EPG escuela de postgrado UPC

PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA
¿POR QUÉ UPC?
DOCENTES
CONTÁCTANOS
PROPUESTA ACADÉMICA

# Programa Especializado

## Innovación Educativa y Tecnologías Emergentes

Diseña e implementa experiencias de aprendizaje innovadoras utilizando Inteligencia Artificial (IA), Realidad Virtual (VR), Realidad Aumentada (AR), metaversos, gemelos digitales y técnicas de gamificación en diversos entornos de aprendizaje.

**SILVANA BALAREZO**
Directora del programa

## ¿Por qué el programa especializado en Innovación Educativa y Tecnologías Emergentes?

### CERTIFICACIÓN

Al culminar satisfactoriamente y aprobar el programa, el alumno obtendrá:

**— Certificado del Programa de Especialización en Innovación Educativa y Tecnologías Emergentes,** otorgado por la Escuela de Postgrado de la UPC.

### Malla curricular de vanguardia en innovación educativa

Los cursos desarrollan estrategias y herramientas para la implementación efectiva de las variables de mayor impacto en el éxito de proyectos educativos innovadores.

### Técnicas de innovación educativa

Cursos que brindan métodos y técnicas eficaces para integrar tecnologías emergentes en el aula, así como para proporcionar una experiencia de aprendizaje de alta calidad a los estudiantes.

### Curso enfocado en el diseño de un plan estratégico educativo

El entregable final del programa será un plan estratégico para la implementación de innovaciones educativas en instituciones académicas.

### Expertos con más de 15 años de experiencia en innovación educativa

Las clases son impartidas por expertos en educación que desempeñan o han ocupado posiciones destacadas en instituciones educativas y proyectos de innovación.

### Programa a distancia

Clases virtuales en vivo.

### Perfil del participante

- Docentes de educación básica y superior
- Coordinadores académicos
- Directores de instituciones educativas
- Consultores educativos
- Diseñadores instruccionales y especialistas en tecnología educativa
- Profesionales interesados en la tecnología educativa

### Aprendizajes del estudiante

— Aplicar tecnologías emergentes para transformar metodologías pedagógicas utilizando IA, VR, AR, y otras tecnologías emergentes en diversos entornos de aprendizaje.
— Diseñar al menos 3 prototipos de experiencias innovadoras con IA, VR o gamificación durante el programa.
— Aplicar principios éticos del uso de IA en entornos educativos.
— Promover el uso de gamificación y juegos serios para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes.
— Diseñar evaluaciones auténticas e innovadoras que aprovechen las nuevas tecnologías.
— Desarrollar competencias docentes para el uso apropiado de la IA en el proceso educativo, asegurando que los educadores estén equipados con las habilidades y conocimientos necesarios para integrar eficazmente la inteligencia artificial en sus prácticas pedagógicas.

## VISIÓN

Ser reconocidos por formar profesionales a nivel de maestría y especialidad con las más altas competencias profesionales y con liderazgo en la transformación del Perú.

## MISIÓN

Formar profesionales a nivel de maestría y especialidad. Líderes íntegros con visión global para que agreguen valor en las organizaciones y la sociedad, contribuyendo a transformar el Perú.

# ¿Por qué UPC?

### ACREDITACIÓN INTERNACIONAL*

WASC Senior College and University Commission

UPC es la única universidad peruana acreditada por WSCUC de los Estados Unidos de América, por el plazo máximo de 10 años bajo el mismo sistema y estándares que universidades Top 10 del mundo.

*"Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas is accredited by the WASC Senior College and University Commission (WSCUC), 985 Atlantic Avenue, Suite 100, Alameda, CA 94501, 510.748.9001."*

### INTERNACIONALIDAD*

— Más de 290 convenios en 34 países.
— 100% de los programas ofrecen experiencias internacionales.
— +12,000 alumnos han vivido una experiencia internacional.

### +7000 GRADUADOS**

De maestrías y másteres.

### 8 DE CADA 10 EGRESADOS**

Consiguieron mejoras profesionales y ascensos laborales.

*Ipsos Perú: Empleabilidad Postgrado 2020.*

*Información general de UPC.
**Información general de postgrado UPC.

