



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE PORRES

INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

SECCIÓN DE POSGRADO

**CURRÍCULO DE LA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN
EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

MODALIDAD VIRTUAL: SEMIPRESENCIAL

**GRADO ACADÉMICO QUE OTORGA: MAESTRO EN
EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y
TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

(Versión Ejecutiva)

Fecha de actualización

01 de diciembre de 2015

I. OBJETIVOS ACADÉMICOS

- 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 y la comunicación.
- 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 por razones de tiempo y espacio.
- Desarrollar acciones dirigidas al impulso del uso y aprovechamiento de las tecnologías de la información y comunicación como apoyo de la investigación y la difusión de resultados.
- Impartir conocimiento a través de acciones innovadoras para la formación de profesionales competentes en las áreas pedagógica, tecnológica y de investigación.
- Apoyar el desarrollo de las capacidades del individuo, en la actividad educativa y en la promoción de las condiciones sociales que promuevan el uso intensivo de las tecnologías en la educación.
- Analizar el fenómeno educativo en general y en particular el resultante de la interacción de las nuevas tecnologías con los procesos sociales de globalización y de transmisión de patrones de comportamiento a través de las generaciones.
- Asumir la educación ética y el compromiso social.

II. PERFIL PROFESIONAL DEL GRADUADO

- ✓ Selecciona y aplica a su actividad docente los recursos tecnológicos que mejor se adecuen al proceso de enseñanza – aprendizaje de su especialidad.
- ✓ Diseña y aplica estrategias para innovar el proceso educativo mediante la utilización de la Tecnología Educativa.
- ✓ Diseña, organiza, desarrolla y evalúa ambientes de aprendizaje innovador y/o enriquecido con la tecnología, en programas educativos orientados a la formación de niños, jóvenes y adultos.
- ✓ Participa eficientemente en la administración y desarrollo de proyectos tecnológicos para mejorar la calidad de la Educación contribuyendo al desarrollo institucional, local, regional y nacional.
- ✓ Diseña, construye y ejecuta estrategias de enseñanza aprendizaje que fomenten la creatividad, innovación, desarrollo de competencias y aprendizaje personalizado en el alumno.
- ✓ Investiga, analiza y evalúa recursos tecnológicos para evaluar el aprendizaje de los estudiantes.
- ✓ Diseña y ejecuta proyectos de investigación, incluida la Tesis de Maestría, dirigidos a la mejora del proceso educativo mediante el uso de la Tecnología.

III. PLAN DE ESTUDIOS

1er Semestre

N°	Asignaturas	Créditos	Pre-requisitos	Horas Teóricas	Horas Prácticas	Total Horas
1	Contexto Tecnológico y Aprendizaje Globalizado	4	-	32	64	96
2	El Computador como Herramienta de Aprendizaje	4	-	32	64	96
3	Seminario de Tecnología en Educación I	4	-	32	64	96
4	Metodología de la Investigación Científica	4	-	32	64	96
5	Creación de Nuevos Ambientes de Aprendizaje	2	-	16	32	48
6	Fundamentos Teóricos de la Computación Educativa	2	-	16	32	48
7	Tesis I	5	Metodología de la Investigación Científica	48	64	112

2do Semestre

N°	Asignaturas	Créditos	Pre-requisitos	Horas Teóricas	Horas Prácticas	Total Horas
1	Diseño de Páginas Web y Portales Educativos	2	-	16	32	48
2	Fundamentos de Ingeniería en Educación Escolar	2	-	16	32	48
3	Seminario de Tecnología en Educación II	4	Seminario de Tecnología en Educación I	32	64	96
4	Integración de Arte Ciencia y Tecnología en el Aula	4	-	32	64	96
5	Tecnología y Solución Creativa de Problemas	4	-	32	64	96
6	Instrumentos de Evaluación por Competencias en Entornos Virtuales	4	-	32	64	96
7	Tesis II	5	Tesis I	48	64	112

Total 50 créditos – 14 asignaturas

Duración 2 semestres académicos