docente.

1.3 Definición del problema seleccionado

Cómo se ha venido explicado en líneas anteriores, la capacitación docente representa una problemática importante a resolver por la actual administración educativa.

Si reparamos en que la capacitación docente es el proceso de formación y de actualización del magisterio que contribuye ampliamente en mejorar la calidad educativa, sin duda, todos estaremos de acuerdo en fortalecerla desde la política educativa actual.

Ahora bien, a juzgar por los datos que nos ofrecen algunas instituciones que evalúan el desempeño del sistema educativo, así como de algunas organizaciones no gubernamentales o civiles que están buscando resolver este tipo de problemáticas educativas, caeremos en la cuenta que la capacitación magisterial no está representando un elemento importante dentro de educativo nacional de este gobierno,

De acuerdo a los datos proporcionados por Mexicanos Primero y la Fundación Sura, el monto para la formación de maestros ha caído desde 2016 cuando se destinaron 1644 pesos para cada profesor a 85 pesos en la actualidad (Toribio, 2023b).

Lo anterior es tan sólo un reflejo de la poca importancia que se le está prestando a un factor tan importante y tan impactante en la calidad docente que se refleja sin duda en la calidad educativa nacional.

Hoy día es evidente que este tipo de decisiones se representan en los bajos desempeños de aprovechamiento escolar, pero sobre toda la deficiente calidad que ofrece el trabajo docente en México.

A pesar de que existe una gran disposición y voluntad por parte del magisterio de formarse y modernizarse en temas educativos de actualidad, la realidad es que desde la Secretaría de Educación Pública (SEP) y desde sus homólogas en las entidades federativas, no existe una estrategia clara y contundente que permita atajar gran demanda, de ahí la necesidad de un proyecto como UDICAME.

Muchos maestros y maestras han manifestado su molestia porque el día de hoy no han recibido temas tan importantes como es el nuevo modelo educativo de la NEM y/o para la implementación del Marco Curricular 2022, e incluso didácticas para el apoyo en el uso de recursos digitales que sean de utilidad y de accesibilidad para sus estudiantes (Jiménez et al., 2021b).

Por tal situación, la plataforma UDICAME surge con la finalidad de acercar a las y los maestros una opción viable para que puedan actualizarse desde la comodidad de sus dispositivos digitales, como celulares, tabletas, computadoras, portátiles, y hacer un buen uso del tiempo disponible que tengan para tal fin.

Esta manera el proyecto está buscando atender el flagelo de la capacitación docente y ser una herramienta que coadyuve al logro de los objetivos deseados.

Análisis FODA

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<p>Es una plataforma que surge en un tiempo oportuno para las necesidades del magisterio mexicano</p> <p>Cuenta con cursos adecuados al contexto legal de la educación mexicana</p> <p>El desarrollo está en un alto porcentaje de conclusión por lo que ya puede ser promovido y comercializado.</p>	<p>Promocionar el portal en el segmento indicado, a fin de que tenga mayor conocimiento y uso.</p> <p>Alianzas estratégicas con otras organizaciones para impulsar el proyecto</p> <p>Desarrollo de nuevos cursos de capacitación.</p>

	Espacios para la renta de espacios para financiar el proyecto.
DEBILIDADES	AMENAZAS
Falta de recurso económico para la operación Falta de personal que opere el proyecto.	Posible competencia que pueda desarrollar proyectos similares.

TABALA 1: Análisis FODA

Posibles soluciones

Para el lanzamiento y sostenimiento del proyecto, y luego de hacer un análisis minucioso, se identificaron dos problemáticas importantes a resolver, para ello se presentan las posibles estrategias de solución:

- a) *Falta de recurso económico para financiamiento y contratación de personal que opere el proyecto.*

Para este aspecto se ha considerado implementar una campaña estratégica de comercialización del producto, para generar recursos propios que permitan financiar UDICAME.

Como primer paso, se propone el diseño de un Plan de Comercialización que involucre, por un lado, la venta de los espacios disponibles en la plataforma con instructores que actualmente están brindando sus cursos, pero desde aplicaciones de código abierto, que no les ofrecen las ventajas que brinda UDICAME, como un diseño atractivo, un espacio único para albergar todos los contenidos, sin obligar al usuario a que se desplace a otras páginas.

Por otro lado, se ha previsto el montaje y lanzamiento de recursos didácticos útiles para la población magisterial, mismos que podrán adquirir por una inversión económica módica a través de dos versiones: la asincrónica, donde podrán acceder a material pregrabado y a un repositorio de contenidos de estudio que les permitirá fortalecer sus conocimientos en diversos temas de su dinámica laboral; y la versión sincrónica, que ofrece la posibilidad de tomar cursos de manera virtual en tiempo real, y a la vez hacer uso de la plataforma como un medio complementario para proceso de enseñanza aprendizaje.

b) Posible competencia que pueda desarrollar proyectos similares.

Aunque existen otras páginas que brindan capacitación, son pocas las que hemos detectado que se enfocan al magisterio, como www.calidadeducativa.com

En ese sentido se tiene previsto implementar una campaña de posicionamiento en diversas redes sociales a través de la promoción de spots publicitarios que se realizarán con la finalidad de dar a conocer la plataforma en el sector magisterial y lograr con ello un mecanismo de enganchamiento que permita hacer de UDICAME la página líder del segmento.

Para ello, dentro de la estrategia se habrá de desarrollar una producción de contenido audiovisual mismo que será difundido a través de las redes sociales de mayor uso y si es posible, a través de convenios, en algunas televisoras y radiodifusoras locales.

CAPÍTULO 2. BASES TEÓRICAS

2.1 Marco histórico y contextual

La pandemia surgida en China y que se propago a nivel mundial en 2019, generó en México una serie de complicaciones en materia de la salud pública que ocasionó un gran número de fallecimientos muy lamentables para muchas familias mexicanas.

Sin embargo, otro aspecto a resaltar del impacto de esta pandemia fue en el Sistema Educativo Mexicano. A la llegada del virus a nuestro país éste ocasionó que miles de escuelas tuvieran que cerrar sus instalaciones y obligar a sus maestros y estudiantes a tomar clases a distancia.

Este hecho generó que muchos maestros y maestras tuvieran que hacer uso de diversos recursos tecnológicos disponibles al momento, como correos electrónicos, grupos de Facebook y WhatsApp, que les resultaban las herramientas inmediatas y las que mejor conocían. En tanto, la autoridad educativa hizo uso de infraestructura ya instalada como la radio y televisión educativa, a través de un proyecto que denominó Aprender en casa consistente en transmitir una barra programática de contenidos pregrabadas con un enfoque educativo y acordes al plan de estudios de los diversos niveles escolares.

Sin embargo y como se pudo analizar a unos años de implementado dicho proyecto, los resultados de Aprende en Casa fueron de bajo alcance, como quedó en evidencia en diversos estudios generados por agencias educativas especializadas. Otro aspecto que quedó en evidencia fue la deficiente preparación que existe por parte de los maestros mexicanos en el tema de habilidades digitales y gestión de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVAS).

En 2019 y 2020, muchos maestros se enfrentaron a una serie de complicaciones por no contar con dispositivos tecnológicos adecuados, con el conocimiento en el uso de las nuevas herramientas digitales, y sobre todo en la construcción y gestión de espacios virtuales didácticos que hubieran permitido a las y los estudiantes mexicanos continuar favorablemente con su proceso de aprendizaje.

A la par de lo anterior, en esos momentos hubo un boom de plataformas educativas que vieron un nicho de oportunidad para potenciar sus servicios de capacitación, como el caso de Coursera, Formagis, entre otras que ya traían una experiencia en la capacitación digital. Que decir de Zoom que fue una plataforma que elevó hasta en un 326% sus ingresos por los beneficios que ofrecía a la educación (Jiménez et al., 2021c).

Aunque es importante señalar que ya en años anteriores otras instituciones habían hecho lo propio por desarrollar sus propias plataformas de comunicación como el Poder Judicial, el Tribunal Electoral, Nacional Financiera, entre otras instituciones como la UNAM, el caso de la SEP fue la gran excepción.

Este contexto nos permite identificar que los espacios de capacitación digital y existían, pero no eran tan socorridos, suponemos que por la falta de conocimiento y del desarrollo de habilidades digitales.

Esta situación sufrió un cambio con en el paso de la pandemia. Posterior a ello, la comunidad educativa fue más sensible a desarrollar habilidades digitales y en el uso de plataformas de capacitación digital como las arriba mencionadas que, huelga decirlo, vinieron para quedarse.

Hoy día los recursos digitales se han convertido en uno de los principales recursos no sólo de capacitación complementaria, sino un complemento ideal de la educación formal, pues han permitido a las y los estudiantes, maestros y maestras, adecuar a ámbitos digitales sus procesos de formación formal o informal, con la ayuda de estos mecanismos disponibles e incluso también de las redes sociales, como YouTube que hoy día ofrece una gran cantidad de contenidos de capacitación.

Fue en este contexto que se decidió llevar a cabo esta propuesta de intervención pedagógica en el estado de Chiapas, y como parte de la oportunidad que se presentó al concluir a la Maestría en Tecnología Educativa de la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, ambos egresados vimos una ventana de oportunidad para aportar un proyecto regional novedoso y moderno, que de momento pudiera brindar oportunidades a las y los maestros chiapanecos y, en algún momento, al magisterio nacional.

