

Fundamentos de la IA generativa y su aplicación en educación

Tecnología e Informática

Descripción del Curso

Este curso ofrece una visión integral sobre el diseño y prototipado de recursos educativos que integran IA generativa. Está dirigido a estudiantes a partir de 17 años, sin límite de edad superior. A lo largo de sus unidades, los alumnos explorarán fundamentos de IA, ética, seguridad, diseño pedagógico y evaluación de proyectos educativos, con el objetivo de poder concebir, prototipar e implementar recursos que mejoren procesos de enseñanza-aprendizaje y que sean seguros y responsables. La estructura curricular se organiza en unidades que conectan teoría y práctica, promoviendo aprendizaje basado en proyectos, reflexión crítica y colaboración entre pares. En particular, la Unidad 8 se centra en el prototipo de un recurso educativo que integre IA generativa. Esta unidad propone un proceso completo desde la definición del tema, del público y de los objetivos hasta la creación de contenidos y herramientas basadas en IA generativa con prompts bien diseñados. Además, se establecen criterios de evaluación, así como un plan de implementación y gobernanza para garantizar prácticas seguras, incluida la protección de datos y el respeto a la inclusión y accesibilidad. El curso fomenta la alfabetización digital, la ciudadanía responsable y la capacidad de transferir aprendizajes a contextos diversos, desde el aula hasta entornos comunitarios, preparando a los estudiantes para aplicar lo aprendido en situaciones reales y complejas.

Competencias

- Aplicar principios de diseño instruccional para crear y evaluar prototipos de recursos educativos con IA generativa.
- Analizar y gestionar riesgos éticos, de seguridad, privacidad y sesgos en el uso de IA en contextos educativos.
- Diseñar contenidos y prompts de IA generativa con un claro enfoque pedagógico y resultados de aprendizaje definidos.
- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico, alfabetización digital y ciudadanía responsable en entornos educativos.
- Colaborar de forma interdisciplinaria en equipos de proyecto, comunicando ideas de manera clara, respetuosa y inclusiva.
- Planificar e implementar estrategias de evaluación formativa y sumativa de prototipos.
- Demostrar capacidad de reflexión y mejora continua, adaptando soluciones ante nuevos escenarios y necesidades.
- Aplicar prácticas de accesibilidad e inclusión para garantizar la usabilidad del recurso por diversos grupos de estudiantes.

Requerimientos

- Conocimientos básicos de tecnología educativa y conceptos de IA aplicados a la educación.
- Acceso a una computadora o dispositivo con conexión a Internet y un navegador actualizado.
- Cuenta institucional o permiso para usar herramientas de IA en contextos educativos, respetando políticas de seguridad y privacidad.
- Participación activa en sesiones síncronas y asincrónicas, con entrega de entregables y cumplimiento de cronogramas.
- Trabajo colaborativo en equipos, con roles definidos, comunicación efectiva y registro de decisiones de diseño.
- Disposición para prototipar, probar e iterar un recurso educativo, documentando criterios de evaluación y decisiones pedagógicas.
- Familiaridad básica con principios de seguridad, privacidad, sesgos y gobernanza de IA en entornos educativos.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Conceptos clave de la IA generativa: modelos, entrenamiento, datos y prompts

Objetivos de Aprendizaje

- Definir qué es una IA generativa y distinguirla de otros tipos de IA.
- Explicar qué son modelos generativos, entrenamiento y datos, y cómo se relacionan entre sí.
- Reconocer el rol de los prompts y su influencia en la salida generada.

Contenidos Temáticos

1. Conceptos clave de IA generativa — Descripción corta: definición de IA generativa y diferencias con otros enfoques de IA.
2. Modelos generativos, entrenamiento y datos — Descripción corta: qué son los modelos, qué implica el entrenamiento y qué se entiende por datos de entrenamiento.
3. Prompts y control de salidas — Descripción corta: función de los prompts y su impacto en el resultado generado.

