

ASIGNATURA	SUMILLA
<p>Perspectivas Contemporáneas del Aprendizaje</p>	<p>Al término de esta asignatura, el estudiante comprenderá la naturaleza de los paradigmas explicativos contemporáneos del aprendizaje humano: Su concepto, propósito, fuentes históricas, terminología específica, aplicaciones y limitaciones. Identificará la validez de los paradigmas del aprendizaje en la práctica educativa profesional y evaluará críticamente sus ventajas teóricas y prácticas para poder usar la información mapeada en el análisis de situaciones de aprendizaje en escenarios educativos formales e informales.</p>
<p>Gestión del Talento y la Sociedad del Conocimiento: la Pedagogía en la Empresa</p>	<p>Al término de esta asignatura, el estudiante analizará los diferentes tipos de organizaciones educativas y comprenderá las diferentes actividades necesarias para su gestión, diseñando la toma de decisiones estratégicas sobre ejes pedagógicos y organizacionales nucleares, tales como: procesos de liderazgo y dirección, planes de formación permanente y tendencias actuales de atracción, selección, gestión y retención del talento surgidas en los últimos años en sociedades del conocimiento, a fin de optimizar las funciones formativas que desarrollan las estructuras del talento humano.</p>
<p>Estrategias de Orientación, Asesoría y Tutoría</p>	<p>Al término de esta asignatura, el estudiante identificará los factores teóricos y prácticos que determinan la función del profesor como asesor, tutor y orientador en el ámbito escolar, reflexionando sobre los factores críticos y de riesgo del acompañamiento a alumnos a través de una visión profunda de su función docente, integrando a su práctica educativa de una manera consciente e intencionada, acciones formativas al plan de vida y carrera de sus alumnos. Desarrollará habilidades para el diseño y seguimiento de planes de vida y carrera.</p>

ASIGNATURA	SUMILLA
<p>Diseño de Ambientes para el Aprendizaje</p>	<p>Al término de esta asignatura, el estudiante diseñará un ambiente de aprendizaje de manera sistemática, aplicando y concretando los diferentes elementos que comprende un proyecto educativo innovador que tenga el propósito de optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje involucrando una serie de elementos conceptuales y de aplicación práctica que fomenten la autogestión del conocimiento por parte de los estudiantes, el maestro, el aula de clase, el conocimiento, la metodología y otros factores que toman parte, activa o pasiva, en el desarrollo del acto educativo.</p>
<p>Recursos Didácticos para la Flexibilidad Curricular</p>	<p>Al término de esta asignatura, el estudiante identificará diversos recursos didácticos para implementar modelos de flexibilidad curricular que respondan a demandas crecientes de los aprendices sobre el qué, cómo, cuándo y dónde de sus procesos de formación profesional, tanto en la dimensión de los planes de estudios, como en el diseño de experiencias de aprendizaje, de tal modo que, se consideren las trayectorias educativas personalizables, enfocadas en las capacidades, competencias, centradas en intereses y operacionalizadas en modalidades didácticas variadas que maximicen experiencias de aprendizaje.</p>
<p>Educación Basada en Competencias</p>	<p>Al término de esta asignatura, el estudiante analizará el desarrollo que ha tenido la educación basada en competencias, destacando la importancia y los cambios que implica para el modelo de educación tradicional, con la finalidad de proponer estrategias curriculares, instruccionales y didácticas que ayuden a su completa aplicación en los diferentes niveles académicos del sistema educativo. Diseñará, administrará y evaluará programas educativos con base en la educación basada en competencias profesionales requeridas en actividades técnicas o administrativas.</p>

ASIGNATURA	SUMILLA
<p>Innovaciones Educativas para el Aula del Siglo XXI</p>	<p>Al término de esta asignatura, el estudiante evaluará modelos instruccionales tomando como base los modelos cognitivos y programas de desarrollo metacognitivo, de tal modo que diseñe e implemente modelos de innovación educativa para escenarios áulicos presenciales y virtuales. Comprenderá los requisitos de las escuelas inteligentes y de la transición del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente. Analizará los fundamentos de la economía conductual y de sus aportes educativos. Comprenderá al acto educativo desde las perspectivas críticas y filosóficas de la pedagogía crítica y otros paradigmas de la resistencia.</p>
<p>Metodología de la Investigación Educativa</p>	<p>Al término de esta asignatura, el estudiante reflexionará sobre la metodología de la investigación educativa y sobre su propia práctica profesional en particular, desde un punto de vista científico que promueva la mejora educativa y su desarrollo profesional como docentes, administradores, directivos o diseñadores. Identificará una problemática educativa vinculada a su especialidad y mostrará conocimiento de los elementos teóricos y metodológicos para desarrollar una idea de investigación que responda a las inquietudes de su ámbito profesional y promueva aspectos de mejora educativa, además de cumplir con criterios éticos, metodológicos y académicos.</p>
<p>Metodología de Investigación I</p>	<p>La asignatura tiene como propósito fortalecer las competencias sobre métodos y técnicas de investigación a través de los siguientes contenidos académicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo de investigación • Modalidades de trabajo de investigación • Estructura del trabajo de investigación • Estructura del plan • El título del tema y el planteamiento del problema
<p>Metodología de Investigación II</p>	<p>La asignatura tiene como propósito desarrollar en los maestrantes competencias cognitivas que permitan conocer y dominar el proceso de la investigación científica con un enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto.</p> <p>Se revisa el método para formular un problema de investigación, construir las hipótesis y objetivos, así como plantear la justificación que permita validar el desarrollo de la labor investigativa.</p>