



## Jesús Briseño Frausto

### PERFIL

Ingeniero químico egresado de la Universidad de Guadalajara, Educador Google certificado por Google Workspace for Education, Instructor y evaluador certificado por el Consejo Nacional de Normalización y Certificación de Competencias Laborales (CONOCER), Profesional de educación certificado por SMART y Especialista de Microsoft Office (MOS) certificado por Microsoft colaboró en el área industrial por 8 años como ingeniero de proceso y después se integró al ámbito educativo como docente de ciencias en nivel bachillerato.

Actualmente es jefe de capacitación en ATI Tecnología integrada empresa experta en la integración de proyectos de innovación en tecnología educativa.

### CERTIFICACIONES

- Profesor de Enseñanza Secundaria
- Responsable del área Internacional en la dirección de vinculación y articulación con programas de Formación Continua de la secretaria de Educación Jalisco.
- Responsable del programa Formando Formadores en la Coordinación de Formación y Actualización Docente de la Secretaria de Educación Jalisco.
- Responsable del Sistema Virtual de Actualización Académica en la Dirección de General de Formación Continua para Trabajadores de la Educación en la Secretaria de Educación Jalisco
- Project manager en la construcción del modelo educativo público para alumnos con altas capacidades en la Secretaria de Educación Jalisco.
- Coordinador Estatal del Programa STEM
- Asesor y consultor en Tecnología para Instituciones Educativas
- Google Partner de Desarrollo Profesional

## PARTICIPACIONES

### **Taller en línea “Aprendizaje híbrido con apoyo de la gamificación”**

En el marco del evento “Talleres de aprendizaje Learning by doing”. Agosto 2021

### **Conferencia en colaboración “Experiencias de aprendizaje por medio de la tecnología”**

En el marco del Congreso Online “Tecnología e innovación educativa”. Abril 2021

### **Conferencia “Press Start to play (gamificación en la educación)”**

Evento Trascendiendo paradigmas OPEN MIND. Noviembre 2020

### **Desarrollador de contenidos y tallerista en evento en línea “Google Classroom para papás”**

Evento en línea enfocado a enseñar a padres de familia y tutores el uso de Google Classroom para que puedan apoyar a su hijo o hija en las clases remotas que utilizan esta herramienta. Mayo 2020

### **Desarrollador de contenidos y tallerista en evento en línea “Celebremos a los niños de México”**

Evento en línea para niños y niñas donde se fomentó el pensamiento crítico, los valores y la creatividad a través de varias actividades divertidas. Abril 2020

### **Tallerista “Herramientas interactivas para educación”**

En el marco de la Expo-Congreso Tecnología e Innovación educativa. Junio 2019

### **Desarrollador de contenidos y tallerista en Scratch Day**

Evento mundial donde aprenden de robótica, programación, animación digital y videojuegos con el programa Scratch desarrollado por el Lifelong Kindergarten Media Lab del MIT. Mayo 2019

### **Conferencia “STEAM Desafíos y oportunidades en la educación”**

Evento Recrea Land en el marco de Jalisco Talent Land. Abril 2019

### **Taller STEAM “Cuando la inteligencia se vuelve artificial”**

Ciclo de talleres para niños promovido por la Dirección de Programas de Tecnología en el Aula de la Secretaría de Educación Jalisco (DIPTA lab). Abril 2019

### **Expositor en Arduino Day**

Evento que presenta los avances y las aplicaciones de la tarjeta Arduino en proyectos de electrónica, robótica, domótica o experimentación. Tuvo lugar en el museo Franz Mayer en la CDMX. Marzo 2019

### **Conferencia “Aprendiendo con realidad aumentada”**

Ciclo de conferencias y talleres en Innovación, Ciencia y Tecnología MIND TV. Noviembre 2018

