



PAV

PROGRAMAS
ACADÉMICOS
VIRTUALES



Maestría en
Educación
con mención en Informática y Tecnología Educativa



USMP

INSTITUTO PARA
LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

Programa Virtual de acuerdo a ley.



USMP

USMP
VIRTUAL

En el ámbito mundial, la educación virtual está tomando un gran auge, especialmente en el terreno de los estudios relacionados con la investigación y educación universitaria, principalmente en los niveles de posgrado, imponiéndose como la herramienta que puede cubrir todas las necesidades de la sociedad actual; la Universidad de San Martín de Porres, presenta la Maestría en Educación con mención en Informática y Tecnología Educativa, un Programa Virtual de acuerdo a ley; está diseñada sobre los Estándares Nacionales de TIC para docentes del NETS for Teachers: National Educational Technology Standards for Teachers (EE. UU.), los Estándares UNESCO.



Información General

Dirigido a

Profesionales en la educación y otros que tengan interés de incursionar las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicaciones TIC aplicadas a la educación.

Beneficios

Los participantes de la Maestría tendrán los siguientes beneficios:

- Docentes expertos, nacionales e internacionales de reconocido prestigio.
- Tutorización y dinamización permanente.
- Contenidos interactivos basados en estándares de calidad.
- Plataforma y Aulas Virtuales basadas en un modelo pedagógico disponible las 24 horas del día.
- Acceso a la biblioteca on-line de la USMP.





Objetivos Académicos

Formar maestros capaces de:



Estudiar, evaluar y proyectar un paradigma educativo centrado en el estudiante y la adquisición de habilidades instrumentales para el uso de las nuevas tecnologías de la información.



Facilitar, contribuir e incrementar la eficiencia de las tareas educativas, permitiendo la distribución del conocimiento e información a los sectores de la población que han visto limitadas sus posibilidades de acceso a la educación formal.



Desarrollar acciones dirigidas al impulso del uso de las tecnologías de la información y comunicación como apoyo de la investigación y la difusión de resultados.



Impartir conocimiento para la formación de profesionales en áreas pedagógica, tecnológica y de investigación.



Apoyar el desarrollo de las capacidades del individuo, en la actividad educativa.



Analizar el fenómeno educativo en general y en particular el resultante de la interacción de las nuevas tecnologías con los procesos sociales de globalización.



Asumir la educación ética y el compromiso social.



Perfil del Graduado

1. Selecciona y aplica a su actividad docente los recursos tecnológicos que mejor se adecuen al proceso de enseñanza – aprendizaje de su especialidad.
2. Diseña y aplica estrategias para innovar el proceso educativo mediante la utilización de la Tecnología Educativa.
3. Diseña, organiza, desarrolla y evalúa ambientes de aprendizaje innovador y/o enriquecido con la tecnología.
4. Participa eficientemente en la administración y desarrollo de proyectos tecnológicos para mejorar la calidad de la Educación.
5. Diseña, construye y ejecuta estrategias de enseñanza aprendizaje que fomenten la creatividad, innovación, desarrollo de competencias y aprendizaje personalizado en el alumno.
6. Investiga, analiza y evalúa recursos tecnológicos.
7. Diseña y ejecuta proyectos de investigación, incluida la Tesis de Maestría, dirigidos a la mejora del proceso educativo.



Plan de Estudios

El Plan de Estudios del Programa de la Maestría en Educación con mención en Informática y Tecnología Educativa está formado por 14 asignaturas obligatorias con un total de 50 créditos.

Nº	ASIGNATURAS	CRÉDITOS	PRERREQUISITOS
1	Contexto Tecnológico y Aprendizaje Globalizado	4	-
2	El Computador como Herramienta de Aprendizaje	4	-
3	Seminario de Tecnología en Educación I	4	-
4	Metodología de la Investigación Científica	4	-
5	Creación de Nuevos Ambientes de Aprendizaje	2	-
6	Fundamentos Teóricos de la Computación Educativa	2	-
7	Tesis I	5	Metodología de la Investigación Científica
8	Diseño de Páginas Web y Portales Educativos	2	-
9	Fundamentos de Ingeniería en Educación Escolar	2	-
10	Seminario de Tecnología en Educación II	4	Seminario de Tecnología en Educación I
11	Integración de Arte Ciencia y Tecnología en el Aula	4	-
12	Tecnología y Solución Creativa de Problemas	4	-
13	Instrumentos de Evaluación por Competencias en Entornos Virtuales	4	-
14	Tesis II*	5	Tesis I

* La asignatura de Tesis II contará con una sesión de clase presencial.



