

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - HUARMACA**Resolución Directoral N.º 00111 2026****Oficina de Personal
UGEL-HUARMACA****Proyecto: 00108****Fecha: 15/01/2026**Huarmaca, **16 ENE 2026**

Visto, el Plan del Curso Internacional Gratuito 2026; denominado "**Metodologías Activas con la Inteligencia Artificial y Herramientas Digitales**", el Oficio N°033-2025-ICITEPC, el Informe N°01-2026-**GOB.REG.PIURA/DREP.UE.310-UGEL-Hca/EEP**, el Informe N°003-2026-**GOB.REG.PIURA-DREP-UGEL.H-AEB/J**, el Memorándum N°046-2026-**GOB.REG.PIURA-DREP-UGEL.H/D**, y demás documentos anexos con un total de treinta y uno (31) folios útiles, y ;

CONSIDERANDO:

Que, la Unidad de Gestión Educativa Local N°310-Huarmaca, es una Instancia de Ejecución descentralizada del Gobierno Regional con autonomía en el ámbito de su competencia tal como establece la Ley N°28302 que modifica el primer párrafo del Art.73 de la Ley General de Educación, concordante con el Art.141 de su reglamento;

Que, el artículo 56 de la Ley N°28044-Ley General de Educación concordante con el artículo 121 de D.S N°011-2012-ED, su reglamento; prescriben: "El profesor es el agente fundamental del proceso educativo y tiene como misión contribuir eficazmente en la formación de los estudiantes en todas las dimensiones del desarrollo humano. Por la naturaleza de su función requiere contar con idoneidad profesional, solvencia moral y salud emocional y mental para ejercer sus funciones cuidando la integridad de los estudiantes. En el ejercicio de sus funciones, se capacita y actualiza para asegurar el logro de los aprendizajes establecidos en el currículo, reconoce las posibilidades de aprender de sus estudiantes, valora y respeta su diversidad, promueve el desarrollo de su talento y brinda una educación de calidad con un enfoque intercultural e inclusivo",

Que, el artículo 74 de la Ley N°28044-Ley General de Educación, en el inciso p) prescribe: es función de la Unidad de Gestión Educativa Local, identificar las necesidades de capacitación del personal docente y administrativo y desarrollar programas de capacitación, así como brindar facilidades para la superación profesional;

Que, mediante Resolución Directoral Regional N°07049-2020, se aprueba la Directiva N°12-2020-**GOB.REG.PIURA-DREP-DEB-D**, "Normas y Orientaciones para la Organización, Ejecución, Certificación y Auspicio de Eventos y Programas de Capacitación, Actualización y/o Especialización a cargo de Instituciones Públicas y Privadas",

Que, el Curso Internacional Gratuito "Metodologías Activas con la Inteligencia Artificial y Herramientas Digitales", tiene como objetivo fortalecer las competencias digitales de los docentes que les permita aprovechar las oportunidades que ofrecen las tecnologías emergentes en el ámbito educativo, es por ello que, a través de esta capacitación, se propone dotar a los profesores de herramientas tecnológicas basadas en la Inteligencia Artificial, que puedan integrarse de manera efectiva en su labor diaria. Estas herramientas no solo tienen el potencial de facilitar las tareas pedagógicas, sino también de generar avances significativos en el aprendizaje de los estudiantes, por otro lado esta capacitación promueve la creación de contenidos digitales propios por parte de los docentes, utilizando herramientas de Inteligencia Artificial. De

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - HUARMACA

Resolución Directoral N.º 00111 2026

este modo, podrán contextualizar dichos contenidos según la realidad y las necesidades particulares de sus estudiantes, así como alinearlos con su planificación anual.

