



USMP

INSTITUTO PARA  
LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN



| Ciclo Académico 2020-II |

—  
Maestría en

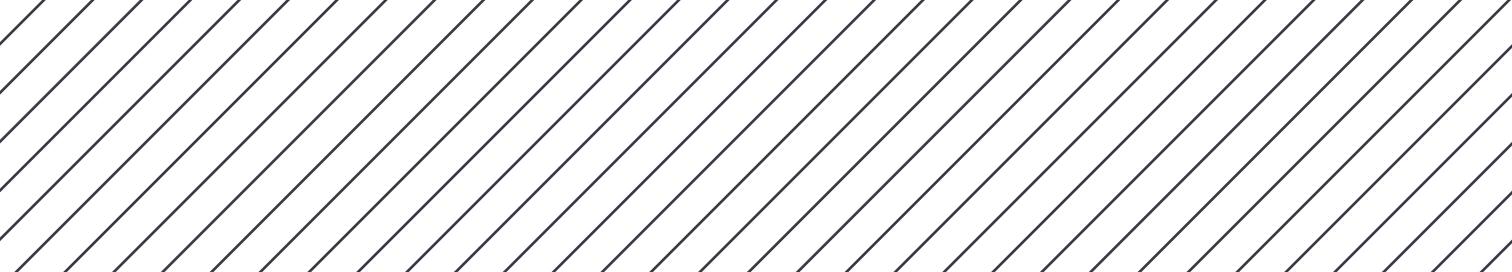
# EDUCACIÓN

con mención en Informática y Tecnología Educativa

---

Programa de acuerdo a ley.

---



# PRESENTACIÓN

La USMP presenta la maestría en Educación con mención en Informática y Tecnología Educativa, este programa tiene como objetivo formar profesionales que se desempeñen en diversas disciplinas congénitas al ámbito de la formación y desarrollo del ser humano.

El futuro en la educación está tomando un gran auge y de esa manera formamos maestros que no solamente busca desarrollar las técnicas y conceptos en materia de informática y tecnología, sino que también incorpora prácticas pedagógicas.

# ¿Por qué estudiar esta maestría?

Nuestra maestría se desarrolla utilizando nuestra metodología “**flexible y continua**”, basada en una programación secuencial de aprendizaje con asignaturas virtuales y una sesión académica presencial.

La informática y tecnología educativa lidera la implementación de nuevos procesos de aprendizaje y este programa completo y novedoso facilita el acercamiento a las diferentes concepciones y teorías educativas aplicando soluciones a problemas y situaciones referidas al aprendizaje y la enseñanza teniendo como soporte las TIC (tecnologías de información y comunicación).

Contamos con conceptos en materia de informática y tecnologías, así como la incorporación de prácticas pedagógicas y didácticas para que el docente pueda enseñar, estimular y formar estudiantes con innovación y creatividad.

---

**DR. FLORENTINO MAYURÍ MOLINA**

Director del Instituto para la Calidad de la  
Educación

---

**DR. JUAN JOSÉ FLORES CUETO**

Director de la Unidad de Virtualización  
Académica

# OBJETIVOS ACADÉMICOS DE LA MAESTRÍA

- 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.

Esta maestría te enseñará aplicar los **recursos colaborativos de la internet y la implementación de técnicas lúdicas en aulas.**

## BENEFICIOS



### ENSEÑANZA INNOVADORA:

Expertos tutores nacionales e internacionales y coach en línea. Asignaturas virtuales de calidad y una plataforma intuitiva de última generación.



### PROGRAMA FLEXIBLE:

Estudia los meses que puedes en base a tu economía y necesidades académicas.



### MODELO EDUCATIVO ÁGIL:

Foros, videoconferencias, trabajos colaborativos, prácticas en línea, retroalimentación permanente, para asegurar tu éxito profesional.



### ATENCIÓN DIGITAL:

En USMPVirtual tenemos diversas herramientas y canales de atención digital las cuales permiten resolver tus consultas o dudas según lo requieras.



## A QUIÉN VA **DIRIGIDO**

—  
A profesionales con sentido pedagógico y humano a la vanguardia de los adelantos tecnológicos en educación.