Actividades

• Actividad 1: Mapa conceptual de conceptos

Descripción: Construir un mapa conceptual que relacione IA generativa, modelos, entrenamiento, datos y prompts.

- Puntos clave: identificar relaciones causa-efecto entre conceptos.
- Aprendizajes: visualizar claramente cómo se conectan los elementos y qué influye en la salida.

• Actividad 2: Análisis de ejemplos simples

Descripción: Analizar dos ejemplos simples de salidas y relacionarlas con el tipo de datos y prompts usados.

- Puntos clave: inferir qué cambió en el input para obtener diferentes salidas.
- Aprendizajes: entender la dependencia entre prompts y resultados.

• **Actividad 3: Debate guiado sobre datos y entrenamiento**

Descripción: Discusión en grupos sobre qué son datos de entrenamiento y por qué deben ser representativos y éticos.

- Puntos clave: sesgos de datos, representatividad, limitaciones.
- Aprendizajes: valorar la calidad de los datos y su impacto en salidas.

Evaluación

La evaluación se centra en la comprensión de conceptos y su capacidad para relacionarlos:

1. Evaluación de OE1: cuestionario corto de definición y diferencias entre conceptos clave.
2. Evaluación de OE2: entrega de un diagrama de relaciones entre modelos, entrenamiento, datos y prompts.
3. Evaluación de OE3: participación en el debate y justificación de elecciones en ejemplos simples.

Unidad 2: Unidad 2: Flujo de funcionamiento de un modelo de IA generativa: del prompt a la salida

Objetivos de Aprendizaje

- Describir cada etapa del flujo: entrada, procesamiento y salida.
- Identificar componentes comunes (tokenización, inferencia, decodificación).
- Ilustrar con un ejemplo concreto cómo un prompt se transforma en texto generado.

Contenidos Temáticos

1. Etapas del flujo de un modelo generativo — Descripción corta: de prompt a salida, con procesamiento interno.
2. Componentes clave: tokenización, inferencia y decodificación — Descripción corta: qué hace cada componente.
3. Ejemplo práctico de flujo — Descripción corta: paso a paso con un prompt sencillo.

Actividades

• **Actividad 1: Dibujo del flujo**

Descripción: Crear un diagrama del flujo desde el prompt hasta la salida, identificando cada etapa y su función.

- Puntos clave: secuenciación, entradas y salidas en cada etapa.
- Aprendizajes: comprender la interacción entre componentes y la generación de resultados.

• **Actividad 2: Desglosar un ejemplo de prompt**

Descripción: Tomar un prompt simple y describir qué ocurre en cada etapa del flujo.

- Puntos clave: tokenización, predicción de próximos tokens, decodificación.
- Aprendizajes: comprender la influencia de la longitud y claridad del prompt.

• **Actividad 3: Taller de mejoras de prompts**

Descripción: Probar distintos prompts para obtener salidas más claras y útiles; registrar resultados.

- Puntos clave: formulación de prompts, precisión y relevancia de la salida.
- Aprendizajes: reconocer técnicas simples para mejorar respuestas.

Evaluación

Se evaluarán conocimientos sobre el flujo y la capacidad de aplicar ese conocimiento a ejemplos prácticos:

1. OE1: cuestionario de conceptualización del flujo.
2. OE2: entrega del diagrama de flujo con explicación de cada etapa.
3. OE3: informe breve de resultados de los distintos prompts y su análisis.

Unidad 3: Unidad 3: Aplicaciones de la IA generativa en educación: tres casos prácticos

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar al menos tres áreas educativas donde la IA generativa puede aportar valor.
- Evaluar ventajas y limitaciones de cada aplicación en función de contextos pedagógicos.
- Proponer criterios de uso responsable para cada aplicación.

