

Modalidad **VIRTUAL**



2026

DIPLOMATURA EN

Psicología, Inteligencia Artificial y Tecnología

IA y Neurotecnologías para Investigar, Aprender y Aplicar.

(*) Como requisito general, los participantes deberán contar con estudios secundarios completos o encontrarse cursando los últimos años del nivel medio, garantizando así que dispongan de la formación básica necesaria para sostener procesos de aprendizaje en el marco de la educación continua universitaria, que requieren autonomía, reflexión crítica y aplicación práctica de los contenidos.



+54 9 11 2660 3030 / +54 9 11 5594 9903

Duración: 100 Horas. (50 sincrónicas + 50 asincrónicas)

Días y horarios:

Del 24 de abril al 14 de agosto de 2026.

Viernes de 10.00 a 13.00 Hs. + Actividad asincrónica.

Modalidad y localización: Virtual.

Aranceles:

Externos:

Matrícula: \$100.000.-

Contado: \$633.600.- o 4 cuotas de: \$198.000.-

Comunidad UAI*/ADEEPPRA / VANEDUC:

Matrícula: \$100.000.-

Contado: \$433.500.- o 4 cuotas de: \$138.600.-

Club La Nación/Clarín 365**:

Matrícula: \$100.000.-

Contado: \$506.900.- o 4 cuotas de: \$158.400.-

Extranjeros no residentes en Argentina***:

Matrícula: USD 70.-

Contado: USD 450.- o 5 cuotas de USD 135.-

(*) Suscriptores y/o familiares directos de los titulares de las credenciales.

(**) Alumnos, graduados, y/o familiares directos.

(***) Los aranceles de la actividad comprenden únicamente los conceptos de matrícula y cuota. Todo impuesto, tasa o contribución asociada a los pagos en dólares estadounidenses que pudiera ser aplicada por el país de origen, así como cualquier otra suma que se adicione en virtud de las tarifas vigentes en la entidad bancaria al momento de realizar la transacción, queda a exclusivo cargo del alumno.

Requisitos de admisión:

- Formación en Psicología o disciplinas afines (educación, ciencias sociales, RRHH, comunicación, UX) o experiencia profesional relevante en aplicaciones psicológicas.
- Conocimientos básicos de uso de tecnologías digitales e interés por integrar IA de forma responsable (privacidad, sesgos, uso ético de datos).

Ditigido a:

- Psicólogos de diversas áreas (educacional, organizacional, social, comunitaria, cognitiva, del deporte, jurídica, etc.).
- Docentes y formadores en Psicología y Ciencias del Comportamiento.
- Estudiantes avanzados de Psicología y carreras afines interesados en tecnología y metodologías digitales.
- Investigadores y becarios que trabajen con datos conductuales, lenguaje, psicometría o ciencia abierta.
- Profesionales de RRHH, desarrollo organizacional y people analytics.
- Equipos de innovación y transformación digital en educación, organizaciones y sector público.
- Profesionales de comunicación, marketing y divulgación científica que trabajen con conducta y audiencias.
- Consultores, coaches y facilitadores que busquen herramientas de análisis y diseño de experiencias
- Responsables de políticas públicas, evaluación de programas y proyectos sociales basados en evidencia.
- Emprendedores y startups de edtech, bienestar y prevención, analítica de experiencia y tecnologías del comportamiento.

Beneficios:

- Comprender y aplicar IA generativa y analítica de datos a tareas habituales de Psicología (psicoeducación, instrumentos, entrevistas, informes, comunicación y apoyo a decisiones), con ejemplos y plantillas.
- Conocer usos y límites de tecnologías aplicadas: Realidad Virtual/Aumentada, seguimiento ocular, biorretroalimentación y electroencefalografía, y el estado del arte de resonancia magnética funcional, estimulación magnética transcraneal e interfaces cerebro-computadora.
- Diseñar un caso de uso pilotable (investigación, docencia, clínica u organizaciones) con indicadores simples de impacto y criterios básicos de evaluación de resultados.

