



# INNOVACIÓN EDUCATIVA CON IA: NUEVAS RUTAS PARA PLANIFICAR Y EVALUAR EN EDUCACIÓN BÁSICA

(Inicial - Primaria - Secundaria)

Planifica, evalúa e innova en el aula  
con el apoyo de la inteligencia artificial

*¡No dejes pasar la oportunidad de  
mejorar tu productividad!*

## FUNDAMENTACIÓN

La educación básica regular enfrenta hoy el desafío de formar estudiantes capaces de comprender y transformar la realidad en un contexto complejo, cambiante y profundamente mediado por la tecnología. En este escenario, innovar no es una opción accesorio, sino una responsabilidad ética y pedagógica: implica revisar prácticas, modelos y creencias para construir experiencias de aprendizaje más significativas, inclusivas y humanizadoras.

La inteligencia artificial no reemplaza al docente, sino que lo apoya. Su valor está en liberar tiempo de tareas rutinarias y ofrecer herramientas que ayudan a personalizar el acompañamiento, fortalecer el pensamiento crítico y diseñar experiencias más creativas. Bien usada, la IA permite evaluar de manera más justa, atender la diversidad y dar retroalimentación que realmente ayude al crecimiento del estudiante.

Por lo cual, el curso propone explorar nuevas rutas para planificar y evaluar en Secundaria, e integrar herramientas de IA como apoyo a la toma de decisiones pedagógicas y como catalizador de enfoques centrados en el estudiante. La intención no es tecnificar la educación, sino humanizarla aún más: liberar tiempo y energía para que el docente pueda ejercer un rol profundamente pedagógico y relacional, y para que el aprendizaje se viva como un proceso creativo, reflexivo y colaborativo.

Formarse en innovación educativa con IA en definitiva, nos da la oportunidad de construir una escuela más justa, más pertinente y conectada con las necesidades del presente y del futuro, donde la tecnología esté al servicio del bienestar, la dignidad y el desarrollo pleno de las personas.

## PONENTE



### MG. SANDRA MONTES PAZ

→ Maestría en Educación con mención en Gestión Educativa, especialización internacional en Tecnopedagogía y Ecosistema Digital.



## OBJETIVO GENERAL

Diseñar, aplicar y evaluar propuestas pedagógicas innovadoras en educación básica, usando estratégicamente la inteligencia artificial de manera ética y crítica, para promover experiencias educativas humanizadoras. El objetivo es enriquecer la enseñanza, personalizar el aprendizaje y fortalecer la toma de decisiones docentes para el desarrollo integral de los estudiantes.



## CONTENIDOS

### MÓDULO 1: INNOVACIÓN EDUCATIVA CON IA

#### ✓ Sesión 1 — Innovación educativa y rol del docente en escenarios mediados por la IA

**Competencia específica:** Comprende la importancia de innovar en la educación básica regular, reconoce las aplicaciones básicas de la inteligencia artificial en el ámbito educativo y reflexiona sobre el nuevo rol del docente, considerando riesgos y dilemas éticos. Además, es capaz de proyectar escenarios futuros sobre la práctica docente.

**Contenidos:**

- ¿Por qué innovar en la educación básica?
- Introducción básica de la IA aplicada a la educación.
- El nuevo rol del docente: acompañar, guiar y fomentar pensamiento crítico.
- Riesgos y dilemas éticos: privacidad, sesgos, autoría y equidad.
- Dinámica: imaginar escenarios futuros del rol docente con IA.

### MÓDULO 2: PLANIFICACIÓN POR COMPETENCIAS Y EVALUACIÓN FORMATIVA

#### ✓ Sesión 2 — Diseño y coherencia curricular desde el enfoque por competencias.

**Competencia específica:** Comprende qué significa educar por competencias y aplica los elementos clave de la planificación (propósitos, resultados y evidencias). Es capaz de alinear competencias, estrategias y evaluación, elaborando una propuesta innovadora con apoyo de la inteligencia artificial.

**Contenidos:**

- Qué significa educar por competencias.
- Elementos clave de la planificación: propósito formativo, resultados y evidencias.
- Cómo alinear competencias, desempeños, estrategias y evaluación.
- Taller: Elaborar una planificación innovadora con apoyo de IA.

#### ✓ Sesión 3 — Evaluación formativa y retroalimentación significativa

**Competencia específica:** El estudiante aplica la evaluación formativa como proceso de aprendizaje basado en evidencias, utiliza criterios y estrategias de retroalimentación efectiva, y diseña instrumentos de evaluación (rúbricas, listas, diarios y portafolios) con apoyo de la inteligencia artificial.

**Contenidos:**

- Evaluación auténtica: aprender de las evidencias.
- Retroalimentación efectiva: criterios, tiempos y estrategias.
- Instrumentos: rúbricas, listas de cotejo, diarios y portafolios.
- Taller: crear instrumentos de evaluación formativos con IA (rúbricas, quizzes, retroalimentación personalizada).

