



USMP

USMP  
VIRTUAL

# Carrera de Educación

- Modalidad Virtual de acuerdo a Ley -



**PAV**

PROGRAMAS  
ACADÉMICOS  
VIRTUALES

# Carrera de Educación

La carrera de Educación se desarrolla en 5 años, cuenta con 205 créditos y 54 asignaturas, de las cuales se desarrollan 30 asignaturas con un total de 101 créditos en línea; y 24 asignaturas con un total de 104 créditos en modalidad presencial.

## Objetivos Académicos



Formar profesionales de la educación que respondan a las necesidades formativas de los niños y adolescentes de los diversos niveles de la Educación Básica Regular, con estándares internacionales.



Desarrollar en los estudiantes las habilidades necesarias para diseñar, implementar y evaluar el proceso de enseñanza - aprendizaje, estimulando el trabajo colaborativo y la reflexión crítica de manera holística enfocada a la educación.



Promover la adquisición de habilidades y destrezas para el adecuado desarrollo del quehacer pedagógico, incluyendo aspectos de psicología, liderazgo, sociología, tecnología educativa e investigación.



Formar un profesional que sirva a la sociedad y a las instituciones educativas, desarrollando actividades en el campo de la docencia, la investigación y la tecnología, para el diseño, gestión y desarrollo de programas y proyectos educativos, que mejoren los procesos de enseñanza-aprendizaje.



Brindar a la sociedad un profesional integral con capacidad metodológica en la investigación e innovación educativa, y comprometido con el desarrollo socio educativo del país y la cultura en general.



# Plan de Estudios

## Asignaturas Virtuales

De la malla curricular de la carrera de Educación, se lista las 30 asignaturas que el estudiante lleva en línea en las aulas virtuales de la USMP. Las cuales suman un total de 101 créditos.

Asignaturas de Estudios Generales	Créditos
Matemática I	4
Realidad Nacional	4
Método de Estudios	3
Filosofía y Ética	3
Taller de Inducción a la Profesión	2
Taller de Expresión Oral	4
Actividades I	1
Inglés I	1
Matemática II	4
Metodología de la Investigación	4
Introducción a la Economía	4
Taller de Expresión Escrita	3
Actividades II	1
Inglés II	1
<b>Asignaturas Generales de Carrera de Educación</b>	<b>Créditos</b>
Emprendimiento	2
Introducción a la Administración	4
Idioma Extranjero I	4
Idioma Extranjero II	4
Psicología General	4
Cultura General I	4

Asignaturas de Formación Pedagógica	Créditos
Didáctica General	4
Pedagogía General	4
Corrientes y Metodologías Pedagógicas Contemporáneas	4
Currículo	4
Evaluación Educativa	4
Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) en Educación	4
Psicología del Aprendizaje	4
Recursos Educativos Digitales de Alto Impacto	4
Proyectos de Investigación como Herramienta de Aprendizaje I	4
Administración y Legislación Educativa	4



## Asignaturas Presenciales

De la malla curricular de la carrera de Educación, se lista las 24 asignaturas que el estudiante lleva en modalidad presencial. Las cuales suman un total de 104 créditos.

El estudiante puede elegir entre; Educación Inicial o Educación Secundaria Especialidad en Matemática e Informática, cada una de las cuales tiene 16 asignaturas.

Asignaturas de Formación Pedagógica	Créditos
Planificación y Gestión Educativa	4
Evaluación en Entornos de Aprendizaje Virtual	4
Seminario de Tesis I	4
Seminario de Tesis II	4
Electivo: Educación Inclusiva	4
Electivo: Andragogía	4
Asignaturas Generales de Carrera de Educación	Créditos
Electivo: Cultura General II	4
Electivo: Historia de la Educación	4
Asignaturas de Especialidad Nivel Inicial	Créditos
Estimulación Temprana I	4
Estimulación Temprana II	4
Estimulación Musical Infantil	4
Desarrollo de la Psicomotricidad del Niño	4
Iniciación en el Pensamiento Lógico Matemático	4
Expresión Dramática en Educación Inicial	4
Desarrollo del Lenguaje Infantil	4
Materiales Educativos para Educación Inicial	4
Desarrollo de Habilidades para la Lectoescritura	4
Literatura Infantil	4
Programación y Evaluación en Educación Inicial	4
Estimulación y Generación de Aprendizajes en niños menores de 3 años y Práctica*	8

