



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



UDAVINCI

Maestría en Tecnología Educativa. Especialización en Docencia para la Educación Superior





Una nueva forma de ver el mundo

ÍNDICE

1 | Conoce Udavinci

2 | Alianzas

3 | Ranking

4 | Registros y acreditaciones

5 | By EDUCA EDTECH Group

6 | Modelo Educativo

7 | Razones por las que elegir Udavinci

8 | Becas y Financiamiento

9 | Formas de pago

10 | Programa Formativo

11 | Programas de Estudios

12 | Contacto

CONOCE UDAVINCI

UDAVINCI es la primera universidad mexicana 100% en línea que cumple los estándares europeos con calidad. Con más de 19 años de experiencia en la formación virtual, nuestros programas académicos cuentan con el Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE) otorgado por la SEP.

Más de

19

años de
experiencia

Más de

1k

alumnos
al año

Hasta un

80%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



Universidad 100%
en línea con calidad europea

ALIANZAS

Compartir conocimientos, modelos y prácticas educativas es esencial para el desarrollo de una comunidad educativa próspera. Es por eso que a nuestra causa se incorpora una cantidad importante de universidades nacionales e internacionales con las que la **Universidad Da Vinci** tiene diversos tipos de alianzas, desde visitas, residencias, becas institucionales e intercambios académicos y de investigación.



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



STANFORD
UNIVERSITY



[Ver en la web](#)

RANKING

Contamos con excelencia académica, acreditada por: Ranking Educativo Innovatec, Ranking Financial Magazine y recientemente el Ranking Webometrics.



Ranking Educativo
Innovatec



Webometrics
**RANKING WEB
OF UNIVERSITIES**



[Ver en la web](#)

REGISTROS Y ACREDITACIONES

Para asegurar la calidad y la mejora continua de la institución, la universidad se somete a procesos que acreditan sus programas de estudio con diferentes organismos reconocidos por la comunidad educativa.

Entre los registros y acreditaciones con las que cuenta para la prestación de sus servicios educativos están:

- Autorización para expedir títulos profesionales por parte de la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).
- Registro de Establecimiento Educativo Federal en CDMX: 09PSU0537M.
- Registro de Establecimiento Educativo Estatal en La Paz: 03PSU0022V.
- Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas (RENIECYT) No. 1703521.
- Constancia de la Secretaría del Trabajo y Previsión Social: UDV-0400818- FQ8-0013.
- Registro Federal de Contribuyentes: UDV040818FQ8.



SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



SHCP
SECRETARÍA DE HACIENDA
Y CRÉDITO PÚBLICO



RENIECYT
Registro Nacional de Instituciones
y Empresas Científicas y Tecnológicas



STPS
SECRETARÍA DE TRABAJO
Y PREVISIÓN SOCIAL



BY EDUCA EDTECH

Universidad Da Vinci es una marca avalada por EDUCA EDTECH Group, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas instituciones educativas de formación online. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