Que, mediante Oficio N°033-2025-ICITEPC, suscrito por el Coordinador Académico y Jefe de AGP del Instituto Científico Tecnológico Peruano Chino - ICITEPC, hace llegar la propuesta para su aprobación; del Plan del Curso Internacional Gratuito titulado: "METODOLOGIAS ACTIVAS CON LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y HERRAMIENTAS DIGITALES", dirigido a los maestros y personal administrativo de la Jurisdicción de la UGEL-Huarmaca, con el objetivo de impulsar el uso de plataformas virtuales basadas en Inteligencia Artificial para mejorar la labor docente;

Que, con Informe N°01-2026-GOB.REG.PIURA/DREP-UE.310-UGEL-Hca/EEP, de fecha 12 de Enero de 2026, remite al Área de Educación Básica-UGEL Huarmaca, la propuesta del Curso Internacional Gratuito denominado "Metodologías Activas con la Inteligencia Artificial y Herramientas Digitales", para su aprobación mediante acto resolutivo;

Que, mediante Informe N°003-2026-GOB.REG.PIURA-DREP-UGEL-H-AEB/J, de fecha 14 de Enero de 2026, la Jefa (e) del Área de Educación Básica de UGEL-Huarmaca, en atención al Informe de la referencia, traslada a la Dirección de la Unidad de Gestión Educativa Local la propuesta del Curso Internacional Gratuito denominado "Metodologías Activas con la Inteligencia Artificial y Herramientas Digitales", con la finalidad que disponga su aprobación mediante acto resolutivo;

Que, mediante Memorándum N°046-2026-GOB.REG.PIURA-DREP.UGEL.H/D, de fecha 15 de enero de 2026, Dispone Proyectar Resolución Directoral Aprobando el Curso Internacional Gratuito denominado "METODOLOGIAS ACTIVAS CON LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y HERRAMIENTAS DIGITALES", dirigido a docentes y personal administrativo de la Jurisdicción de UGEL-Huarmaca, con el objetivo de impulsar el Uso de plataformas virtuales basadas en Inteligencia Artificial para mejorar la labor docente;

Que, estando a lo dispuesto por el Órgano de Dirección de la Unidad de Gestión Educativa Local N°310-Huarmaca, lo ejecutado por el Área de Recursos Humanos; mediante proveído N°030-2026, de fecha 15 de Enero de 2026; se procede a emitir acto resolutivo;

Estando a lo dispuesto por el TUO de la Ley N°27444-Ley del Procedimiento Administrativo General, Ley N°28044-Ley General de Educación; y las conferidas por Resolución Directoral Regional N°012814 de fecha 24-11-2025;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO : APROBAR, el Curso Internacional Gratuito denominado "METODOLOGIAS ACTIVAS CON LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y HERRAMIENTAS DIGITALES" del Instituto Científico Tecnológico Peruano Chino - ICITEPC, dirigido a maestros y personal administrativo de la jurisdicción de la UGEL-Huarmaca;

ARTÍCULO SEGUNDO.- DISPONER, el refrendo de los Certificados del Curso Internacional Gratuito denominado "Metodologías Activas con la Inteligencia Artificial y Herramientas

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - HUARMACA

Resolución Directoral N.º 00111 2026

Digitales " por parte de la Dirección de la UGEL-Huarmaca.

ARTÍCULO TERCERO.- DISPONER, que la Oficina de Trámite Documentario de la Unidad de Gestión Educativa Local-Huarmaca, notifique la presente resolución; de la forma y plazos que establece el Decreto Supremo N°004-2019-JUS, que aprueba el Texto Único Ordenado de la Ley N° 27444-Ley del Procedimiento Administrativo General,

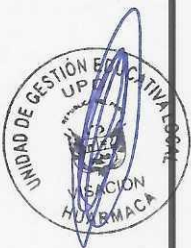
Regístrese, Comuníquese y archívese



DR. EDIMIO SUYON

DIRECTOR DE LA UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL
UGEL - HUARMACA

EMS/D.UGEL
JACC/D.ADM
MSZID.UPDI
CEGM.RR.HH



"DECENIO DE LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES PARA MUJERES Y HOMBRES"

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Cajamarca, diciembre del 2025

OFICIO N° 033-2025-ICITEPC

Señor : Dr. Edi Mío Suyón.

Director. UGEL Huarmaca

Asunto : Autorización y Acto Resolutivo.

