

RUTAS DE APRENDIZAJE	CURSOS EN COURSERA	PROGRAMAS PARA HOMOLOGAR
<b>CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES</b>	DIDÁCTICAS Y PENSAMIENTO	ESPECIALIZACIÓN EN ARTE EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE
	ARTE E IDEAS	
	ARTE, PUBLICO Y PEDAGOGÍA	
	INNOVACIÓN EDUCATIVA	ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
	DIVERSIDAD Y EDUCACIÓN	
	ARTE, EDUCACIÓN Y PROCESOS CREATIVOS	
	SIMULADORES	ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA EL APRENDIZAJE EN RED
	INNOVACIONES DIDÁCTICAS	
	SUSTENTABILIDAD	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN AMBIENTAL
	CAMBIO CLIMÁTICO	
	BIODIVERSIDAD	
	EDUCACIÓN SOSTENIBLE	MAESTRIA EN EDUCACIÓN A DISTANCIA O VIRTUAL
	APRENDIZAJE ONLINE	
	STEM / PHET	
	EDUCACIÓN ESPECIAL	
	INFANCIA Y EDUCACIÓN	
	INCLUSIÓN	
	ELECTIVA IV K12	
	FUNDAMENTOS DE LA EA	
AMBIENTES DIVERSOS DE APRENDIZAJE		
PEDAGOGÍAS PARA EL AUTOAPRENDIZAJE		
EVALUACIÓN PARA EL APRENDIZAJE		
PROYECTOS PEDAGÓGICOS DESDE Y PARA LA DIVERSIDAD		
<b>INGENIERIA Y CIENCIAS BASICAS</b>	HERRAMIENTAS Y RECURSOS PARA LA ENSEÑANZA DE ESTADISTICA	
	ESTADISTICA APLICADA A LA EDUCACION	
	ESTADISTICA Y RESOLUCION DE PROBLEMAS	
	ENSEÑANZA DE LA ESTADISTICA EN CONTEXTOS INTERDISCIPLINARIOS	
	FUNDAMENTOS DE ESTADISTICA	

RUTAS DE APRENDIZAJE	CURSOS EN COURSERA	CERTIFICADO EXPEDIDO POR COURSERA Y LA UNIVERSIDAD
<b>INGENIERIA Y CIENCIAS BASICAS</b>	CIENCIA DE DATOS Y PROGRAMACIÓN	SI
	PROGRAMACIÓN Y MACHINE LEARNING 1	
	PROGRAMACIÓN Y MACHINE LEARNING 2	
	PROGRAMACIÓN Y MACHINE LEARNING 3	
	INTERNET DE LAS COSAS Y PROGRAMACIÓN	
	COMPUTACIÓN EN LA NUBE Y CIBERSEGURIDAD	
	MATEMÁTICAS Y PENSAMIENTO CRÍTICO	
	STEAM PARA PRINCIPIANTES	
	DISEÑO COMPUTARIZADO CON AUTODESK	
	ENERGIA SOSTENIBLE	
	PROGRAMACIÓN Y DATA SCIENCE 1	
	PROGRAMACIÓN Y DATA SCIENCE 2	
PROGRAMACION APLICADA		
<b>DERECHO Y CIENCIAS POLITICAS</b>	FUNDAMENTOS DE DERECHO	SI
	TEORÍAS DEL DERECHO Y LA JUSTICIA	
	ESTUDIOS CRÍTICOS DEL DERECHO	
	FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	
	CLÍNICA JURÍDICA	
CONSULTORIO JURÍDICO		
<b>CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN</b>	MOTORES DE BÚSQUEDA - MARKETING DIGITAL	SI
	BRANDING Y TRANSMEDIA	
	BÁSICOS DEL MARKETING DIGITAL	
	MARKETING DIGITAL APLICADO	
	MARKETING EN REDES SOCIALES	
	MARKETING VERDE	
	ANALÍTICA DE DATOS PARA MARKETING	
	ORIGENES DEL ARTE: ENTRE LA HISTORIA Y LA CONTEMPORANEIDAD	
	HUMANIDADES DIGITALES	
	PRODUCCION DE NARRATIVAS TRANSMEDIA EN EL ARTE: DEL PERIODO PREHISTORICO AL RENACIMIENTO	
	TRANSMEDIA EN LA OBRA DE SHAKESPEARE	
	EL REALISMO MAGICO EN LAS HUMANIDADES DIGITALES	
	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO UI/UX	
	DISEÑO PARA INTERFASES: METODOLOGÍA Y PRÁCTICA	
	PROTOTIPADO WEB EN FIGMA	
	MARKETING; SOCIAL MEDIA MARKETING; MEDIA MERKET; STRATEGY; SOCIAL MEDIA; ADVERTISING	
VIDEO JUEGOS		

