

NIVEL, NOMBRE DEL PROGRAMA Y MODALIDAD**MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA E INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA****FACULTAD Y / O UNIDAD DE POSTGRADO****FACULTAD DE CIENCIAS PURAS Y NATURALES
UNIDAD DE POSTGRADO EN INFORMÁTICA****DIPGIS**

Resolución Facultativa No

Resolución del H. C. U. No.

OBJETIVO

Proporcionar a los profesionales los conocimientos, habilidades y competencias necesarias para utilizar de manera efectiva y ética la Informática y la inteligencia artificial en la enseñanza superior y la investigación científica, mejorando así la calidad de la educación y preparando a los estudiantes para un mundo digitalizado y en constante cambio.

DIPLOMA Y GRADO ACADÉMICO QUE OTORGA**Magister Scientiarum en Informática Educativa e Investigación científica****PERFIL DE LOS POSTULANTES**

- Educadores y Docentes: Profesionales del ámbito educativo interesados en integrar tecnologías avanzadas en sus prácticas pedagógicas.
- Investigadores: Individuos con una sólida formación en investigación que desean profundizar en el campo de la informática educativa.
- Profesionales de la Tecnología: Técnicos y especialistas en tecnologías de la información que buscan aplicar sus conocimientos en el ámbito educativo.
- Líderes Educativos: Personas en roles de liderazgo que desean implementar estrategias innovadoras y basadas en evidencia en sus instituciones educativas
- Profesionales y educadores del ámbito de la educación superior que deseen actualizar sus conocimientos para pensar de manera creativa y desarrollar soluciones innovadoras para los desafíos educativos utilizando la Informática y la IA.
- Profesionales con experiencia laboral relevante en el campo de la educación y la tecnología.
- Profesional con formación en áreas relacionadas con la educación, la tecnología, la informática, las ciencias de la computación u otros afines, para adquirir competencias específicas en el uso de las TIC en la educación superior.
- Profesionales en general que deseen incursionar en la educación superior

PERFIL DEL POSTGRUADO

- Posee un sólido conocimiento teórico y práctico sobre el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el ámbito de la educación superior. Está al tanto de las últimas tendencias, herramientas y enfoques en este campo.
- Ha desarrollado habilidades técnicas y digitales avanzadas en el manejo de herramientas y plataformas tecnológicas específicas utilizadas en la educación superior, como sistemas de gestión del aprendizaje, software educativo, aplicaciones móviles y recursos digitales.
- Es capaz de diseñar y desarrollar recursos educativos digitales interactivos, adaptados a las necesidades y objetivos de aprendizaje en el contexto de la educación superior. Puede crear contenido multimedia, actividades interactivas y evaluaciones en línea.
- Es capaz de integrar de manera efectiva las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación superior. Puede diseñar estrategias pedagógicas innovadoras que utilizan las TIC como herramientas para promover la participación activa, la colaboración y el aprendizaje autónomo.
- Tiene habilidades para evaluar de manera efectiva el aprendizaje de los estudiantes que se lleva a cabo con el apoyo de las TIC. Puede la gamificación como recurso de enseñanza
- Ha desarrollado habilidades de pensamiento crítico y reflexivo en relación con el uso de las TIC en la educación superior. Puede analizar y evaluar de manera crítica el impacto de las TIC en los procesos educativos, considerando aspectos como la equidad, la inclusión, la ética y la privacidad.
- Es capaz de liderar iniciativas y proyectos relacionados con la integración de las TIC en la educación superior. Pueden colaborar de manera efectiva con otros profesionales y actores del campo educativo, promoviendo la generación de redes y el intercambio de buenas prácticas.
- Reconoce la importancia de mantenerse actualizados en cuanto a las nuevas tendencias y avances en el campo de las TIC aplicadas a la educación superior. Está dispuesto a seguir aprendiendo y participar en actividades de desarrollo profesional para mejorar constantemente sus habilidades y conocimientos.
- Tiene la capacidad de Diseño y Planificación de Investigación:
- Tiene la capacidad de Capacidad para formular preguntas de investigación relevantes y definir objetivos claros.
- Es capaz de elaborar de propuestas de investigación bien estructuradas.
- Dominio en la búsqueda, análisis y síntesis de literatura científica.
- Conocimiento profundo de los métodos de investigación cualitativos y cuantitativos.
- Habilidad para seleccionar y aplicar técnicas de recolección de datos apropiadas.