Referencia : CURSO INTERNACIONAL GRATUITO: "METODOLOGIAS
ACTIVAS CON IA Y HERRAMIENTAS DIGITALES"

Me permito dirigirme a usted con el propósito de saludarle cordialmente y, al mismo tiempo, presentar la siguiente solicitud:

El Instituto Científico Tecnológico Peruano Chino, comprometido con la formación continua de los docentes, viene desarrollando **capacitaciones gratuitas**, orientadas al uso pedagógico de las TIC y, especialmente, en el empleo de herramientas de Inteligencia Artificial aplicadas al trabajo docente. Nuestro principal objetivo es fortalecer las competencias digitales de los docentes, permitiéndoles enfrentar con éxito los desafíos que plantea la sociedad de la información y aprovechar las oportunidades que ofrecen las tecnologías emergentes en el ámbito educativo. En ese marco, dichas capacitaciones contemplan la **emisión de un certificado gratuito de 220 horas pedagógicas**, como reconocimiento a la participación y cumplimiento académico de los docentes inscritos.

En atención a lo expuesto, solicito respetuosamente que se tenga a bien **AUTORIZAR**, mediante Resolución Directoral, la realización del curso virtual docente titulado: "Metodologías activas con IA y Herramientas digitales". Asimismo, solicitamos su valiosa colaboración con la difusión del presente, mediante su página institucional y la firma de los certificados que se otorgarán a cada uno de los docentes participantes como reconocimiento a su esfuerzo y compromiso.

Aprovecho esta oportunidad para expresar mi más sincero agradecimiento por su constante apoyo y colaboración. Sin más particular, me despido de usted reiterando mi especial consideración y estima.



[Firma manuscrita]
Dr. Julio Edwin Vásquez Villena
Coordinador Académico y Jefe de AGP
ICITEPC

Curso Internacional Gratuito



METODOLOGIAS ACTIVAS CON IA Y HERRAMIENTAS DIGITALES



✓Certificación oficial gratuita por 220 horas

La IA no es el Futuro, es el Presente

2026

ICITEPC



"El requisito del éxito es la prontitud en tus decisiones"

**CURSO INTERNACIONAL GRATUITO:
"METODOLOGÍAS ACTIVAS CON IA Y HERRAMIENTAS DIGITALES"**

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1) Entidad organizadora: ICITEPC

Instituto Científico Tecnológico Peruano Chino.

2) Responsables ICITEPC:

- Dr. Vásquez Villena Julio Edwin.

3) Responsables de la capacitación:

- Dr. Díaz Ortiz Walter Demetrio.

- Dr. Ferro Vásquez Arturo.

4) Duración del evento : 01 mes.

- 02 semanas sincrónicas.

- 02 semanas asincrónicas.

5) Fechas y horario

a) **Fecha de inicio** : 20 de abril del 2026.

b) **Fecha de término** : 15 de mayo del 2026.

c) **Horario** : De 7:30 p.m. a 9:30 p.m.

d) **Periodicidad** : Las actividades se realizarán de lunes a viernes durante cada semana del período señalado.

6) Lugar de ejecución : Vía Zoom.

7) Dirección Física : Av. Mártires de Uchuracay 1811.
Barrio San Martin CAJAMARCA.

8) Beneficiarios : Docentes de los diferentes niveles de la EBR: Inicial, Primaria, Secundaria, EBA, EBE, y Técnico Productivo.

9) Modalidad : Virtual - Distancia.

10) Teléfono de contacto: 927 902 796 – 910 052 988

11) Correo: icitepc01@gmail.com

12) Datos de la UGEL Huarmaca:

- **Director** : Edi Mío Suyón..
- **Dirección** : Mz. H Lt. H09 – Lt. 6, Barrio La Primavera, Huarmaca.
- **Teléfono** : 954 468 344.

II. FUNDAMENTACIÓN:

1) SOCIAL:

El Instituto Científico Tecnológico Peruano Chino, plenamente consciente de cómo las herramientas virtuales basadas en inteligencia artificial están transformando diversos aspectos de la sociedad, y en particular los procesos educativos, reconoce el papel fundamental que los docentes desempeñan en este cambio. Por ello, a través de esta capacitación, se propone dotar a los profesores de herramientas tecnológicas basadas en inteligencia artificial que puedan integrarse de manera efectiva en su labor diaria. Estas herramientas no solo tienen el potencial de facilitar las tareas pedagógicas, sino también de generar avances significativos en el aprendizaje de los estudiantes.

Además, la capacitación busca proporcionar a los docentes conocimientos, habilidades y enfoques pedagógicos que les permitan incorporar la inteligencia artificial como un recurso estratégico en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El objetivo es formar profesores capaces de integrar estos recursos tecnológicos en sus actividades educativas cotidianas, diseñando estrategias innovadoras que respondan a los retos específicos de sus áreas curriculares y planteen soluciones prácticas para mejorar los resultados educativos.

