



2026

DIPLOMATURA EN **Tecnología aplicada a la Psicopedagogía**

Gestiona herramientas digitales para construir experiencias de aprendizaje transformadoras.

(*) 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.



Duración: 151 horas.

Días y horarios*:

Del 07 de mayo al 03 de septiembre de 2026.

Jueves de 18.00 a 21.00 Hs. + Actividad asincrónica.

Modalidad y localización: Virtual.

Aranceles:

Externos:

Matrícula: \$50.000.-

Contado: \$1.100.000.- o 5 cuotas de: \$220.000.-

Comunidad UAI*/ADEEPRA/VANEDUC:

Matrícula: \$50.000.-

Contado: \$750.000.- o 5 cuotas de: \$150.000.-

Club La Nación/Clarín 365:**

Matrícula: \$50.000.-

Contado: \$930.000.- o 5 cuotas de: \$190.000.

Extranjeros no residentes en Argentina*:**

Matrícula: USD 40.-

Contado: USD 990.- o 5 cuotas de USD 200.-

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

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

(***) 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:

- Contar con el conocimiento básico en el uso de tecnología y herramientas digitales, como por ejemplo el paquete de office, navegación en internet y herramientas básicas de comunicación en línea.
- Contar con el interés por la innovación educativa y el impacto de la tecnología emergente como transformadoras del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Dirigido a:

Esta diplomatura está diseñada para profesionales y estudiantes avanzados de las carreras de Psicopedagogía, Ciencias de la Educación, y áreas relacionadas con la salud y la educación, que posean un interés genuino en el uso de la tecnología como herramienta para potenciar el proceso de aprendizaje.

Beneficios:

- Certificación universitaria: Diploma avalado por una institución prestigiosa.
- Actualización profesional: en un área de alta demanda, enfocada en la adquisición de competencias digitales.
- Formación teórica-práctica para diseñar, implementar y evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Objetivo general:

Fomentar la integración de recursos tecnológicos didácticos en los ámbitos de la psicopedagogía y la educación, considerando como referencia los propios contextos de enseñanza para potenciar los procesos de aprendizaje mediante el diseño de experiencias significativas.

Objetivos específicos:

- Repensar la tecnología como herramienta para abordar desafíos en los distintos ámbitos de la psicopedagógica y de la educación, fomentando procesos de innovación e inclusión para la construcción de experiencias de aprendizaje transformadoras.
- Analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la integración y el desarrollo de herramientas tecnológicas que faciliten el acceso al conocimiento, promuevan la innovación educativa, respondan a las diversas necesidades de los sujetos de aprendizaje y contribuyan a la mejora continua de la calidad educativa.
- Capacitar a los profesionales en el uso de herramientas provenientes de la tecnología aplicada a la psicopedagogía para optimizar el aprendizaje en distintos grupos etarios.
- Promover el desarrollo profesional continuo mediante la implementación y aplicación de herramientas tecnológicas que potencien la práctica psicopedagógica.

Resultados de aprendizaje:

- Aplica herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, considerando su pertinencia y ética profesional.
 - Evalúa y selecciona recursos tecnológicos didácticos, adaptándolos a diversas modalidades y estilos de aprendizaje.
 - Diseña recursos digitales didácticos, como tableros colaborativos y pizarras interactivas, adaptados a las necesidades de estudiantes y pacientes.
 - Diseña intervenciones con recursos tecnológicos en contextos educativos y psicopedagógicos, promoviendo entornos de aprendizaje inclusivos y colaborativos.
 - Utiliza herramientas digitales para la gestión de información y datos en la investigación y la práctica, aplicando principios de acceso abierto y rigor metodológico.
- Integra tecnologías emergentes, como la Inteligencia Artificial, para potenciar la práctica profesional y responder a las demandas de aprendizaje.
- Amplía el acceso al conocimiento utilizando plataformas tecnológicas que eliminan barreras y promueven la equidad educativa.