Contenidos Temáticos

1. Generación de contenidos didácticos — Descripción corta: creación de resúmenes, preguntas y guías de estudio.
2. Personalización del aprendizaje — Descripción corta: adaptación de rutas de aprendizaje y feedback.
3. Tutoría y simulaciones — Descripción corta: chat educativos, simulaciones y prácticas guiadas.

Actividades

• **Actividad 1: Diseño de recursos generados**

Descripción: Crear un conjunto breve de materiales (resumen, preguntas y una rúbrica) generados por IA para un tema específico.

- Puntos clave: claridad, relevancia y precisión de la generación.
- Aprendizajes: saber adaptar la generación de contenidos a objetivos de aprendizaje.

• **Actividad 2: Plan de personalización**

Descripción: Proponer una ruta de aprendizaje adaptada a distintos perfiles de estudiantes y justificar las decisiones.

- Puntos clave: criterios de adaptación, ética y privacidad.
- Aprendizajes: comprender cómo ajustar recursos sin sobrecargar al alumnado.

• **Actividad 3: Simulación de tutoría IA**

Descripción: Diseñar una sesión de tutoría asistida por IA con objetivos y actividades de evaluación formativa.

- Puntos clave: interacción usuario-IA, control de errores y supervisión docente.
- Aprendizajes: evaluar cuándo y cómo intervenir como docente.

Evaluación

Evaluación enfocada en la capacidad de analizar, diseñar y proponer usos responsables:

1. OE1: análisis crítico de una de las aplicaciones elegidas con criterios de utilidad y riesgos.
2. OE2: propuesta de un recurso o actividad basada en IA generativa con objetivos pedagógicos claros.
3. OE3: explicación de consideraciones éticas y de privacidad para cada aplicación.

Unidad 4: Unidad 4: Riesgos éticos, de privacidad y sesgo en IA generativa en entornos educativos

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar tipos de riesgos éticos y de privacidad relevantes en contextos educativos.
- Analizar posibles sesgos en datos, prompts y salidas y sus impactos pedagógicos.
- Proponer estrategias de mitigación y gobernanza para uso seguro.

Contenidos Temáticos

1. Ética y responsabilidad en IA educativa — Descripción corta: principios éticos y planes de gobernanza.
2. Privacidad y manejo de datos — Descripción corta: consentimiento, minimización de datos y seguridad.
3. Sesgo y equidad en salidas — Descripción corta: tipos de sesgo y efectos en estudiantes.

Actividades

• **Actividad 1: Análisis de dilemas éticos**

Descripción: Estudio de casos donde se presenten dilemas éticos y discusión en grupo sobre acciones responsables.

- Puntos clave: identificación de principios, evaluación de impactos y decisiones responsables.
- Aprendizajes: herramientas para reclamar responsabilidad y transparencia en el uso de IA.

• **Actividad 2: Evaluación de riesgos de privacidad**

Descripción: Mapear posibles datos que podrían ser recolectados y proponer medidas de protección y consentimiento informado.

- Puntos clave: consentimiento, minimización de datos, seguridad y derechos de los estudiantes.
- Aprendizajes: comprender la importancia de la protección de datos en entornos educativos.

• **Actividad 3: Taller de sesgos**

Descripción: Identificar posibles sesgos en salidas IA y proponer estrategias para mitigar su impacto en la evaluación y el aprendizaje.

- Puntos clave: sesgo de datos, sesgo de diseño y sesgo de interacción.
- Aprendizajes: comprender que la IA no es neutral y qué acciones tomar para reducir sesgos.

Evaluación

La evaluación se orienta a la capacidad de identificar riesgos y proponer mitigaciones:

1. OE1: ensayo corto sobre riesgos éticos y su impacto en el aprendizaje.
2. OE2: plan de mitigación de riesgos de privacidad para un recurso educativo propuesto.
3. OE3: análisis de sesgos en una salida de IA y propuestas de controls.