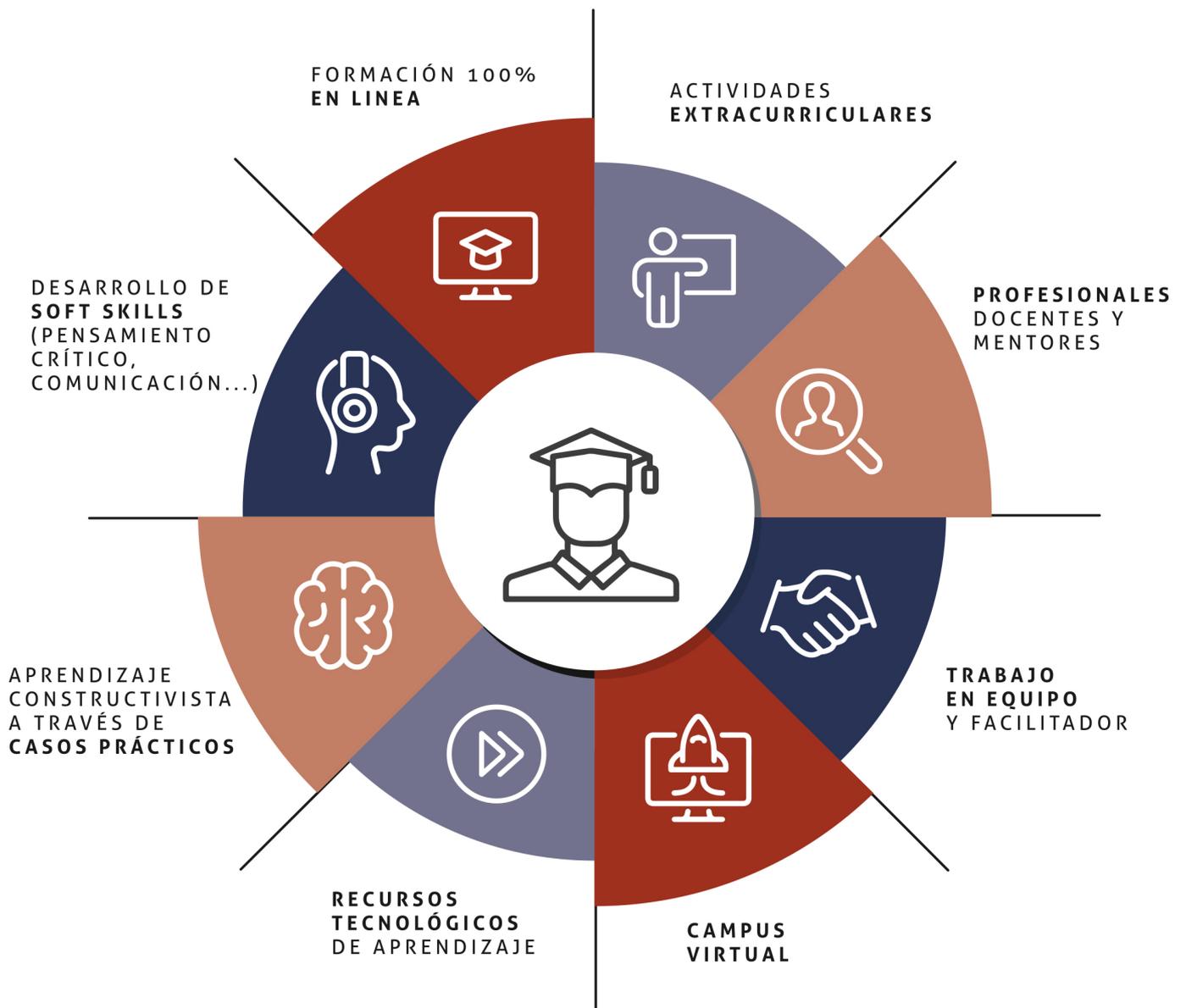
ONLINE EDUCATION



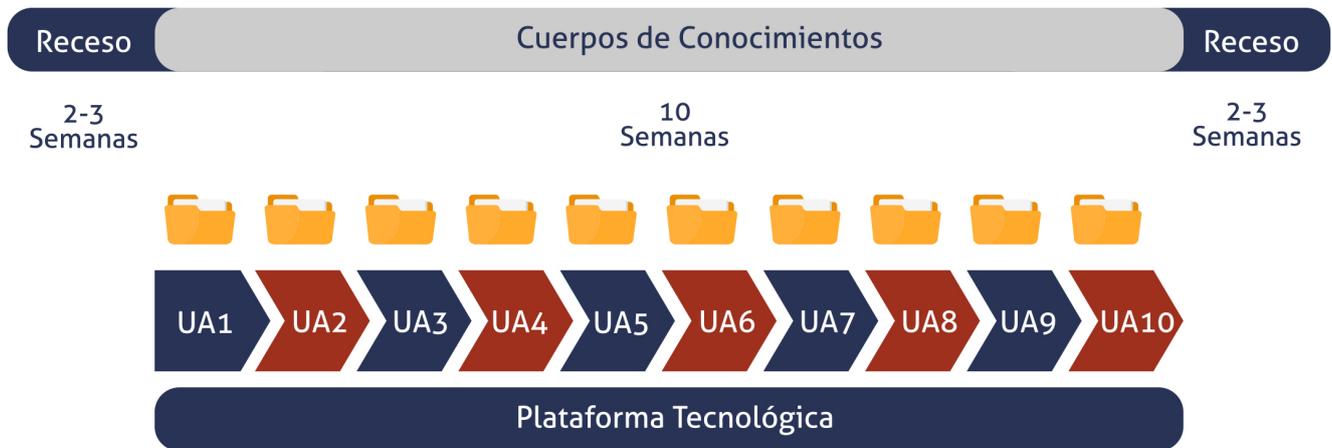
Ver en la web

MODELO EDUCATIVO

En UDAVINCI, adoptamos un enfoque constructivista que transforma al profesor en un facilitador del aprendizaje. De esta manera, los estudiantes desempeñan un papel activo en su proceso formativo, y es responsabilidad de nuestros docentes desarrollar estrategias didácticas que promuevan la autonomía e independencia del estudiante, involucrándolo plenamente en su desarrollo académico.



ESTRUCTURA DE UNA ASIGNATURA



Cada asignatura tiene una duración de diez semanas, durante las cuales el estudiante accede a materiales organizados en Unidades de Aprendizaje consistentes y secuenciales. Esta estructura proporciona una distribución lógica de contenidos, lecturas, actividades, problemas, simulaciones y ejercicios, lo que ayuda al estudiante a gestionar su tiempo de manera eficiente.



RAZONES POR LAS QUE ELEGIR UDAVINCI

- 1.** Primera universidad de **México 100%** online reconocida por la Secretaría de Educación Pública (SEP).
- 2.** Más de **19 años** de experiencia y más de **6.000 estudiantes** de los cinco continentes.
- 3.** Excelencia académica: Validez Oficial de Estudios (RVOE-SEP).
- 4.** Calidad Europea: Modelo pedagógico europeo.
- 5.** Modelo constructivista: Formación práctica y aplicada al entorno laboral.



- 6. Campus virtual** con la última tecnología en e-learning.
- 7.** Elige entre nuestro amplio catálogo educativo de más de **500 programas**.
- 8.** Alianzas y convenios con **instituciones de prestigio**.
- 9. Profesorado especializado** que facilita el aprendizaje del alumnado.
- 10. Recursos interactivos para un aprendizaje efectivo.**



BECAS Y FINANCIAMIENTO

Disfruta de las becas disponibles y financia tu programa universitario en mensualidades. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

20% Beca
DEPORTISTA

40% Beca
EXCELENCIA

20% Beca
CAPACIDADES
ESPECIALES

40% Beca
HERMANOS/AMIGOS

30% Beca
EMPRENDEDORES

40% Beca
MAYOR DE +40 AÑOS

30% Beca
DOCENTES

50% Beca
EXA UDA

Solo se puede aplicar un tipo de beca. Es necesario presentar los documentos que acrediten que son candidatos a cada tipo de beca. Las becas mencionadas estarán disponibles exclusivamente para las solicitudes realizadas desde el sitio web de UDAVINCI.



¿Existe posibilidad de fraccionar los pagos?

Sí, se puede diferir a pagos mensuales durante los estudios:

- Doctorado = 36 mensualidades.
- Licenciatura = 36 mensualidades.
- Especialidad = 15 mensualidades.
- Maestría y Maestrías con Especialización = 18 mensualidades.
- Cursos, Diplomas y Especializaciones = 3 mensualidades.