Resultados esperados:

La Diplomatura en Tecnología Aplicada a la Psicopedagogía propone un recorrido formativo orientado a la integración significativa de herramientas digitales en la práctica profesional. A lo largo del programa, los participantes comprenderán los fundamentos de la Teoría de la Información y la Comunicación (TIC) y su complementariedad con las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), aprendiendo a seleccionar recursos pertinentes según las necesidades educativas y terapéuticas de cada contexto.

Se explorará la creación y el diseño de recursos didácticos digitales, capacitando a los participantes para que, en su ejercicio profesional, puedan implementar un abanico de herramientas tecnológicas —con y sin inteligencia artificial— en sus intervenciones educativas o clínicas. Asimismo, se promueve el desarrollo de estrategias para adaptar dichos recursos a las características particulares de cada estudiante, favoreciendo entornos inclusivos, accesibles y personalizados.

Por último, la Diplomatura brinda un conjunto sólido de herramientas para la investigación y la gestión eficiente de la información académica. Se abordan técnicas para organizar datos y referencias bibliográficas, integrando recursos digitales que promueven el uso de tecnologías abiertas. En este marco, se integran los principios del Acceso Abierto, fomentando una práctica de investigación colaborativa, ética y orientada a la difusión libre del conocimiento.

En síntesis, la Diplomatura equipa a los profesionales con las competencias necesarias para integrar la tecnología en sus prácticas, impulsando una educación innovadora, crítica y transformadora, acorde a los desafíos del siglo XXI.

Enfoque general:

La Diplomatura se fundamenta en la teoría de la información y comunicación, con un foco estratégico en las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) como pilares para la innovación psicopedagógica y educativa. Su propósito esencial es capacitar a profesionales para seleccionar, diseñar y aplicar críticamente recursos tecnológicos didácticos interactivos para gestionar herramientas que construyan experiencias de aprendizaje transformadoras.

El programa impulsa un debate reflexivo sobre las tecnologías (TIC/TAC), trascendiendo su función instrumental para posicionarlas como un motor de transformación en la práctica. Se busca que los participantes desarrollen criterios sólidos que permitan redefinir la formación, creando soluciones inclusivas y rigurosamente adaptadas a las modalidades, estilos y necesidades individuales de los sujetos de aprendizaje. Este abordaje garantiza la alineación con enfoques pedagógicos contemporáneos y avances tecnológicos, esenciales para el desarrollo integral en cualquier contexto y grupo etario.

Contenidos:

Bloque 1: Tecnología aplicada a la psicopedagogía

Evolución histórica y conceptual de la tecnología educativa: TIC y TAC.

Impacto ético y social de la digitalización.

Aprendizaje ubicuo y re-definición del rol del psicopedagogo y educadores.

Modelo TPACK y criterios de seguridad digital.

Bloque 2: Herramientas digitales básicas

Diseño de materiales didácticos con herramientas de ofimática.

Concepto de prosumidor y calidad de recursos digitales.

Netiqueta y uso responsable de plataformas educativas.

Bloque 3: Herramientas digitales interactivas

Aplicaciones colaborativas y pizarras virtuales.

Plataformas accesibles para distintos estilos de aprendizaje.

Aprendizaje basado en el juego y dinámicas lúdicas digitales.

Bloque 4: Entornos virtuales de aprendizaje

Nuevas competencias docentes digitales.

Plataformas LMS y videoconferencias.

Diseño de evaluaciones digitales.

Bloque 5: Digitalización e innovación

Transformación de procesos clínicos y escolares.

Historia clínica digital y recursos hipermediales.

Desarrollo de materiales e-learning adaptados.

Bloque 6: Inclusión y accesibilidad tecnológica

Clasificación de tecnologías adaptativas.

Aplicaciones inclusivas para lectura, escritura y comunicación.

Diseño de recursos accesibles para diversos contextos.

Bloque 7: Tecnologías emergentes

Fundamentos, ventajas y límites de la Inteligencia Artificial.

Personalización del aprendizaje con IA generativa.