Este proyecto se origina entonces en los albores de 2022 y se comienza a llevar a cabo mediante el desarrollo de la idea, a lo largo del año pasado, y empieza ver la luz a partir de noviembre y diciembre pasados, cuando ya se contaba con todo un proyecto, una metodología y un diseño propio, tal como lo describiremos en el cronograma que presentamos en páginas posteriores.

Fue así como a inicios de 2023 y a la fecha, el proyecto se ha venido construyendo y ya se encuentra actualmente terminado. Actualmente UDICAME está puesta a disposición de las y los interesados para su uso y para que sus retroalimentaciones nos ayuden a fortalecerla cada vez más y de mejor manera. Pueden ingresar haciendo clic a www.udicame.com

2.2 Marco referencial

Durante los últimos años, internet ha contribuido a crear un mundo más globalizado, con acceso a todo tipo de información y servicios en cuestión de milisegundos.

En la actualidad es común ver como la mayor parte de las actividades humanas se han tenido que adecuar a los contextos digitales y la educación no ha sido la excepción.

Como se ha señalado anteriormente, en los últimos 30 años se ha originado un boom de plataformas que tiene como finalidad contribuir a los procesos de formación en todos los niveles educativos.

Todo inicio con aquellos recursos digitales conocidos como enciclopedias digitales, tales como Encarta, que empezaron a sentar las bases para la formación a través de recursos computacionales. Posterior, surgió el correo electrónico como un mecanismo para formarse por correspondencia digital, mediante el envío y recepción de archivos adjuntos orientados la capacitación.

Luego vinieron los Blogs, espacios web especializados en temas particulares, creados por aficionados a ciertos temas y que compartían contenidos de interés para un segmento en particular de la población.

De ahí se sentaron las bases para las Páginas Web que tenían una serie de recursos para lograr la interacción con los cibernautas. Estas fueron migrando hasta convertirse en Portales digitales dinámicos y visualmente atractivos que se especializaron en diversos temas.

Durante el proceso de investigación para obtener referencias de plataformas similares a la idea de Udicame, encontramos justamente portales de gran relevancia que tuvieron sus orígenes apenas hace 10 a 20 años atrás.

Empero, recientemente y en este *boom* de la capacitación de la que hemos hablado identificamos 3 sitios web de especial relevancia por la familiaridad que existe con

el proyecto ahora presentado, por lo que procedemos a explicar las características de los mismos.

Coursera: Esta plataforma www.coursera.com con sede en EE.UU. es una herramienta web de educación virtual que ofrece diversa cantidad de cursos en diferentes idiomas y fue desarrollada por la Universidad de Stanford.

Todos los cursos que se presentan en esta plataforma están destinados a cualquier interesado, no importa cuál sea su nivel académico, anudado a que algunos de sus cursos son pagados y otros son gratuitos dependiendo del grado académico o del tema que sea el curso.

Uno de los beneficios de Coursera, es su amplio catálogo de cursos que ofrece y que son posibles al tratarse de una empresa de nivel internacional.

La plataforma muestra una arquitectura digital robusta con una gran cantidad de información que por momentos puede ser abrumadora para un cibernauta con conocimientos elementales de navegación web.

Formagis: La plataforma www.formagis.com con sede en México, es un proyecto financiado por una organización denominada Movimiento Nacional por la Transformación Sindical, es una agrupación que surge del Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación y que a juzgar de su página en Facebook busca la democracia del magisterio.

Dicha plataforma creada para capacitar a maestros y maestras agremiados al SNTE, presenta una arquitectura digital básica y su oferta académica está enfocada a un solo tema en general como lo es el Sindicalismo Mexicano, que resulta ser más objetiva y directa y para un público reducido.

Nafin te Capacita: Esta plataforma fue desarrollada por la institución federal Nacional Financiera (NaFin), una dependencia en México encargada de contribuir al desarrollo económico del país a través de facilitar el acceso al financiamiento y otros tipos de desarrollo para pequeñas y medianas empresas, así como emprendedores y a proyectos de inversión.

De la misma manera que las plataformas anteriores, la plataforma de capacitación de NAFIN fue desarrollada para la capacitación de un tema o actividad específica como es el desarrollo de habilidades empresariales y para el emprendimiento. Presenta una arquitectura digital robusta y bien definida, y cuenta con un amplio catálogo de cursos enfocados en sus temas.

Es así, que, teniendo como referencia estas tres plataformas creadas por diferentes instituciones, podemos ubicar la realidad en la que se encuentra UDICAME cuyo objetivo es similar a las de las antes señaladas, aunque su arquitectura y metodología son totalmente diferentes.

2.3 Marco legal

Con la finalidad de garantizar el respeto a los derechos de los usuarios de esta plataforma y darle legalidad y legitimidad a la misma, el proyecto UDICAME estará sustentado en las siguientes reglamentaciones acordes al marco normativo vigente:

Ley General de Educación, desde la cual se establecen los principios y valores en las que se regulará todo proceso educativo formal dentro del Sistema Educativo Mexicano y que regula también la participación de instituciones privadas en proyectos educativos.

Ley de Transparencia y Protección de Datos Personales la cual es de gran relevancia puesto que los usuarios brindarán información íntima tales como nombre, apellido, teléfono, correo electrónico, lugar de nacimiento, y que, en determinado momento, de no contar con los mecanismos que mandata este ordenamiento, podrían ser usados con otros fines ajenos a los de la misma plataforma.

Por tanto, se cuidarán el cumplimiento cabal de tal hecho mediante un Aviso de Privacidad que le otorgue al usuario la garantía de que su información será bien protegida por el sujeto obligado.

En vista de que algunos de estos cursos que se implementarán se comercializarán en el ambiente digital es importante brindarles a los consumidores el apoyo legal necesario para garantizarles que sus pagos serán correspondientes a lo que se le ofrece en la publicidad digital, y en la información que se difunda en la página de la Unidad.

Es por ello que se sustentará lo anterior en la **Ley Federal de Protección al Consumidor** que tiene como objetivo velar por que en los consumidores reciban productos y servicios de calidad

Por otro lado, y tratándose de qué los contenidos que se albergarán en esta plataforma serán diseñados curricularmente, de principio a fin por un equipo especializado de la Unidad, es importante garantizar que la información esté protegida por la **Ley de Derechos de Autor** que responderá ante el mal uso de la información depositada en UDICAME.

Toda vez que el proyecto busca llevar a las y los maestros una capacitación de calidad, es importante observar los planteamientos que se establecen en la **Ley del Sistema para la Carrera de las Maestras y los Maestros** que regulan todos los procesos de formación y evaluación de los docentes, desde su ingreso al Sistema Educativo Mexicano, su desarrollo y conclusión en la tarea magisterial.

Finalmente, y con la finalidad de dirimir cualquier controversia que pueda suscitarse por la vulneración de algunos derechos, tanto de los usuarios como de los creadores de este portal se establece que serán los Códigos de Comercio y el Código Civil Federal y de Procedimientos Civiles, las instituciones que servirán para que los tomadores y aplicadores de justicia resuelvan las inconformidades planteadas.

De esta manera estas son las instituciones legales que sustentan el proyecto:

1. Ley General de Educación
2. Ley de transparencia y protección a datos personales
3. Ley Federal de Protección al Consumidor,
4. Ley de derechos de autor
5. Ley del sistema para la carrera de las y los maestros
6. Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión.5 jul 2021
7. Código de Comercio
8. Código Civil Federal
9. Código Federal de Procedimientos Civiles

2.4 Marco teórico

Aunque el concepto de tecnología ha sido muy ocupado en esta etapa de la modernidad, éste no es reciente, por el contrario, data desde las culturas más antiguas de la humanidad.

La palabra Tekné tiene su origen en la Grecia antigua, donde se ocupaba para definir la destreza que mostraban los navegantes al conducir alguna embarcación, de ahí que se haga una clara vinculación entre la tecnología, como un recurso

necesario para el buen desarrollo de una persona o sociedad, y de ahí la importancia de su formación.

Con el paso del tiempo, el concepto de tecnología fue desarrollándose cada vez más a lo largo de la historia, hasta llegar a su esplendor en el proceso de la Revolución Industrial donde fue concebida como una herramienta fundamental para el desarrollo económico y social, a partir de la creación de la máquina de vapor que desató el desarrollo de la industria y como acto consecuente de la educación, ante la necesidad de la formación de nuevas competencias en la base trabajadora.

En estos terrenos del ámbito educativo la tecnología ha sido un elemento clave que ha estado presente en las diferentes etapas de la historia de la educación y de la humanidad.

Desde los orígenes del hombre, en la época primitiva pudimos observar como los hombres primigenios utilizaban algunas herramientas tecnológicas como la pintura rupestre, el fuego, la rueda, entre otros aditamentos, para enseñar a las nuevas generaciones el uso de estas herramientas y además para dejar un precedente histórico de su paso por la tierra.

Ese antecedente importante contribuyó en gran medida que culturas antiguas como en China, Grecia y Roma desarrollaron una serie de recursos tecnológicos aplicados en la educación.