Unidad 5: Unidad 5: Prácticas seguras para la integración de IA generativa en diseño de recursos y actividades

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar prácticas de seguridad, revisión humana y límites de uso en recursos generados por IA.
- Diseñar recursos con salvaguardas pedagógicas y criterios de revisión.
- Establecer políticas básicas de uso y consentimiento para estudiantes y docentes.

Contenidos Temáticos

1. Revisión humana y validación de salidas — Descripción corta: cuándo y cómo revisar las salidas de IA.
2. Políticas de uso y consentimiento — Descripción corta: normas, ética y transparencia.
3. Control de calidad y seguridad de datos — Descripción corta: salvaguardas técnicas y pedagógicas.

Actividades

• **Actividad 1: Protocolo de revisión de contenidos**

Descripción: Crear un protocolo de revisión humana para contenidos generados por IA, con roles y checklists.

- Puntos clave: responsabilidad, trazabilidad y corrección.
- Aprendizajes: garantizar la calidad y seguridad de los materiales educativos.

• **Actividad 2: Diseño de políticas de uso**

Descripción: Elaborar una política de uso de IA en un curso, incluyendo consentimiento y límites de generación.

- Puntos clave: consentimiento informado, derechos del alumnado y límites técnicos.
- Aprendizajes: promover un uso responsable y explícito de IA.

• **Actividad 3: Evaluación de seguridad de datos**

Descripción: Identificar riesgos de datos y proponer medidas de seguridad para un recurso educativo.

- Puntos clave: minimización, cifrado, acceso y auditoría.
- Aprendizajes: entender la protección de datos en entornos educativos.

Evaluación

Evaluación centrada en la aplicación de prácticas seguras en diseño y uso de IA:

1. OE1: revisión de un recurso generado por IA y verificación de seguridad y calidad.
2. OE2: entrega de un protocolo de revisión y checklist de calidad.
3. OE3: defensa de la política de uso ante un comité simulado.

Unidad 6: Unidad 6: Diseñar una actividad de aprendizaje que integre IA generativa

Objetivos de Aprendizaje

- Definir un tema y objetivos de aprendizaje claros para la actividad.
- Seleccionar herramientas y prompts adecuados para apoyar el aprendizaje.
- Definir criterios de evaluación y salvaguardas éticas y de seguridad.

Contenidos Temáticos

1. Selección de tema y objetivos de aprendizaje — Descripción corta: elegir tema y resultados esperados.
2. Diseño de la actividad con IA — Descripción corta: incorporar prompts y salidas útiles para el aprendizaje.
3. Evaluación y seguridad — Descripción corta: criterios de evaluación y salvaguardas.

Actividades

• **Actividad 1: Plan de diseño de actividad**

Descripción: Redactar un plan de actividad con objetivos, fases, roles y herramientas IA a usar.

- Puntos clave: coherencia pedagógica, viabilidad técnica y evaluación.
- Aprendizajes: capacidad de planificar una experiencia de aprendizaje con IA integrada.

• **Actividad 2: Prototipo de prompts y salidas**

Descripción: Crear prompts y prever salidas útiles para apoyar la comprensión del tema.

- Puntos clave: claridad de prompts, manejo de errores y límites de generación.
- Aprendizajes: saber diseñar prompts que favorezcan el aprendizaje autónomo.

- **Actividad 3: Simulación de evaluación**

Descripción: Definir una evaluación formativa para la actividad y planificar retroalimentación guiada.

- Puntos clave: criterios de éxito y retroalimentación efectiva.
- Aprendizajes: entender cómo medir el aprendizaje y ajustar la intervención.

Evaluación

La evaluación se enfoca en el diseño y la viabilidad pedagógica de la actividad:

1. OE1: revisión del plan de actividad y su alineación con objetivos.
2. OE2: prototipo de prompts funcionales y su justificación pedagógica.
3. OE3: criterios de evaluación y plan de retroalimentación.