Aplicaciones de IA en distintos niveles educativos y grupos etarios.

Bloque 8: Herramientas digitales para la investigación

Gestión de referencias, extracción de notas y método zettelkasten.

Principios de acceso abierto y ética en la investigación.

Aplicación de IA en la investigación académica y estrategias de divulgación con recursos multimedia.

Calendario de encuentros:

7 de mayo.
14 de mayo.
21 de mayo.
28 de mayo.
4 de junio.
11 de junio.
18 de junio.
25 de junio.
2 de julio.
16 de julio.
23 de julio.
30 de julio.
6 de agosto.
13 de agosto.
20 de agosto.
03 de septiembre.

Asincrónicas:

El facilitador desarrollará tareas asincrónicas con una carga total de 100 horas, distribuidas entre el acompañamiento en los foros, la retroalimentación de los trabajos prácticos y el seguimiento individual de los espacios personales de cada participante.

Incluye:

- 8 foros de discusión cada uno con su propio espacio virtual de trabajo personalizado.
- 8 trabajos prácticos, cada uno con su propio espacio virtual de trabajo personalizado.

Desglose:

1- Fase de Diseño y Configuración (19 horas):

Diseño de actividades y materiales (12 horas): Creación de los 8 trabajos prácticos y la formulación de los 8 foros de discusión.

Configuración del espacio virtual (7 horas): Carga de materiales, estructuración del curso en la plataforma y configuración de los accesos para los estudiantes.

2- Fase de Gestión y Soporte (35 horas):

Monitoreo y resolución de dudas (15 horas): Seguimiento del progreso de los estudiantes y respuesta a sus consultas iniciales sobre la plataforma, el material o el acceso.

Moderación y dinamización de foros (20 horas): Liderar activamente las 8 discusiones, fomentar la participación con preguntas clave y sintetizar las ideas principales para mantener la relevancia.

Metodología:

Se fomentará la participación grupal e individual a través de diversas estrategias que integren teoría, práctica y reflexión crítica, asegurando un aprendizaje significativo y aplicable a la psicopedagogía y educación.

El enfoque combinará clases teóricas y prácticas, talleres, debates y análisis de casos reales. Se promoverá la reconstrucción crítica de experiencias para reinterpretarlas desde una mirada distinta, renovada y revitalizada, además de la resolución de situaciones problemáticas que estimule el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones fundamentadas en el quehacer de la práctica cotidiana.

Se trabajará bajo el modelo de aprendizaje experiencial, articulando cuatro momentos clave:

Vivencia: Experiencia directa como punto de partida.

Reflexión: Análisis crítico de las vivencias.

Conceptualización: Incorporación de conceptos teóricos.

Aplicación: Puesta en práctica de lo aprendido.

Las clases tendrán una estructura de taller, orientado al análisis crítico de propuestas educativas mediadas tecnológicamente e interpeladas desde los distintos marcos teóricos, con un fuerte enfoque en la práctica docente.

Se promoverá el diseño y producción tutorizada de materiales didácticos en diversos formatos, aprovechando el potencial multimodal, hipertextual, colaborativo e interactivo que propone el entorno virtual de aprendizajes.

Evaluación:

La evaluación se desarrollará a través de actividades prácticas progresivas, orientadas a la adquisición y demostración de competencias. La instancia final será integradora y de carácter práctico, incorporando el uso de recursos tecnológicos educativos.

Durante la cursada, los participantes elaborarán ocho trabajos (uno por bloque temático), de forma individual y/o colaborativa. Cada producción recibirá retroalimentación formativa, y se integrará en un portafolio digital que evidenciará el proceso de aprendizaje y evolución. Este portafolio será presentado en la evaluación final, con los ajustes derivados de las devoluciones recibidas.

Los criterios de acreditación contemplarán:

- 1- Pertinencia respecto a los objetivos de cada tarea.
- 2- Claridad conceptual y teórica

- 3- Aplicación práctica en contextos educativos y psicopedagógicos
- 4- Creatividad en el uso de herramientas tecnológicas
- 5- Autenticidad del trabajo (honestidad académica)
- 6- Responsabilidad en el uso ético de fuentes y recursos.

