

USMP | MAESTRÍA | EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN E-LEARNING PROGRAMACIÓN DE ASIGNATURAS

Asignaturas de la Maestría

Mes	Prioridad	Asignaturas	Crédito	Pre requisito
Junio 2023	1	Seminario de Tecnología en Educación I	4	-
	1	Metodología de la Investigación Científica	4	-
	2	Recursos educativos digitales de alto impacto	2	-
	2	Gestión de la Información	4	-
	3	Tesis I	5	Metodología de la Investigación Científica
	3	Tesis II *	5	Tesis I
Julio 2023	1	Contexto Tecnológico y Aprendizaje Globalizado	4	-
	1	El Computador como Herramienta de Aprendizaje	4	-
	2	Comunicación Pedagógica en Medios Digitales	2	-
	2	Creación de materiales multimedia y actividades interactivas	2	-
Agosto 2023	1	Seminario de Tecnología en Educación I	4	-
	1	Metodología de la Investigación Científica	4	-
	2	Aplicación de la TIC en el trabajo académico	4	-
	2	Edición de audio y video en recursos educativos	4	-
	3	Tesis I	5	Metodología de la Investigación Científica
	3	Tesis II *	5	Tesis I
Setiembre 2023	1	Contexto Tecnológico y Aprendizaje Globalizado	4	-
	1	El Computador como Herramienta de Aprendizaje	4	-
	2	Recursos educativos con herramientas de la Web 2.0	2	-
	2	Los MOOC y el Conectivismo como aprendizaje libre	4	-

Mes	Prioridad	Asignaturas	Crédito	Pre requisito
Octubre 2023	1	Seminario de Tecnología en Educación I	4	-
	1	Metodología de la Investigación Científica	4	-
	2	Recursos educativos digitales de alto impacto	2	-
	2	Gestión de la Información	4	-
	3	Tesis I	5	Metodología de la Investigación Científica
	3	Tesis II *	5	Tesis I
Noviembre 2023	1	El Computador como Herramienta de Aprendizaje	4	-
	2	Comunicación Pedagógica en Medios Digitales	2	-
	2	Creación de materiales multimedia y actividades interactivas	2	-
Diciembre 2023	1	Metodología de la Investigación Científica	4	-
	2	Aplicación de la TIC en el trabajo académico	4	-
	2	Edición de audio y video en recursos educativos	4	-
	3	Tesis I	5	Metodología de la Investigación Científica
	3	Tesis II *	5	Tesis I

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

Nota: Toda programación está sujeta a modificaciones y/o disponibilidad de cupos