


| | | | |
|---|--|-------------------------|----------------------------|
|  | Currículum de la Maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa | | |
| | NOMBRE | CARGO | FECHA |
| Elaborado por: | Ada Kanashiro | Director Académico | 04.03.19 |
| Revisado por: | Liliana Alvarado | Director General de EPG | 04.03.19 |
| Aprobado por: | Liliana Alvarado | Director General de EPG | 04.03.19 |
| | | | Código: EPG – CU008 |
| | | | Versión: 01 - 2019 |

1. FACULTAD / ESCUELA:

Escuela de Postgrado UTP

2. CARRERA

Maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa

3. MODALIDAD

Presencial

4. OBJETIVO:

El objetivo de la Maestría es facilitar la incorporación de competencias y herramientas que permiten al participante desempeñarse con excelencia en diversos roles ligados a la docencia de nivel superior a través del dominio de estrategias y metodologías aplicadas a la enseñanza, el aprendizaje o la gestión de en una institución educativas.

5. PERFIL DEL INGRESANTE:

El postulante de la Maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa de la Escuela de Postgrado UTP es un profesional que busca aportar al crecimiento económico y al bienestar social del país a través de la educación. Además, irá desarrollando durante la Maestría una serie de competencias que son parte de los objetivos de su formación que requieren algunas condiciones iniciales que se expresan en habilidades básicas relacionadas a las áreas evaluadas en los procesos de admisión éstas son las siguientes:

- Preguntas de cultura general: desarrolla pensamiento crítico para juzgar el entorno.
- Resolución de problemas: analiza y plantea soluciones a problemas matemáticos simples.
- Razonamiento verbal: razona, hace análisis de conclusiones lógicas posibles y necesarias y verifica los datos.
- Motivación para la postulación: sustenta su motivación para postular al programa y las competencias que buscar desarrollar.

6. PERFIL DEL EGRESADO:

6.1. DESCRIPCIÓN:

El egresado de la Maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa es un profesional capaz de:

- Ejercer la docencia a nivel universitario a través de la gestión del aprendizaje centrado en el desarrollo de las competencias del estudiante.
- Promover procesos de enseñanza constructivos, relevantes y adecuados enfocados en las necesidades de los estudiantes y la gestión de instituciones educativas.

- Aportar en los procesos educativos a través del uso de las Tecnologías de la Información y comunicación.
- Crear una cultura de calidad en la enseñanza compartida por todos los actores de las instituciones educativas.
- Promover programas y políticas de innovación que involucren a toda la comunidad educativa.
- Dirigir instituciones educativas de forma eficiente a través de la gestión académica pedagógica y administrativa.

6.2. COMPETENCIAS GENERALES:

Innovación y Espíritu Emprendedor: Aplica métodos para cuestionar el pensamiento convencional y plantear propuestas novedosas que hagan posible resolver las situaciones que se presentan. El emprendimiento permite crear nuevos modelos de negocio.

Liderazgo y Trabajo en Equipo: Aplica estrategias enfocadas en motivar a los miembros de su equipo para trabajar por el logro de objetivos comunes, además de influir en las creencias, valores y acciones del grupo para mantener el compromiso y lograr alto rendimiento.

Orientación a Resultados: Aplica estrategias para realizar seguimiento a los indicadores, con el objetivo de optimizar los resultados de la organización en general e implementar los ajustes necesarios.

Sensibilidad al Entorno: Adquiere habilidades para analizar la situación actual y obtener una visión holística de la realidad con problemáticas reales del mundo empresarial.

Visión Global e Integrada: Maneja herramientas que permiten identificar tendencias más allá de las fronteras y desarrollar habilidades para la gestión empresarial en diferentes contextos.

6.3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Mediación del Aprendizaje: Presenta los contenidos y herramientas empleando un lenguaje acorde al nivel de los estudiantes. Propone estrategias para asegurar el logro del aprendizaje auténtico y colaborativo. Aplica mecánicas de evaluación y retroalimentación.

Diseño Educativo: Plantea objetivos de aprendizaje alcanzables, para los cuales propone actividades que impulsan su logro. Selecciona y organiza contenidos relevantes y vigentes. Diseña y elabora recursos de aprendizaje significativos.

Gestión Educativa: Lidera procesos de sistematización y difusión de mejores prácticas a nivel institucional y de áreas. Adapta los procesos administrativos o educativos de acuerdo a los cambios en la legislación vigente. Se asegura de que todos los procesos administrativos y educativos se cumplan con eficacia.

Neurociencias y Aprendizaje: Promueve mejoras en las políticas educativas y administrativas, fundamentando sus propuestas en aportes de las neurociencias. Aplica principios de enseñanza y aprendizaje basados en la investigación neurocientífica para mejorar la facilitación y el diseño educativo.