Maestría en Informática Educativa e Investigación Científica

PROGRAMA	SIGLA	M A T E R I A
1. Diplomado en Educación Superior con Aplicación de Tecnologías Emergentes e Inteligencia Artificial	MIE01	1.1. Fundamentos de la Educación Superior basada en competencias y las Tecnologías Emergentes
	MIE02	1.2. Diseño de Cursos, desarrollo de contenidos y Recursos Educativos Digitales
	MIE03	1,3. Aprendizaje Basado en Datos y Analítica Educativa
	MIE04	1.4. Aprendizaje Basado en Juegos: Gamificación
	MIE05	1.5. Innovación y Liderazgo en Tecnología Educativa
	MIE06	1.6. Inteligencia Artificial en la Educación Proyecto Final (Monografía)
2. Especialidad en Investigación Científica asistida por Inteligencia Artificial	MIE07	2.1 Metodología de la Investigación Científica:
	MIE08	2.2 Estadística Aplicada a la Investigación:
	MIE09	2.3 Métodos cualitativos asistidos por IA
	MIE10	2.4 Seminario de Investigación
	MIE11	2.5 Taller de Tesis
	MIE12	2.6 Gestión de Proyectos de Investigación.
	MIE13	2.7 Comunicación Científica asistida por IA
	MIE14	2.8 Búsqueda y Gestión de Información Científica:

PLANTEL DOCENTE

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	DOCENTE
1.1. Fundamentos de la Educación Superior basada en competencias y las Tecnologías Emergentes	Ph.D.Ivan Cuevas Paucara
1.2. Diseño de Cursos, desarrollo de contenidos y Recursos Educativos Digitales	M.Sc.Sergio Calderón
1,3. Aprendizaje Basado en Datos y Analítica Educativa	Ph.D. Marisol Téllez
1.4. Aprendizaje Basado en Juegos: Gamificación	M.Sc.Reynaldo Zevallos Daza
1.5. Innovación y Liderazgo en Tecnología Educativa	MSC. Enrique Mariano Cordeiro
1.6. Inteligencia Artificial en la Educación Proyecto Final (Monografía)	MSC. Marcelo Palma Salas
2.1 Metodología de la Investigación Científica:	Ph.D.Ivan Cuevas Paucara
2.2 Estadística Aplicada a la Investigación:	M.Sc. Álvaro Chirino Gutiérrez
2.3 Métodos cualitativos asistidos por IA	M.Sc. Reynaldo Zeballos Daza
2.4 Seminario de Investigación	M.Sc. Rodrigo Avalos Quispe
2.5 Taller de Tesis	M.Sc. Rodrigo Avalos Quispe
2.6 Gestión de Proyectos de Investigación.	M. Sc. Gloria Cárdenas Robles
2.7 Comunicación Científica asistida por IA	MSC. Marcelo Palma Salas
2.8 Búsqueda y Gestión de Información Científica:	M.Sc. Dulfredo Rojas Valencia

REQUISITOS DE ADMISIÓN

1. Solicitud de admisión, dirigida al Coordinador del Postgrado en Informática(PGI)
2. Formulario de Inscripción (se recaba en el sitio Web del PGI)
3. Curriculum Vitae en formato electrónico (escaneado).
4. Fotocopia Legalizada del Título profesional en Provisión Nacional
5. Fotocopia Legalizada del Título Académico
6. Fotocopia simple del Certificado de Nacimiento Computarizado
7. Fotocopia simple de la Cédula de Identidad o pasaporte
8. Dos fotografías recientes (tamaño 4x4, de frente, en color y con fondo azul)
9. Fotocopia de la Boleta de pago por concepto de la colegiatura

Toda esta documentación debe ser presentada por los postulantes en el orden descrito en un folder verde con nepaco.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Publicación de la Convocatoria en un medio de prensa escrito:	No Aplica	
Registro de postulantes:	Desde 05 / 05 / 25	Hasta 09 / 05 / 25
Inscripción:	Desde 12 / 05 / 25	Hasta 23 / 05 / 25
Inicio de estudios	Desde 26 / 05 / 25	Hasta 26 / 11 / 25

DURACIÓN DEL PROGRAMA

18 meses

HORARIOS

Por definir

NÚMERO DE PLAZAS

40 plazas

COSTO EN BOLIVIANOS

Costo Matricula: 1.260.00 Bs/año
Costo Colegiatura: 20.000.00 Bs.
Modalidad de Pago: Al contado 18.700.00 Bs.

NOMBRE DEL COORDINADOR

M.Sc. Gloria Fátima Cárdenas Robles Teléfono móvil Whatsapp: 71202222

CONTACTO Y MAYOR INFORMACION

Dirección: Unidad de postgrado en Informática
Av. Villalón Nro. 1995, Monoblock Central, Edif. antiguo, oficina al lado del FEDSIUMSA

Teléfono: 2443367 Celular: 62531209

Página Web: <http://pgi.umsa.bo>

Correo Electrónico: postgradoINFO@fcpn.edu.bo

Facebook: Postgrado en Informática – FCPN – UMSA