

Inteligencia Artificial (IA) aplicada a la docencia - Aula invertida

Presentación

La creciente digitalización en todos los aspectos de la vida presenta tanto oportunidades como desafíos para el ámbito educativo. Las nuevas generaciones se enfrentan a entornos digitales que redefinen cómo se relacionan, aprenden y expresan. Esta propuesta, busca capacitar a la comunidad educativa de la Inspectoría Salesiana Argentina Norte a fin de promover la incorporación crítica y responsable de Inteligencia artificial en el aula.

Objetivos

Esta formación tiene como objetivo promover una apropiación crítica, ética y reflexiva de herramientas de inteligencia artificial en contextos educativos, brindando a los docentes conocimientos teóricos, recursos prácticos y estrategias pedagógicas para integrar estas tecnologías en el diseño, desarrollo y evaluación de propuestas de enseñanza. Asimismo, busca favorecer la construcción de secuencias didácticas contextualizadas, el abordaje de problemáticas emergentes vinculadas al uso de IA en el aula y la producción de materiales inclusivos y adaptados a la diversidad, en articulación con distintas áreas disciplinares.

Público objetivo

Docentes de niveles inicial, primario y secundario, en dos grupos, 30 docentes de los niveles inicial y primario, y 30 docentes del nivel secundario.

Modalidad

La metodología de la propuesta es de aula taller con clase invertida. A partir de unos fundamentos técnicos básicos, se analizarán diferentes propuestas pedagógicas y se elaborarán secuencias didácticas para implementar en el propio ámbito.

Duración

6 sesiones semanales estructuradas de la siguiente manera:

- **Videos teóricos para visionar previos a la clase, con preguntas de comprensión.**
 - Duración: media hora
 - Modalidad: asíncrono
- **Preparación de materiales y propuestas de la propia práctica docente para trabajar en el taller.**
 - Duración: media hora
 - Modalidad: asíncrono
- **Aula taller, con los siguientes momentos:**
 1. Puesta en común y dudas sobre los contenidos teóricos
 2. Actividades prácticas
 - Duración: dos horas
 - Modalidad: síncrono
- **Lecturas para profundizar y consolidar el trabajo del taller**
 - Duración: una hora
 - Modalidad: asíncrono
- **Elaboración de la propia propuesta pedagógica**
 - Duración: una hora
 - Modalidad: asíncrono
- **Evaluación**
 - Preguntas de comprensión de los videos,

- Participación en el taller, y
- Entrega final de una secuencia didáctica a implementar en su ámbito de actuación (individual o en grupo).

Se requiere asistencia mínima al 80% de las clases.

Carga horaria

30 horas, 12 sincronicas y 18 asincronicas.

Cronograma de encuentros sincrónicos

- Clases sincrónicas los días martes 4, 11, 18 y 25 de agosto y 1 y 8 de septiembre de 2026.
- Horario de cursado: 18:30 a 20:30 hs.

Contenidos de los encuentros

1. Introducción a la IA

Objetivos

- Comprender los fundamentos básicos de la IA generativa.
- Identificar oportunidades y límites de la IA en la práctica docente.
- Analizar usos pedagógicos posibles en distintos niveles educativos.

Contenidos teóricos

1. Qué es la IA
2. Aprendizaje automático
3. Cómo funcionan los modelos de lenguaje

Actividades prácticas

1. Análisis de usos de herramientas de IA en contexto docente
2. Análisis de propuestas pedagógicas en contexto de IA

3. Exploración guiada de herramientas

Actividad asincrónica

Elegir una secuencia didáctica para desarrollar como producto final de la formación.

2. Trabajar textos con IA

Objetivos

- Utilizar IA para producir materiales didácticos.
- Usos de IA generativa de texto para elaborar tareas educativas.
- Mejorar consignas y evaluaciones mediante interacción iterativa.