Objetivos:

- Presentar fundamentos y aplicaciones actuales de la Inteligencia Artificial y de tecnologías digitales y neurotecnológicas relevantes para la Psicología (investigación, educación, clínica, organizaciones y comunicación).
- Desarrollar habilidades para seleccionar, usar y evaluar herramientas de IA (generativa, analítica, automatización y agentes) aplicadas a medición psicológica, aprendizaje, comunicación, apoyo a decisiones y diseño de intervenciones digitales.

- Comprender usos, alcances y límites de tecnologías aplicadas: Realidad Virtual y Aumentada, seguimiento ocular, biorretroalimentación y electroencefalografía, y el estado del arte de resonancia magnética funcional, estimulación magnética transcraneal, estimulación cerebral profunda, interfaces cerebro-computadora, biochips neurales y optogenética, con foco en evidencia y limitaciones inferenciales.
- Analizar críticamente evidencia, validez, incertidumbre, riesgos y efectos no deseados vinculados a IA, automatización y tecnologías de medición/intervención en contextos psicológicos.
- Diseñar un proyecto/protocolo de implementación (educativo, investigativo, clínico u organizacional) con indicadores, plan de evaluación y criterios de mejora iterativa.

Resultados de aprendizaje:

- Identificar y clasificar herramientas de Inteligencia Artificial y tecnologías digitales/neurotecnológicas relevantes para la Psicología (IA generativa y predictiva, analítica, automatización, Realidad Virtual/Aumentada, seguimiento ocular, biorretroalimentación y electroencefalografía, estado del arte de resonancia magnética funcional, estimulación magnética transcraneal, estimulación cerebral profunda, interfaces cerebro-computadora, biochips neurales y optogenética), describiendo usos típicos, requisitos y limitaciones.
- Evaluar la calidad de evidencia, validez, incertidumbre y límites de aplicación de la IA y la analítica en medición, análisis, predicción y apoyo a decisiones en contextos psicológicos (investigación, educación, clínica u organizaciones), justificando criterios de uso con base metodológica.
- Diseñar un flujo de aplicación digital asistido por IA (psicoeducación, asistentes conversacionales, evaluación digital, analítica y/o experiencias en Realidad Virtual/Aumentada), definiendo objetivos, usuarios, variables, requerimientos operativos y puntos de control de calidad.
- Interpretar salidas y reportes derivados de tecnologías de medición y neurotecnología (p. ej., métricas de seguimiento ocular, biorretroalimentación/EEG y analítica de interacción), distinguiendo correlación, predicción e inferencia causal, y evitando sobreinterpretaciones.
- Elaborar y presentar un proyecto integrador de aplicación de IA y tecnología en Psicología, incluyendo alcance, recursos, cronograma, indicadores de impacto y plan de evaluación, listo para pilotear en un entorno educativo, investigativo, clínico u organizacional.

Resultados esperados:

- Comprensión actualizada del estado del arte: IA generativa, analítica y automatización aplicada a la Psicología, con criterio de evidencia
- Capacidad de usar herramientas digitales para medición, investigación, psicoeducación y diseño de experiencias, con responsabilidad profesional
- Diseño de un protocolo o piloto (educativo, investigativo u organizacional) con objetivos, riesgos, guardrails y métricas
- Criterio ético-legal para decidir adopción o no adopción: privacidad, consentimiento, sesgos, seguridad y responsabilidad
- Portafolio de plantillas y recursos (prompts, checklists, consentimientos, guiones) listos para reutilizar en la práctica.

Enfoque general:

La Psicología atraviesa un cambio de época: la IA generativa y predictiva, la analítica de datos y un conjunto de tecnologías de medición e intervención (VR/AR, wearables, eye tracking, biofeedback/EEG, y el horizonte de neurotecnologías como fMRI, TMS/DBS y BCI) están reconfigurando cómo investigamos, enseñamos, comunicamos y diseñamos experiencias centradas en las personas. La clave no es “usar tecnología”, sino saber qué puede y qué no puede inferirse: diferenciar señal de humo, evidencia de marketing, y posibilidad técnica de validez psicológica.