[Solicitar información](#)

FORMAS DE PAGO

Con la Garantía de:



Puede realizar el pago a través de las siguientes vías
y fraccionar en diferentes cuotas sin intereses:



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



Ver en la web

Maestría en Tecnología Educativa. Especialización en Docencia para la Educación Superior



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Master Europeo en Tecnología Educativa. Especialización en Docencia para la Educación Superior con 1500 horas expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y CLADEA (Consejo Latinoamericano de Escuelas de Administración) - Titulación Oficial de Maestría en Tecnología Educativa por la Universidad DAVINCI con el Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE). Este plan de estudios se encuentra incorporado al Sistema Educativo Nacional (SEP) con número de acuerdo 2005202.

Descripción

Las tecnologías suponen actualmente un medio imprescindible en la creación de espacios de enseñanza y aprendizaje. Sin duda, en un mundo cada vez más digitalizado, es fundamental entender el rol de la tecnología para responder a los problemas, avances y transformaciones de la sociedad. En concreto, en muchas instituciones de educación superior, se está convirtiendo en un requisito obligatorio el dominio de las competencias digitales y de los conocimientos y transferencia de estos a programas de virtualización y online. Partiendo de esto, la Maestría en Tecnología Educativa. Especialización en Docencia para la Educación Superior ofrece la posibilidad de ejercer la docencia empleando la tecnología en los diferentes procesos, con espíritu crítico y sabiendo cuándo, cómo y para qué utilizar las TIC.

Objetivos

- Integrar las TIC en los procesos de evaluación.
- Personalizar la educación a través de las analíticas de aprendizaje.
- Diseñar y desarrollar contenidos digitales.
- Aprender sobre los modelos de formación online y semipresencial (elearning).
- Conocer el papel y funciones del profesorado universitario.
- Establecer la importancia de la didáctica y la innovación educativa en educación superior.

Campo Laboral

Esta Maestría en Tecnología Educativa. Especialización en Docencia para la Educación Superior puede ir dirigida a todos los profesionales del ámbito de la educación y en concreto de la educación superior y aquellos que estén interesados en adquirir competencias digitales que aporten valor y calidad a la nueva realidad tecnológica de las instituciones.

Perfil de Egreso

Con esta Maestría en Tecnología Educativa. Especialización en Docencia para la Educación Superior adquirirás formación sobre las tecnologías de la Información y la Comunicación en tu práctica educativa, descubrirás las últimas tendencias en innovación educativa y su potencial educativo. Además, conocerás las nuevas metodologías de aprendizaje en red y cómo todo esto se aplica al ámbito de la educación superior.

Salidas laborales

Entre las salidas profesionales de esta Maestría en Tecnología Educativa. Especialización en Docencia para la Educación Superior se encuentran asesor en tecnología educativa, diseñador de recursos educativos y de contenidos para plataformas de aprendizaje o coordinador y/o evaluador de programas en entornos virtuales de educación superior.

TEMARIO

MÓDULO 1. FUNDAMENTOS DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DEFINICIÓN E HISTORIA DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

1. Conceptos básicos en educación a distancia
2. Educación abierta y educación a distancia
3. Educación a distancia/aprendizaje a distancia.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TEORÍAS BÁSICAS EN EDUCACIÓN A DISTANCIA

1. Teorías de la educación a distancia
2. Conceptos relacionados con educación a distancia

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL APRENDIZAJE HOY EN DÍA

1. ¿Qué es el aprendizaje?
2. Estilos de aprendizaje
3. Neurociencia y aprendizaje
4. La nueva cultura del aprendizaje
5. Adaptándose al cambio

UNIDAD DIDÁCTICA 4. NUEVAS TENDENCIAS EN EDUCACIÓN A DISTANCIA

1. Realidad aumentada
2. Realidad virtual
3. Las credenciales alternativas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA MENTE COMO COMPUTADORA

1. La complejidad del cerebro humano
2. La máquina de Turing
3. La máquina de Von Neuman

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ALTERNATIVAS DIVERGENTES PARA EL APRENDIZAJE EN LÍNEA

1. Coursera
2. MexicoX

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ALTERNATIVAS DIVERGENTES PARA EL APRENDIZAJE EN LÍNEA

1. XUniversity

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DESCUBRIMIENTOS TECNOLÓGICOS RECIENTES Y SU IMPACTO EN LA EDUCACIÓN

1. Computación y programación
2. Inteligencia artificial
3. Biotecnología

UNIDAD DIDÁCTICA 8. TENDENCIAS TECNOLÓGICAS EN EDUCACIÓN SUPERIOR

1. Aprendizaje colaborativo
2. Rediseño de los espacios de aprendizaje
3. Medición del aprendizaje

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DESAFÍOS DE LA ADOPCIÓN TECNOLÓGICA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

1. Integración del aprendizaje formal e informal
2. Alfabetización digital
3. El rol del docente hoy en día

UNIDAD DIDÁCTICA 10. DESARROLLOS TECNOLÓGICOS EN EDUCACIÓN SUPERIOR

1. Tecnologías adaptativas del aprendizaje
2. Internet de las cosas
3. Próxima generación de plataformas LMS

MÓDULO 2. FUNDAMENTOS DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

1. Definición, conceptos y evolución de la tecnología educativa
2. La tecnología educativa para el siglo XXI
3. Sistemas educativos masivos y personalizados

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TECNOLOGÍA Y EL PARADIGMA EDUCATIVO ACTUAL

1. Paradigmas de la educación
2. Las tecnologías de información como apoyo
3. Las tecnologías de información en educación presente y futuro

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ANÁLISIS DE LAS TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS ACTUALES

1. Tecnologías para la comunicación y redes sociales
2. Ambientes multimedia
3. Tecnologías de creación de contenidos audiovisuales

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y SU RELACIÓN CON OTRAS DISCIPLINAS

1. Tecnología educativa y teoría de aprendizaje
2. Tecnología educativa y teoría de la comunicación
3. Actores en la tecnología educativa

UNIDAD DIDÁCTICA 5. USO DEL INTERNET EN LA EDUCACIÓN

1. La World Wide Web
2. Internet y la educación en línea y a distancia
3. Importancia de los lenguajes de programación y la base de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. USABILIDAD