Los chinos fueron los primeros en utilizar la tinta y el papel para hacer producciones escritas, por citar tan solo un importante ejemplo.

Ya para los inicios de la Edad Media y durante el desarrollo de la misma se puede identificar que la educación tradicional característica de las órdenes religiosas de ese entonces, se utilizaron otros recursos técnicos como el uso de libros didácticos, pupitres para mantener un espacio de trabajo, cantos para memorizar contenidos, entre otros recursos que fueron convirtiéndose en una pieza fundamental para llevar el proceso enseñanza aprendizaje.

Fue hasta la llegada del libro Didáctica Magna, De Juan Amos Comenio, cuándo los recursos técnicos educativos se convierten en una herramienta fundamental para el desarrollo del proceso de la enseñanza y aprendizaje, hasta nuestras fechas

Y el gran salto justamente se dio en el proceso de la Ilustración, en los Siglo XVI y XVII, lo que se extendió hasta los Siglos XVIII y XIX, cuando el sector educativo empieza a ver en los recursos didácticos una base para fortalecer la calidad de su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Para entonces, en los inicios de 1900, se empiezan a sentar la base de la educación por correspondencia, la educación satelital y a través de televisión, entre otros medios que serán revolucionados con el avance científico.

En la actualidad, antes de la llegada de la pandemia que hacemos referencia en este documento, muchos países particularmente en los de Europa y Norteamérica empezaron hacer uso de recursos tecnológicos como el uso de ordenadores, enciclopedias digitales, Internet, particularmente, mismos que tuvieron su origen por grandes creadores como son Bill Gates, de Microsoft; Mark Zuckerberg, de Facebook; Steve Jobs, de Apple; Sergei Brin y Larry Page, de Google, entre otros, que han desarrollado herramientas digitales muy importantes para revolucionar la educación digital.

Es justo en esta tapa de la actualidad cuando empieza a configurarse un nuevo modelo de enseñanza aprendizaje a partir de procesos virtuales. Surge la idea es un modelo de enseñanza-aprendizaje donde las herramientas digitales, aplicaciones web y otros dispositivos tecnológicos sean articulados, de tal manera que permitan tener una relación estudiante-alumno en todo momento y desde este planteamiento es como se empieza a desarrollar una educación de carácter virtual.

Todos estos planteamientos y aportaciones tecnológicas en la educación fueron estudiados por prestigiados académicos, como George Siemens, un prestigiado profesor canadiense que construyó un enfoque de enseñanza que ha dado vida a un modelo pedagógico denominado Conectivista.

“El Conectivismo, de acuerdo con George Siemens, es una teoría del aprendizaje para la era digital, que toma como base el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos. Es la integración de los principios explorados por las teorías del caos, redes neuronales, complejidad y auto-organización. Éste se enfoca en la inclusión de tecnología como parte de nuestra distribución de cognición y conocimiento. El papel del docente en esta teoría del aprendizaje, según el autor, es orientar a los estudiantes a elegir fuentes confiables de información y a su vez “seleccionar” la información más importante, es decir, tener la habilidad para discernir entre la información que es importante y la que es trivial.”

Sobre esta base, los sistemas educativos de diversos países, entre ellos el nuestro, han ido adecuado sus marcos curriculares e incorporando el uso de las tecnologías a los procesos de enseñanza aprendizaje, por lo que este enfoque conectivista es parte ya de los procesos de enseñanza y aprendizaje que todos los maestros y maestras debemos fortalecer.

De acuerdo la Reforma Educativa 2019 en México, que da vida al nuevo marco curricular denominado Nueva Escuela Mexicana, el componente tecnológico cobra especial relevancia en la formación docente, como cita uno de sus objetivos:

– Redimensionar el papel de las tecnologías de la información como herramientas necesarias para la enseñanza y el aprendizaje, pero que no pueden sustituir al

maestro, a la escuela ni a la didáctica como disciplina (*La nueva escuela mexicana: construyendo en comunidad – Secretaría de Educación – BC, s. f.-b*).

Al respecto, en una entrevista al titular de la Coordinación Estatal de Tecnología Educativa (CETE), Juan Odín Cano Sánchez, resalta que la Nueva Escuela Mexicana “dio un enfoque diferente a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC’s) para que apoyen el proceso de aprendizaje y el desarrollo de diversos aspectos en los alumnos, a fin de que estén más dispuestos a la escuela y a los contenidos educativos”

“Este nuevo perfil de las TIC’s es una de las modificaciones que planteó la Secretaría de Educación Pública (SEP) federal en la currícula escolar para el presente ciclo lectivo. Dicho enfoque se sustenta en la realidad que se vive actualmente en todo el mundo, en cuanto a que la tecnología es parte fundamental de la actividad humana, por lo que la educación no puede ser ajena a ella.” (Loyola & Loyola, 2020b).

Como puede observarse, el modelo educativo actual en México demanda que las y los maestros desarrollen nuevas habilidades que les permitan estar a la vanguardia de la modernidad educativa, y para ello es prioritario generar las condiciones que le brinden a este sector el acceso a nuevos contenidos, a capacitación de calidad que le ayude a desarrollar expertiz en la materia para que sus resultados se ven reflejados en su práctica diaria. La tecnología educativa es entonces una herramienta determinante que vino para quedarse en el sector educativo, y que hoy es imprescindible conocer.

2.5 Definición de términos básicos

Administración electrónica: Aplicación de las tecnologías avanzadas de información y telecomunicaciones a los procesos de la Administración Pública, entre ellos, y en lugar destacado, las transacciones on-line con los ciudadanos y las empresas, la cumplimentación de formularios oficiales y su envío, por ejemplo, la ‘declaración de la renta’.

Antivirus: Programa de ordenador que detecta y elimina la presencia de otro programa que ha sido instalado sin el consentimiento del usuario, y que tiene un carácter destructivo del software instalado en el ordenador. Pueden ser aplicaciones que se ejecutan en un momento determinado o que permanecen en funcionamiento de forma permanente (centinelas)

App: Aplicaciones o software autónomos diseñados para cumplir un propósito particular. Una aplicación es especialmente descargada por un usuario en un dispositivo móvil, como un Smartphone o Tablet. Se descargan por lo general desde la tienda de aplicaciones de tu dispositivo móvil (Play Store para Android o App Store para iPhone) o desde la página web de la aplicación.

Alcance: Término usado principalmente en Facebook para referirse al alcance de un post en particular, a cuántas personas han visto tu publicación. Cada vez que este post aparece en el News Feed de alguien, ya sea en la app o en su computadora, cuenta como 1 reach (alcance).

Blog: Un blog o weblog, o en español, una bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos INE. Instituto Nacional de Estadística 3 de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El término blog proviene de las palabras web y log ('log' en inglés = diario).

Caché: Copia de una página web almacenada en un motor de búsqueda. De hecho, a esa página suele llamarse página indexada. Cuando un usuario busca en la red el buscador no busca activamente en el conjunto de la WEB sino en los archivos de los sitios que previamente tiene indexados. Algunos motores de búsqueda proporcionan en sus resultados acceso a la página indexada. Esto nos permite ver el formato de las páginas indexadas incluso si la información ha sido actualizada.

Campus Virtual: Es una plataforma estructurada que permite brindar capacitación y formación a través de los recursos tecnológicos que ofrece internet a una comunidad virtual en la que se desarrollan las actividades académicas de una institución educativa en cualquiera de sus formas, desde un pequeño entorno de capacitación, hasta englobar una universidad completa.

Chats, Conversaciones o Foros: Comunicación simultánea entre dos o más personas a través de Internet, que permite a dos personas conectadas a ordenadores situados en dos lugares distintos comunicarse por escrito a través de

Internet en tiempo real. Hasta hace pocos años sólo era posible la 'conversación' escrita pero los avances tecnológicos permiten ya la conversación audio y vídeo.

Ciberespacio: Es un entorno artificial que se desarrolla mediante herramientas informáticas, es decir, es un entorno esencialmente virtual.

Comunicación Asíncrona: Es aquella comunicación que se establece entre personas de manera diferida en el tiempo, es decir, cuando no existe coincidencia temporal. Ejemplo: Correo electrónico.

Comunicación Síncrona: Cuando dos personas llevan un diálogo conjuntamente a una hora determinada y pueden reaccionar directamente a preguntas, respuestas y comentarios. es el intercambio de información por Internet en tiempo real.

Correo electrónico: Es una herramienta telemática, es decir, aquella herramienta basada en un conjunto de técnicas y servicios que combinan las telecomunicaciones y la informática y que se constituye en el correo del Tercer Milenio. Correo sin barreras de tiempo y espacio, que viaja en fracciones de segundos, con textos, sonidos e imágenes. Se puede enviar el mensaje de correo electrónico a uno o varios remitentes al mismo tiempo, con dirección visible o encriptada, con listas de distribución públicas o privadas.