El recorrido integra fundamentos, marcos éticos-regulatorios, estudios de caso (investigación, educación, clínica y organizaciones) y talleres prácticos con herramientas actuales. El objetivo es que cada participante finalice con un proyecto aplicable y pilotable (protocolo de medición, recurso de psicoeducación, intervención digital o experiencia VR/AR con analítica), con criterios de calidad, privacidad, sesgos y evaluación de impacto.

Contenidos:

Módulo 1: Psicología e IA. Historia, debates y usos en teoría y salud mental.

- Psicología en la historia de la IA: ELIZA y PARRY como antecedentes de diálogo simulado; Boden y la simulación; Minsky y Sociedad de la Mente; Turkle y la IA como espejo cultural; Searle y la crítica a la “comprensión”.
- Tensiones actuales: simulación vs. comprensión, explicación vs. predicción, lenguaje vs. mente, modelos multimodales, promesas y límites.
- Teoría psicológica asistida por IA: mapas comparativos de escuelas, conceptos, controversias y predicciones; construcción de un “atlas” conceptual.
- Salud mental asistida por IA: simulación didáctica de discursos, estilos terapéuticos y cuadros clínicos; creación y mejora de piezas de psicoeducación y prevención.
- Apps en salud mental asistidas por IA: diseño conceptual y prototipado de recursos digitales (psicoeducación, entrenamiento de habilidades, diarios guiados, chatbots informativos y flujos de orientación), con enfoque en funcionalidades, guiones, contenidos y evaluación básica.

Módulo 2: Investigación psicológica e IA agéntica. Evidencia, datos y automatización.

- Revisión de literatura asistida por IA: preguntas, síntesis comparadas, mapas de evidencia y organización de fuentes.
- Instrumentos digitales asistidos por IA: diseño y mejora de encuestas, escalas e ítems; consistencia, cobertura del constructo y pilotos conceptuales.
- Big Data aplicado a discursos psicológicos: análisis de corpus (entrevistas, textos institucionales, redes), temas, marcos narrativos, cambios temporales y patrones.
- IA agéntica y agentes: del “chat” a sistemas que planifican y ejecutan flujos (búsqueda, síntesis, análisis, producción de materiales), con casos aplicados a investigación, docencia y comunicación.

Módulo 3: Psicología inmersiva. Realidad Virtual y Realidad Aumentada aplicadas

Realidad Virtual y Realidad Aumentada en Psicología: qué son, qué permiten y qué tipo de experiencias habilitan (simulación, entrenamiento, aprendizaje experiencial).

Diseño de escenarios psicológicos: objetivos, guionado, interacción, variables observables e indicadores de desempeño.

Casos de aplicación: educación, clínica y organizaciones; criterios para decidir cuándo conviene un entorno inmersivo y cuándo no.

Avatares en entornos inmersivos: posibilidades para entrenamiento comunicacional y experiencias didácticas, con límites y condiciones de uso.

Módulo 4: Neurotecnologías y Psicología. Medición e intervención

Medición: seguimiento ocular, biorretroalimentación y electroencefalografía; qué mide cada una y cómo se interpreta.

Neuroimagen: resonancia magnética funcional y sus alcances para investigación psicológica.

Neuromodulación: estimulación magnética transcraneal y estimulación cerebral profunda, usos y límites.

Frontera neuro: interfaces cerebro-computadora, biochips neurales y optogenética; panorama, promesas y límites inferenciales.

Metodología:

Metodología virtual, secuencial por módulos y orientada a productos. En cada encuentro se trabaja con marco conceptual breve, ejemplos concretos y guía de aplicación. Los módulos centrados en Inteligencia Artificial (1 y 2) incluyen ejercitación guiada con herramientas y producción de salidas verificables; los módulos de Realidad Virtual/Realidad Aumentada (3) y Neurotecnologías (4) se abordan con enfoque conceptual aplicado, análisis de casos y criterios de diseño e interpretación, sin requerir equipamiento técnico.