## MÓDULO 3: SESIONES DE APRENDIZAJE, PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS Y METODOLOGÍAS ACTIVAS

### ✓ Sesión 4 — Diseño de sesiones de aprendizaje y proyectos interdisciplinarios.

**Competencia específica:** El docente participante diseña proyectos interdisciplinarios vinculados con situaciones reales y planifica sesiones de aprendizaje coherentes, definiendo propósitos, secuencias didácticas, estrategias de evaluación y recursos auténticos. Además, utiliza herramientas de IA para elaborar materiales adaptados a la educación básica regular (inicial - primaria - secundario).

**Contenidos:**

- Fundamentación de la interdisciplinariedad y vinculación con situaciones reales.
- Estructura de un proyecto interdisciplinar: fases, preguntas esenciales y productos.
- Diseño de sesiones de aprendizaje coherentes con el proyecto:
  - Propósito y resultados esperados
  - Secuencia didáctica y metodología
  - Estrategias de evaluación formativa y retroalimentación
  - Actividades auténticas y recursos didácticos
- Taller práctico de herramientas IA: Elaboración de recursos adaptados para la educación básica: proyectos - unidades - sesiones.

### ✓ Sesión 5— Metodologías activas para el aprendizaje significativo

**Competencia específica:** El docente participante aplica metodologías activas (ABP, aula invertida y gamificación) para fomentar pensamiento crítico, creatividad y colaboración, gestionando el trabajo en equipo y personalizando actividades con apoyo de la inteligencia artificial.

**Contenidos:**

- Estrategias: ABP, aprendizaje servicio, aula invertida, gamificación.
- Cómo fomentar pensamiento crítico, creatividad y colaboración.
- Gestión del trabajo en equipo.
- Taller: personalizar actividades con IA en metodologías activas (ABP, gamificación, entre otros).

### ✓ Sesión 6 y 7 - Diseño del producto final:

**Competencia específica:** El docente participante elabora y presenta una planificación innovadora (proyecto, unidad o sesiones gamificadas) junto con recursos didácticos (rúbricas, fichas, imágenes), integrando el uso de la inteligencia artificial para enriquecer el proceso educativo.

- Taller de aplicación: Elaboración y presentación de una planificación innovadora. (Proyecto - unidad - sesiones gamificadas) y recursos (rúbricas - fichas - imágenes) con la IA.

### ✓ Sesión 8:

El docente participante comparte y analiza experiencias innovadoras, participa en procesos de autoevaluación y coevaluación, y establece compromisos claros para aplicar lo aprendido en su práctica profesional.

- Presentación e intercambio de experiencias innovadoras.
- Autoevaluación y coevaluación del proceso.
- Compromisos de aplicación en la práctica docente.



## METODOLOGÍA

---

El curso se desarrolla en modalidad virtual, combinando sesiones sincrónicas (en tiempo real mediante plataforma digital) y actividades asincrónicas (de estudio y trabajo autónomo).

**Sesiones sincrónicas:** Clases participativas, análisis de casos, exposiciones y talleres colaborativos.

**Actividades asincrónicas o de estudio personal:** Lecturas guiadas, fichas de reflexión, tareas de aplicación, foros (conversatorios) y elaboración del producto final.

**Actividades previas a la clase:** Revisión de materiales, lecturas breves y/o preparación de preguntas para el encuentro sincrónico.



## EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

---

Actividad	Porcentaje
Participación en clase	30%
Trabajo o actividad aplicada	30%
Producto o proyecto final	40%

### Condiciones de aprobación:

- Asistencia mínima del 70% a las clases sincrónicas.
- Nota mínima aprobatoria: 14 sobre 20.



## CERTIFICACIÓN

---

Se otorgará certificación por un total de **60 horas pedagógicas**, a nombre del Centro de Servicios Educativos para el Desarrollo (CESED) de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades – Universidad Católica Sedes Sapientiae (UCSS), a los participantes que cumplan con las condiciones establecidas para el curso.



## INVERSIÓN

---

- **Público en general:** S/. 140
- **Estudiantes y Egresados UCSS:** S/. 100



## PROCESO DE INSCRIPCIÓN

---

1. Ingrese a la aplicación del **BBVA** o acérquese a un agente del BBVA.
2. Seleccione la opción **PAGAR SERVICIOS**.
3. Digite el nombre del servicio: **OTROS PAGOS UCSS**.
4. Escriba el **N.º de DNI del estudiante** (es importante brindar este dato correctamente).
5. Digite el código a pagar y confirma el importe a pagar.

**Público en general: S/. 140 (CÓDIGO DE PAGO: 02676).**

**Estudiantes y Egresados UCSS: S/. 100 (CÓDIGO DE PAGO: 02677).**

6. Verifique que los datos sean correctos y confirme el pago.
7. Finalmente, enviar el voucher de pago al correo [cesedvirtual@ucss.edu.pe](mailto:cesedvirtual@ucss.edu.pe), indicando nombre completo, DNI, correo y nombre del curso.

\* Se le enviará una respuesta a su mail aceptando su inscripción, el link del aula virtual y las indicaciones para el inicio del curso.



**Del 3 al 26 de Junio**

**Duración: 1 mes**

- **Horario:** Miércoles y viernes de 7:00 a 9:00 p.m.
- **Modalidad:** Virtual **ZOOM**
- **Duración total:** 60 horas pedagógicas (combinadas entre sesiones sincrónicas y actividades asincrónicas).

<https://cesed.ucss.edu.pe/>