

POSGRADOS ▶▶▶ UdeG

REINVENTA
tus CONOCIMIENTOS



CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES



Maestría en Gestión del Aprendizaje en Ambientes Virtuales

Sede: Centro Universitario Guadalajara

Modalidad: Virtual.

Orientación: Profesionalizante.

REGISTRO EN EL SNP DEL CONAHCYT: Si*.

*Obtener BECA: Según la disponibilidad y requisitos que marca el CONAHCYT.

Líneas de generación y aplicación del conocimiento.

- Aprendizaje mediado por tecnologías.
- Gestión de ambientes virtuales.

Objetivo general. Formar profesionistas que sean capaces de elaborar, implementar, gestionar y evaluar propuestas de solución mediadas por tecnologías en ambientes virtuales de aprendizaje acordes a necesidades de aprendizaje, de manera ética e innovadora.

Objetivos específicos.

- Formar profesionales que sean capaces de desarrollar, dirigir e implementar proyectos innovadores en ambientes virtuales de aprendizaje que contribuyan en la mejora del aprendizaje.
- Formar profesionales que sean capaces de identificar las necesidades de las organizaciones, con el rigor teórico-metodológico, en torno al aprendizaje en ambientes virtuales.
- Formar profesionales en la evaluación y la gestión de procesos de aprendizaje en ambientes virtuales, con una visión ética y multidisciplinar.

Perfil de ingreso. Deberá tener el siguiente perfil.

- Tener algún tipo de experiencia en la educación mediada por tecnologías, ya sea como estudiante, docente o coordinador.
- Poseer experiencia como educador ya sea en la docencia, la capacitación, la organización social, la promoción comunitaria, la tutoría o la orientación.
- Estar adscrito a algún tipo de organización en la que exista el interés de operar ambientes educativos virtuales y contar con las condiciones para operar proyectos educativos virtuales en dicha organización.
- Manejar con soltura la computadora: procesadores de texto, elaboración de presentaciones, correo electrónico y navegación por Internet.
- Manifestar interés en la investigación educativa.
- Tener aptitud y experiencia en el trabajo en equipo.
- Poseer facilidad para la lectura y la escritura académica.
- Capacidad de lectura de textos en el idioma inglés.

Perfil del egresado. Contará con las siguientes competencias:

- Identifica las necesidades de las organizaciones en torno al aprendizaje en ambientes virtuales.



- Propone soluciones mediadas por tecnologías acordes a las necesidades de aprendizaje.
- Desarrolla proyectos innovadores de aprendizaje en ambientes virtuales, desde la idea hasta la comercialización.
- Evalúa el proceso de aprendizaje en ambientes virtuales.
- Gestiona los proyectos con visión ética, como los derechos de autor, el buen uso y manejo de información, entre otros.
- Crea y coordina proyectos en equipos multidisciplinarios.

Requisitos de ingreso. Además de los exigidos por la normatividad universitaria aplicable son los siguientes:

- Contar con título de licenciatura o acta de titulación y constancia de terminación de servicio social; en las áreas de educación, pedagogía, tecnologías de información y/o comunicación, gestión del conocimiento e información, o áreas afines que serán determinadas por la Junta Académica.
- Acreditar un promedio mínimo de ochenta con certificado original o documento que sea equiparable de los estudios precedentes.
- Demostrar un nivel mínimo B1 de Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL) de preferencia en el idioma inglés o su equivalente.
- Aprobar el proceso de selección que determine la Junta Académica del posgrado.
- Carta de exposición de motivos en la que se mostrará su capacidad para la escritura y la habilidad para la argumentación.
- Entrevistarse con la Junta Académica del posgrado.
- Tener algún tipo de experiencia en la educación mediada por tecnologías, ya sea como estudiante, docente o coordinador.
- Poseer experiencia como educador, ya sea en la docencia, la capacitación, la organización social, la promoción comunitaria, la tutoría o la orientación.
- Estar adscrito a algún tipo de organización en la que exista el interés de operar ambientes educativos virtuales y contar con las condiciones para operar proyectos educativos virtuales en dicha organización.
- Cubrir los aranceles correspondientes.
- Aquellos adicionales que establezca la convocatoria.

Requisitos para obtener el grado. Además de lo establecido por la normativa universitaria, son los siguientes:

- Haber concluido el programa de Maestría correspondiente.
- Haber cumplido los requisitos señalados en el respectivo plan de estudios.
- Presentar y defender el trabajo recepcional elaborada en el transcurso de sus estudios a partir de alguna de las modalidades de titulación del programa.
- Presentar constancia de no adeudo expedida por la Coordinación de Control Escolar del Sistema.
- Cubrir los aranceles correspondientes.

Plan de estudios

Área de formación básica común obligatoria.

- Cultura digital.
- Tendencias tecnológicas.
- Gestión educativa.



Área de formación básica particular obligatoria.

- Modelos pedagógicos.
- Diseño de ambientes de aprendizaje.
- Plataformas y herramientas para el aprendizaje.
- Mediación del aprendizaje.
- Diseño y producción de contenidos digitales.
- Innovación y emprendimiento.

Área de formación especializante selectiva.

- Diseño instruccional.
- Infraestructura tecnológica para el aprendizaje.
- Evaluación del aprendizaje.
- Analíticas de aprendizaje.

Área de formación especializante obligatoria.

- Proyecto I.
- Proyecto II.
- Proyecto III.
- Proyecto IV.

Área de formación optativa abierta.

- Optativa I.
- Optativa II.

Duración del programa: El programa de Maestría en Gestión del Aprendizaje en Ambientes Virtuales tendrá una duración estimada de 4 (cuatro) ciclos escolares contados a partir del momento de su inscripción.

Costos y apertura: Consultar en la Coordinación del programa.

Informes

Dirección: Calle Guanajuato Núm. 1045. Guadalajara Jalisco, México.

Teléfono: 33 31 34 22 22, extensión: 37018.

Correo electrónico:

mgaav@cugdl.udg.mx

edith.rivas@cucea.udg.mx

Página web:

<https://cugdl.udg.mx/oferta-academica/posgrados-virtuales/maestria-en-gestion-del-aprendizaje-en-ambientes-virtuales>

- **Nota:** Los alumnos que sean admitidos a un programa registrado en el SNP tienen la opción de solicitar una beca de manutención del CONAHCYT, sujeto a la disponibilidad presupuestaria, lineamientos y requisitos que el consejo determina en sus convocatorias. Ser admitido al programa no garantiza la obtención de la beca.