1. Concepto y elementos
2. Normas
3. Importancia en el diseño de sistemas web educativos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. APLICACIONES DE APOYO A LA EDUCACIÓN

1. Recursos de aprendizaje abiertos
2. Criterios de calidad para los recursos abiertos
3. Proveedores de servicios de tecnología educativa

UNIDAD DIDÁCTICA 8. TECNOLOGÍA Y EL DESARROLLO EDUCATIVO

1. La tecnología educativa y la tecnología curricular
2. El desarrollo e innovación del currículo en la práctica
3. Diseño instruccional

UNIDAD DIDÁCTICA 9. SELECCIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

1. Análisis de las necesidades del profesor
2. Análisis de las necesidades del estudiante
3. Análisis de las necesidades instruccionales

UNIDAD DIDÁCTICA 10. SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN, TECNOLOGÍAS DIGITALES Y EDUCACIÓN

1. Los efectos socioculturales generados por las TIC
2. Los problemas generados por la educación en línea
3. Los retos de la educación "post pandemia"

MÓDULO 3. TEORÍAS Y MODELOS DEL APRENDIZAJE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. MODELOS DE PENSAMIENTO Y ENFOQUES EPISTEMOLÓGICOS

1. Los paradigmas
2. Enfoques epistemológicos y modelos de pensamiento
3. Énfasis en el continuum

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL CONDUCTISMO

1. Condicionamiento por contigüidad: Pavlov y Watson
2. Teoría del refuerzo: Thorndike y Hull

3. Condicionamiento operante: Skinner

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA TRANSICIÓN ENTRE CONDUCTISMO Y COGNITIVISMO

1. El humanismo: Maslow y Rogers.
2. Teoría del aprendizaje social: Bandura
3. Gagné y su taxonomía del aprendizaje.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEORÍA DEL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.

1. El procesamiento humano de la información
2. El modelo de Atkinson y Shiffrin
3. Procesamiento de la información en paralelo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. COGNITIVISMO: EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

1. Teoría de la categorización: Jerome Bruner
2. Ausubel: El Aprendizaje Significativo por recepción.
3. Wolfgang Schnotz: Aprendizaje multimedia desde una perspectiva cognitiva.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL CONSTRUCTIVISMO

1. Constructivismo Sociocultural: Vygotsky.
2. Constructivismo Psicogenético: Piaget.
3. Constructivismo y conectivismo.

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TAXONOMÍAS DEL APRENDIZAJE.

1. Edward Churches: Aplicaciones de la Taxonomía de Bloom en la era digital
2. Taxonomía de Gagné y Briggs
3. Taxonomía SOLO: Jhon Biggs y Kevin Collins

UNIDAD DIDÁCTICA 8. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE Y DIFERENTES TIPOS DE CONTENIDOS.

1. Contenidos declarativos
2. Contenidos procedimentales.
3. Contenidos actitudinales-valorales.

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE Y DISEÑO INSTRUCCIONAL.

1. Influencia de la concepción del aprendizaje en el diseño instruccional.
2. Modelos de diseño instruccional
3. Aspectos a considerar en la elección del modelo de diseño instruccional.

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CORRIENTES EMERGENTES.

1. El conectivismo de George Siemens.
2. El pensamiento complejo de Edgar Morin.

3. Gamificación

MÓDULO 4. PROCESOS COGNITIVOS Y PENSAMIENTO CRÍTICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA NEUROCIENCIA

1. Bases conceptuales
2. Principios
3. Unidad Cuerpo-Cerebro-Mente y Medio Ambiente

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISCIPLINAS DE LA NEUROCIENCIA

1. Neuroanatomía y Neurobiología
2. Neurofisiología y Neurología
3. Disciplinas emergentes

UNIDAD DIDÁCTICA 3. APRENDIZAJE Y MEMORIA

1. Teorías del aprendizaje
2. Estilos de aprendizaje
3. Teorías de la memoria

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PENSAMIENTO CRÍTICO

1. Elementos del pensamiento crítico
2. Criterios para evaluar el pensamiento
3. Pasos para el desarrollo del pensamiento crítico

UNIDAD DIDÁCTICA 5. BASES PARA LA ARGUMENTACIÓN

1. Posturas y falacias comunes
2. Modelos de argumentación
3. Argumento y contraargumento

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS PARA EL APRENDIZAJE EN TIEMPOS DE INTERNET

1. Conceptualización de técnicas y estrategias de aprendizaje.
2. Técnicas y estrategias en la enseñanza virtual
3. Diseño de estrategias de aprendizaje en la virtualidad

UNIDAD DIDÁCTICA 7. METACOGNICIÓN Y AUTORREGULACIÓN DEL APRENDIZAJE

1. Bases de la metacognición
2. Conceptos y enfoques teóricos del aprendizaje autorregulado
3. Estrategias metacognitivas y autorreguladoras

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

1. Gestión de la innovación

2. Innovación en el Siglo XXI
3. Rutinas creativas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ANÁLISIS DE TENDENCIAS EDUCATIVAS TECNOLÓGICAS

1. Gamificación y aprendizaje en juegos
2. Aula invertida
3. Experiencias de realidad virtual y realidad aumentada

UNIDAD DIDÁCTICA 10. INNOVACIÓN EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

1. Herramientas y materiales didácticos
2. Contenidos abiertos
3. Retos institucionales

MÓDULO 5. DISEÑO Y DESARROLLO DE PROGRAMAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CARACTERÍSTICAS DE LA ORGANIZACIÓN O INSTITUCIÓN

1. Misión
2. Visión
3. Modelo educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. IDENTIFICACIÓN DE LAS NECESIDADES FORMATIVAS

1. Modelos de detección de necesidades
2. Tipos de necesidades
3. Instrumentos y técnicas para la detección de necesidades

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FACTORES SITUACIONALES

1. Características de los estudiantes
2. Características de los profesores
3. Contexto de la situación de aprendizaje

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL ENFOQUE BASADO EN COMPETENCIAS