Dirección IP Conjunto de reglas que regulan la transmisión de paquetes de datos a través de Internet. El IP es la dirección numérica de un PC en Internet de forma que cada dirección electrónica se asigna al equipo conectado a Internet y por lo tanto es única. La dirección IP está compuesta de cuatro octetos como, por ejemplo, 132.248.53.10

Hashtag: Etiqueta utilizada en muchas redes sociales como una forma de anotar un mensaje. Un hashtag es una palabra o frase precedida de un “#” (por ejemplo, #LeyendoEsteArtículo). Las redes sociales utilizan hashtags para categorizar la información y facilitar su búsqueda para los usuarios. Recomendación: No satures tus posts de hashtags, úsalos sabiamente

HTML: HyperText Markup Language (HTML) es un lenguaje de programación para páginas web. Imagina el HTML como el ladrillo y cemento de la mayoría de páginas web el cual proporciona contenido y estructura, mientras que la pintura y decoración lo da el CSS. El código HTML ha cambiado con los años y está en la cúspide de su versión actual, HTML5.

KPI: Siglas de Key Performance Indicator. Métrica utilizada para evaluar los factores que son cruciales para el éxito de una campaña. Por ejemplo, los KPIs del objetivo “aumentar el engagement en Twitter” se miden a través de los retweets, respuestas y favoritos de los tweets de una cuenta en Twitter.

Lead: Un lead es un usuario que ha entregado sus datos a una empresa y que, como consecuencia, pasa a ser un registro de su base de datos con el que la organización puede interactuar. Para ello también es necesario que esta persona haya aceptado la política de privacidad de la compañía.

Likes: O Me Gusta, es una acción disponible en redes como Facebook e Instagram para mostrar gusto o aprobación por un post, o de una Fan Page o Página en el caso de Facebook.

MOOC: Es el acrónimo en inglés de Massive Online Open Courses, es decir se trata de un curso a distancia, accesible por Internet al que se puede apuntar cualquier persona y prácticamente no tiene límite de participantes.

PDF: Portable Document Format o Formato de documento portátil se utiliza para presentar e intercambiar documentos de forma fiable, independiente del software, el hardware o el sistema operativo. Inventado por Adobe, PDF es ahora un estándar abierto y oficial reconocido por la Organización Internacional para la Estandarización (ISO).

Responsive: Técnica de diseño web que busca la correcta visualización de una misma página web en distintos dispositivos. Desde ordenadores de escritorio a tablets y móviles.

SEO o Search Engine Optimization: Optimización de buscadores (Google), proceso de mejorar el volumen o la calidad de tráfico desde los motores de búsqueda de manera orgánica (sin pagar publicidad). La ventaja de optimizar tu sitio web o blog es que cuando tus usuarios target busquen las palabras relacionadas a tu web, tu marca aparecerá en los primeros lugares de la lista de resultados en el buscador de Google.

Tecnologías digitales: Las tecnologías digitales no son más que todos los avances que logra el hombre para la mejorar la calidad de vida, por ende, cuando o tratamos en el área digital “tecnología digital” significa que estamos hablando de todos los avances de la nueva era de la información y nuevas maneras de comunicación estructuras especiales de la nueva era de la electrónica donde todo tiene una forma sistemática de ser.

Tutor Virtual: Persona profesional experto en tecnologías de la información y la comunicación encargada de orientar un curso.

Webinar: Seminario o presentación online presentada por un individuo o una empresa. A menudo, el anfitrión requiere que los asistentes llenen un formulario antes de otorgarles acceso al audio y a las diapositivas. En marketing, los webinars se llevan a cabo para educar al público sobre un tema en particular, mientras que abren espacio para discutir sobre el mismo en redes sociales usando un hashtag del webinar. Estos seminarios son también ambientes propicios para aumentar usuarios de newsletter, clientes y nuevos seguidores para los organizadores y entre los mismos participantes.

Error 404: Cuando no se ha encontrado una página web el servidor responde con un código numérico HTTP y un mensaje. En el código 404, el primer «4» indica un error del cliente, como una URL mal escrita. Técnicamente significa que el servidor no pudo localizar la dirección URL de la página en cuestión solicitada.

CAPÍTULO 3. PROYECTO DE INTERVENCIÓN

3.1 Su enunciado y descripción

Diseñar y construir una plataforma digital denominada Unidad Digital para la Capacitación Magisterial y Estudiantil, a través de la cual se promuevan cursos de profesionalización docente en modalidad en línea para el beneficio del sector magisterial y estudiantil y de la calidad educativa.

3.2 Objetivo general

Definir la filosofía y estrategia tecnológica del proyecto Udicame

3.3 Objetivos específicos

- Definir la filosofía de misión visión y valores digital de formación docente
- Establecer el modelo Tecnológico desde donde se construirá la plataforma digital
- Identificar y desarrollar los cursos de capacitación que se brindarán a través de la plataforma

3.4 Análisis de los factores restrictivos o motores del proyecto.

La construcción de una plataforma digital educativa es un proyecto de gran calado pues implica el trabajo colaborativo de una diversidad de profesionales.

Se requiere la participación de especialistas en educación, como pedagogos, psicólogos, entre otros, que tengan capacidad de diseñar currículos específicos de cursos que vayan acorde a la profesionalización docente y al conocimiento del modelo educativo y su legislación educativa actual, pues de esta manera se garantiza que se brindará contenidos del contexto del magisterio mexicano.

Por otro lado, se requiere también de expertos en informática y en ingeniería en sistemas que serán las profesionales que tendrán la responsabilidad de desarrollar la arquitectura digital y la ingeniería tecnológica desde la cual se lanzará la interface de la plataforma digital a la cual accederán las maestras y maestros que tomarán los cursos de capacitación.

Lo anterior, representa un primer elemento que permitirá el avance de este proyecto, pues sin el personal calificado la construcción del mismo no sería posible.

Otro aspecto que puede ser un factor de restricción para la operatividad del proyecto es la legislación vigente, pues hacer un proyecto educativo como el que se busca, debe de estar acorde a lo establecido en la Ley General de Educación y en el Artículo Tercero Constitucional, entre otras reglamentaciones en la materia.

Asimismo, y en esta dimensión jurídica otro aspecto a tomar en cuenta es lo establecido en la Ley de Acceso a la Información Pública y Protección de Datos Personales, pues habrá desde la plataforma un manejo de datos proporcionados voluntariamente por los usuarios, como lo es su nombre, correo electrónico, teléfono celular y todo esto está regulado por la legislación antes citada.

De lo anterior referir la importancia de la fundamentación jurídica que se hace mención en páginas anteriores.

Éstos son pues los factores restrictivos y motores que identificamos podrían obstaculizar el proyecto, y por lo cual se tomarán en cuenta en el proceso de planificación de la estrategia que dará luz a la plataforma descrita.

3.5 Justificación

El proyecto de la Unidad Digital de Capacitación Magisterial tiene como justificación principal representar una propuesta novedosa para fortalecer un rubro que actualmente presenta una serie de deficiencias como lo es la capacitación magisterial.

Consideramos que brindarle una propuesta dinámica y moderna al magisterio para lograr capacitarlo, permitirá su profesionalización y por tanto la mejora en la calidad de sus procesos de enseñanza. Esto repercutirá, sin duda, en la calidad y excelencia de los aprendizajes que persigue el nuevo modelo educativo denominado Nueva Escuela Mexicana.

Consideramos que este proyecto es útil para los maestros porque, a diferencia de los cursos que se brindan de manera presencial a través de las Coordinaciones de Formación Continua, en las diferentes secretarías de Educación en los estados, que tienden hacer costosos y complicados para llevarlos a los maestros, la capacitación

digital representa hoy día un recurso económico de fácil acceso y de gran impacto para la profesionalización del magisterio.

Además, es un proyecto relevante puesto que en la actualidad el presupuesto destinado a la profesionalización magisterial es cada vez menor como hemos visto; lo cual refleja la poca capacidad que hay por la autoridad educativa para atender este flagelo.

En ese caso consideramos que el proyecto resulta factible realizarlo por las condiciones antes descritas y, además, porque hoy la modernidad tecnológica nos permite hacer uso de recursos gratuitos que contribuyen a disminuir en gran medida los costos de operación de este interesante proyecto digital.

En suma y como puede constatarse por lo antes descrito, es importante la puesta en marcha de UDICAME debido al momento que está viviendo en México en materia de capacitación y en el marco de una creciente necesidad de la profesionalización del docente.

Hemos sido testigos de qué existen otros proyectos importantes en la materia que han dejado grandes lecciones y aprendizajes para echar a andar un proyecto de igual magnitud.

Tenemos por ejemplo la plataforma digital Sapere Aude (<https://www.sapereaude.mx/>) que brinda cursos especializados en línea, pero con un costo que muchas veces podría ser complicado pagar para las y los maestros.

Aunque su oferta es interesante y acorde a la realidad magisterial, esta plataforma ofrece conferencias magistrales, pero no una capacitación enfocada al maestro en toda su expresión.

Tenemos también el proyecto de calidad educativa Consultores (www.calidadeducativa.com) que es un proyecto privado que promueve la venta de guías de estudio y otros contenidos sin embargo estos tampoco representan un programa de capacitación enfocado al Magisterio

Por lo anterior el proyecto UDICAME busca llevarle a las y los maestros no sólo material didáctico recursos audiovisuales sino una capacitación orientada a fortalecer sus conocimientos sobre su práctica pedagógica, así como evaluaciones que le permitan identificar su progreso o la necesidad de intervenir en algunas ventanas de oportunidad

Asimismo, se le brinda la posibilidad de obtener constancias con validez curricular mismas que pueden ayudarle a fortalecer su perfil y trayectoria académica.

