

PROGRAMA ESPECIALIZADO EN
**TECNOLOGÍAS DE
LA INFORMACIÓN Y
LAS COMUNICACIONES
(TIC) APLICADAS A
LA EDUCACIÓN**



INICIO: 6 de setiembre



DURACIÓN:

48 horas



MODALIDAD:

Virtual
sincrónica



HORARIO:

Sábados
9:00 a. m. a 12:00 p. m.



CERTIFICACIÓN:

A nombre de la Escuela
de Posgrado USIL

**APLICACIÓN
PRÁCTICA**

Proyecto Integrador
Plan de acción y propuesta
de solución basada en el uso
de herramientas digitales.

**CONFERENCIA
INTERNACIONAL**

Innovación en la
educación.

Descripción del programa

Este programa se centra en temas clave como el diseño de contenidos digitales, la enseñanza en línea, la gestión de aulas virtuales, la evaluación educativa basada en las TIC y la adaptación de tecnologías emergentes para mejorar la pedagogía.

Los participantes de este programa adquieren habilidades avanzadas en el uso efectivo de la tecnología en el aula, lo que les permitirá crear experiencias de aprendizaje más dinámicas y personalizadas, impulsando así la calidad de la educación y la participación de los estudiantes, en la era digital.





Serás capaz de

1

Comprender los fundamentos y principios que sustentan el uso de la tecnología en la educación.

2

Diseñar contenidos educativos digitales, a través de la creación de materiales didácticos digitales que sean atractivos, accesibles y efectivos para la enseñanza.

3

Identificar las principales herramientas y plataformas educativas utilizadas en la enseñanza y gestión de aulas virtuales.

4

Comprender métodos y técnicas para evaluar el progreso de los estudiantes utilizando tecnología.

5

Explorar el potencial de la inteligencia artificial para personalizar el aprendizaje y ofrecer retroalimentación a los estudiantes.



Perfil del participante

- ▶ Docentes de todos los niveles educativos, que deseen fortalecer la integración de las tecnologías en la enseñanza.
- ▶ Profesionales encargados de la capacitación en entornos empresariales o instituciones de formación profesional que buscan utilizar la tecnología para mejorar la efectividad de la formación.

Requisitos de admisión

- ▶ Copia o foto de DNI (ambos lados).
- ▶ Ficha de inscripción.
- ▶ Acuerdo de matrícula.
- ▶ Experiencia laboral mínima de un año.



Skills

Al finalizar el programa dominarás las siguientes competencias:

- ▶ Diseño de contenido educativo.
- ▶ Gestión de aulas virtuales.
- ▶ Adaptación tecnológica.
- ▶ Diseño instruccional.
- ▶ Evaluación digital.
- ▶ Comunicación digital.
- ▶ Pensamiento crítico.
- ▶ Resolución de problemas tecnológicos.
- ▶ Colaboración y trabajo en equipo.

Por qué somos diferentes



Realizarás un Proyecto Integrador que consiste en un plan de acción y propuesta de solución basada en el uso de herramientas digitales.



El programa se centra en la aplicación práctica de las TIC, desarrollando las habilidades y aptitudes necesarias para integrarlas en la enseñanza de forma efectiva.



Docentes expertos que se desempeñan en compañías de gran prestigio a nivel nacional e internacional.



Uso de plataforma de *e-learning* Canvas.



Ruta de aprendizaje

1

Fundamentos y Principios del Uso de las TIC en Educación.

2

Creación de Contenidos y Recursos Didácticos Digitales.

3

Herramientas y Plataformas Para la Gestión de Experiencias de Enseñanza y Aprendizaje.

4

La Evaluación y su Implementación en Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje.

5

La Inteligencia Artificial y la Personalización de Experiencias de Aprendizaje.

Proyecto Integrador

Plan de acción y propuesta de solución basada en el uso de herramientas digitales.

Conferencia Internacional:

Innovación en la educación.

Potencia tu liderazgo y empleabilidad accediendo a los *workshops* exclusivos para nuestros estudiantes.

- ▶ Marca personal digital
- ▶ Networking
- ▶ LinkedIn
- ▶ Entrevistas efectivas

La Conferencia Internacional y los *workshops* son opcionales, a los que nuestros alumnos pueden acceder libremente hasta tres meses después de haber finalizado las clases de su programa.

Cursos

Fundamentos y Principios del Uso de las TIC en Educación

El curso explora las bases esenciales que respaldan la integración de la tecnología en el ámbito educativo, proporcionando a los participantes una visión comprehensiva de cómo la tecnología puede potenciar y transformar los procesos de aprendizaje.

- ▶ Tendencias educativas.
 - ▶ Pedagogía digital.
 - ▶ Seguridad y ética digital.
 - ▶ Gestión de la innovación educativa.
- Actividad práctica utilizando el aprendizaje basado en retos, análisis de casuísticas sobre tendencias educativas y cultura digital a través de un muro colaborativo.

Herramientas y Plataformas para la Gestión de Experiencias de Enseñanza y Aprendizaje

Busca desarrollar en los participantes la capacidad de seleccionar y utilizar apropiadamente herramientas y plataformas relevantes, optimizando así la administración de aulas virtuales y mejorando la experiencia educativa en entornos en línea. La identificación precisa de estas soluciones tecnológicas promueve la eficacia en la impartición de contenidos y la interacción en ambientes educativos virtuales.

- ▶ Sistemas de gestión del aprendizaje.
 - ▶ Herramientas de colaboración en línea.
 - ▶ Lineamientos para la gestión de experiencias de aprendizaje en línea.
 - ▶ Estándares de calidad educativa.
- Actividad práctica: Elaboración de un mapa mental sobre los LMS y los estándares de calidad.