1. Antecedentes
2. Estándares de competencias
3. Redacción de competencias y perfil

UNIDAD DIDÁCTICA 5. OBJETIVOS EDUCATIVOS

1. Taxonomías para la redacción de objetivos
2. Redacción de objetivos educativos
3. Evaluación de objetivos educativos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. IDENTIFICACIÓN, SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS

1. Contenidos conceptuales
2. Contenidos procedimentales
3. Contenidos actitudinales

UNIDAD DIDÁCTICA 7. IDENTIFICACIÓN, SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS

1. Tipos de recursos didácticos
2. Selección de recursos didácticos
3. Evaluación de recursos didácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

1. Tipos de evaluación de acuerdo al momento didáctico
2. Tipos de evaluación con base en los participantes
3. Estrategias de evaluación

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

1. Aprendizaje activo
2. Aprendizaje significativo
3. Aprendizaje por competencias

UNIDAD DIDÁCTICA 10. INTEGRACIÓN DEL PROGRAMA EDUCATIVO

1. Justificación
2. Metas de aprendizaje y contenidos
3. Evaluación y recursos didácticos

MÓDULO 6. CONCEPTOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE EN LÍNEA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. VOCABULARIO BÁSICO

1. Términos comunes
2. Ambientes de aprendizaje
3. Recursos para el aprendizaje en línea

UNIDAD DIDÁCTICA 2. SISTEMAS DE GESTIÓN DEL APRENDIZAJE

1. Características principales
2. Herramientas para la comunicación
3. Usos y buenas prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE

1. Principales herramientas
2. Objetos digitales de aprendizaje
3. Teoría cognitiva del aprendizaje multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 4. AUDIOS Y VIDEOS

1. Toque humano en el aprendizaje en línea
2. Diseño de audios y videos
3. Herramientas para la edición de audio y video

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ANIMACIONES Y SIMULACIONES

1. Ventajas de animaciones y simulaciones
2. Herramientas de uso libre
3. Ejemplos de animaciones y simulaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN LÍNEA

1. Sesiones sincrónicas
2. Foros de discusión y e-tividades
3. Webquests

UNIDAD DIDÁCTICA 7. JUEGOS Y LUDIFICACIÓN

1. Diferencias entre juegos educativos y ludificación en el aprendizaje
2. Elementos generales de los juegos
3. Ejemplos de juegos y estrategias didácticas ludificadas / gamificadas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. APRENDIZAJE ABIERTO

1. Licencias Creative Commons (CC)
2. Recursos educativos abiertos (REA)
3. Cursos en línea masivos y abiertos (MOOCs)
4. Conocimiento abierto

UNIDAD DIDÁCTICA 9. RECONOCIMIENTO DEL APRENDIZAJE EN LÍNEA

1. Valor percibido del aprendizaje en línea
2. Créditos académicos
3. Credenciales alternativas digitales

UNIDAD DIDÁCTICA 10. TENDENCIAS EDUCATIVAS

1. Reportes educativos nacionales
2. Reportes educativos internacionales
3. Análisis crítico de las tendencias

MÓDULO 7. DISEÑO INSTRUCCIONAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TEORÍAS Y ESTILOS DE APRENDIZAJES

1. Conductismo, Constructivismo, Cognitivismo, Aprendizaje Social, Conectivismo

2. Modelo VAK. Estilos de Aprendizaje, Canales de Percepción, Inteligencias Múltiples

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TEORÍA COGNITIVA DEL APRENDIZAJE MULTIMEDIA

1. Tipos de memoria y la carga cognitiva en el diseño y aprendizaje
2. Principios para la presentación de los elementos multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PRINCIPALES MODELOS DE DISEÑO INSTRUCCIONAL

1. PRADDIE (Pre- análisis)
2. El modelo SEELS AND GLASGOW
3. El modelo ASSUR
4. Impacto de las TIC en la evolución del diseño instruccional al sistema instruccional

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DISCUSIÓN DEL MODELO ASSURE

1. Análisis
2. Establecimiento de objetivos
3. Selección de materiales, medios y métodos
4. Uso de medios y materiales
5. PARTICIPACIÓN DE ESTUDIANTE
6. Evaluación de contenido

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL MODELO ASSURE: ANÁLISIS

1. Características generales: nivel de estudios, edad, características físicas, sociales, económicas, etc
2. Características específicas: conocimientos previos, necesidades especiales, etc

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL MODELO ASSURE: OBJETIVOS

1. Objetivos de Aprendizaje generales
2. Objetivos de Aprendizaje específicos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL MODELO ASSURE: MÉTODOS, MEDIOS Y MATERIALES

1. Diseño de la experiencia de aprendizaje
2. Selección de métodos, medios y materiales para el aprendizaje

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EL MODELO ASSURE: PARTICIPACIÓN DEL ESTUDIANTE

1. Pilotaje de curso: actividades inclusivas
2. Apropiación de los contenidos
3. Redefinición de los objetivos de aprendizaje

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EL MODELO ASSURE: EVALUACIÓN Y REVISIÓN

1. Elaboración de exámenes

2. Diseño y desarrollo de rúbricas de evaluación

UNIDAD DIDÁCTICA 10. OTROS ENFOQUES EDUCATIVOS APLICABLES AL DISEÑO INSTRUCCIONAL

1. Proyecto Tuning
2. Enfoques de redacción en el diseño instruccional

MÓDULO 8. EVALUACIÓN DE PROGRAMAS EDUCATIVOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA EVALUACIÓN DE PROGRAMAS EDUCATIVOS

1. Conceptos básicos en la evaluación de programas
2. Fundamentos y características de la evaluación
3. Funciones de la evaluación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELOS DE EVALUACIÓN

1. Concepto de modelo
2. Criterios para la clasificación de los modelos
3. Modelos representativos de la evaluación de programas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