<b>PSICOLOGIA</b>	<b>FORMACIÓN PROFESORAL</b>	SI
<b>ARTICULACIÓN ENTRE LA EDUCACIÓN MEDIA Y SUPERIOR</b>	PSICOLOGÍA: TEMAS DE INTERÉS	SI
	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE	
	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	
	DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	
	FORMADORES DE CIUDADANÍA	
	PENSAMIENTO EN LA ERA DIGITAL	
	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA BYM 1	
	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA BYM 2	
	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA TIC 1	
	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA TIC 2	
	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA TIC 3	
	INNOVACIÓN EDUCATIVA	
	FUNDAMENTOS EN EMPRENDIMIENTO 1	
	FUNDAMENTOS EN EMPRENDIMIENTO 2	
	FUNDAMENTOS EN EMPRENDIMIENTO 3	
	COMPETENCIA EN INGLÉS 1	
	COMPETENCIA EN INGLÉS 2	
	COMPETENCIA EN INGLÉS 3	
	FORMACIÓN DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS PRIMEROS AÑOS DE VIDA	
	FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES EN FÍSICA	
INCORPORACIÓN Y APROVECHAMIENTO DE LAS FINANZAS EN ENTORNOS EDUCATIVOS		
BIENESTAR Y MEJORAMIENTO DE LA SALUD		
EL VIDEOJUEGO, HERRAMIENTA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA		
<b>EDUCACIÓN VIRTUAL</b>	AUTORREGULACIÓN DEL APRENDIZAJE	SI
	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS 1	
	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS 2	
	DISEÑO INSTRUCCIONAL	
	APRENDIZAJE EN LÍNEA EN EDUCACIÓN MEDIA	
	ENSEÑANZA UBICUA	
	DISEÑO PARA EL APRENDIZAJE EN LÍNEA	
	ANIMACIÓN DE PERSONAJES PARA EDUCACIÓN	
	DISEÑANDO CONTENIDOS EDUCATIVOS	
	TECNOLOGÍAS EMERGENTES + EDUCACIÓN 1	
	TECNOLOGÍAS EMERGENTES + EDUCACIÓN 2	
	PROGRAMACIÓN PARA LA EDUCACIÓN 1	
	PROGRAMACIÓN PARA LA EDUCACIÓN 2	
	HERRAMIENTAS TIC BÁSICAS PARA LA CLASE 1	
	HERRAMIENTAS TIC BÁSICAS PARA LA CLASE 2	

<b>PEDAGOGÍA Y DIDÁCTICA</b>	EVALUACIÓN	SI
	APRENDIZAJE	
	HERRAMIENTAS PARA ENSEÑAR	
	EDUCACIÓN SUPERIOR	
<b>IDIOMAS</b>	HABILIDADES PARA EL SIGLO XXI	SI
	ENGLISH FOR TEACHING	
	IMPROVE YOUR ENGLISH COMMUNICATION SKILLS	
	TECHNOLOGY IN TEACHING	
	BLENDED LEARNING	
<b>CIENCIAS DE LA SALUD</b>	TESOL CERTIFICATE	SI
	TEACH ENGLISH NOW	
<b>CIENCIAS DE LA SALUD</b>	SALUD MENTAL	SI
<b>CIENCIAS AGROPECUARIAS</b>	EDUCACIÓN PARA EL AGRO	SI
<b>CIENCIAS ECONÓMICAS, ADMINISTRATIVAS Y CONTABLES</b>	PROGRAMACIÓN PARA LOS NEGOCIOS	SI
	POLÍTICAS PÚBLICAS	
	SOSTENIBILIDAD	
	LOGÍSTICA	
	FINANZAS EN CONTEXTOS ORGANIZACIONALES	
	MARKETING Y ANALÍTICAS	
	PYTHON	
	TALENTO HUMANO	
	HABILIDADES GERENCIALES	
	ESTRATEGIA ORGANIZACIONAL	
	PARADIGMAS DE LA TEORÍA ORGANIZACIONAL	
	FUNDAMENTOS ECONÓMICOS	
	CREATIVIDAD E INNOVACIÓN PARA LAS ORGANIZACIONES	
	FINANZAS APLICADAS EN PYMES	
	EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN BASANDOSE EN LAS FINANZAS	
	ESTRATEGIAS QUE PERMITAN EL INGRESO A MERCADOS INTERNACIONALES	
	USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN PARA LOS NEGOCIOS	
LIDERAZGO PARA NEGOCIOS EXITOSOS		
ANALÍTICA DE DATOS PARA LOS NEGOCIOS		
HABILIDADES PERSONALES PARA EMPRENDER		