Unidad 7: Unidad 7: Resolver problemas prácticos de implementación de IA generativa en proyectos educativos

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar posibles sesgos y limitaciones en una implementación real.
- Proponer soluciones técnicas y pedagógicas para mitigar riesgos.
- Planificar la escalabilidad y sostenibilidad de la iniciativa educativa.

Contenidos Temáticos

1. Sesgos y limitaciones técnicas — Descripción corta: qué pueden faltar o sesgarse en salidas y datos.
2. Escalabilidad y sostenibilidad — Descripción corta: cómo mantener y adaptar la solución a más estudiantes.
3. Gestión de cambios y gobernanza — Descripción corta: prácticas para la adopción responsable y continua.

Actividades

- **Actividad 1: Análisis de caso práctico**

Descripción: Analizar un caso real o hipotético de implementación de IA en educación, identificando sesgos y limitaciones.

- Puntos clave: diagnóstico, impacto y mitigaciones.
- Aprendizajes: habilidad para identificar riesgos y proponer respuestas.

- **Actividad 2: Propuesta de mejora**

Descripción: Proponer mejoras técnicas y pedagógicas para reducir sesgos y aumentar la efectividad.

- Puntos clave: intervención técnica y cambio pedagógico.
- Aprendizajes: pensar soluciones integrales y responsables.

• **Actividad 3: Plan de escalabilidad**

Descripción: Elaborar un plan para ampliar la implementación a más aulas o centros, considerando recursos y gobernanza.

- Puntos clave: recursos, formación, monitoreo y evaluación continua.
- Aprendizajes: diseño para crecimiento sostenible.

Evaluación

Evaluación centrada en la capacidad de identificar riesgos y proponer soluciones prácticas:

1. OE1: informe de diagnóstico de sesgos y limitaciones en un proyecto propuesto.
2. OE2: propuesta de mejoras técnicas y pedagógicas para mitigar riesgos.
3. OE3: plan de escalabilidad y gobernanza del proyecto.

Unidad 8: Unidad 8: Prototipo de recurso educativo que integre IA generativa

Objetivos de Aprendizaje

- Definir el tema, los objetivos y el público del recurso prototipo.
- Crear contenidos y herramientas basadas en IA generativa con prompts bien diseñados.
- Desarrollar criterios de evaluación, seguridad y gobernanza para el prototipo.

Contenidos Temáticos

1. Definición del tema y público — Descripción corta: auditorio y resultados esperados.
2. Diseño del prototipo con IA — Descripción corta: estructura, prompts y salidas previstas.
3. Evaluación y gobernanza — Descripción corta: criterios de evaluación y políticas de uso.

Actividades

• **Actividad 1: Construcción del prototipo**

Descripción: Desarrollar un prototipo funcional de recurso educativo que use IA para apoyar el aprendizaje.

- Puntos clave: funcionalidad, alineación pedagógica y usabilidad.
- Aprendizajes: aplicar principios de diseño instruccional con IA.

• **Actividad 2: Pruebas de usuario**

Descripción: Realizar pruebas con estudiantes o docentes para obtener retroalimentación y ajustar el prototipo.

- Puntos clave: usabilidad, comprensión y utilidad de las salidas IA.
- Aprendizajes: valorar la experiencia de usuario y la efectividad pedagógica.

• **Actividad 3: Presentación de prototipo y plan de implementación**

Descripción: Presentar el prototipo a un comité y proponer un plan de implementación y evaluación.

- Puntos clave: claridad de comunicación, evidencia de impacto y plan de mejora.
- Aprendizajes: dominio de conceptos y habilidades de presentación y planificación.

Evaluación

Evaluación basada en la calidad del prototipo y su viabilidad de implementación:

1. OE1: demostración funcional del prototipo y explicación de su diseño pedagógico.
2. OE2: informe de pruebas de usuario y ajustes realizados.
3. OE3: plan de implementación y evaluación del prototipo en un contexto real.