Módulo 1 (Psicología e IA): construcción de piezas de teoría y salud mental asistidas por IA (atlas conceptual, generación de discursos por marco teórico, simulación didáctica, borradores de contenidos y prototipos conceptuales de apps).

Módulo 2 (Investigación e IA agéntica): trabajo aplicado sobre evidencia y datos (revisión asistida, diseño de instrumentos simples, análisis de corpus/discurso y flujos con agentes para automatizar etapas).

Módulo 3 (Realidad Virtual/Realidad Aumentada): diseño conceptual de escenarios (objetivo psicológico, experiencia, variables observables e indicadores), con estudio de casos y criterios de pertinencia por contexto.

Módulo 4 (Neurotecnologías): lectura aplicada: qué mide cada tecnología, qué inferencias permite, qué no se puede concluir y cómo traducirlo a decisiones profesionales (investigación, educación, clínica u organizaciones).

Herramientas trabajadas (principalmente en módulos 1 y 2): ChatGPT, Gemini (Google AI Studio), NotebookLM, DeepSeek, Kimi K2, MiniMax Agent, Manus, Antigravity, Elicit, Consensus, AnswerThis.

Calendario de encuentros:

Clase 1: Viernes 24/04 de 10.00 a 13.00 Hs.

Viernes 01/05 FERIADO.

Clase 2: Viernes 08/05 de 10.00 a 13.00 Hs.

Clase 3: Viernes 15/05 de 10.00 a 13.00 Hs.

Clase 4: Viernes 22/05 de 10.00 a 13.00 Hs.

Clase 5: Viernes 29/05 de 10.00 a 13.00 Hs.

Clase 6: Viernes 05/06 de 10.00 a 13.00 Hs.

Clase 7: Viernes 12/06 de 10.00 a 13.00 Hs.

Clase 8: Viernes 19/06 de 10.00 a 13.00 Hs.

Clase 9: Viernes 26/06 de 10.00 a 13.00 Hs.

Clase 10: Viernes 03/07 de 10.00 a 13.00 Hs.

Clase 11: Viernes 10/07 de 10.00 a 13.00 Hs.

Clase 12: Viernes 17/07 de 10.00 a 13.00 Hs.

Clase 13: Viernes 24/07 de 10.00 a 13.00 Hs.

Clase 14: Viernes 31/07 de 10.00 a 13.00 Hs.

Clase 15: Viernes 07/08 de 10.00 a 13.00 Hs.

Clase 16: Viernes 14/08 de 10.00 a 13.00 Hs.

Evaluación:

Evaluación continua, formativa y basada en desempeño, alineada al temario. Se pondera la comprensión conceptual, la aplicación a casos psicológicos y la capacidad de construir un producto/propuesta coherente con el módulo.

Instrumentos principales:

Participación y entregas breves por módulo (20%): mini-salidas guiadas (M1: teoría/salud mental; M2: evidencia/instrumentos/corpus; M3: escenario RV/RA; M4: análisis e interpretación tecnológica aplicada).

Microtareas aplicadas (30%):

Módulo 1: discursos psicológicos comparados, simulaciones didácticas, borrador de app/recurso de salud mental.

Módulo 2: mapa de literatura, diseño de escala breve, análisis temático de corpus y propuesta de flujo con agentes.

Módulo 3: guión de escenario RV/RA con objetivos e indicadores.

Módulo 4: ficha de tecnología (qué mide, qué permite inferir, límites) aplicada a un caso.

Proyecto integrador final (50%): diseño de un proyecto/piloto alineado a uno de los cuatro módulos (teoría/salud mental; investigación y datos; RV/RA; neurotecnologías) con objetivo, alcance, recursos, entregables e indicadores básicos.