Bibliografía:

Albarello, F. (2022, 15 de marzo). La lectura transmedia en el aula: desafíos y oportunidades [Entrada de blog]. <https://franciscoalbarello.blogspot.com/2022/03/la-lectura-transmedia-en-el-aula.html>

Área Moreira, M. (2010). Los objetos de aprendizaje: una nueva forma de material didáctico para la enseñanza. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (24). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=148283>

Área Moreira, M. (2023). Luces y sombras de la IA en la educación superior: Didáctica para el pensamiento crítico. *Repositorio Institucional Universidad de La Laguna (RIULL)*. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/40470>

Área Moreira, M. (2024). No todas las herramientas de IA son iguales. Análisis de aplicaciones inteligentes para la enseñanza universitaria. *Digital Education Review* (45). <https://doi.org/10.1344/der.2024.45.141-149>

Borgobello, A., Espinosa, A., & Sartori, M. (2018). Six theoretical-methodological approaches to analyze written texts in a year-long Blended Learning course. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 11(3), 139–152. <https://reviberopsicologia.ibero.edu.co/article/view/rip.11312>

Borgobello, A., Espinosa, A., y Guarnieri, G. (2024). Argumentos de docentes sobre la inclusión de herramientas digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje en UNR [Ponencia]. IX Encuentro Nacional y VI Latinoamericano: La Universidad como Objeto de Investigación, La Plata, Argentina. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/183821>

Borgobello, A., Lovey, J. P., y Espinosa, A. (2024). Formación docente y uso de entornos virtuales en contextos de enseñanza y aprendizaje en una universidad pública argentina. Estudio exploratorio. *Wimb lu Revista Estudiantil de Psicología UCR*, 19(2). <https://doi.org/10.15517/wl.v19i2.64338>

Broncano, F. (2020). *Mundos artificiales. Filosofía del cambio tecnológico*. Paidós.

Cabero-Almenara, J., y Llorente-Cejudo, M. C. (2015). La educación a distancia y el e-learning: evolución y conceptos. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (46). <https://doi.org/10.6018/red/46/2>

Cabero-Almenara, J., y Marín-Díaz, V. (2018). Tecnologías de la información y la comunicación y formación del profesorado: modelos y competencias digitales. *Profesorado, Revista de Currículo y Formación del Profesorado*, 22(3), 1–25. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v22i3.8004>


Chamorro, F., González, N., Milillo, C., y Tarasow, F. (2024). Bailando con la IA en el aula: Un vals con ChatGPT. PENT FLACSO Argentina. <https://pent.flacso.org.ar/producciones/bailando-con-la-ia-en-el-aula-un-vals-con-chatgpt/>

Cobos, C. (2019). Acepto las condiciones: Usos y abusos de las tecnologías digitales. Fundación Santillana. <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/santillana-cobo-acepto-las-condiciones.pdf>

Educ.ar. (s.f.). Lectura transmedia, pantallas y educación. Secretaría de Educación de la Nación Argentina. Recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/158327/lectura-transmedia-pantallas-y-educacion>

González, N., Milillo, C., y Tarasow, F. (2024). La escalera de la inteligencia artificial en educación: Orientaciones para la incorporación de la IA en  tarea docente. PENT FLACSO Argentina. <https://pent.flacso.org.ar/producciones/escalera-inteligencia-artificial-educacion/>

Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. Revista Educación y Tecnología, (1), 111-122. <https://doi.org/10.1016/j.ryte.2012.09.003>

Herrera, G. (2016). Paradigma de la educación virtual y los nuevos escenarios de aprendizaje.  https://www.researchgate.net/publication/368801158_Paradigma_de_la_educacion_virtual_y_los_nuevos_escenarios_de_aprendizaje

