

MAESTRÍA TECNOLÓGICA EN ENTORNOS DIGITALES PARA EN EDUCACIÓN

PERIODO ACADÉMICO I

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

COD.	MTMI-002				
Proyectos educativos Innovadores				144	
ACD	AA	APP	Créditos	Total de horas	
2	1	0	3		

UNIDAD DISCIPLINAR, MULTIDISCIPLINAR E INTERDISCIPLINAR AVANZADA

COD.	MTEPCA-001				
Entornos digitales para el Aprendizaje				144	
ACD	AA	APP	Créditos	Total de horas	
2	1	0	3		

UNIDAD DE TITULACIÓN

COD.	MTRTAC-003				
Diseño Curricular para la integración de las TIC				192	
ACD	AA	APP	Créditos	Total de horas	
2	1	1	4		

COD.	MTEVAGT-004				
Creación de Contenidos, Mobile Learning y Gamificación en el Aula				240	
ACD	AA	APP	Créditos	Total de horas	
3	1	1	5		

COD.	MTSBPP-008				
Seguimiento y Evaluación en Entornos virtuales				192	
ACD	AA	APP	Créditos	Total de horas	
2	1	1	4		

COD.	MTTPA-005				
La Inteligencia Artificial en la Educación				192	
ACD	AA	APP	Créditos	Total de horas	
3	1	0	4		

COORDINACIÓN DE POSGRADO

MALLA CURRICULAR

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

UNIDAD DISCIPLINAR, MULTIDISCIPLINAR E INTERDISCIPLINAR AVANZADA

UNIDAD DE TITULACIÓN

PERIODO ACADÉMICO II

COD.	MTEMIE-006				192
Mediación en Entornos Virtuales de aprendizaje					
ACD	AA	APP	Créditos	Total de horas	
2	1	1	4		

COD.	MTDG-007				192
Flipped classroominnovación educativa					
ACD	AA	APP	Créditos	Total de horas	
2	1	1	4		

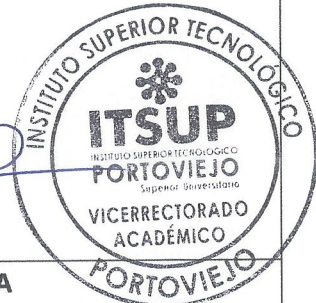
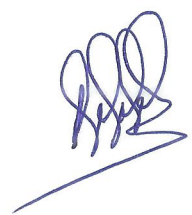
COD.	MTCTS-009				144
Metodología de la Investigación Tecnológica					
ACD	AA	APP	Créditos	Total de horas	
2	1	0	3		

COD.	MTEA-010				192
Fundamentos Didácticos del Aprendizaje en la Sociedad Digital					
ACD	AA	APP	Créditos	Total de horas	
3	1	0	4		

COD.	MTLGE-011				192
Competencias Digitales Docentes					
ACD	AA	APP	Créditos	Total de horas	
3	1	0	4		

COD.	MTFN-012				144
Las Redes Sociales en la Educación					
ACD	AA	APP	Créditos	Total de horas	
2	1	0	3		

RESUMEN DE CARGA HORARIA DEL PROGRAMA		
NÚMERO DE ASIGNATURAS	12	
APRENDIZAJE EN CONTACTO CON	28	62.22%
APRENDIZAJE AUTÓNOMO (AA)	12	26.67%
APRENDIZAJE PRÁCTICO -	5	11.11%
TOTAL DE CRÉDITOS	45	100%
UNIDAD DE TITULACIÓN	3	
TOTAL DE HORA DEL	2160	

RESPONSABLE DEL PROGRAMA DE MAESTRÍA TECNOLÓGICA EN ENTORNOS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN	FIRMA
Mgs. Lucy Gioconda Quinteros Vargas	
VICERRECTOR ACADÉMICO	FIRMA
Mg.s Roberth William Zambrano de la Torre	 
COORDINADOR DE POSGRADO	FIRMA
Dr. Roberth Zambrano Santos	 

Portoviejo, 01 de Marzo de 2024

CERTIFICADO

Yo, **ROBERTH ALEJANDRO ZAMBRANO UBILLUS**, con Cédula de Identidad No. 1313990465, en mi calidad de Secretario General del Instituto Superior Tecnológico Portoviejo con condición Superior Universitario, por medio de la presente **CERTIFICO** que las firmas físicas de los documentos que pertenecen al proyecto del Diseño Curricular de la **MAESTRÍA TECNOLÓGICA EN ENTORNOS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN** son auténticas.

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad.