CALENDARIO ACADÉMICO

2018

SM	L	M	M	J	V	S	D
01	1	2	3	4	5	6	7
02	8	9	10	11	12	13	14
03	15	16	17	18	19	20	21
04	22	23	24	25	26	27	28
05	29	30	31				

ENERO

SM	L	M	M	J	V	S	D
05				1	2	3	4
06	5	6	7	8	9	10	11
07	12	13	14	15	16	17	18
08	19	20	21	22	23	24	25
09	26	27	28				

FEBRERO

SM	L	M	M	J	V	S	D
09				1	2	3	4
10	5	6	7	8	9	10	11
11	12	13	14	15	16	17	18
12	19	20	21	22	23	24	25
13	26	27	28	29	30	31	

MARZO

SM	L	M	M	J	V	S	D
13							1
14	2	3	4	5	6	7	8
15	9	10	11	12	13	14	15
16	16	17	18	19	20	21	22
17	23	24	25	26	27	28	29
18	30						

ABRIL

SM	L	M	M	J	V	S	D
18	1	2	3	4	5	6	
19	7	8	9	10	11	12	13
20	14	15	16	17	18	19	20
21	21	22	23	24	25	26	27
22	28	29	30	31			

MAYO

SM	L	M	M	J	V	S	D
22				1	2	3	
23	4	5	6	7	8	9	10
24	11	12	13	14	15	16	17
25	18	19	20	21	22	23	24
26	25	26	27	28	29	30	

JUNIO

SM	L	M	M	J	V	S	D
26							1
27	2	3	4	5	6	7	8
28	9	10	11	12	13	14	15
29	16	17	18	19	20	21	22
30	23	24	25	26	27	28	29
31	30	31					

JULIO

SM	L	M	M	J	V	S	D
31				1	2	3	4
32	6	7	8	9	10	11	12
33	13	14	15	16	17	18	19
34	20	21	22	23	24	25	26
35	27	28	29	30	31		

AGOSTO

SM	L	M	M	J	V	S	D
35							1
36	3	4	5	6	7	8	9
37	10	11	12	13	14	15	16
38	17	18	19	20	21	22	23
39	24	25	26	27	28	29	30

SEPTIEMBRE

SM	L	M	M	J	V	S	D
40	1	2	3	4	5	6	7
41	8	9	10	11	12	13	14
42	15	16	17	18	19	20	21
43	22	23	24	25	26	27	28
44	29	30	31				

OCTUBRE

SM	L	M	M	J	V	S	D
44				1	2	3	4
45	5	6	7	8	9	10	11
46	12	13	14	15	16	17	18
47	19	20	21	22	23	24	25
48	26	27	28	29	30		

NOVIEMBRE

SM	L	M	M	J	V	S	D
48							1
49	3	4	5	6	7	8	9
50	10	11	12	13	14	15	16
51	17	18	19	20	21	22	23
52	24	25	26	27	28	29	30
53	31						

DICIEMBRE

2019

SM	L	M	M	J	V	S	D
01				1	2	3	4
02	7	8	9	10	11	12	13
03	14	15	16	17	18	19	20
04	21	22	23	24	25	26	27
05	28	29	30				

ENERO

LEYENDA

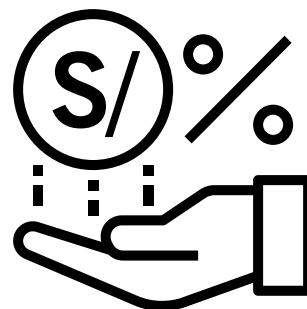
- Inicio de clases
- Duración de los cursos (4 semanas)
- Vacaciones

Todos los estudiantes nuevos tendrán un curso de Inducción de 4 días.



Inversión

- El postulante debe realizar el primer pago único correspondiente al proceso de Admisión Virtual por el valor de **S/ 310.00 (*)**
- El pago por asignatura es de **S/ 752.00 (*)**



(*) Precios sujeto a cambio.

No incluyen los costos asociados a la obtención del grado académico de Maestro.



Grado Académico de Maestro

- Para ser considerado egresado del Programa de Maestría en Educación los estudiantes deberán aprobar un total de 50 créditos distribuidos en 14 asignaturas obligatorias de acuerdo al plan de estudios.
- Para obtener el grado académico de Maestro en Educación con mención en Informática y Tecnología Educativa el egresado del programa deberá elaborar una tesis de investigación, sustentarla y aprobarla ante un jurado. También deberá acreditar el dominio de un idioma extranjero o lengua nativa.



La USMP puede establecer exigencias académicas adicionales. También, define las tarifas y el trámite administrativo que se debe realizar para obtener el Grado Académico de Maestro en la USMP.

Maestría en Educación

con mención en Informática y Tecnología Educativa

Calle Los Pinos 250
San Isidro
Lima 27 - Perú
Teléfono: 362 0064
anexo 1701
contacto@usmpvirtual.edu.pe
www.usmpvirtual.edu.pe



USMP

USMP
VIRTUAL