

	Currículum de la Maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa - Semipresencial		
	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 – CU013

Versión: 01 - 2019

1. FACULTAD / ESCUELA:

Escuela de Postgrado UTP

2. CARRERA

Maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa

3. MODALIDAD

Semipresencial

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

7. MALLA CURRICULAR:

	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	Inteligencia Emocional 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	Lego 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	
	Presencial	Virtual					
I CICLO							
100000GU04	Entorno Actual del Aprendizaje	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
100000GU01	Metodologías de la Enseñanza	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
100000GU02	Aprendizaje Centrado en el Estudiante	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
100000GU03	Diseño Instruccional	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
200000IE1A	Innovación y Design Thinking	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
100000GU05	Liderazgo	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
TOTAL:				12			
II CICLO							
100000GU06	Neurociencia Educativa	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
100000HL15	Inteligencia Emocional	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
100000GU08	Evaluación del Aprendizaje	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
100000GU09	Sistemas de Soporte al Estudiante	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
100000GU10	Coaching	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
100000GU11	Investigación Educativa	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
TOTAL:				12			
III CICLO							
100000GU12	Ética y Responsabilidad Profesional	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
100000GU13	Tecnologías aplicadas a la Enseñanza	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
100000GU14	Gestión del Talento Docente	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
100000GU15	Proceso de Creación de Programas Educativos	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
100000GU16	Presentaciones de Alto Impacto	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
100000GU17	Tesis I	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
TOTAL:				12			
IV CICLO							
100000GU18	Aprendizaje Colaborativo	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
100000GU19	Diseño Universal para el Aprendizaje (UDL)	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
100000GU20	Gestión Estratégica Instituciones Educativas	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
100000GU21	Gestión de la Calidad Educativa	0	32	0	2	Obligatorio	No hay pre requisito
200000HL41	Lego Serious Play	16	0	0	1	Obligatorio	No hay pre requisito
100000GU22	Tesis II	0	48	0	3	Obligatorio	GU17
TOTAL:				12			

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 cambian los códigos de los cursos: “Aprendizaje centrado en el estudiante” por 100000GU02, “Tesis II” por 100000GU22.- Se cambia el nombre de “Taller Lego Serious Play” por “Lego Serious Play”.	Liliana Alvarado Directora General UTP