

Que los docentes aprendan a crear recursos con herramientas digitales como IA para mejorar su práctica docente

Alfabetización Digital y Ciudadanía Digital | Habilidades en el uso de herramientas digitales

Descripción del Curso

Este curso tiene como objetivo desarrollar habilidades para crear y utilizar recursos educativos mediante herramientas digitales y técnicas de IA. Su enfoque es práctico y orientado a contextos educativos reales, con énfasis en la selección crítica de herramientas, el diseño y la implementación de recursos que potencien el aprendizaje y la participación en clase, siempre respetando principios éticos y de derechos de autor.

La Unidad 1, Creación de recursos educativos con herramientas digitales e IA, constituye una parte central del curso y se dirige a docentes y, en general, a estudiantes a partir de los 17 años. Esta unidad facilita la reflexión sobre el panorama de herramientas disponibles, su aplicación práctica en contextos educativos y las consideraciones éticas y de derechos de autor que acompañan su uso, con un enfoque en el diseño de recursos listos para usar en el aula.

Objetivo de la unidad: Analizar el panorama de herramientas digitales y de IA disponibles para la creación de recursos educativos, identificando al menos tres herramientas y sus posibles aplicaciones en la labor docente.

Objetivos específicos (derivados de la unidad):

- Identificar al menos tres herramientas digitales/IA relevantes para la creación de recursos educativos y describir sus posibles aplicaciones en la enseñanza.
- Evaluar beneficios, limitaciones y consideraciones éticas de estas herramientas en distintos contextos educativos.
- Diseñar un recurso educativo básico (texto, imagen o recurso multimedia) utilizando al menos una herramienta de IA y planificar su implementación en una lección o unidad.

Competencias

- Analizar críticamente herramientas digitales e IA para uso educativo, identificando ventajas y riesgos en distintos contextos.
- Identificar y seleccionar herramientas adecuadas para objetivos de aprendizaje específicos y contextos docentes.
- Diseñar recursos educativos básicos (texto, imagen o multimedia) utilizando IA y planificar su implementación en una lección o unidad.
- Evaluar beneficios, limitaciones y consideraciones éticas y de derechos de autor asociadas al uso de herramientas digitales e IA.
- Aplicar principios de alfabetización digital y prácticas responsables en el uso de IA en entornos educativos.
- Colaborar con otros estudiantes y docentes para crear recursos educativos y compartir buenas prácticas.

- Adaptar soluciones y recursos a diversas necesidades de aprendizaje y contextos socioculturales.

Requerimientos

- Dispositivo con acceso a internet estable (ordenador, tablet o dispositivo equivalente).
- Acceso a herramientas digitales e IA para educación (p. ej., herramientas de generación de texto, imágenes y recursos multimedia) y cuenta de usuario cuando sea necesaria.
- Conocimiento básico sobre derechos de autor y consideraciones éticas en el uso de herramientas digitales e IA.
- Material de apoyo y lecturas recomendadas sobre buenas prácticas y seguridad digital.
- Espacios para realizar actividades prácticas, diseño de recursos y evaluación de resultados.

Unidades del Curso

Unidad 1: UNIDAD 1: Creación de recursos educativos con herramientas digitales e IA

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar al menos tres herramientas digitales/IA relevantes para la creación de recursos educativos y describir sus posibles aplicaciones en la enseñanza.
- Evaluar beneficios, limitaciones y consideraciones éticas de estas herramientas en distintos contextos educativos.
- Diseñar un recurso educativo básico (texto, imagen o recurso multimedia) utilizando al menos una herramienta de IA y planificar su implementación en una lección o unidad.

Contenidos Temáticos

1. Panorama de herramientas digitales y IA para la creación de recursos educativos
 1. Clasificación de herramientas por función (texto, imagen, audio, diseño, evaluación) y ejemplos representativos.
 2. Identificación de al menos tres herramientas y sus posibles aplicaciones docentes (p. ej., generación de contenido, visualización, diseño).
2. Uso práctico de herramientas seleccionadas (ChatGPT, DALL-E/Stable Diffusion, Canva)
 1. Generación de textos y guiones educativos con IA: calidad, tono y adecuación curricular.
 2. Creación de imágenes y recursos visuales accesibles y coherentes con el material didáctico.
 3. Integración de recursos generados en flujos de trabajo docentes (plantillas, rúbricas, presentaciones).
3. Ética, derechos de autor y buenas prácticas en IA educativa
 1. Principios de uso responsable, atribución y licencias de contenido generado por IA.
 2. Protección de datos, sesgos y seguridad en el aula; estrategias para minimizar riesgos.

Actividades

- **Actividad 1: Exploración guiada de herramientas** - En parejas, exploren al menos tres herramientas de IA para la creación de recursos y preparen un cuadro comparativo corto con posibles aplicaciones en su disciplina. Aprendizajes: identificación de herramientas adecuadas, criterios de selección y relación con el currículo.
- **Actividad 2: Taller de diseño de recursos con IA (texto)** - Utilizando una herramienta de generación de texto (p. ej., ChatGPT), redacten un recurso educativo breve (texto explicativo, ficha o guion). Evalúen claridad, tono, precisión y adecuación curricular. Aprendizajes: redacción asistida por IA y validación curricular.
- **Actividad 3: Taller de diseño de imágenes y recursos visuales** - Con una herramienta de IA para imágenes (p. ej., DALL-E/Stable Diffusion), creen ilustraciones o elementos gráficos para un recurso. Verifiquen accesibilidad (contraste, legibilidad) y atribución. Aprendizajes: diseño visual y criterios de calidad.
- **Actividad 4: Integración de recursos en un prototipo** - Combinen texto e imágenes generados en un recurso (presentación, ficha o micro lección) y preparen un plan mínimo de implementación en clase. Aprendizajes: integración, coherencia pedagógica y viabilidad.
- **Actividad 5: Debate y código de buenas prácticas** - Debatan sobre ética, derechos de autor y seguridad; elaboren un código de uso responsable para su aula y propónganlo como guía institucional. Aprendizajes: pensamiento crítico y responsabilidad profesional.

Evaluación

La evaluación se alinea con el OBJETIVO GENERAL y los OBJETIVOS ESPECÍFICOS. Se propone la siguiente rúbrica de criterios:

- Identificación y análisis: Informe analítico que identifique al menos tres herramientas y describa sus aplicaciones en la enseñanza (40%).
- Producto práctico: Prototipo de recurso educativo creado con IA (30%).
- Ética y buenas prácticas: Demostración de comprensión de principios éticos, licencias y atribución (20%).
- Participación y reflexión: Participación en las actividades y reflexión final (10%).