1. El diagnóstico de necesidades para la mejora del desempeño
2. Detección proactiva de necesidades
3. Detección reactiva de necesidades

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EVALUACIÓN FORMATIVA

1. Características de la evaluación formativa
2. Procedimientos para evaluar formativamente
3. Aplicaciones prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EVALUACIÓN SUMATIVA

1. Características de la evaluación sumativa
2. Procedimientos para evaluar sumativamente
3. Aplicaciones prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

1. Medición del aprendizaje
2. Medición de la conducta
3. Medición de los resultados

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MEDICIÓN DE LA EFECTIVIDAD Y LA EFICIENCIA

1. Efectividad y eficiencia
2. Cómo medir la efectividad

3. Cómo medir la eficiencia

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EVALUACIÓN COMO UNA ESTRATEGIA

1. Modelo para la acción
2. Planeación y estrategia
3. Análisis de técnicas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. USO DE ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA EN LA EVALUACIÓN

1. Medidas de la estadística descriptiva
2. Interpretación de datos
3. Datos cualitativos y cuantitativos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. USO DE LA ESTADÍSTICA INFERENCIAL EN LA EVALUACIÓN

1. Correlaciones
2. Comparaciones de pre y post- test
3. Comparación de resultados con las expectativas

MÓDULO 9. TÉCNICAS AVANZADAS DE E-LEARNING

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN Y APLICACIONES PARA USO DE TEST EN LÍNEA

1. Qué se puede medir y cómo medirlo: Validez y Confiabilidad
2. Niveles de Medición: Nominal Ordinal, Intervalo y Tasa
3. Herramientas en línea para el desarrollo de tests

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO Y DESARROLLO DE TESTS EN LÍNEA

1. Aplicaciones para tests: Articulate Quizmaker, SurveyMonkey, y Google Forms
2. Diseño y desarrollo de tests en línea
3. Implementación de tests en línea

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MAPAS MENTALES

1. Definición de mapas mentales
2. Aplicaciones en línea: Lucid chart, Cmap Tools, y MindMeister
3. Diseño de Mapas Mentales

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EVALUACIÓN DE HERRAMIENTAS PARA EL DISEÑO DE LIBROS DIGITALES E-BOOKS

1. Características de los e-Books
2. Herramientas para el diseño y desarrollo de e-Books
3. Elaboración de libros virtuales con el uso de Issuu, Flipping Books, iBook Author, y My eBook

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DISEÑO DE LIBROS DIGITALES E-BOOKS

1. Inserción de archivos de audio
2. Combinación de gráficos e imágenes
3. Publicación de e-Books

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EDICIÓN DE ARCHIVOS DE AUDIO

1. La utilización de archivos de audio
2. Introducción a la aplicación Camtasia Studio para el manejo de archivos de audio
3. Grabación y edición de audio con el uso de Camtasia Studio

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EDICIÓN DE ARCHIVOS DE VIDEO

1. Utilización de archivos de video
2. Introducción a la aplicación Camtasia Studio para el manejo de archivos de video
3. Integración de audio y video con el uso de Camtasia Studio

UNIDAD DIDÁCTICA 8. SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS DE APRENDIZAJE (LCMS)

1. Características de los Sistemas de Gestión de Contenidos de Aprendizaje (LCMS)
2. Diferencias entre LCMS y LMS
3. Introducción a las plataformas LCMS Claroline y Adobe Captivate 8

UNIDAD DIDÁCTICA 9. REVISIÓN DE SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS DE APRENDIZAJE (LCMS)

1. Diferencia entre plataformas LCMS de software libre y software propietario
2. Revisión de las características de la aplicación Claroline
3. Revisión de las características de la aplicación Adobe Captivate 8

UNIDAD DIDÁCTICA 10. INTEGRACIÓN DE UN CURSO E-LEARNING

1. Integración de elementos en el curso
2. Incorporación de objetos de aprendizaje
3. Presentación del curso

MÓDULO 10. SISTEMAS DE GESTIÓN DEL APRENDIZAJE I

UNIDAD DIDÁCTICA 1. MOODLE 101

1. Definición de Moodle
2. La filosofía de Moodle
3. Estándares de Moodle

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTRUCTURA BÁSICA DE MOODLE

1. Portada
2. Cursos
3. El modo edición

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ANÁLISIS E IMPLEMENTACIÓN DE UNA PLATAFORMA MOODLE

1. Ambiente servidor
2. Determinación de la instalación adecuada
3. Instalación de la plataforma

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ADMINISTRACIÓN DEL SITIO: USO GENERAL Y USUARIOS

1. El menú de administración del sitio
2. Usuarios: Cuentas
3. Usuarios: Permisos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ADMINISTRACIÓN DEL SITIO: CATEGORÍAS, CURSOS Y CALIFICACIONES

1. Categorías
2. Cursos
3. Calificaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ADMINISTRACIÓN DEL SITIO: INSIGNIAS, UBICACIÓN E IDIOMA

1. Insignias
2. Ubicación
3. Idioma

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ADMINISTRACIÓN DEL SITIO: EXTENSIONES PARTE 1

1. Módulos (externos/actividad) y bloques
2. Editores de texto y filtros
3. Identificación, licencias y matriculación

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ADMINISTRACIÓN DEL SITIO: EXTENSIONES PARTE 2

1. Preguntas y formatos de curso
2. Repositorios y mensajes de salida
3. Servicios web y Moodle Mobile App

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ADMINISTRACIÓN DEL SITIO: APARIENCIA

1. Apariencia
2. Temas
3. Página principal

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ADMINISTRACIÓN DEL SITIO: SEGURIDAD Y DESEMPEÑO

1. Seguridad y servidor
2. Informes y desarrollo
3. Características avanzadas

MÓDULO 11. ENTRENAMIENTO BASADO EN WEB

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INGENIERÍA DE SOFTWARE EN EL CAMPO EDUCATIVO

1. Características de ingeniería de software
2. Principios de ingeniería de software
3. Elementos de ingeniería de software
4. Procesos de ingeniería de software
5. Actividades estructurales