### **Facilitador en Ideaton 2018**

Festival de innovación Epicentro. Octubre 2018

### **Participante en 1er Encuentro de Educación Maker México**

Ciclo de conferencias y Talleres sobre Educación Maker. Agosto 2018

### **Participante en curso “Metodologías y herramientas para el prototipado”**

Formación docente dentro de la serie #Fundamentos Maker. Julio 2018

### **Evaluador de proyectos**

Technovation México. Mayo 2018

### **Tallerista temas STEM e Innovación educativa con Tecnología**

OPEN MIND ediciones desde 2016 hasta 2020

### **Instructor y diseñador de contenidos de “Viernes de Innovakids”**

Innovakids Centro de aprendizaje para niños y jóvenes fundamentado en educación STEM de 2016 a 2019

### **Conferencia “La tecnología como precursor de un modelo educativo innovador”**

Dictada en la semana de Alta tecnología en el edificio MIND. Junio 2015

#### ALGUNOS PROYECTOS RELEVANTES

**Diagnóstico de alfabetización digital para la SEJ** Plataforma en línea que contiene un instrumento de evaluación que identifica el nivel de alfabetización digital de la comunidad educativa de la Secretaría de Educación del estado de Jalisco y que además ofrece una ruta de mejora al evaluado. Más de 6000 personas evaluadas. Marzo 2020

**Aulas interactivas para educación básica en el Estado de Jalisco (GT)** Pizarrón interactivo computadora principal, software para operación del pizarrón interactivo, capacitación: más de 1600 docentes 50 planteles 78 sesiones de capacitación curso de 5 horas de duración. Diciembre 2018

**Aulas multimedia Bebetecas para DiMITE: (Movi)** 30 aulas con: pizarrón interactivo, software de operación del pizarrón interactivo, proyector, computadora laptop, software de administración del aula, 25 dispositivos móvil tipo tableta por aula, sistema de audio, enrutador inalámbrico, carro transportador y almacenaje de tabletas, capacitación curso de 15 horas 12 sedes, 180 educadoras. Febrero 2018

**Salas de capacitación para IDEFT (Inntelco)** Cada sala de capacitación cuenta con: pizarrón blanco, proyector interactivo, pantalla interactiva equipos de cómputo principales, sistema de proyección inalámbrica, 16 equipos de cómputo para capacitandos por sala, software de control del proyector y pantalla interactiva. Capacitación curso de 6 horas 13 sedes 125 docentes. Octubre 2018

**Aulas interactivas para CECyTEJ.** 70 aulas (pizarrón interactivo, software para operación del pizarrón interactivo, proyector y computadora principal. Capacitación de 200 docentes en 17 sedes curso de 5 horas de duración. Noviembre 2017

**Capacitación “Un Entorno Digital de Aprendizaje” para la Secretaría de Educación del estado de Colima** Estrategia Estatal de Formación para la Secretaría de Educación de Colima en el que se beneficiaron 490 docentes de sexto de primaria del Estado de Colima curso de 30 horas de duración, 20 planteles en 4 sedes en el marco del Programa de Inclusión Digital Julio 2017

**Campamento educativo SMART** Evento de 5 horas de duración donde se hubo pláticas, actividades y talleres diseñados para motivar y sensibilizar a los participantes sobre el valor pedagógico de la tecnología y las nuevas tendencias educativas. Asistieron más de 300 profesionales de la educación. Octubre 2014

**Aulas didácticas interactivas para la Dirección General de Educación Tecnológica Agropecuaria.** 21 aulas con: computadora principal, monitor principal, software operación del pizarrón interactivo, software operación cámara de documentos, software operación de microscopio, software administración del aula, software evaluación interactiva, Paquete de clases interactivas de ciencias básicas y matemáticas, software de evaluación de habilidades computacionales, software didáctico educativo, pizarrón interactivo, proyector, cámara de documentos, sistema de audio, 40 computadoras portátiles por aula, 40 microscopios digitales por aula, carro de carga y almacenamiento de equipos portátiles, mobiliario para las aulas. 16 planteles beneficiados. Capacitación: concentración de docentes en un hotel, 45 horas de capacitación distribuidos en 6 días, 200 docentes capacitados. Diciembre 2013