Por otro lado, esta capacitación también promueve la creación de contenidos digitales propios por parte de los docentes, utilizando herramientas de inteligencia artificial. De este modo, podrán contextualizar dichos contenidos según la realidad y las necesidades particulares de sus estudiantes, así como alinearlos con su planificación anual.

En suma, esta iniciativa busca fortalecer las competencias digitales de los docentes en el uso pedagógico de la inteligencia artificial, contribuyendo a su desarrollo profesional y al avance del sistema educativo en su conjunto, y sobre todo lograr aprendizajes significativos en sus estudiantes.

2) LEGAL:

- ♻ Ley N° 31814 (2023): Ley que promueve el uso de la inteligencia artificial en favor del desarrollo económico y social del país.
- ♻ Resolución Viceministerial N° 033-2023-MINEDU (2023): Estrategia Nacional de Educación Digital.
- ♻ Resolución Ministerial N° 119-2022-MINEDU (2022): Lineamientos para la Integración de Tecnologías Digitales en Instituciones Educativas.
- ♻ Decreto Supremo N° 029-2021-PCM (2021): Reglamento de la Ley de Gobierno Digital.
- ♻ Ley N° 31224 (2021): Ley de Organización y Funciones del Ministerio de Educación.
- ♻ Resolución Viceministerial N° 234-2021-MINEDU (2021): Lineamientos para la Incorporación de Tecnologías Digitales en la Educación Básica.
- ♻ Constitución Política del Perú.
- ♻ Ley General de Educación N° 28044-modificatorias 28123-28302.
- ♻ Ley del Profesorado N° 24029, modificado por la Ley N° 25212 y Reglamento D.S. N° 1990-ED.
- ♻ Ley de la Nueva Carrera Pública Magisterial N° 29062.
- ♻ Ley de Reforma Magisterial N° 29944.
- ♻ R.M. N° 0547-2012-ED, que aprueba los lineamientos “Marco de Buen Desempeño Docente para docentes de EBR.
- ♻ R.M. N° 0440-2008-ED, que aprueba el Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular.
- ♻ Directiva N° 90-2007/DIGETE Orientaciones para el Desarrollo de las Actividades Pedagógicas en las Instituciones Educativas atendidas por la Dirección General de Tecnologías Educativas.
- ♻ Directiva N°57-2008-DIGETE Normas Complementarias para la Aplicación de Tecnologías educativas en las Instituciones Educativas en el año 2008.
- ♻ Directiva N° 040-2010 ME/VMGP-DIGETE Normas de aplicación de Tecnologías de Tecnologías de información y comunicación en los centros de Recursos Tecnológicos CRT y en las Aulas de Innovación Pedagógica AIP de las Instituciones Educativas de Gestión Pública.

III. OBJETIVOS:

1) General:

Usar plataformas virtuales basadas en inteligencia artificial para mejorar la labor docente.

2) Específicos:

- a. Obtener conocimientos avanzados en el uso de los principales ChatBot textuales, para la creación de imágenes y la creación de sesiones de aprendizaje con IA: Califica, ChatGPT, Bing AI, Gemini y Copilot.
- b. Aprender a utilizar las herramientas virtuales basadas en inteligencia artificial para el manejo y creación de audios: Suno AI, y ElevenLabs.
- c. Aprender a utilizar las herramientas virtuales basadas en inteligencia artificial para el manejo y la creación de videos: Edpuzzle, Vidnoz, Adobe Express, HeyGen, D-ID.
- d. Aprender a utilizar las herramientas virtuales basadas en inteligencia artificial para la creación de presentaciones: Tome, Simplifield y Gamma.
- e. Aprender a utilizar las herramientas virtuales basadas en inteligencia artificial para el manejo de PDF: ChatPDF, Humata y LighPDF, AskYourPDF, HiPDF.
- f. Diseñar y preparar materiales didácticos con soporte en inteligencia artificial que faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- g. Lograr que los profesores tengan una actitud positiva hacia el uso de la tecnología en el aula.
- h. Adquirir el hábito de planificar el currículum integrando la inteligencia artificial en su labor docente.