Creación de Contenidos y Recursos Didácticos Digitales

El presente curso permite crear y elaborar recursos pedagógicos digitales impactantes; se centra en la creación de contenido educativo innovador que no solo capte la atención del estudiante, sino que también sea accesible y eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando la diversidad de los estudiantes.

- ▶ Diseño instruccional.
 - ▶ Lineamientos para el diseño y creación de contenidos digitales.
 - ▶ Lineamientos para el diseño y creación de recursos digitales.
 - ▶ Gamificación de experiencias formativas.
- Actividad práctica utilizando Aprendizaje Basado en Proyectos: Diseñando mi Experiencia de Aprendizaje Innovadora.
- Construye tu diseño instruccional y planifica en función de una necesidad educativa.

La EPG-USIL se reserva el derecho de cancelar o modificar las fechas de sus programas y comunicarlas con la debida anticipación.

Una vez iniciadas las clases no se podrá solicitar la devolución de la primera cuota.

La Evaluación y su Implementación en Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje

Busca capacitar a los participantes para implementar evaluaciones más dinámicas, personalizadas y alineadas con los avances tecnológicos, permitiendo así evaluaciones más precisas y ofrecer una retroalimentación significativa, promoviendo un ambiente educativo más adaptativo y centrado en el estudiante.

- ▶ La evaluación y sus significados en la virtualidad.
- ▶ Herramientas para el diseño, implementación y gestión de las evaluaciones.
- ▶ Metodologías ágiles.
- Actividad práctica utilizando Aprendizaje Basado en Proyectos: Desarrollando mi Experiencia de Aprendizaje Innovadora.
- Desarrolla los recursos planificados en función del Diseño instruccional
- Diseña los instrumentos e indicadores de evaluación.

La Inteligencia Artificial y la Personalización de Experiencias de Aprendizaje

Los participantes estarán preparados para aprovechar la potencia de la inteligencia artificial en la mejora de la experiencia educativa, fomentando la personalización del aprendizaje y la eficacia de la retroalimentación en entornos educativos modernos.

- ▶ La IA y el aprendizaje adaptativo.
- ▶ La construcción de prompts en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- ▶ Integración de herramientas y plataformas basadas en IA.
- ▶ Ética en el manejo de la IA.
- Actividad práctica utilizando Aprendizaje Basado en Retos: Mi proyecto IA.
- Desarrolla al menos dos recursos basados en IA y los incorpora a su proyecto de Experiencia de Aprendizaje Innovador.

Proyecto Integrador Plan de acción y propuesta de solución basada en el uso de herramientas digitales

El Proyecto Integrador será trabajado durante todo el programa, que permitirá a los participantes identificar situaciones y problemáticas reales de enseñanza y aprendizaje, así como diseñar posibles soluciones usando las TIC como herramientas; teniendo en cuenta criterios de: creatividad, innovación, adaptabilidad e inclusividad.

- Actividad teórico – práctica: Presentando mi Experiencia de Aprendizaje Innovadora. Presenta su proyecto a través de la técnica del Pecha Kucha.
- Presenta un informe escrito sobre los alcances de la actividad usando un DOFA.

El dictado de clases del programa se iniciará siempre que se alcance el número mínimo de alumnos matriculados establecido por USIL.

Para la entrega de certificados son requisitos indispensables alcanzar una nota mínima de 11 en cada uno de los cursos del programa, no haber superado el 30 % de inasistencias y haber cancelado la inversión económica total del programa.

Profesores *practitioners*



Ivonne Candissi 
Harvey López

Fundadora y gerenta general en SAIR Consultores (Perú) y del Grupo SAIR (Estados Unidos).

- ▶ Embajadora de la Red Mundo Atlántico (Europa).
- ▶ Miembro del Consejo Académico de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad Tecnológica Latinoamericana en Línea (UTEL). Miembro del Consejo Directivo del Centro de Investigaciones Científicas, Sociales y Tecnológicas del Perú (CICSTEP).
- ▶ Posdoctora en Filosofía y Ciencias de la Educación de Universidad Central de Venezuela.
- ▶ Doctora en Didáctica y Organización de Instituciones Educativas de la Universidad de Sevilla, España.
- ▶ Magíster en Educación con mención en Tecnologías de la Información y la Comunicación de la Universidad Central de Venezuela.
- ▶ Licenciada en Educación de la Universidad Central de Venezuela.

La EPG-USIL se reserva el derecho de modificar su plana docente, ya sea por motivos de fuerza mayor o por disponibilidad del profesor, sin afectar la calidad académica del programa.



Mg. Jorge Martínez 
Campoblanco

CEO *founder* del Centro de Investigaciones Científicas y Tecnológicas del Perú (CICSTEP).

- ▶ Ha sido consultor externo en Global Bureau Consulting SAC. Ha sido Presidente y CEO del Grupo Eduproject Internacional.
- ▶ *Speaker*, profesor y consultor en transformación digital (*e-learning*, analítica, marketing digital, cyber seguridad, *smart city*, gestión comunicacional político/electoral) y en proyectos sociales.
- ▶ Máster en Gestión Pública por la International Lifelong Learning University Curacao.
- ▶ Sociólogo de la Universidad Central de Venezuela.



Más información

📞 981 458 741

✉ informes.epg@usil.edu.pe

📘 @usileducacionejecutiva

🌐 EPGUSIL

#EducaciónEjecutivaUSIL

epg.usil.edu.pe

