



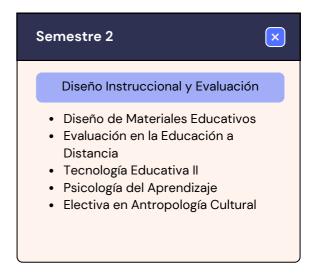
# Educación a Distancia y Tecnología Educativa

La educación en línea y la tecnología educativa han crecido considerablemente. Expertos en diseño de cursos en línea, desarrollo de contenido digital y tecnología aplicada a la educación tendrán oportunidades.

Duración: 5 Semestres (2.5 años)

Objetivo General de la Carrera: Formar profesionales altamente capacitados en el diseño, implementación y gestión de programas de educación a distancia, aprovechando la tecnología educativa, y con una comprensión sólida de las necesidades y especificidades de las culturas indígenas en el ámbito educativo.





# Plataformas Tecnológicas y Estadísticas Educativas Plataformas de Aprendizaje en Línea (LMS)

- Multimedia y Edición de Contenido Educativo
- Estadísticas Aplicadas a la Educación
- Sociología de la Educación
- Electiva en Idioma Extranjero

# Semestre 4



### Educación a Distancia y Contextos Culturales

- Educación Intercultural
- Diseño de Cursos para Comunidades Indígenas
- Gestión de Proyectos Educativos a Distancia
- Electiva en Historia de las Culturas Indígenas
- Electiva en Pedagogía

# Semestre 5



# Tecnologías Emergentes y Práctica Profesional

- Realidad Virtual y Aumentada en la Educación
- Inteligencia Artificial en la Enseñanza
- Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)
- Práctica Profesional en Educación a Distancia
- Investigación en Educación

# CATÁLOGO DE ELECTIVAS PARA LA CARRERA UNIVERSITARIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA.

# Semestre 1: Fundamentos de Educación a Distancia

- Educación a Distancia: Teoría y Práctica
- Introducción a la Psicología Educativa
- Técnicas de Comunicación Educativa
- Ética en la Educación
- Electiva en Ciencias Sociales

# Semestre 2: Herramientas Tecnológicas y Diseño Instruccional

- Plataformas de Aprendizaje en Línea (LMS)
- Multimedia y Diseño Instruccional
- Evaluación de Aprendizaje en Línea
- Gestión de Contenido Educativo
- Electiva en Psicología del Aprendizaje

# Semestre 3: Tecnologías Emergentes y Diseño de Cursos

- Realidad Virtual y Aumentada en la Educación
- Gamificación y Aprendizaje
- Diseño Universal para el Aprendizaje
- Diseño de Cursos en Línea
- Electiva en Innovación Educativa

### Semestre 4: Creación de Contenido y Educación Inclusiva

- Creación de Contenido Educativo Digital
- Storytelling Educativo
- Educación Inclusiva
- Atención a la Diversidad en Línea
- Electiva en Creatividad Educativa

# Semestre 5: Práctica Profesional, Gestión y Tendencias

- Práctica Profesional en Educación a Distancia
- Diseño de Proyecto Educativo a
   Distancia
- Investigación en Tecnología Educativa
- Innovación Tecnológica en la Educación
- Tendencias Globales en Educación en Línea