Ab. Alejandro Zambrano Ubillus
Secretario General

PROPUESTA ACADEMICA MICROAURICULAR										
N r o	Nombre de la asignatura	Periodo Académico	Nombre del Itinerario/ Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	Aprendizaje en contacto con el docente(horas)	Aprendizaje práctico/experimental	Aprendizaje autónomo(horas)	Total horas o crédito
1	Metodología de la investigación tecnológica			Unidad de Titulación	Aplica el proceso de investigación para la búsqueda de solución a los problemas en la comunidad educativa.	1. Objeto de estudio, El proceso de investigación y la revisión de la literatura. 2.-El diseño de la investigación. Los resultados de la investigación y la valoración crítica. Difusión de innovaciones y práctica basada en la evidencia. 3.-Naturaleza del conocimiento y disciplina Contribución y recursos de la investigación cualitativa. Validez y credibilidad de los estudios cualitativos. 4.-Procedimientos para la elaboración de proyectos de investigación relacionados con el ámbito de la carrera 5.-Análisis y valoración de los resultados. Métodos estadísticos más utilizados Conoce el objeto de estudio y el proceso de investigación para aplicarlos en la búsqueda de solución a los problemas y utiliza los resultados de la investigación	2	0	1	3

COORDINACION DE POSGRADO

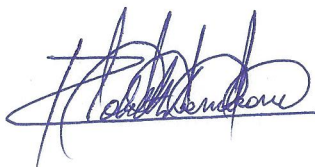
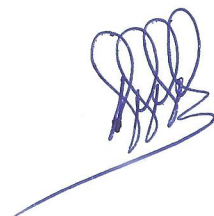
2	Entornos digitales para el Aprendizaje	1		Unidad Disciplinar, Multidisciplinar E Interdisciplinar Avanzada	Usa las distintas plataformas educativas y sus herramientas digitales, permitiendo la interrelación e intercambio de conocimientos e ideas entre los estudiantes.	Uso de entornos digitales de aprendizaje. Elementos de entornos digitales de aprendizaje. Proceso de diseño instruccional. modelo ADDIE y sus 5 fases: -ANÁLISIS. -diseño. -Desarrollo. Implementación. Evaluación.	2	1	1	4
3	Diseño Curricular para la integración de las TIC	1		Unidad Disciplinar, Multidisciplinar E Interdisciplinar Avanzada	Aplica estrategias pedagógicas que fomentan la participación activa de los estudiantes mediante el uso creativo de las TIC, promoviendo el pensamiento crítico, la colaboración y la resolución de problemas.	El currículo. Tendencias Curriculares. Los Estándares curriculares. La malla curricular. Diseño Curricular para la integración de las TIC. Integración de las TIC en la Malla Curricular	2	1	1	4
4	Creación de Contenidos, Mobile Learning y Gamificación en el Aula	1		Unidad Disciplinar, Multidisciplinar E Interdisciplinar Avanzada	Implementa el uso de contenidos digitales mediante el aprendizaje móvil como estrategias pedagógicas innovadoras y efectivas.	Introducción a la enseñanza con dispositivos móviles. ¿Qué es el Mobile Learning? La conectividad como evolución en la brecha digital. E-learning ¿Qué es el E-learning? E-learning, B-learning, M-learning. Estándares en el Mobile Learning. Condicionantes sociales para el futuro del aprendizaje móvil. Contextos de aprendizaje. Infraestructuras y conectividad. Planificación para la gestión de la educación Mobile. Educación Mobile incluyente y segura. El uso del lenguaje audiovisual. Visualización de contenidos. Interacción con los contenidos. Creación, publicación y comunicación de contenidos. Aprendizaje basado en proyectos ABP, fuera del aula.	3	1	1	5