CAPÍTULO 4. ADMINISTRACIÓN DEL PROYECTO

4.1 Plan de acción

1. Planificación de la estrategia
2. Definición de la filosofía (misión, visión, valores)
3. Integración del equipo desarrollador del proyecto
4. Establecimiento de alianzas estratégicas para el desarrollo del proyecto
5. Establecimiento de una ruta crítica
6. Construcción de los Cursos a Instalar en la plataforma
7. Elaboración del material video grafico de los cursos
8. Construcción de la arquitectura digital de la plataforma
9. Montaje de los recursos pedagógicos en plataforma
10. Revisión de la plataforma
11. Prueba diagnostica
12. Ajustes derivados de la prueba diagnostica
13. Implementación de un grupo de enfoque para medir la satisfacción de resultados
14. Ajustes derivados del grupo de enfoque
15. Elaboración del Plan de Marketing
16. Diseño publicitarios y elaboración de los recursos para el marketing digital
17. Campaña de posicionamiento en redes sociales
18. Atención a clientes y comercialización del servicio
19. Monitoreo del desempeño del portal

Planificación de la estrategia

En esta etapa se identificaron los objetivos a desarrollar mismos que se establecerán en diferentes etapas, así también se trazará una ruta de acción integrada por varias acciones que, en su conjunto, representan la estrategia para desarrollar en un plazo determinado.

Con éste trabajo se pretende tener claridad de los objetivos, metas, recursos y los tiempos necesarios para lograr la funcionalidad del proyecto presentado.

Definición de la filosofía (misión, visión, valores)

En esta etapa se identificarán el pensamiento, la ideología y los valores que regirán las diferentes tareas, lo que nos permitirá como equipo de trabajo consolidar nuestra visión en un plazo determinado, y revelar la lógica del proyecto.

Integración del equipo desarrollador del proyecto

En esta tapa identificaremos los recursos tanto materiales como humanos que serán necesarios para desarrollar el proyecto, en esta tapa se estimará un presupuesto económico para poder sufragar la inversión que requiere un proyecto de tal envergadura.

Establecimiento de alianzas estratégicas para el desarrollo del proyecto

El proyecto Udicame, por sí solo, pretender ser una plataforma que se auto sustente a si misma por la calidad del servicio y por ser única en su rubro.

Frente a ese escenario, ubicamos que una alianza determinante es la publicitaria para que la plataforma sea conocida a nivel nacional. Es aquí en donde entra el programa Causa Magisterial, un programa enfocado en el acontecer educativo y magisterial de México, el cual tiene un alcance a nivel nacional por sus años de transmisión, que nos brinda un amplio panorama de alcance hacia potenciales usuarios.

Esta alianza pretende funcionar de una manera recíproca, en donde Causa Magisterial (@Causamagisterial) promocióne a Udicame y viceversa, mediante diversas dinámicas que pueden ser explotadas a través de las redes sociales de una manera muy práctica como son usadas hoy en día.

Establecimiento de una ruta crítica

Parte fundamental para el buen desarrollo de este proyecto es la elaboración de una ruta crítica en la que estemos siendo conscientes de los tiempos de producción y de entrega, tal como serán explicados en el subtema 4.2.

El proyecto Udicame cuenta con etapas y fases consecuentes a esta, que serán descritas una a una y aplicadas con un determinado tiempo de realización como se expone a continuación.

Construcción de los Cursos a Instalar en UDICAME

La construcción de los cursos del proyecto Udicame van ligados a temas relevantes en el ámbito educativo-magisterial como Legislación Educativa, Marco de Excelencia en el Desempeño Docente, por citar algunos.

Esta construcción estará a cargo del equipo pedagógico conformado por la Lic. Gladis López y el Lic. Eduardo Grajales, quienes realizarán una investigación detallada, recopilarán material didáctico y realizan la planeación curricular del curso para posteriormente diseñar los contenidos en torno a fechas y tiempos preestablecidos.

Una vez elaborada la arquitectura básica del curso (planeación, actividades, recursos visuales y material didáctico) este se turnará al licenciado Darinel

Sarmiento, el cual, mediante su perfil de administrador de la plataforma Udicame se abocará a cargar el curso tema por tema, justo como se defina en la planeación didáctica.

Elaboración del material video gráfico de los cursos

Parte importante de los cursos de la plataforma Udicame son los videos, pues en ellos se realiza la conferencia que se dará primeramente frente a un grupo y haciendo uso de plataformas como Zoom o Google Meet, a través de la cual el docente expone el tema en cuestión del curso quedando este grabado.

Este formato de capacitación virtual es muy utilizado ya que brinda una mayor facilidad de interpretación del contenido y requieren un menor esfuerzo en cuestión de edición.

Construcción de la arquitectura digital de la plataforma

En esta etapa intervendrá el ingeniero Alfredo Cal Y Mayor, quien se ha dedicado a la construcción de ambientes virtuales óptimos y de fácil acceso para el usuario a fin, que cualquiera persona pueda usarlo siguiendo los pasos de un asistente virtual.

El personal técnico programará los recursos digitales en un lenguaje de programación HTML, que por sus siglas en ingles significa HyperText Markup Language.

Mediante este lenguaje de programación, se realizará la interfaz de la plataforma Udicame, que permitirá generar la página de presentación, los espacios donde estarán los cursos. En esta etapa se determina aspectos de imagen como la tipografía, colores de barra y menú, entre otros.

Montaje de los recursos pedagógicos en plataforma

Esta es una de las últimas etapas en donde el área técnica habilitara todos los contenidos reunidos durante la etapa de diseño curricular de los cursos.

Una vez que se cuenta con todo el material pedagógico, se procede a cargar cada uno de ellos mediante fórmulas y recursos informáticos a la estructura que se determinó en la etapa anterior, esto a través de un sistema de administrador el cual solo es accesible para los miembros del equipo de Udicame, mediante un usuario y contraseña.

Revisión de la plataforma

Antes de ser lanzada al público en general, se realizará una revisión de UDICAME a través de un grupo de enfoque, que realiza una visita y navegará en la plataforma para posteriormente analizar su experiencia.

En esta fase y una vez concluida la revisión por parte de los integrantes del grupo de enfoque se evaluarán los resultados a partir de un instrumento de Rubrica y Check List que valorará la calidad del sistema. En caso de que los parámetros no sean los óptimos se procederá a hacer los ajustes, caso contrario, se lanzará al público la plataforma.

Prueba diagnostica

Esta prueba diagnóstica tiene como fin la evaluación final de la calidad de la plataforma, tanto en cuestiones de uso, como interés en los contenidos, relevancia de los temas, por citar algunos aspectos.

Esta prueba diagnóstica será llevada a cabo de diversas maneras de evaluación, en este caso será mediante una rúbrica y anotaciones específicas de cada parte del curso y del sistema de la plataforma para ver si cumple con los requisitos óptimos para funcionar de acuerdo a los resultados obtenidos con el grupo de enfoque.

Ajustes derivados de la prueba diagnostica

Luego de haber realizado el análisis planteado en el punto anterior, se procederá a realizar los ajustes necesarios reportados y se verificará que todos los componentes de UDICAMEN funcionen de manera óptima para los usuarios.

Implementación de un Grupo de Prueba para medir la satisfacción de resultados

Con el fin de medir la calidad de la plataforma en una situación real, se invitará a un grupo de maestros para que tomen un curso en un lapso determinado, de esta manera estaremos a la expectativa de errores o detalles que no hayan sido identificados en etapas anteriores.

Como se mencionó con anterioridad, el objetivo de este grupo de enfoque es medir la calidad de la plataforma tanto del contenido teórico como de la funcionalidad de UDICAME a fin de obtener críticas constructivas para el mejoramiento de la plataforma.

4.2 Cronograma de actividades

El cronograma de actividades es la herramienta de gestión de proyectos que muestra el listado de tareas necesarias para realizar un proyecto en orden cronológico.