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ANÁLISIS DE REQUERIMIENTOS EN EL CAMPO EDUCATIVO

1. Ingeniería de requerimientos
2. Identificación de participantes
3. Características de requerimientos
4. Desarrollo de casos de uso
5. Modelo de requerimientos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESCENARIOS, INFORMACIÓN Y MODELADO EN EL CAMPO EDUCATIVO

1. Modelado basado en escenarios
2. Modelado de caso de usos
3. Modelado de datos
4. Modelado basado en clases
5. Características y uso del modelado

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MODELADO DE REQUERIMIENTOS EN EL CAMPO EDUCATIVO

1. Estrategias para el modelado de requerimientos
2. Modelado orientado al flujo
3. Modelo de comportamiento
4. Patrones para el modelado de requerimientos
5. Elementos para el modelado de requerimientos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONCEPTOS DE DISEÑO EN EL CAMPO EDUCATIVO

1. Características del diseño
2. Proceso de diseño
3. Abstracción y arquitectura del diseño
4. Patrones y modularidad del diseño
5. Clases del diseño

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MODELO DEL DISEÑO EN EL CAMPO EDUCATIVO

1. Elementos del diseño de datos
2. Elementos del diseño arquitectónico
3. Elementos del diseño de la interfaz
4. Elementos del diseño para el nivel de los componentes

5. Elementos del diseño para el despliegue

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DISEÑO DE LA ARQUITECTURA EN EL CAMPO EDUCATIVO

1. Arquitectura de software
2. Estilos arquitectónicos
3. Diseño arquitectónico
4. Evaluación de diseños
5. Mapeo de arquitectura

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DISEÑO EN EL NIVEL DE COMPONENTES EN EL CAMPO EDUCATIVO

1. Características de los componentes
2. Tipos de componentes
3. Diseño de componentes basado en clase
4. Diseño para el nivel de componentes
5. Desarrollo basado en componentes

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISEÑO DE LA INTERFAZ DE USUARIO EN EL CAMPO EDUCATIVO

1. Análisis de la interfaz de usuario
2. Diseño de la interfaz de usuario
3. Modelado de las tareas
4. Etapas del diseño de la interfaz
5. Evaluación del diseño

UNIDAD DIDÁCTICA 10. DISEÑO BASADO EN PATRONES EN EL CAMPO EDUCATIVO

1. Características de patrones para el diseño
2. Diseño de software basado en patrones
3. Patrones arquitectónicos
4. Patrones de diseño para el nivel de componente
5. Patrones de diseño en la interfaz de usuario

MÓDULO 12. SISTEMAS DE GESTIÓN DEL APRENDIZAJE II

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA ORGANIZACIÓN DE CURSOS

1. Ajustes del curso
2. Usuarios del curso
3. Grupos y agrupaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PERSONALIZACIÓN DEL CURSO

1. Uso técnico de tipografías
2. Implementación de imágenes
3. Consideraciones del tema gráfico

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MATERIAL ESTÁTICO: PUBLICACIÓN DE MATERIAL ACADÉMICO

1. Creación de repositorios de archivos
2. Publicación de contenidos
3. Creación de recursos de referencias

UNIDAD DIDÁCTICA 4. IMPLEMENTACIÓN BÁSICA DE HTML Y ESTILOS CSS

1. HTML básico para contenidos
2. Estilos CSS
3. Integración de recursos multimedia externos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MATERIAL INTERACTIVO: DINÁMICAS INDIVIDUALES

1. Generación de espacios para entrega de evidencias
2. Aprendizaje guiado
3. Creación de bancos de información

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MATERIAL INTERACTIVO: DINÁMICAS DE GRUPO

1. Generación de dinámicas de retroalimentación
2. Recursos para trabajo colaborativo
3. Generación de espacios sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MATERIAL INTERACTIVO: EVALUANDO AL ESTUDIANTE

1. Creación de un cuestionario
2. Creación de un banco de preguntas
3. Integración de preguntas a un cuestionario

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CALIFICACIONES DEL CURSO

1. Vista
2. Configuración
3. Escalas, letras, rúbricas, importar y exportar

UNIDAD DIDÁCTICA 9. HERRAMIENTAS DEL FACILITADOR

1. Informes del curso
2. Reportes de participación
3. Mensajería e insignias del curso

UNIDAD DIDÁCTICA 10. MOODLE PARA COMUNIDADES EN LÍNEA

1. Comunidades en línea y Moodle
2. Desarrollo de comunidades de aprendizaje en línea
3. Desarrollo de comunidades en línea basadas en aprendizaje y logros

MÓDULO 13. FUENTES DE FINANCIAMIENTO PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PROYECTOS EDUCATIVOS

1. Definición de proyecto
2. Tipos de proyectos
3. Definición de proyectos educativos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FINANCIAMIENTOS

1. Definición de financiamiento
2. Tipos de Financiamiento
3. Financiamientos en el sector Educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ELECCIÓN DE PROYECTOS EDUCATIVOS PARA FINANCIAMIENTO

1. Identificación de una problemática en el sector educativo
2. Propuesta de estrategias y soluciones para generar un proyecto
3. Definición de título, objetivos y metas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DEFINICIÓN DE LA PLANEACIÓN ESTRATÉGICA DEL PROYECTO

1. Definición de la misión, visión, propósito y diferenciador del proyecto
2. Definición de la metodología de trabajo
3. Identificación del alcance del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 5. GESTIÓN DE TIEMPOS DEL PROYECTO

1. Elaboración del esquema del proyecto
2. Establecimiento de interesados, responsables y colaboradores del proyecto
3. Generación del cronograma y diagrama de Gantt

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PRESUPUESTO

1. Identificación de recursos necesarios
2. Características y componentes de un presupuesto
3. Generación de un presupuesto financiero