Bibliografía:

Psicología digital, telepsicología y salud mental digital

Martí Noguera, J. J. (Coord.). (2022). Manual de telesalud mental: Tecnologías digitales en la práctica clínica. Ediciones Pirámide. es+1

Ramos del Río, B., & Martí Noguera, J. J. (Coords.). (2022). Experiencias en ciberpsicología: Hacia una nueva era de la psicología. UNAM (FES Zaragoza). digital-strategy.ec.europa.eu+1

Flores Robaina, N. (2022). Ciberpsicología: Cómo pensamos, sentimos y actuamos en la era digital. EMSE EDAPP. pe+1

de la Fuente Tambo, D. (2025). La IA en la práctica psicológica: ¿qué existe y cómo puede... Papeles del Psicólogo. es

Cendocps (Región de Murcia). (2025). Inteligencia artificial y salud mental (informe en PDF). carm.es

IA aplicada a Psicología (teoría, práctica, salud mental, discurso)

Benasayag, M., & Pennisi, A. (2023). La inteligencia artificial no piensa (el cerebro tampoco): Por una inteligencia del mundo. Siglo XXI Editores. UNESCO

Litardo, F. M. O. (2025). El potencial de la inteligencia artificial en la Psicología... (artículo en PDF, Dialnet). Dialnet

Maureira Velásquez, F. (2025). La psicología de la tecnología en la era de la inteligencia artificial. Psicoperspectivas, 24(1). Prometeo Editorial

Tirapu-Ustárrroz, J. (2025). La IA aplicada en la psicología criminal y forense: posibilidades y desafíos (PDF). Real Academia Europea de Doctores. com.ar

Realidad virtual, aumentada y extendida (RV/RA/XR) en psicología

Feixas, G., & Alabèrnia-Segura, J. (2021). Aportaciones de la tecnología a la psicoterapia: El potencial de la realidad virtual. Revista de Psicoterapia, 32(119). uned.es+1

Chinchilla-Fonseca, P. (2024). Realidad virtual y aumentada en psicología (PDF, Dialnet). Dialnet

Bustos, S. S. C. (2025). Realidad aumentada: una revisión sistemática... Retos. Revista Retos

Elbert, M. J. P., et al. (2023). Realidad virtual, realidad aumentada y realidad extendida... (PDF, Dialnet). Dialnet

Medición conductual y psicofisiológica: eye tracking, neurofeedback, estimulación no invasiva

Velásquez-Pérez, J. L., & Rizo-Arévalo, A. (2023). Entrenamiento de la memoria con neurofeedback en bandas Theta...: revisión sistemática. Revista de Psicología Universidad de Antioquia, 15(1). Dialnet+1

Salinas, M. G. (2023). Eye tracking, una herramienta complementaria para... (PDF, Dialnet). Dialnet+1

Servicio Canario de la Salud (SESCS). (2025). Estimulación magnética transcraneal repetitiva... (informe en PDF). SESCO

Neurotecnologías (BCI, neurodatos, estimulación profunda) y “neuroderechos”

Bastidas Cid, Y. V. (2022). Neurotecnología: Interfaz cerebro-computador y protección de neurodatos... (PDF, Dialnet). Dialnet+1

Pérez, B., et al. (2020). Estimulación cerebral profunda en el núcleo accumbens... (SciELO). SciELO

Yuste, R. (2025). Neuroderechos: la revolución neurotecnológica y el futuro del cerebro. Ariel. Amazon

Lacruz, M. (2022). Neuroderechos: análisis de la propuesta de reforma constitucional chilena... (PDF, Dialnet). Dialnet

Marcos y documentos “de base” (para el apartado de contexto, sin moralina)

(2021). Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial. unesdoc.unesco.org+1

Unión Europea. (2024). Reglamento (UE) 2024/1689 (AI Act) — texto en español. SciELO+1

(2024). Guía para el uso de IA generativa en educación e investigación. UNESCO+1

Director:

Lic. Federico González. Lic. En psicología.

Director Maestría en Psicología Organizacional. Investigador del Programa UBACyT. Director Diploma Diplomatura en Psicología y Neurociencia (UBA). Director de Intelligent Learning, Consultora en E-Learning y Tecnología Educativa. 2006-2012.