6.4. AMBITO LABORAL:

La maestría forma profesionales con las competencias requeridas para desempeñarse en instituciones educativas de nivel superior tanto públicas como privadas en el Perú y en el mundo.

Universidades Privadas/Públicas Nacionales y Extranjeras: Docentes pertenecientes a las diferentes carreras y facultades que conforman la oferta educativa de acuerdo a los campos de su especialización y dominio, los cuales pueden ser: ingeniería, administración, medicina, educación, derecho, economía, contabilidad, ciencias políticas, matemática, química y artes, entre otros.

También puede llevar a cabo funciones como Director Académico, Director de Calidad Educativa, Director de Soporte al Estudiante, Director de Tecnologías para el Aprendizaje, Director de Carrera Profesional, Jefe Académico y Coordinador Académico, entre otros.

6.5. GRADO:

Grado Académico de Maestro en Docencia Universitaria y Gestión Educativa

| | CICLO 1 | CICLO 2 | CICLO 3 | CICLO 4 | |
|-----------------|--|--|--|---|-----------|
| CURSOS | Entorno Actual del Aprendizaje 2 | Neurociencia Educativa 2 | Ética y Responsabilidad Profesional 2 | Aprendizaje Colaborativo 2 | |
| | Metodologías de la Enseñanza 2 | Metodología Aplicada 2 | Tecnologías aplicadas a la Enseñanza 2 | Diseño Universal para el Aprendizaje (UDL) 2 | |
| | Aprendizaje Centrado en el Estudiante 2 | Evaluación del Aprendizaje 2 | Gestión del Talento Docente 2 | Gestión Estratégica Instituciones Educativas 2 | |
| | Diseño Instruccional 2 | Sistemas de Soporte al Estudiante 2 | Proceso de Creación de Programas Educativos 2 | Gestión de la Calidad Educativa 2 | |
| | Innovación y Design Thinking 2 | Coaching 2 | Presentaciones de Alto Impacto 2 | Legos Serious Play 1 | |
| | Liderazgo 2 | Investigación Educativa 2 | Tesis I 2 | Tesis II 3 | |
| CRÉDITOS | 12 | 12 | 12 | 12 | 48 |

8. PLAN DE ESTUDIO:

| | CURSO | TOTAL HORAS TEORÍA | TOTAL HORAS PRÁCTICA | CRÉDITOS | TIPO | PRE-REQUISITO |
|------------------|--|--------------------|----------------------|--------------|-------------|---------------|
| I CICLO | | | | | | |
| 100000GU04 | Entorno Actual del Aprendizaje | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 100000GU01 | Metodologías de la Enseñanza | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 100000GU02 | Aprendizaje Centrado en el Estudiante | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 100000GU03 | Diseño Instruccional | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 200000IE1A | Innovación y Design Thinking | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 100000GU05 | Liderazgo | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| TOTAL: | | | | 12.00 | | |
| II CICLO | | | | | | |
| 100000GU06 | Neurociencia Educativa | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 100000GU07 | Metodología Aplicada | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 100000GU08 | Evaluación del Aprendizaje | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 100000GU09 | Sistemas de Soporte al Estudiante | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 100000GU10 | Coaching | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 100000GU11 | Investigación Educativa | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| TOTAL: | | | | 12.00 | | |
| III CICLO | | | | | | |
| 100000GU12 | Ética y Responsabilidad Profesional | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 100000GU13 | Tecnologías aplicadas a la Enseñanza | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 100000GU14 | Gestión del Talento Docente | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 100000GU15 | Proceso de Creación de Programas Educativos | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 100000GU16 | Presentaciones de Alto Impacto | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 100000GU17 | Tesis I | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| TOTAL: | | | | 12.00 | | |
| IV CICLO | | | | | | |
| 100000GU18 | Aprendizaje Colaborativo | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 100000GU19 | Diseño Universal para el Aprendizaje (UDL) | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 100000GU20 | Gestión Estratégica Instituciones Educativas | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 100000GU21 | Gestión de la Calidad Educativa | 32 | 0 | 2.00 | Obligatorio | |
| 200000HL41 | Lego Serious Play | 16 | 0 | 1.00 | Obligatorio | |
| 100000GU22 | Tesis II | 48 | 0 | 3.00 | Obligatorio | GU17 |
| TOTAL: | | | | 12.00 | | |

9. CONTROL DE CAMBIOS

| Versión que está cambiando | Ítem | Detalle | Persona que solicitó el cambio |
|---|-------------|--|--|
| 01 – 2018 | 7 y 8 | <ul style="list-style-type: none">- Se especifican los prerrequisitos por curso.- Se cambia de 2 a 3 números de créditos para el curso “Tesis II”.- Se cambian nombres de los cursos: “Taller de Metodología Aplicada” por “Metodología Aplicada”, “Taller Lego Serious Play” por “Lego Serious Play”. | Liliana Alvarado Directora General UTP |