Es así que, el cronograma de actividades del proyecto Udicame se presenta en 19 puntos, los cuales fueron presentados y descritos en el capítulo anterior, estos 19 puntos se trazaron y se realizaron a lo largo de los 12 meses del año 2022 y se presenta de manera gráfica en la siguiente imagen:

Cronograma de actividades

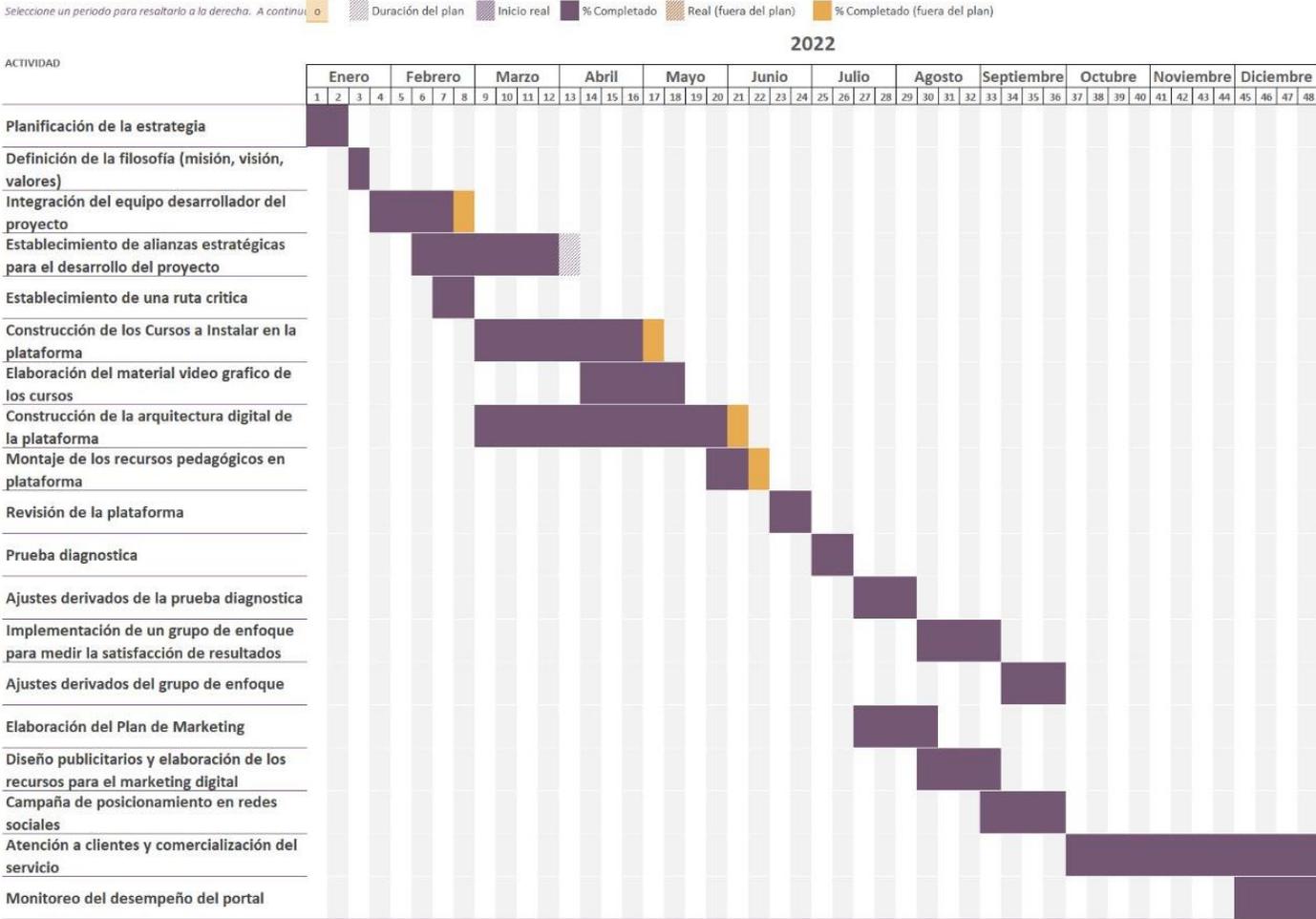


IMAGEN 1: Cronograma de actividades en diagrama de Gantt.

4.3 Recursos

Al hablar de los recursos nos referiremos a todo aquellos aspectos humanos y materiales que harán posible Udicame.

Dentro de estos tenemos todas aquellas herramientas físicas y digitales que se utilizaron dentro del proyecto (equipos de cómputo, aplicaciones, etcétera), así como el personal profesional que los operará.

Dentro de los recursos humanos consideramos a las siguientes figuras:

- 1) Director del proyecto
- 2) Consultor educativo
- 3) Docente
- 4) Asesor educativo
- 5) Asesor técnico
- 6) Administrador académico
- 7) Técnico en sistemas
- 8) Diseñador gráfico
- 9) Social manager
- 10) Vendedor

De la misma manera, dentro de los recursos materiales podemos encontrar el siguiente listado:

- 1) Servicio eléctrico
- 2) Internet
- 3) Equipo de computo
- 4) Renta de servidores de internet
- 5) Artículos de oficina
- 6) Gastos varios (comida, transporte, imprevistos, etc.)
- 7) Dispositivos móviles

4.4 Presupuesto

Concepto	Descripción	Unidad	Cantidad	Precio Unitario	Importe
Gastos directos					
Director del proyecto	Coordinación de todo el proyecto Udicame	Quincena	26	\$1,500.00	\$39,000.00
Consultor educativo	Coordinar construcción de cursos	Quincena	6	\$1,500.00	\$9,000.00
Docente	Encargado de impartir los cursos diseñados para la plataforma	Horas	48	\$90.00	\$4,320.00
Aesor educativo	Atención externa a los alumnos de los cursos	Quincena	2	\$1,500.00	\$3,000.00
Aesor técnico	Encargado de la atención y mantenimiento de la plataforma	Quincena	6	\$1,500.00	\$9,000.00
Administrador académico	Encargado de la administración de los alumnos	Quincena	6	\$1,500.00	\$9,000.00
Técnico en sistemas	Encargado en desarrollar la plataforma	Destajo	1	\$30,000.00	\$30,000.00
Diseñador grafico	Encargado de generar el material gráfico para el marketing	Destajo	15	\$750.00	\$11,250.00
Social manager	Encargado del posicionamiento en las redes sociales	Quincena	6	\$1,500.00	\$9,000.00
Vendedor	Encargado de la comercialización de los cursos y la plataforma	Quincena	6	\$1,500.00	\$9,000.00
Renta de servidor	Renta de espacio para que la página este albergada en liena	Anual	1	\$500.00	\$500.00
Gastos indirectos					
Plataforma Zoom	Herramienta para impartir las clases	Meses	4	\$399.00	\$1,596.00
Gasto electrico	Herramienta indispensable para la realización de las tareas	Horas	48	\$3.37	\$161.76
Internet	Herramienta indispensable para la realización de las tareas	Día	16	\$18.96	\$303.36
Equipos de computo	Herramientas de trabajo	Pieza	2	\$5,000.00	\$10,000.00
Gastos varios	Gastos indirectos generados a lo largo del proyecto	Varios	50	\$100.00	\$5,000.00
Subtotal de gastos directos					\$133,070.00
Subtotal de gastos indirectos					\$17,061.12
Total del presupuesto					\$150,131.12

IMAGEN 2: Tabla de presupuestos para el proyecto.

CAPÍTULO 5. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

5.1. Informe de aplicación y resultados

El proyecto inició conforme a la planeación estratégica establecida y expuesta en páginas anteriores.

Primeramente, se construyó la Filosofía institucional de UDICAME, así como la misión, visión y valores de este espacio digital dedicado a la capacitación de maestros y maestras mexicanas.

Bajo este pensamiento se procedió a establecer una alianza estratégica con el Ing. Alfredo Vera de la empresa Desarrollos Inteligentes, con quienes nos asociamos para que a partir de su Expertis en la materia desarrollará la plataforma virtual que es el espacio donde actualmente están depositados los diversos cursos de capacitación que hemos diseñado.

En ese sentido, se integraron los dos equipos a desarrollar UDICAME, por un lado, el pedagógico que se encargaría de construir los recursos necesarios para la plataforma y por otro lado el técnico, conformado por el grupo de ingenieros en informática que desarrollaría en esta plataforma virtual.

A partir de lo anterior, cada equipo armonizó sus tiempos de tal manera que nos determinamos un año para el desarrollo de ambas actividades y paulatinamente mes con mes ir revisando por un lado los avances, pero a la vez ir construyendo de manera paulatina y por etapas esta plataforma virtual.

Se realizó el diseño curricular de los cursos Legislación Educativa, Nueva Escuela Mexicana, y Marco de Excelencia en el Desempeño Docente, de los cuales se organizaron los documentos los materiales didácticos, pero también se trabajaron los videos que servirían para guiar la capacitación virtual en la plataforma.

A la par de estas actividades se solicitó el apoyo de un diseñador gráfico para hacer los productos visuales que vestirían la interface de la plataforma, a través de carteles, banners, flyers digitales y demás recursos gráficos que proyecten amigabilidad y versatilidad a la plataforma, a manera de que esta no sea tediosa a la vista y sea ágil en su recorrido.

En este mismo momento los desarrolladores tecnológicos empezaron a construir y programar los diferentes aspectos técnicos de UDICAME, desde el acceso de los usuarios y permisos para los instructores los administradores de la plataforma, así como a generar las condiciones para albergarla en un sitio que hospede a la plataforma virtual para que pueda ser lanzada al público en general.

Una vez que estaba concluida la arquitectura digital, es decir los espacios necesarios para incrustar los contenidos, los ingenieros fueron cargando cada uno de los recursos didácticos desarrollados por el equipo curricular que previamente se dio a la tarea también de hacer una minuciosa revisión de los textos en ortografía y estilo, a fin de evitar errores ortográficos entre otros.

Posteriormente, se fueron cargando los elementos gráficos a manera de vestir la página y dejarla casi en condiciones para ser utilizada por los usuarios y de esta manera poder monitorear o sondear la aceptabilidad por parte del público consultado, como se describe en la etapa diagnóstica.

Una vez terminada ya estas etapas de carácter técnico pedagógico se lanzó oficialmente el sitio web www.udicame.com desde el cual se pudieron hacer algunos ejercicios por parte del equipo pedagógico para revisar las condiciones y la factibilidad de este proyecto previo a hacer pruebas con el grupo de enfoque, arriba expuesto.