IV. Meta De Participantes – 1,000

V. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES SINCRÓNICAS

SEMANA 1		
MALLA CURRICULAR		
CHATBOOT GENERADORES DE TEXTO E IMÁGENES Y SESIONES DE APRENDIZAJE: ☞ Califica, ☞ ChatGPT, ☞ Bing AI, ☞ Gemini y ☞ Copilot	HERRAMIENTAS VIRTUALES BASADAS EN IA PARA EL MANEJO Y CREACIÓN DE AUDIOS: ☞ Suno AI, ☞ ElevenLabs.	
SEMANA 2		
MALLA CURRICULAR		
HERRAMIENTAS VIRTUALES BASADAS EN IA PARA MANEJO Y LA CREACIÓN DE VIDEOS: ☞ Edpuzzle ☞ Vidnoz ☞ Adobe Express ☞ HeyGen ☞ D-ID	HERRAMIENTAS VIRTUALES BASADAS EN IA PARA LA CREACIÓN DE PRESENTACIONES: ☞ Tome, ☞ Simplifield y ☞ Gamma.	HERRAMIENTAS VIRTUALES BASADAS EN IA PARA EL MANEJO DE PDF Y OTROS: ☞ ChatPDF ☞ Humata ☞ LighPDF ☞ AskYourPDF ☞ HiPDF.

VI. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS

OBJETIVO ESPECÍFICO	SEMANA 3:	
	CREACIÓN Y EXPLORACIÓN CON IA	SEMANA 4: APLICACIÓN Y PRODUCCIÓN CON IA
Uso de ChatBots y creación de imágenes con IA	- Elaborar una sesión de aprendizaje con ChatGPT, Gemini o Copilot.	- Refinar y mejorar la sesión integrando imágenes creadas con Bing AI.
Creación y manejo de audios con IA	- Crear un audio explicativo con ElevenLabs o Suno AI sobre un tema educativo.	- Integrar el audio en una actividad didáctica (ejemplo: podcast o narración interactiva).
Creación y edición de videos con IA	- Generar un video educativo corto (1-3 minutos) con Vidnoz o HeyGen.	- Usar Edpuzzle para añadir preguntas interactivas al video creado.
Creación de presentaciones con IA	- Elaborar una presentación con Tome, Simplified o Gamma sobre un tema del currículo.	- Diseñar una actividad de enseñanza con la presentación como recurso principal.
Manejo y análisis de documentos PDF con IA	- Usar ChatPDF o AskYourPDF para generar un resumen de un documento académico.	- Aplicar la IA para generar preguntas clave y actividades a partir de un PDF educativo.

Los productos elaborados durante las dos semanas asincrónicas deberán ser subidos al aula virtual en Google Classroom. Cada participante deberá entregar sus actividades en los plazos establecidos, asegurándose de aplicar las herramientas de inteligencia artificial según los objetivos del curso.

Esta plataforma permitirá organizar y evaluar los trabajos de manera eficiente, facilitando el acceso a retroalimentación y el seguimiento del aprendizaje.

VI. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS

OBJETIVO ESPECÍFICO	SEMANA 3: CREACIÓN Y EXPLORACIÓN CON IA	SEMANA 4: APLICACIÓN Y PRODUCCIÓN CON IA
Uso de ChatBots y creación de imágenes con IA	- Elaborar una sesión de aprendizaje con ChatGPT, Gemini o Copilot.	- Refinar y mejorar la sesión integrando imágenes creadas con Bing AI.
Creación y manejo de audios con IA	- Crear un audio explicativo con ElevenLabs o Suno AI sobre un tema educativo.	- Integrar el audio en una actividad didáctica (ejemplo: podcast o narración interactiva).
Creación y edición de videos con IA	- Generar un video educativo corto (1-3 minutos) con Vidnoz o HeyGen.	- Usar Edpuzzle para añadir preguntas interactivas al video creado.
Creación de presentaciones con IA	- Elaborar una presentación con Tome, Simplified o Gamma sobre un tema del currículo.	- Diseñar una actividad de enseñanza con la presentación como recurso principal.
Manejo y análisis de documentos PDF con IA	- Usar ChatPDF o AskYourPDF para generar un resumen de un documento académico.	- Aplicar la IA para generar preguntas clave y actividades a partir de un PDF educativo.