UNIDAD DIDÁCTICA 7. RESULTADOS Y PRODUCTOS

1. Identificación de los entregables del proyecto
2. Elaboración de la estructura de desglose de trabajo (EDT)
3. Generación de instrumento de control y evaluación del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 8. SELECCIÓN DE FINANCIAMIENTO

1. Recursos Gubernamentales (SEP, CONACYT, estatales)
2. Convocatorias y fuentes de financiamiento nacionales

3. Convocatorias y recursos de financiamiento internacionales

UNIDAD DIDÁCTICA 9. FUNDACIONES FILANTROPICAS

1. Características y orientaciones de las fundaciones filantrópicas
2. Clasificación de las fundaciones filantrópicas
3. Tipos de apoyos ofrecidos por las funciones filantrópicas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE FINANCIAMIENTO

1. Elaboración del documento de intención del proyecto
2. Evaluación del documento de intención del proyecto
3. Presentación de la solicitud de financiamiento del proyecto
4. Aprobación del proyecto

MÓDULO 14. INTEGRACIÓN DE SISTEMAS DE EDUCACIÓN EN LÍNEA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FUNDAMENTOS DE UN PROYECTO

1. Concepto de Sistemas Instruccionales
2. Elementos básicos de un Sistema de Diseño Instruccional

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTRUCTURA DE UN PROYECTO

1. Sistema de gestión de aprendizaje LMS

UNIDAD DIDÁCTICA 3. METODOLOGÍA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO: ELEMENTOS DEL CONTEXTO

1. Diseño de aprendizaje con enfoque al alumno
2. Entornos personales de aprendizaje

UNIDAD DIDÁCTICA 4. METODOLOGÍA DEL DESARROLLO DE PROYECTO: ELEMENTOS PEDAGÓGICOS

1. Innovación en la educación a distancia

UNIDAD DIDÁCTICA 5. COMUNICACIÓN Y NAVEGACIÓN EN UN CURSO EN LÍNEA

1. Guía de navegación Web

UNIDAD DIDÁCTICA 6. METODOLOGÍA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO: RECURSO TECNOLÓGICOS MULTIMEDIA

1. Los recursos multimedia y el software educativo
2. Medios, materiales y recursos multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 7. METODOLOGÍA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO: RECURSOS TECNOLÓGICOS NO MULTIMEDIA

1. Recursos digitales

UNIDAD DIDÁCTICA 8. METODOLOGÍA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO: MEDIOS TECNOLÓGICOS

1. Concepto de recurso tecnológico
2. Clasificación de los recursos tecnológicos
3. Aplicaciones de los recursos tecnológicos en la educación

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

1. Evaluación de procesos
2. Evaluación de resultados

UNIDAD DIDÁCTICA 10. META-EVALUACIÓN DEL PROYECTO

1. Concepto de meta-evaluación
2. Proceso de la meta-evaluación

MÓDULO 15. EL PROFESORADO UNIVERSITARIO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. METODOLOGÍA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

1. El método y su importancia
2. Recursos didácticos
3. Las técnicas y los procedimientos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUNCIONES DEL PROFESORADO UNIVERSITARIO

1. Proceso de construcción del conocimiento profesional
2. El contexto de actuación como configurador de las funciones
3. Las funciones del profesor universitario

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DEL PROFESORADO UNIVERSITARIO

1. Acerca de las competencias profesionales
2. Competencias docentes
3. Las competencias del profesor universitario

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HACIA EL PERFIL COMPETENCIAL DEL PROFESOR UNIVERSITARIO

1. El perfil competencial del profesor universitario
2. Características del perfil del profesor universitario

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA PROFESIONALIZACIÓN Y EL DESARROLLO PROFESIONAL DEL PROFESOR UNIVERSITARIO

1. La profesión docente
2. Perspectivas sobre el desarrollo profesional
3. Objetivos políticos para estimular la profesionalización
4. Variabilidad de la vida profesional del profesorado

UNIDAD DIDÁCTICA 6. FORMACIÓN DEL PROFESORADO UNIVERSITARIO

1. Formación del profesor universitario
2. Características de los periodos de iniciación a la enseñanza
3. Principios del programa de formación docente
4. Formación inicial y formación continua

MÓDULO 16. DIDÁCTICA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERACCIÓN DIDÁCTICA

1. La teoría de la comunicación y el proceso de enseñanza/aprendizaje
2. Los activadores del aprendizaje: Atención, memoria y motivación
3. Las estrategias metodológicas
4. Selección, y empleo de medios y recursos didácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE AUTÓNOMO

1. El aprendizaje autónomo
2. El/la formador/a-tutor/a
3. Supervisión y seguimiento del aprendizaje individualizado
4. Recursos didácticos y soportes multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTRATEGIAS DE ORIENTACIÓN

1. El mercado laboral y su evolución
2. Cambios en la organización del trabajo
3. El impacto de las nuevas tecnologías en los procesos productivos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DISEÑO DE PRUEBAS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

1. Consideraciones generales sobre la evaluación del aprendizaje
2. Instrumentos y técnicas de evaluación: según los objetivos y tipos de aprendizaje
3. Características técnicas de la evaluación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN EN EL CONTEXTO EDUCATIVO

1. Innovación e investigación en el contexto educativo
2. Liderazgo educativo o pedagógico
3. La investigación cualitativa en Educación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INNOVACIÓN, DIVERSIDAD Y EQUIDAD EN EL SISTEMA EDUCATIVO

1. Atención a la diversidad y equidad en Educación
2. Principios de calidad educativa

¿Te ha parecido interesante esta información?

Si aún tienes dudas, nuestro equipo de asesoramiento académico estará encantado de resolverlas.

Pregúntanos sobre nuestro método de formación, nuestros profesores, las becas o incluso simplemente conócenos.

Solicita información sin compromiso

[¡Matricularme ya!](#)

¡Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 900 831 200

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.edu.es

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!



 **UDAVINCI**

 By **EDUCA EDTECH**
Group