Durante estas pruebas se detectaron algunos detalles de carácter técnico y pedagógico que se procedieron ajustar para, posteriormente, ir determinando la población muestra integrada por un grupo de maestros y maestras chiapanecas que realizarían un curso de capacitación de UDICAME y a partir de ello se les aplicaría unos sondeos digitales para conocer su opinión respecto al sitio web.

Cómo puede observarse en las siguientes gráficas estos fueron los resultados obtenidos, lo cual nos habla de un nivel de satisfacción bastante aceptable tomando en cuenta que es un ejercicio novedoso para una actividad inicial para el equipo desarrollador.

7.- El acceso a la plataforma UDICAME ha sido:



Indica tu respuesta en una escala línea en donde 1 es complicado y 7 muy fácil.

28 respuestas

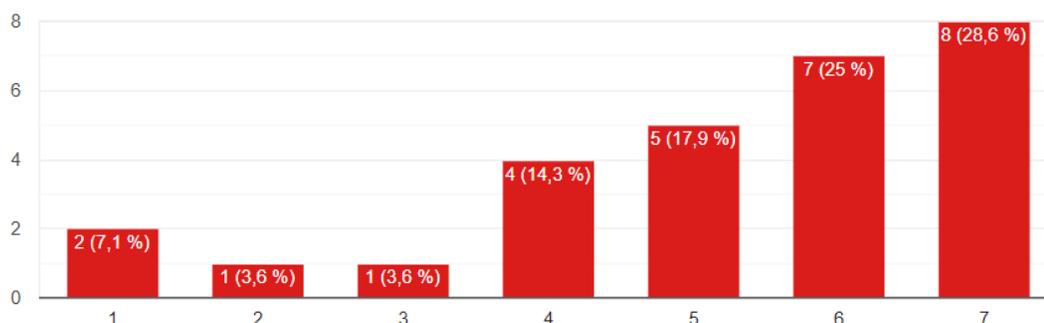


IMAGEN 3: Grafica de barras de satisfacción de Udicame.

8.- Consideras que la plataforma UDICAME es o será:

 Copiar

28 respuestas

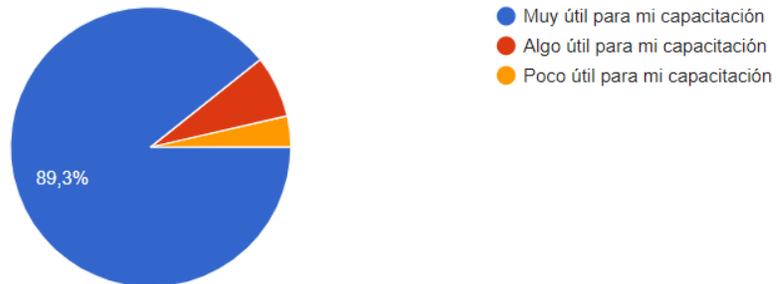


IMAGEN 4: Grafica de pastel de satisfacción de Udicame.

Con estos elementos obtenidos en este ejercicio de evaluación de resultados se dio pie a la realización de modificaciones menores de carácter técnico más que pedagógico a la plataforma, con la finalidad de mejorar los niveles de calidad y estar en condiciones de lanzar el proyecto ya de manera generalizada a la población objetivo.

Para ello se realizó un Plan de Marketing –como se explica al inicio- con la idea de posicionar esta página, lo cual consistió en el desarrollo de ideas centrales que se construyeron a manera de carteles y videos promocionales que se han difundido a través de las diferentes redes sociales del sitio.

Se construyeron estas redes sociales en Facebook e Instagram, siendo las más potenciales para el segmento que nos ocupa. A partir de ahí se empezaron a difundir los carteles y videos con la finalidad de que la población objetivo conozca de este nuevo lanzamiento y lo utilice.

En suma y con la finalidad de tener una atención más oportuna a los usuarios se creó también un grupo de WhatsApp y se está atendiendo a través de estas vías para efectos de los requerimientos que se tengan.

Actualmente, estamos en estos términos, la página ya está en condiciones de ser comercializada, mientras tanto se está en la etapa final que es el monitoreo del desempeño del portal tal como se estableció en el cronograma de actividades que se presenta en páginas anteriores.

CONSIDERACIONES FINALES

Como se ha demostrado a lo largo de todo este trabajo de investigación en torno al proyecto de la Unidad Digital de Capacitación Magisterial y Estudiantil (Udicame), podemos observar que es un proyecto rentable y óptimo, principalmente por su naturaleza, la cual, es cubrir una necesidad de un gremio muy amplio en México como lo es el magisterial.

A juzgar por los resultados derivados de los sondeos de opinión consolidamos la idea de que la principal necesidad que cubre el proyecto Udicame es brindar información y capacitación de calidad a las y los maestros de manera ágil y precisa, lo cual fue posible gracias a una excelente planeación y aún más, al apoyo de un excelente equipo de trabajo que colaboró de manera significativa.

El sondeo realizado a un grupo focal estaba orientada a conocer su percepción sobre la plataforma y al proyecto de Udicame. Más de 90% de los participantes dieron una respuesta positiva a este proyecto, así como tal cual es su objetivo principal, obtuvimos respuestas tales como que es una excelente oportunidad de formación docente con información clara y precisa sobre los temas que son necesarios hoy en día para el gremio magisterial.

Por otro lado, en la segunda encuesta generada a otro grupo de enfoque, se tenía que precisar a mayor detalle tanto el uso de la plataforma ya terminada, como del contenido de los cursos presentados en la misma, y de igual manera, la respuesta obtenida en esta segunda encuesta fue totalmente satisfactoria, no porque todo fuese aprobado, más bien porque presentaron puntos en contra frente a la funcionalidad de la plataforma que difícilmente iban a ser considerados negativos por el equipo.

Es en ese sentido, que gracias a las observaciones presentadas en ambas encuestas se realizaron ajustes y modificaciones tanto a la plataforma como a la metodología de trabajo del proyecto antes de que este sea lanzado al público en general.

Es así que, como mencionado al principio de esta conclusión, y durante todo este trabajo de investigación, el proyecto de la Unidad Digital de Capacitación Magisterial y Estudiantil (Udicame), es único en su clase capaz de satisfacer una necesidad actual que aqueja al gremio educativo y magisterial en México, capaz de crecer con el tiempo y ampliar sus horizontes de manera que se esté actualizando constantemente frente a las necesidades de un país en desarrollo que cada día es más competente.

REFERENCIAS DOCUMENTALES

- Hernández, L. (2014, 7 julio). Docentes reconocen falta de preparación. Excélsior. <https://www.excelsior.com.mx/nacional/2014/07/07/969454>
- Jiménez, M., Jiménez, M., & Jiménez, M. (2021, 2 marzo). Zoom dispara sus ingresos un 326% en 2020 hasta los 2.206 millones debido a la pandemia. Cinco Días. https://cincodias.elpais.com/cincodias/2021/03/02/companias/1614684085_070611.html
- La nueva escuela mexicana: construyendo en comunidad – Secretaria de Educación – BC. (s. f.-b). [https://www.educacionbc.edu.mx/index.php/la-nueva-escuela-mexicana-construyendo-en-comunidad/#:~:text=Objetivos%20de%20la%20NEM%20\(Nueva%20Escuela%20Mexicana%202022%2D2023\)&text=%E2%80%93%20Redimensionar%20el%20papel%20de%20las,a%20la%20did%C3%A1ctica%20como%20disciplina](https://www.educacionbc.edu.mx/index.php/la-nueva-escuela-mexicana-construyendo-en-comunidad/#:~:text=Objetivos%20de%20la%20NEM%20(Nueva%20Escuela%20Mexicana%202022%2D2023)&text=%E2%80%93%20Redimensionar%20el%20papel%20de%20las,a%20la%20did%C3%A1ctica%20como%20disciplina)
- Loyola, V. H. V., & Loyola, V. H. V. (2020). En la Nueva Escuela Mexicana, las TIC's apoyan el proceso de aprendizaje: Cano. La Jornada de Oriente. <https://www.lajornadadeoriente.com.mx/tlaxcala/nueva-escuela-mexicana-tics-cano/>
- Toribio, L. (2023b, enero 26). Darán 85 pesos para capacitación docente; presentan Mapa de Brechas de Evidencia. Excélsior. <https://www.excelsior.com.mx/nacional/daran-85-pesos-para-capacitacion-docente-presentan-mapa-de-brechas-de-evidencia/1566571>

ANEXOS

TIPO	PARA CAPACITANDOS	\$ PAGO UNICO	PARA INSTRUCTORES	\$ ARRENDAMIENTO MENSUAL
BASICO	Curso on line grabado Constancia simple Bono del 20% para próximo curso	\$199	Acceso y capacitación para cargar curso Diseño gráfico para la identidad institucional Asesoría técnica y pedagógica para cargar el curso	\$499
FULL	Curso en vivo on line Curso on line grabado por un mes Constancia simple y constancia de ST Bono del 20% para próximo curso Simuladores	\$249	Acceso y capacitación para cargar curso Diseño gráfico para la identidad institucional Asesoría técnica y pedagógica para cargar el curso Comercialización del producto al 5% de comisión por ventas Diseño gráfico (1 video, 1 cartel, 3 flyer promocionales)	\$999
PREMIUM	Curso en vivo on line Curso on line grabado por un mes Constancia simple y constancia de ST y con Validez Curricular Asesoría privada de 30 min Bono del 20% para próximo curso Simuladores Material bibliográfico	\$499	Acceso y capacitación para cargar curso Diseño gráfico para la identidad institucional Asesoría técnica y pedagógica para cargar el curso Comercialización del producto al 10% de comisión por ventas Paquete de marketing digital (diseño gráfico y de video, publicidad, difusión y promoción) Paquete de comercialización	\$1999

			Atención al cliente vía WhatsApp	
--	--	--	-------------------------------------	--

TABALA 2: Precios y descripciones de servicios.

