

INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA EDUCADORES: ESTRATEGIAS, HERRAMIENTAS Y APLICACIONES

BLOQUE 1 – Introducción a la IA y su aplicación en contextos educativos

Duración: 3 horas aproximadamente.

Objetivo: Comprender qué es (y qué no es) la IA, situar la IA generativa en su contexto, su evolución reciente y diferenciar chats generativos, agentes y automatizaciones.

Contenidos:

1. Bienvenida e introducción al curso: Presentación de objetivos, metodología, dinámica y criterios de evaluación del curso; actividad inicial sobre expectativas y usos previos de IA en educación (lluvia de ideas guiada).
2. ¿Qué es eso de la IA?: IA vs. IA generativa, breve historia, capacidades y limitaciones; ejemplos de evolución reciente; dónde encajan modelos de chat, agentes y automatizaciones en educación; buenas prácticas de seguridad y privacidad.
3. Exploramos diferentes recursos de IA: Vista de pájaro sobre la diversidad de herramientas de IA disponibles y su posible uso en educación.
4. Puesta en común y reflexión grupal final sobre lo trabajado en la sesión.

BLOQUE 2 – IA generativa de texto: cómo obtener respuestas de calidad

Duración: 3 horas aproximadamente.

Objetivos: 1. Comparar modelos de chat y modos de uso, y auto-actualizarse ante cambios rápidos del ecosistema. 2. Diseñar prompts eficaces por niveles (rol, contexto, estructura, resultado) e iterar para mejorar calidad, trazabilidad y reproducibilidad.

Contenidos:

1. Introducción a la sesión: Recapitulación y dinámica de trabajo de la sesión
- 2.
2. IAs generadoras de texto: ChatGPT, Gemini, Claude, DeepSeek: visión panorámica comparada (capacidades, límites, modos de uso y casos idóneos), evolución de modelos y estrategia de auto-actualización.
3. Taller práctico – exploración libre de ChatGPT: División en pequeños grupos para indagar inquietudes reales del aula (planificación, evaluación, feedback, recursos...) y puesta en común de hallazgos y limitaciones.
4. Taller práctico – ¿Cómo hablar con la IA? Prompt Engineering: Qué es el prompt engineering; bases de creación de prompts; uso de la IA como “experta”; iteración crítica; aplicación práctica.
5. Puesta en común y reflexión grupal final sobre lo trabajado en la sesión.

BLOQUE 3 – Uso creativo de la IA en educación

Duración: 3 horas aproximadamente.

Objetivo: Aplicar herramientas creativas (texto, imágenes, gráficos, audio y vídeo) para crear actividades y materiales didácticos.

Contenidos:

1. Introducción a la sesión: Recapitulación breve y dinámica de trabajo del bloque 3.
2. Taller práctico - herramientas de IA multimedia: Exploración guiada por categorías con mini-demos y buenas prácticas de IAs de creación de imágenes, vídeos, voz y música, avatares, esquemas y gráficos, presentaciones, entre otras.
3. Taller práctico - La IA como codiseñador y "prompt coach": Base del proceso de diseño (guiones, consignas, rúbricas, storyboards); mejora de prompts de otras herramientas; plantillas por niveles e iteración con feedback.
4. Taller práctico - experimentación con las herramientas: Trabajo por grupos, selección de un reto real y creación de un recurso; puesta en común y debate sobre la calidad de los recursos resultantes.
5. Puesta en común y reflexión grupal final sobre lo trabajado en la sesión.

BLOQUE 4 - Uso ético y seguro de la IA en la educación

Duración: 3 horas aproximadamente.

Objetivo: Identificar riesgos y limitaciones (alucinaciones, sesgos, privacidad, deepfakes/ fake news) y poner en marcha estrategias de mitigación y comunicación con familias.

Contenidos:

1. Introducción a la sesión: Recapitulación y dinámica de trabajo del bloque 4.
2. IA y contexto de uso ético: Implicaciones ambientales; limitaciones (alucinaciones, sesgo de validación); ciberseguridad y protección de datos.
3. Implicaciones en los individuos y la comunidad educativa: Deepfakes y fake news; usos inadecuados (p. ej., parafilicos, acoso, suplantación); límites profesionales y derivación responsable.
4. Educación sobre el mal uso y efectos en el alumnado: Consecuencias sobre aprendizaje/autoría/evaluación; empoderamiento (metacognición, auto-explicación, rúbricas, contraejemplos); comunicación con familias.
5. Mini-módulo - prompt engineering ético: Rol, contexto, límites y resultados con trazabilidad; guardarrailes en prompts; la IA como acompañante crítico.
6. Herramientas de detección de IA: Tipos, límites y uso prudente.
7. Introducción a NotebookLM: Selección manual de fuentes, citas visibles; funciones de estudio (esquemas, resúmenes en voz/vídeo, cuestionarios, tarjetas).
8. Actividad en grupo - ¿El uso de la IA es inevitable?: Trabajo por grupos, selección de una situación problema respecto al uso de la IA y propuesta de posibles soluciones; puesta en común.
9. Puesta en común y reflexión grupal final sobre lo trabajado en la sesión.

BLOQUE 5 - Las automatizaciones y agentes de IA

Duración: 3 horas aproximadamente.

Objetivo: Configurar agentes educativos básicos y diseñar automatizaciones sencillas y seguras; iniciar la Tarea Final.

Contenidos:

1. Introducción a la sesión: Recapitulación y dinámica de trabajo del bloque 4.
2. Agentes de IA en educación: Diferencia chats IA vs. agentes IA; propósito, flujo conversacional, conocimiento base y límites éticos; diseño instruccional y criterios de éxito; evaluación (calidad, sesgos, utilidad, mantenimiento).
3. Taller práctico - creación de agentes de IA: Exploración, diseño y configuración; prueba entre pares y debate.
4. Automatizaciones de IA aplicadas a la educación: Conceptos clave (workflow, API), usos/ límites, mapeo de procesos, lógica condicional y desencadenadores, seguridad/anonimización; ejemplos (rúbricas, correos, recordatorios, informes).
5. Tarea Final. Proyecto de IA aplicada a la educación - Parte I: elección de un tipo de producto como resultado de la tarea final (A. recurso creativo; B. agente educativo; C. automatización sencilla), definición del problema educativo que se abordará, y plan de trabajo para su desarrollo.
6. Puesta en común y reflexión final sobre lo trabajado en la sesión.

BLOQUE 6 - Tarea final del curso, recapitulación y retroalimentación

Duración: 3 horas aproximadamente.

Objetivo: Construir un proyecto final aplicable al propio contexto (agente, recurso o automatización) con criterios de calidad e impacto educativo.

Contenidos:

1. Introducción a la sesión: recapitulación general y objetivos de cierre.
2. Tarea Final. Proyecto de IA aplicada a la educación - Parte II: continuación y finalización del proyecto con checklist de calidad, ética, privacidad, accesibilidad y trazabilidad; exposición (8-10 min) y feedback entre pares.
3. Recapitulación del curso: síntesis de aprendizajes clave y acuerdos de buenas prácticas.
4. Cierre del curso y evaluación: encuesta y diálogo de mejora.



Nicolás Parra Rojas.

Coordinador de formación Erasmus +.

EVOLearn360.

C/ Dr. Jesús Marín López, 30500 Molina de Segura, Murcia.