Los productos elaborados durante las dos semanas asincrónicas deberán ser subidos al aula virtual en Google Classroom. Cada participante deberá entregar sus actividades en los plazos establecidos, asegurándose de aplicar las herramientas de inteligencia artificial según los objetivos del curso.

Esta plataforma permitirá organizar y evaluar los trabajos de manera eficiente, facilitando el acceso a retroalimentación y el seguimiento del aprendizaje.

IX. METODOLOGÍA:

- a) La dinámica pedagógica promueve un proceso interactivo de auto-aprendizaje y auto-evaluación, teniendo como protagonista al participante. El tutor virtual es responsable de asesorar al estudiante permanentemente para la consolidación de sus conocimientos y el desarrollo de habilidades concretas, promoviendo el intercambio de experiencias entre todos los participantes y con terceros que por su nivel académico y experiencia práctica tengan la capacidad de colaborar positivamente en el proceso de aprendizaje.
- b) La estructura del curso virtual se organiza por unidades temáticas, con una secuencia lógica que facilita la asimilación progresiva del conocimiento. Cinco (05) unidades temáticas a la semana.
- c) Las unidades temáticas serán continuas durante el período de desarrollo del curso.
- d) Al finalizar cada unidad temática y al finalizar el curso virtual, el estudiante realizará un proceso de autoevaluación.
- e) El participante deberá cumplir con todas las actividades programadas dentro del curso virtual como: revisar los videos tutoriales, revisar sus lecturas.
- f) Las actividades a realizar serán sincrónicas y asincrónicas, las sincrónicas se realizarán a través de la plataforma Zoom y las asincrónicas en un espacio físico que le sea propicio al participante, en la plataforma Classroom encontrará las indicaciones.
- g) El estudiante contará con un permanentemente acompañamiento durante el desarrollo del curso, estableciendo horarios de asesoría con el tutor en horarios que el estudiante pueda acceder a esta asesoría personalizada, y en horarios ya establecidos por el tutor para asesorías grupales. Además, se contará con foros y un grupo en WhatSapp, donde el participante podrá

realizar sus preguntas y el tutor en menos de 24 horas le dará solución.

- h) Durante el desarrollo del curso el tutor virtual atenderá a los participantes desde el comienzo y hasta el final del curso.

Además, la metodología para llevar a cabo esta capacitación está diseñada de manera que combina enfoques teóricos y prácticos, con un énfasis en la participación activa y la aplicación directa de los conocimientos.

En primer lugar, se implementará sesiones teóricas iniciales que introduzcan a los participantes en los conceptos fundamentales de la inteligencia artificial, su aplicación en el ámbito educativo y las características de las herramientas virtuales que se utilizarán. Estas sesiones pueden ser complementadas con materiales didácticos digitales, como guías, videos y presentaciones interactivas, que permitan a los docentes profundizar en los contenidos a su propio ritmo.

Posteriormente, se dará paso a una etapa práctica que incluye talleres participativos donde los docentes experimenten directamente con las herramientas de inteligencia artificial. En estos talleres, se les proporcionarán escenarios educativos específicos y problemas reales para resolver utilizando dichas herramientas.

Para maximizar el aprendizaje, es importante que estas actividades se realicen en pequeños grupos, lo que permitirá la colaboración entre los participantes, el intercambio de ideas y el aprendizaje entre pares. Además, se podría incluir el uso de plataformas digitales para crear un entorno virtual de aprendizaje en el que los participantes puedan acceder a recursos, realizar tareas, participar en foros de discusión y recibir retroalimentación en tiempo real.

Se brindará a los docentes la oportunidad de diseñar proyectos individuales o grupales basados en las necesidades específicas de su contexto

educativo. Por ejemplo, se pedirá que creen contenidos digitales adaptados a su programación anual o que desarrollen estrategias pedagógicas innovadoras utilizando herramientas de inteligencia artificial. Estas actividades permitirán a los participantes aplicar lo aprendido de manera contextualizada, favoreciendo un aprendizaje significativo.

Además, se recomienda incluir dinámicas reflexivas, como sesiones de retroalimentación, donde los docentes puedan analizar sus avances, compartir sus experiencias y recibir orientación por parte de los facilitadores. También es fundamental incorporar elementos de gamificación, como desafíos, insignias o reconocimientos, para mantener la motivación y el interés a lo largo del proceso formativo.

