



APRENDERÁS A:

Diseñar, promover, desarrollar y evaluar experiencias de aprendizaje innovadoras, con integración de las TIC, en el nivel de educación primaria. Proyectar, organizar y orientar las actividades de aprendizaje, con base en las características y necesidades de sus estudiantes, con una propuesta curricular pertinente sociocultural y psicopedagógica.

DESARROLLARÁS TU POTENCIAL EN:



Diseñar e implementar intervenciones educativas teóricas y prácticas en las distintas áreas de arte, matemática, lenguaje, ciencias naturales y ciencias sociales.



Crear experiencias de aprendizaje para el nivel primario con enfoque STEAM.



Diseñar, desarrollar y gestionar proyectos de investigación para solucionar diversos problemas educativos en el ámbito de la especialidad.

PLAN DE ESTUDIOS:

AÑO 1

- Fundamentos de neurociencia en educación
- Desarrollo del pensamiento cuantitativo
- Coaching educativo en el aula 1
- Lectoescritura inicial y su aprendizaje 1
- Matemática y su aprendizaje 1
- Taller de comprensión y redacción académica
- Coaching educativo en el aula 2
- Desarrollo humano en niñez y adolescencia
- Lectoescritura inicial y su aprendizaje 2
- Matemática y su aprendizaje 2

AÑO 2

- Innovación educativa I
- Teorías del aprendizaje
- Comprensión lectora y su aprendizaje 1
- Competencia digital I
- Ciencias naturales y su aprendizaje 1
- Innovación educativa II
- Estrategias de aprendizaje y su evaluación I
- Comprensión lectora y su aprendizaje 2
- Competencia digital II
- Ciencias naturales y su aprendizaje 2

AÑO 3

- Estadística aplicada a la práctica educativa
- Estrategias de aprendizaje y su evaluación II
- Ciencias sociales y su aprendizaje 1
- Innovación, emprendimiento y su aprendizaje 1
- Práctica I
- Diseño universal del aprendizaje
- Taller de investigación cuantitativa
- Ciencias sociales y su aprendizaje 2
- Innovación, emprendimiento y su aprendizaje 2
- Práctica II

AÑO 4

- Sociología de la educación
- Diseño y gestión de espacios de aprendizaje
- Creatividad, arte y su aprendizaje 1
- Estrategias de desarrollo de funciones ejecutivas 1
- Práctica III
- Seminario de enfoques y tendencias curriculares
- Taller de investigación cualitativa
- Creatividad, arte y su aprendizaje 2
- Estrategias de desarrollo de funciones ejecutivas 2
- Práctica IV

AÑO 5

- Sistema social y educativo
- Gestión de instituciones educativas
- Educación STEAM 1
- Estrategias de aprendizaje STEAM 1
- Práctica V
- Liderazgo en el ámbito educativo
- Taller de investigación: enfoques mixtos
- Educación STEAM 2
- Estrategias de aprendizaje STEAM 2
- Trabajo de graduación