Latorre Iglesias, E., Castro Molina, K. P., y Potes Comas, I. D. (2018). Las TIC, las TAC y las TEP: Innovación educativa en la era conceptual. Universidad Sergio Arboleda. <https://repository.usergioarboleda.edu.co/handle/11232/1219>

Neut Aguayo, P., Blanco-Navarro, M., Lozano-Mulet, P., y Dussel, I. (2024). Plataformización educativa y profesionalidad docente: tensiones y nudos críticos. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa (87) Sección: Plataformas digitales y datificación en el sistema educativo. Posibilidades y desafíos. DOI: <https://doi.org/10.21556/edutec.2024.87.3107>

Red Summa Education. (2024). Tendencias de aprendizaje: e-learning, b-learning y m-learning. https://campusvirtual.ue.edu.mx/recursos/biblioteca/pdf/tendencias_educativas_online/clase1_pdf1.pdf

Rodríguez, M., Rodríguez, M., y Rodríguez, M. (2021). Lo sistémico entre escuela y familia. Universos posibles. Revista Educación y Humanismo, 23(41), 1-15. <https://www.redalyc.org/journal/4989/498966652020/html/>

Ruiz, H. (2020). Aprendiendo a aprender. Ediciones Vergara.

Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC), 1(1). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78011256001>

Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. <https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNMYT4-13CN/George%20Siemens%20-%20Conectivismo%02Una%20teor%C3%ADa%20de%20aprendizaje%20para%20la%20era%20digital.pdf>

Sierra Fontalvo, R. (2006). La Andragogía, modelo propicio para el desarrollo de la educación de adultos. PROSPECTIVA, 4(1), 100-102.

Silva, J., y Maturana, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. Innovación educativa, 17(73), 117-131. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000100117

Soler, V. (2008). El uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) como herramienta didáctica en la escuela. Contribuciones a las Ciencias Sociales. <https://www.eumed.net/rev/cccss/02/vsp.htm>

UNESCO. (2020). Education in a post-COVID world: Nine ideas for public action. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373717>

UNIR Revista. (2024). TPACK: en qué consiste este modelo y cuáles son sus ventajas. <https://www.unir.net/revista/educacion/tpack-que-es/>

Universidad Internacional de Valencia. (2024). Modelo TPACK: una herramienta esencial para la educación del siglo XXI. <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/modelo-tpack-una-herramienta-esencial-para-la-educacion-del-siglo-xxi>

Valderrama, N. (2020). Docente y aprendiz: enfoques en espacios virtuales. Revista Saberes Educativos, (5), 63-69. <https://doi.org/10.5354/2452-5014.2020.57815>

Valdizana, J. (s.f.). Modelo sistémico de enseñanza-aprendizaje y su influencia en la inserción laboral. Revista Científica Ciencia y Tecnología, 17(2), 45-58. <https://www.redalyc.org/journal/5860/586066115004/>

Directora:

Mg. Verónica Gabriela Videla. Mg. en Tecnología Educativa. Mg. en Psicoanálisis. Lic. en Psicopedagogía. Prof. Univ. en Psicopedagogía. Prof. de Educación Pre-escolar. Diploma en Inteligencia Artificial a la Educación. Post-graduate Diploma in Teacher of Spanish to Speakers of other Language. Psicopedagoga y profesora universitaria online con más de 25 años de trayectoria en educación. Experta en Tecnología Educativa e Inteligencia Artificial aplicada al aprendizaje, con doble Maestría en Tecnología Educativa y Psicoanálisis. Diseña y dirige experiencias formativas virtuales (sincrónicas y asincrónicas) accesibles, críticas y transformadoras. Lidera procesos de innovación didáctica, integrando IA para potenciar la enseñanza y la investigación. Reconocida por Buenas Prácticas en enseñanza potenciada por IA, promueve una formación ética, inclusiva y digitalmente competente en contextos virtual.



Docente participante:

Andrea Espinosa. Especialista en Metodología de la Investigación Científica. Psicóloga y Profesora en Psicología.