CAMPAÑA DE PROMOCIÓN

¡Maestr@!!!!

¿Estás buscando profesionalizarte para lograr mejores resultados en tu práctica docente?

Tenemos el espacio ideal para ti

Una plataforma especializada en cursos digital para el magisterio

Talleres Cursos Diplomados

www.udicame.com

Unidad Digital para la Capacitación Magisterial y Estudiantil

¡Maestr@!

Desarrolla tus habilidades con contenidos especializados para ti

- Profesionalízate
- Certifícate
- Desarrolla tus competencias

Unidad Digital para la Capacitación Magisterial y Estudiantil

www.udicame.com

- Legislación educativa con enfoque magisterial
 - Nueva Escuela Mexicana
 - Marco de Excelencia para el Desempeño Docente
 - Habilidades docentes en el nuevo contexto educativo
 - Tecnología Educativa
 - Ambientes Virtuales de Aprendizaje
-

¿Impartes capacitación y no cuentas con una plataforma especializada para promover e impartir tus cursos?

Conoce www.udicame.com

Unidad Digital para la Capacitación Magisterial y Estudiantil

Una plataforma ideal para vender e impartir cursos en línea

Te ofrecemos:

- Asesoría técnica y pedagógica
- Elaboración de tus cartas descriptivas
- Diseño gráfico y publicidad
- Promoción y comercialización de tus cursos

Contáctanos y conoce más de nuestros servicios en 9611302254

¿Quieres impartir cursos y no sabes por dónde empezar?

Espacio para la capacitación de las y los maestros

Necesitas una plataforma que te permita vender e impartir cursos en línea

Te ofrecemos:

- Asesoría técnica y pedagógica
- Elaboración de tus cartas descriptivas
- Diseño gráfico y publicidad
- Promoción y comercialización de tus cursos

Conoce www.udicame.com

Contáctanos y conoce más de nuestros servicios en 9611302254

Conviértete en todo un profesional de la capacitación

¡Si eres un diseñador o impartidor de cursos este te interesa!

Te ofrecemos:

- Asesoría técnica y pedagógica
- Elaboración de tus cartas descriptivas
- Diseño gráfico y publicidad
- Construcción de tus cursos en plataforma digital
- Promoción y comercialización

Conoce www.udicame.com



IMAGEN 5: Foto de perfil de la página en Facebook.



IMAGEN 6: Primera portada promocional para Facebook.



IMAGEN 7: Segunda portada promocional para Facebook.



IMAGEN 8: Primer cartel promocional para redes sociales.



IMAGEN 9: Primer video promocional para redes sociales:



IMAGEN 10: Segundo cartel promocional para redes sociales.

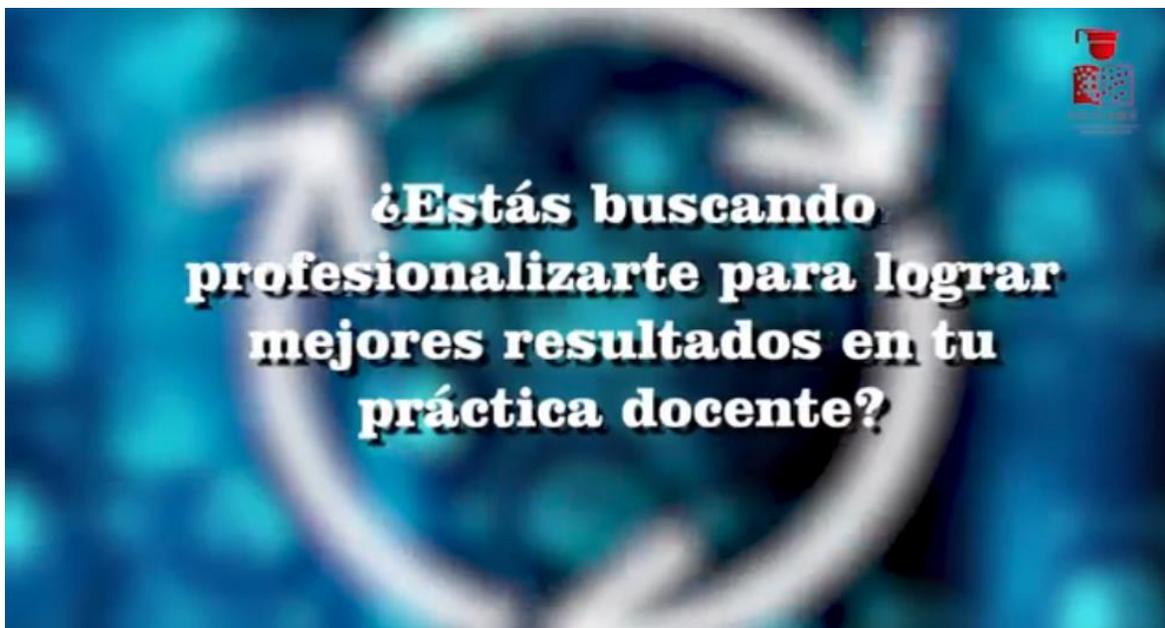


IMAGEN 11: Segundo video promocional para redes sociales:

UDICAME
Unidad Digital de Capacitación
Magisterial y Estudiantil

¡MAESTRO@!

¿Estás buscando profesionalizarte para lograr mejores resultados en tu práctica docente?

TENEMOS EL ESPACIO IDEAL PARA TI

UNA PLATAFORMA ESPECIALIZADA EN:

- CURSOS DIGITAL PARA EL MAGISTERIO
- TALLERES - CURSOS - DIPLOMADOS

WWW.UDICAME.COM

UNIDAD DIGITAL PARA LA CAPACITACIÓN MAGISTERIAL Y ESTUDIANTIL

IMAGEN 12: Tercer cartel promocional para redes sociales.

¡MAESTR@!

Desarrolla tus habilidades con contenidos **especializados** para ti

- Profesionalízate
- Certifícate
- Desarrolla tus competencias

Unidad Digital para la Capacitación Magisterial y Estudiantil

- Legislación educativa con enfoque magisterial
- Nueva Escuela Mexicana
- Marco de Excelencia para el Desempeño Docente
- Habilidades docentes en el nuevo contexto educativo
- Tecnología Educativa
- Ambientes Virtuales de Aprendizaje

WWW.UDICAME.COM

UNIDAD DIGITAL PARA LA CAPACITACIÓN MAGISTERIAL Y ESTUDIANTIL

IMAGEN 13: Cuarto cartel promocional para redes sociales.

¿IMPARTES CAPACITACIÓN Y NO CUENTAS CON UNA **PLATAFORMA ESPECIALIZADA** PARA **PROMOVER** E IMPARTIR TUS CURSOS?

Conoce **www.udicame.com**

Unidad Digital para la Capacitación Magisterial y Estudiantil Una plataforma ideal para vender e impartir cursos en línea

Te ofrecemos:

- Asesoría técnica y pedagógica
- Elaboración de tus cartas descriptivas
- Diseño gráfico y publicidad
- Promoción y comercialización de tus cursos

Contáctanos
y conoce más de nuestros servicios en 9611302254

WWW.UDICAME.COM

UNIDAD DIGITAL PARA LA CAPACITACIÓN MAGISTERIAL Y ESTUDIANTIL

IMAGEN 14: Quinto cartel promocional para redes sociales.



IMAGEN 15: Primer GIF promocional para redes sociales:



IMAGEN 16: Sexto cartel promocional para redes sociales.

¡MAESTR@! CONOCE NUESTRA OFERTA ACADÉMICA



VISITA NUESTRA PLATAFORMA DE
CURSOS EN LÍNEA PARA EL MAGISTERIO,
ESTUDIANTES Y EMPRENDEDORES



<https://udicame.com/>

IMAGEN 17: Séptimo cartel promocional para redes sociales.

¡MAESTR@! CONOCE NUESTRA OFERTA ACADÉMICA



VISITA NUESTRA PLATAFORMA DE
CURSOS EN LÍNEA PARA EL MAGISTERIO,
ESTUDIANTES Y EMPRENDEDORES



<https://udicame.com/>

IMAGEN 18: Octavo cartel promocional para redes sociales.



IMAGEN 19: Noveno cartel promocional para redes sociales.



IMAGEN 20: Decimo cartel promocional para redes sociales.



IMAGEN 21: Undécimo cartel promocional para redes sociales.



IMAGEN 22: Tercer video promocional para redes sociales:



IMAGEN 23: Cuarto video promocional para redes sociales:



IMAGEN 24: Portada de la página web de Udicame.