- Docentes de todos los niveles, pedagogos y directores de instituciones educativas.
- Investigadores y analistas del campo educativo.
- Profesionales de la educación y ciencias afines que tengas interés y compromiso de incursionar en el ámbito de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

# PLAN DE ESTUDIOS

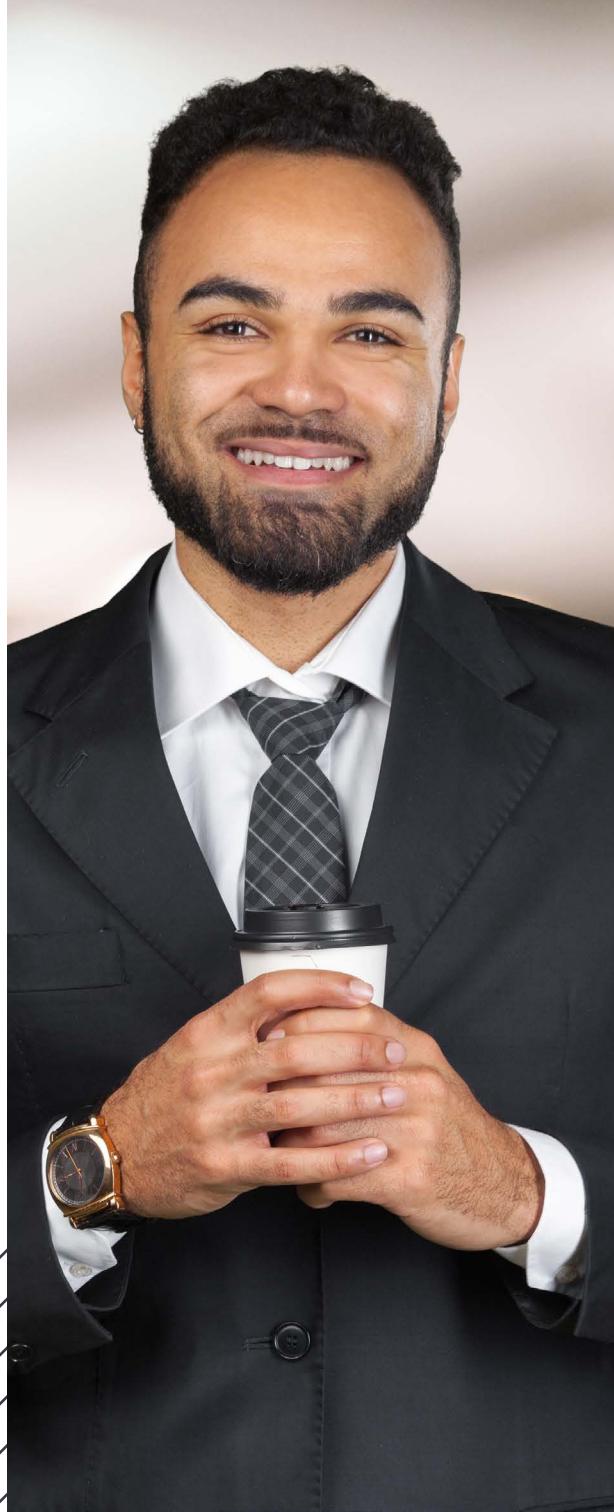
El Plan de Estudios de la maestría en Educación con mención en Informática y Tecnología Educativa está formado por 14 asignaturas y una sesión presencial obligatoria con un total de 50 créditos.

N°	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.

# DISEÑAMOS UNA **METODOLOGÍA** **FLEXIBLE Y CONTINUA**

Preparamos a estudiantes y profesionales para enfrentarse a los desafíos del mundo actual, con una modalidad de enseñanza novedosa y dinámica con todas las ventajas de la educación semi-presencial, así como una sesión presencial para reforzar competencias de conocimientos.



# 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.

*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.*

# UNA MAESTRÍA QUE SE DIFERENCIA DEL RESTO



—  
Docentes expertos de reconocido prestigio.



—  
Tutorización y dinamización permanente.



—  
Aulas virtuales basadas en un modelo pedagógico.



—  
Tecnología que facilita el estudio desde cualquier lugar, con horarios flexibles.



—  
Contenidos interactivos basados en estándares de calidad.



—  
Plataforma disponible las 24 horas del día.



Esta maestría apunta a desarrollar habilidades y nuevas **técnicas de interrelación a nivel multidisciplinario y multisectorial.**

SÉ PARTE DE **USMP VIRTUAL** E IMPULSA TU VIDA PROFESIONAL

En cumplimiento con la Ley Universitaria 30220 del Perú, todas nuestras carreras profesionales y maestrías en modalidad semipresencial tienen un porcentaje de asignaturas o actividades presenciales.

---



USMP

USMP  
VIRTUAL

¡Virtualmente todo  
**es posible!**



[usmpvirtual.edu.pe](http://usmpvirtual.edu.pe)