COORDINACION DE POSGRADO

5	La Inteligencia Artificial en la Educación	1		Unidad Disciplinar, Multidisciplinar E Interdisciplinar Avanzada	implementa recursos educativos basados en IA, aprovechando herramientas y plataformas para personalizar el contenido de acuerdo con las necesidades individuales de los estudiantes.	Estado actual de la IA en la educación. potencial de la inteligencia artificial en la educación. Sistemas de tutoría inteligente (STI) y aprendizaje online. Nuevas tendencias hacia el aprendizaje social globalizado. Uso de los MOOCs.	3	1	0	4
6	Seguimiento y Evaluación en Entornos virtuales	1		Unidad de Investigación	Aplica herramientas para generar herramientas para el seguimiento y evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y proponer alternativas para mejorar los resultados alcanzados.	Procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales. Gestión de la evaluación y el seguimiento del alumno en el campus virtual. La retroalimentación. Los instrumentos de evaluación de aprendizajes en los entornos virtuales.	2	1	1	4
7	Mediación en entornos virtuales de aprendizaje	2		Unidad Disciplinar, Multidisciplinar E Interdisciplinar Avanzada	Impulsa el pensamiento crítico para dar soluciones innovadoras a los desafíos educativos usando herramientas para el intercambio de saberes y pensares.	Concepciones de la Mediación Pedagógica en el siglo XXI. La mediación como instrumento para la colaboración en ambientes virtuales. Concepción del rol de mediación pedagógica en el entorno virtual. Características del Docente mediador en el entorno virtual.	2	1	1	4
8	Flipped classroom innovación educativa	2		Unidad Disciplinar, Multidisciplinar E Interdisciplinar Avanzada	Crea materiales digitales que permitan descubrir cómo aprender respetando la individualidad y ritmo de aprendizaje del estudiante e intercambio de roles.	Características del Flipped Classroom. Aplicando Flipped Classroom en el aula. Evaluando en Flipped Classroom. Recursos de interés.	2	1	1	4
9	Fundamentos Didácticos del Aprendizaje en la Sociedad Digital	2		Unidad Disciplinar, Multidisciplinar E Interdisciplinar Avanzada	Planea en los entornos de aprendizaje actividades didácticas innovadoras fortaleciendo la identidad cultural, costumbres, tradiciones ancestrales, motivando el uso	Sociedad del conocimiento vs. Sociedad de la información. Las TIC en la conformación de las Sociedades del Conocimiento. Evolución de Internet y su papel. Cultura de la participación II: Redes y nuevas identidades.	3	1		4

COORDINACION DE POSGRADO

					contante de los principios axiológicos sociales.	Constructivismo y conectivismo Comunidades virtuales Web 2.0 Contenidos educativos abiertos Entornos personales de aprendizaje				
10	Competencias Digitales Docentes	2		Unidad Disciplinar, Multidisciplinar E Interdisciplinar Avanzada	Crea materiales digitales que permitan descubrir cómo aprender respetando la individualidad y ritmo de aprendizaje del estudiante.	Marco común de competencia digital docente. Informatización y alfabetización informacional. Comunicación y elaboración. Seguridad. Protección de dispositivos. Protección de datos personales e identidad digital. Protección de la salud.	3	1		4
11	Las Redes Sociales en la Educación			Unidad Disciplinar, Multidisciplinar E Interdisciplinar Avanzada	Aplica de manera planificada las redes sociales en los entornos educativos acorde al nivel o grado académico y entorno educativo con las precauciones y seguridades necesarias.	¿Sabes cómo influyen las redes sociales en la educación? ¿Por qué se usan las redes sociales en el ámbito académico? Formas de usar las redes sociales como recurso educativo Las redes sociales en la educación ¿Positivas o negativas? ¿Cómo aprovechar las redes sociales dentro de la educación? Algunos desafíos por afrontar con las redes sociales en la educación	2	1		3
12	Proyectos educativos Innovadores	1		Unidad de Investigación	Usa herramientas para el procesamiento de información educativa para fomentar el desarrollo de proyectos educativos en entornos digitales.	Proyecto educativo innovador Beneficios de trabajar con proyectos educativos innovadores Elementos del proyecto educativo para que sea innovador Pautas y pasos para formular proyectos educativos innovadores. algunas pautas y ejemplos para trabajar la promoción de la lectura y la escritura con proyectos educativo innovadores	2	1		3
Total							28	12	5	45

RESPONSABLE DEL PROGRAMA DE MAESTRÍA TECNOLÓGICA EN ENTORNOS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN	FIRMA
Mgs. Lucy Gioconda Quinteros Vargas	
VICERRECTOR ACADÉMICO	FIRMA
Mg.s Roberth William Zambrano de la Torre	 
COORDINADOR DE POSGRADOS	FIRMA
Dr. Roberth Zambrano Santos	 

Portoviejo, 01 de Marzo de 2024

CERTIFICADO

Yo, **ROBERTH ALEJANDRO ZAMBRANO UBILLUS**, con Cédula de Identidad No. 1313990465, en mi calidad de Secretario General del Instituto Superior Tecnológico Portoviejo con condición Superior Universitario, por medio de la presente **CERTIFICO** que las firmas físicas de los documentos que pertenecen al proyecto del Diseño Curricular de la **MAESTRÍA TECNOLÓGICA EN ENTORNOS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN** son auténticas.

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad.

Ab. Alejandro Zambrano Ubillus
Secretario General