DOCENTES

# Conoce más sobre nuestros docentes

## SILVANA BALAREZO

Docente de la mención en Ciencia de datos de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Actualmente, es Gerente de experiencia de aprendizaje digital en la UPC.

*UPC se reserva el derecho de hacer cambios en el listado de especialistas.

DOCENTES

# Conoce más sobre nuestros docentes

## JESSICA VLASICA

Directora del programa

Master en Tecnología Educativa de Universitat Rovira I Virgili, España. Gerente de Diseño de Entornos de Aprendizaje de la UPC. Docente de la mención en Ciencia de datos en UPC. Expert delegate Digital & Online Learning Working Group.

*UPC se reserva el derecho de hacer cambios en el listado de especialistas.

DOCENTES

# Conoce más sobre nuestros docentes

## JORGE BOSSIO

Profesional de Ciencias de la Información con Maestría en Administración de Empresas y estudios de maestría en Relaciones Internacionales.
Actualmente, es Director de Aprendizaje Digital e Innovación Educativa en la UPC, y Docente asociado.

*UPC se reserva el derecho de hacer cambios en el listado de especialistas.

> DOCENTES

# Conoce más sobre nuestros docentes

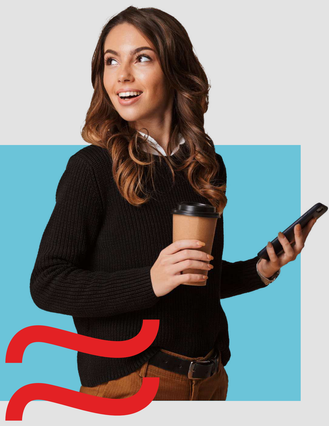
## > SILVIA LAVANDERA

Doctora en Tecnología Educativa por la Universidad de Huelva, España. Máster en Educación en Especialidad en Educación Tecnológica por la Universidad Tecnica de Lisboa. Ha sido Consultor de Educación en MINEDU. Directora de Calidad y Transformación Educativa en UTEC. Actualmente es Consultora Senior en CAPPES, Directora de EDUSUMMIT y Asesora Educativa del Consejo Asesor de ADEX.

*UPC se reserva el derecho de hacer cambios en el listado de especialistas.

> PROPUESTA ACADÉMICA

# Malla curricular del programa especializado en Innovación Educativa y Tecnologías Emergentes



## 1 DISEÑO DE EXPERIENCIAS INNOVADORAS CON IA

— Introducción a la IA en educación
— Herramientas de IA para la creación de contenidos educativos
Prompt Engineering (diseño de indicaciones)
— Personalización del aprendizaje con IA
— Ética y uso responsable de la IA en educación
— Proyectos de IA aplicados al aula

## 2 DISEÑO DE RECURSOS INMERSIVOS CON VR, AR Y XR

— Introducción a la VR, AR y los metaversos en educación
— Herramientas y plataformas para el diseño inmersivo
— Creación de recursos de aprendizaje en VR y AR
— Evaluación del impacto de los recursos inmersivos y criterios de accesibilidad
— Proyectos inmersivos aplicados al aula

## 3 GAMIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS

— Fundamentos de la gamificación en educación
— Diferencias y retos de la gamificación, los juegos serios y el aprendizaje basado en juegos
— Herramientas para la creación de experiencias gamificadas.
— Diseño narrativo y evaluación de motivación en experiencias gamificadas
— Proyectos de gamificación aplicados al aula

## 4 DISEÑO DE EVALUACIONES AUTÉNTICAS E INNOVADORAS

— Introducción a las evaluaciones auténticas
— Uso de IA para la creación de evaluaciones personalizadas
— Evaluaciones inmersivas con VR y AR
— Integración de juegos serios en las evaluaciones
— Proyectos de evaluación innovadora aplicados al aula

escuela de postgrado UPC

PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA

¿POR QUÉ UPC?

DOCENTES

CONTÁCTANOS

PROPUESTA ACADÉMICA

# Contáctanos


giancarlo.bravo@upc.pe

postgrado.upc.edu.pe

917 326 616

Av. Cádiz 446 - 450, San Isidro