\* Obligatorio en el noveno ciclo

\*\* Obligatorio en el décimo ciclo

Trabajo con Padres de Familia y Comunidad	4
Informática Aplicada a la Educación Inicial y Práctica**	8
Problemas de Desarrollo y Aprendizaje	4
Asignaturas Especialidad Matemática e Informática	Créditos
Introducción al Álgebra	4
Cálculo I	4
Álgebra I	4
Cálculo II	4
Álgebra II	4
Geometría	4
Ecuaciones Diferenciales	4
Didáctica de la Matemática y Práctica*	8
Creación de Materiales Multimedia y Actividades Interactivas	4
Creación en Flash y Edición de Videos Digitales	4
Aplicaciones Didácticas de la Web	4
Integración de las Tecnologías en el Diseño Pedagógico	4
Diseño de Páginas Web y Portales Educativos	4
Lenguaje de Programación I	4
Lenguaje de Programación II	4
Didáctica de la Informática Educativa y Práctica**	8

Cuando el estudiante culmina la primera etapa virtual de 30 asignaturas (101 créditos), pasa a la etapa presencial, para estudiar las 24 asignaturas que le faltan llevar (104 créditos).

De las 24 asignaturas en modalidad presencial, 16 de ellas son de especialidad a su elección entre las que ofrece la USMP.

# Egresado de Educación

## Requisitos

1. Haber aprobado como mínimo un total de 205 créditos.
2. Acreditar con documento probatorio de una universidad, la asistencia como mínimo, a 4 congresos o convenciones de educación.
3. Acreditar con documento probatorio de una institución reconocida, el conocimiento del idioma inglés, nivel intermedio.
4. Acreditar con documento probatorio de una Institución Educativa validado por la USMP, haber aprobado las prácticas profesionales de noveno y décimo ciclo.

## Perfil del Graduado

- Propicia acciones que favorecen el desarrollo integral de los agentes del proceso educativo.
- Participa de manera proactiva en los procesos del quehacer institucional.
- Reconoce las dimensiones del desarrollo de la persona: del niño, del adolescente, del joven y del adulto.
- Identifica y valora el papel educativo jugado por los diversos sectores de la población.
- Recupera y recrea la diversidad de saberes del pasado sobre las personas, elementos y procesos de la educación.
- Utiliza de manera adecuada las diversas tecnologías a su alcance.

## Grado y Títulos

### Grado que otorga :

- Bachiller en Educación.

### Título que otorga:

- Licenciado en Educación con mención en Inicial.
- Licenciado en Educación con mención en Matemática e Informática.



- Argumenta con fundamentos pedagógicos y tecnológicos las propuestas educativas que respondan a las necesidades de la comunidad.
- Aplica procesos metodológicos de programación teniendo en cuenta los niveles de concreción curricular.
- Diseña, ejecuta y evalúa instrumentos de programación curricular pertinentes.
- Aplica conocimientos de administración y gestión educativa.
- Plantea con visión de futuro acciones que respondan a las necesidades y desafíos educativos.
- Promueve la construcción del conocimiento en sus alumnos.



# Carrera de Educación

Calle Los Pinos 250  
San Isidro  
Lima 27 - Perú  
**Teléfono:** 362 0064  
anexo 1701  
[contacto@usmpvirtual.edu.pe](mailto:contacto@usmpvirtual.edu.pe)  
[www.usmpvirtual.edu.pe](http://www.usmpvirtual.edu.pe)



**USMP**

USMP  
VIRTUAL