Contenidos teóricos

1. Cómo interactuar con modelos de lenguaje
2. Errores frecuentes al usar modelos de lenguaje
3. Creación de actividades con IA

Actividades prácticas

1. Interacciones con modelos de lenguaje: reformulación de consignas, resúmenes, esquemas, generación de ejemplos, adaptación por niveles, creación de preguntas.
2. Análisis crítico de materiales generados: calidad conceptual, claridad didáctica, sesgos, errores, adecuación al nivel.
3. Rediseño de una actividad propia.

Actividad asincrónica

Primer esquema de la secuencia didáctica a entregar.

3. Producción multimedia con IA

Objetivos

- Crear materiales multimedia con herramientas de IA.
- Analizar el potencial pedagógico de imágenes, audio y video.
- Diseñar apoyos visuales para mejorar la enseñanza.

Contenidos teóricos

1. Generación y mejora de presentaciones y recursos visuales
2. Uso pedagógico de audio con IA
3. Generación de imágenes

Actividades prácticas

1. Análisis de materiales multimedia: presentaciones, imágenes generadas por IA, infografías, videos breves, para analizar claridad visual, pertinencia pedagógica, accesibilidad, e impacto en el aprendizaje.
2. Producción de recursos (presentaciones, imágenes y/o audio).
3. Análisis colaborativo y mejora iterativa.

Actividad asincrónica

Diseñar un recurso multimedia para la secuencia didáctica en desarrollo e incluir una reflexión pedagógica sobre su uso.

4. Pensamiento crítico y creativo colaborativo con IA

Objetivos

- Promover el uso crítico y creativo de IA en estudiantes.
- Diseñar actividades colaborativas mediadas por IA.
- Reflexionar sobre el rol docente frente a nuevos escenarios.

Contenidos teóricos

1. Habilidades, decisiones, delegación y uso de IA
2. Aprendizaje basado en proyectos con IA
3. Cómo enseñar a verificar información generada por IA

Actividades

1. Detección de errores y alucinaciones: errores conceptuales, sesgos, información inventada, simplificaciones problemáticas.
2. Diseño de proyecto colaborativo
3. Debate pedagógico: ¿Qué aprendizajes siguen siendo centrales? ¿Cómo cambia la evaluación? ¿Qué capacidades humanas deben fortalecerse?

Actividad asincrónica

Integrar explícitamente el uso crítico de IA en la secuencia pedagógica.

5. Ética, sesgos y uso responsable de IA

Objetivos

- Reconocer riesgos y sesgos en herramientas de IA.
- Promover prácticas éticas y responsables.
- Analizar implicancias legales y de privacidad.

Contenidos teóricos

1. Sesgo en IA
2. Privacidad y protección de datos en entornos digitales
3. Ética de la inteligencia artificial como un problema de ciencia ciudadana

Actividades

1. Cómo determinar si el comportamiento de una IA se desvía de lo esperado

2. Auditoría de herramientas: los docentes analizan distintas plataformas de IA considerando: privacidad, transparencia, trazabilidad, riesgos pedagógicos, accesibilidad.
3. Diseño de acuerdos de uso: construcción colaborativa de pautas institucionales, acuerdos de aula y recomendaciones para estudiantes y familias.

Actividad asincrónica

Elaborar un documento breve con criterios éticos para el uso de IA en su práctica docente.

6. Evaluación y presentación de proyectos

Objetivos

- Valorar el potencial y el rol de herramientas de IA en procesos de evaluación.
- Diseñar criterios de evaluación para contextos de IA, centrados en procesos.
- Socializar secuencias pedagógicas elaboradas.

Contenidos teóricos

1. Cómo evaluar en contextos de IA: preguntas abiertas
2. Mejorando procesos de evaluación con herramientas de IA
3. Recursos para enseñar con IA

Actividades

1. Discusión sobre el rol de las herramientas de IA en procesos de evaluación.
2. Presentaciones y devoluciones sobre anteproyectos de secuencia pedagógica.
3. Discusión sobre objetivos pedagógicos y evaluación en contexto de IA.



Actividad asincrónica final

Entrega de versión revisada del proyecto pedagógico incorporando la retroalimentación recibida.