



PAV

PROGRAMAS
ACADÉMICOS
VIRTUALES



USMP

INSTITUTO PARA
LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

Maestría en Educación

mención en Informática y Tecnología Educativa



Programa Virtual
de acuerdo a ley



INTRODUCCIÓN

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; convirtiéndose así en un concepto integrador del nuevo paradigma donde el espacio físico y la necesidad de sincronismo desaparece.

En este contexto, la Universidad de San Martín de Porres, con la finalidad de atender las necesidades de los profesionales de la educación de acceder a estudios de posgrado de manera no presencial, presenta la Maestría en Educación con mención en Informática y Tecnología Educativa, un Programa Virtual de acuerdo a ley; la cual 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 de Competencias en TIC para Docentes, y enriquecido con una orientación hacia las herramientas y servicios propios de la Web 2.0.

DIRIGIDO A

Todos los profesionales de la educación y otros que tengan interés de incursionar en el ámbito de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación 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.
- Educación de calidad con una metodología innovadora.
- 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 e-learning disponible las 24 horas del día.
- Acceso a la biblioteca on-line de la USMP.





OBJETIVOS ACADÉMICOS

Los objetivos académicos están orientados a 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 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.



PERFIL DEL GRADUADO

Utiliza con eficacia un conjunto de programas informáticos necesarios para el diseño, desarrollo y evaluación de acciones de E-learning; además, tiene capacidad y disposición para estar actualizado y aprender nuevos programas informáticos necesarios para el desempeño de su trabajo.

Hace uso de los programas informáticos que permiten desarrollar procesos de comunicación sincrónica y asincrónica durante las acciones de E-learning.

Selecciona y utiliza plataformas virtuales, valorando en cada momento las necesidades y posibilidades de la institución para la que trabaja, conociendo las características de las plataformas y explotando sus condiciones técnicas.

Realiza presentaciones de alto impacto utilizando los procedimientos de inserción de imágenes, audio, video y animaciones en plataformas virtuales.

Utiliza debidamente los procedimientos para gestionar como usuario las herramientas de comunicación: foros, chat, videoconferencia y correo electrónico.

Participa activamente en los procesos de integración de las nuevas tecnologías en el proceso educativo, a nivel del Plan de Estudios y de los Programas de las asignaturas.

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.



ADMISIÓN A LA MAESTRÍA

Son postulantes a un programa de maestría virtual, los graduados de nivel académico Bachiller, o su equivalente en el extranjero.

Se requiere los siguientes documentos:

1. Copia del Grado Académico de Bachiller en formato digital (no se acepta título profesional).
2. Copia del Documento Nacional de Identidad (DNI) en formato digital. Para el caso de postulante extranjero su equivalente.
3. Declaración jurada en formato digital de la validez de la documentación enviada y de no haber sido condenado por sentencia consentida o ejecutoria por los delitos de: terrorismo, apología del terrorismo, violación de la libertad sexual y/o tráfico ilícito de drogas.

Adicionalmente, se requiere:

4. Fotografía a color actual en formato digital (JPG).

Nota: Tamaño de la fotografía de 3.1 x 2.5 cm. o 71 x 88 pixel, con fondo blanco (sin anteojos, tomadas en estudio o con cámara digital). Peso máximo del archivo digital de 5 KB.

5. Voucher de pago por proceso de admisión en formato digital.

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.

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.

La inscripción en cada inicio de sus asignaturas es automática. Si un estudiante desaprueba una asignatura, deberá acogerse al Cronograma de Desarrollo de Asignaturas del siguiente semestre académico.



CALENDARIO ACADÉMICO

2017

SM	L	M	M	J	V	S	D
01							1
02	2	3	4	5	6	7	8
03	9	10	11	12	13	14	15
04	16	17	18	19	20	21	22
05	23	24	25	26	27	28	29
06	30	31	ENERO				

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

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

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

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

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

SM	L	M	M	J	V	S	D
27						1	2
28	3	4	5	6	7	8	9
29	10	11	12	13	14	15	16
30	17	18	19	20	21	22	23
31	24	25	26	27	28	29	30
32	31	JULIO					

SM	L	M	M	J	V	S	D
32		1	2	3	4	5	6
33	7	8	9	10	11	12	13
34	14	15	16	17	18	19	20
35	21	22	23	24	25	26	27
36	28	29	30	31	AGOSTO		

SM	L	M	M	J	V	S	D
36						1	2
37	3	4	5	6	7	8	9
38	10	11	12	13	14	15	16
39	17	18	19	20	21	22	23
40	24	25	26	27	28	29	30
	SEPTIEMBRE						

SM	L	M	M	J	V	S	D
40							1
41	2	3	4	5	6	7	8
42	9	10	11	12	13	14	15
43	16	17	18	19	20	21	22
44	23	24	25	26	27	28	29
45	30	31	OCTUBRE				

SM	L	M	M	J	V	S	D
45			1	2	3	4	5
46	6	7	8	9	10	11	12
47	13	14	15	16	17	18	19
48	20	21	22	23	24	25	26
49	27	28	29	30	NOVIEMBRE		

SM	L	M	M	J	V	S	D
49						1	2
50	3	4	5	6	7	8	9
51	10	11	12	13	14	15	16
52	17	18	19	20	21	22	23
53	24	25	26	27	28	29	30
	31	DICIEMBRE					

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	ENERO				

LEYENDA

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

Todos los estudiantes nuevos tendrán Inducción de 4 días.

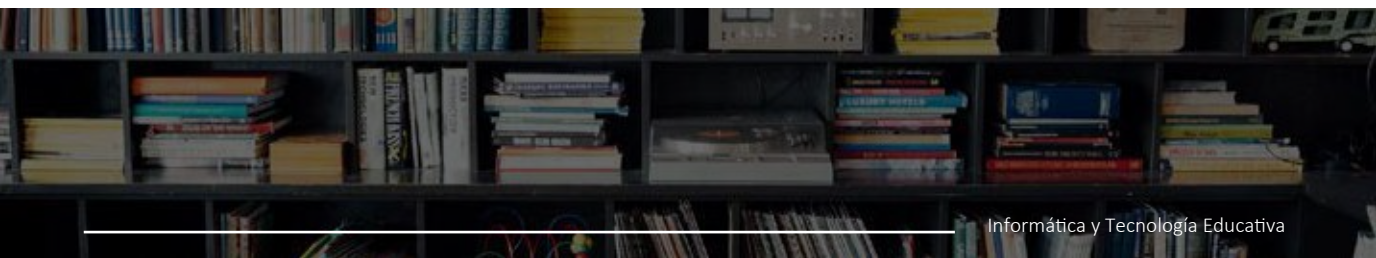


GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO

- 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.





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.



CENTRO DE ATENCIÓN

INFORMES E INSCRIPCIONES

Calle Los Pinos 250, San Isidro
Teléfonos: 362 0064 - **Anexo:** 1701
E-mail: contacto@usmpvirtual.edu.pe

HORARIOS DE ATENCIÓN

Lunes a viernes de 08:00 am a 09:30 pm.
Sábados de 09:30 am a 05:30 pm.



Maestría en Educación

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