Así mismo, se incluirá una etapa de evaluación y cierre que permita a los docentes consolidar su aprendizaje. En esta fase, podrían presentar sus proyectos finales y participar en debates o exposiciones donde expliquen cómo planean implementar la inteligencia artificial en sus actividades educativas. Esta metodología integral y dinámica no solo garantizará que los participantes adquieran conocimientos, sino que también fomentará su capacidad para aplicarlos de manera efectiva en su práctica docente.

Por último, la metodología también considera la modalidad asincrónica como una opción fundamental para que los participantes mejoren en su proceso de aprendizaje. En esta modalidad asincrónica, los docentes tendrán acceso a un aula virtual creada en la plataforma Google Classroom, donde encontrarán una estructura clara y organizada que incluirá todas las indicaciones necesarias para desarrollar cada módulo de la capacitación. Este espacio virtual albergará una variedad de recursos pedagógicos diseñados específicamente para facilitar la comprensión y aplicación de los contenidos, tales como lecturas complementarias, tutoriales en video, presentaciones dinámicas y actividades prácticas.

Los participantes deberán completar un total de 190 horas pedagógicas

asincrónicas, que podrán distribuir de acuerdo con su disponibilidad de tiempo, siempre y cuando cumplan con las indicaciones establecidas en el aula virtual.

Esta modalidad asincrónica les permitirá a los participantes avanzar a su propio ritmo, respetando sus horarios y compromisos personales, mientras desarrollan las competencias necesarias para incorporar la inteligencia artificial en sus actividades educativas de manera efectiva.

Además, se incluirán foros de discusión y espacios para plantear dudas, promoviendo la interacción con los facilitadores y otros docentes, lo que contribuirá a enriquecer el aprendizaje. La combinación de recursos diversos, actividades autogestionadas y un esquema flexible asegura que los participantes en esta modalidad asincrónica logren alcanzar los objetivos establecidos, garantizando así una experiencia formativa integral y adaptada a sus necesidades.

X. EVALUACIÓN:

La evaluación de los participantes en esta capacitación será integral, considerando tanto los conocimientos adquiridos como su capacidad para aplicarlos en un contexto educativo real.

En primer lugar, se implementará una evaluación diagnóstica al inicio de la capacitación, con el objetivo de identificar el nivel de familiaridad de los docentes con las herramientas digitales basadas en inteligencia artificial y las metodologías pedagógicas relacionadas.

Durante el desarrollo de la capacitación, es fundamental utilizar instrumentos formativos que permitan monitorear el progreso de los participantes, tales como cuestionarios interactivos, ejercicios prácticos y debates grupales que promuevan el intercambio de ideas y experiencias. Asimismo, se diseñará proyectos individuales o grupales que involucren la creación de contenidos

digitales adaptados a su realidad educativa, empleando herramientas de IA, lo que permitiría observar cómo los docentes contextualizan y aplican lo aprendido en situaciones específicas.

Se usará una estrategia clave: el uso de simulaciones o estudios de caso que planteen problemas reales en el aula y desafíen a los participantes a proponer soluciones basadas en inteligencia artificial, evaluando así su capacidad para integrar esta tecnología de manera innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, se empleará rúbricas claras y detalladas para calificar los proyectos y actividades, tomando en cuenta criterios como la creatividad, la aplicabilidad, la alineación con los objetivos pedagógicos y el impacto potencial en el aprendizaje de los estudiantes.

Para complementar, se realizarán autoevaluaciones y coevaluaciones entre los participantes, fomentando la reflexión crítica sobre su propio desempeño y el de sus compañeros.

Por último, al finalizar la capacitación, sería ideal incluir una evaluación sumativa que combine la presentación de un proyecto final con una exposición oral, en la que los docentes expliquen cómo utilizarían las herramientas de IA para mejorar los resultados educativos, demostrando tanto su comprensión teórica como su capacidad para trasladar los conocimientos a la práctica. Este enfoque integral no solo medirá el aprendizaje de los participantes, sino que también incentivará su compromiso y creatividad, fortaleciendo su confianza para incorporar la inteligencia artificial en su labor docente.

Atentamente,

Instituto Científico Tecnológico Peruano Chino.