

Ingeniería de Prompts para el Diseño Curricular:

Optimización de Herramientas Digitales

Alfabetización Digital y Ciudadanía Digital | Habilidades en el uso de herramientas digitales | para adultos en educación para el trabajo | 4 semanas

Descripción del Curso

Este curso está diseñado para capacitar a adultos en educación para el trabajo en la aplicación de técnicas de ingeniería de prompts orientadas específicamente al diseño curricular. Los participantes aprenderán a formular y optimizar indicaciones o "prompts" para herramientas digitales basadas en inteligencia artificial, con el fin de mejorar la creación, organización y adaptación de contenidos educativos.

El curso está dirigido a educadores, diseñadores instruccionales, facilitadores y cualquier profesional interesado en integrar habilidades digitales avanzadas para la mejora de planes y programas académicos. Se emplea un enfoque metodológico práctico y participativo, combinando teoría, análisis de casos y actividades aplicadas que permiten la transferencia inmediata de conocimientos.

Al finalizar, los estudiantes estarán en capacidad de elaborar prompts efectivos, personalizados y alineados con objetivos pedagógicos claros, contribuyendo a la innovación en el diseño curricular mediante el uso estratégico de herramientas digitales. Además, desarrollarán competencias digitales que fortalecen su perfil profesional en el contexto actual de la alfabetización digital y la ciudadanía digital.

Objetivos Generales

- Identificar los principios fundamentales de la ingeniería de prompts y su aplicación en el diseño curricular.
- Diseñar prompts efectivos que faciliten la generación y organización de contenidos educativos.
- Integrar herramientas digitales basadas en IA para optimizar procesos de creación curricular.
- Evaluar y mejorar prompts basados en criterios pedagógicos y tecnológicos para asegurar su efectividad.

Competencias

- Crear y optimizar prompts para herramientas de inteligencia artificial orientadas al diseño curricular.
- Analizar y adaptar contenidos curriculares utilizando técnicas de ingeniería de prompts.
- Aplicar criterios pedagógicos y tecnológicos para la integración efectiva de herramientas digitales en el diseño curricular.
- Evaluar la calidad y pertinencia de prompts generados para asegurar su alineación con objetivos educativos.
- Desarrollar estrategias colaborativas para la mejora continua del diseño curricular mediante el uso de prompts.

Requerimientos

- Conocimientos básicos en diseño curricular y planificación educativa.
- Familiaridad con conceptos básicos de alfabetización digital y uso de herramientas digitales.
- Acceso a computadora con conexión a internet y herramientas digitales recomendadas (por ejemplo, plataformas de IA conversacional).
- Habilidades básicas en redacción y comunicación escrita.

Unidades del Curso

Unidad 1: Fundamentos de la Ingeniería de Prompts y Diseño Curricular

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de definir los conceptos básicos de la ingeniería de prompts y su relación con el diseño curricular, utilizando terminología técnica adecuada.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar los elementos clave de un prompt efectivo en el contexto educativo, mediante el análisis de ejemplos prácticos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la importancia de la alfabetización digital en la creación y uso de prompts, evaluando su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar diferentes enfoques de diseño curricular que integran herramientas digitales basadas en IA, justificando su relevancia para la optimización de contenidos educativos.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la Ingeniería de Prompts

- **Concepto y definición:** Se abordará qué es la ingeniería de prompts, su origen y su función en la interacción con sistemas de inteligencia artificial.
- **Terminología básica:** Explicación de términos clave como prompt, modelo de lenguaje, tokens, contexto, y respuesta generada.
- **Relación con el diseño curricular:** Cómo la ingeniería de prompts puede influir en la creación, personalización y mejora de contenidos educativos.

2. Elementos Clave de un Prompt Efectivo en Contextos Educativos

- **Características de un buen prompt:** Claridad, especificidad, contexto adecuado, y objetivo de aprendizaje.
- **Estructura de un prompt efectivo:** Partes que conforman un prompt bien diseñado, incluyendo instrucciones, restricciones y ejemplos.
- **Análisis de ejemplos prácticos:** Evaluación y comparación de prompts educativos, identificando aciertos y áreas de mejora.

3. Alfabetización Digital y su Importancia en la Creación y Uso de Prompts

- **Definición y componentes de la alfabetización digital:** Competencias para el uso crítico y efectivo de tecnologías digitales.
- **Impacto de la alfabetización digital en la ingeniería de prompts:** Cómo influye en la capacidad para diseñar y utilizar prompts adecuados y responsables.
- **Implicaciones para el proceso de enseñanza-aprendizaje:** Mejoras en la interacción docente-estudiante y en la personalización del aprendizaje.

4. Enfoques de Diseño Curricular Integrando Herramientas Digitales Basadas en IA

- **Modelos tradicionales vs. modelos digitales integrados:** Comparación de enfoques y su aplicación en la educación para el trabajo.
- **Integración de la IA en el diseño curricular:** Formas de incorporar prompts y otras herramientas digitales para optimizar contenidos.
- **Justificación y relevancia:** Beneficios y desafíos de la integración tecnológica para la mejora de la calidad educativa.

Actividades

Actividad 1: Definiendo términos clave de la ingeniería de prompts

Objetivo: Contribuye al primer objetivo de la unidad: definir conceptos básicos y terminología técnica.

Descripción:

- El facilitador proporciona una lista de términos (prompt, modelo de lenguaje, tokens, contexto, respuesta generada).
- Los estudiantes, de manera individual, investigan y escriben definiciones propias usando recursos digitales y bibliográficos.
- En parejas, comparan sus definiciones, discuten y consensúan una versión final mejorada.
- Se realiza una puesta en común en plenaria con retroalimentación del docente.

Organización: Individual y en parejas.

Producto esperado: Glosario colaborativo con definiciones claras y técnicas.

Duración estimada: 60 minutos.

Actividad 2: Análisis de ejemplos de prompts educativos

Objetivo: Apoya el segundo objetivo: identificar elementos clave de un prompt efectivo mediante análisis práctico.

Descripción:

- Se presentan varios ejemplos de prompts usados en contextos educativos, algunos efectivos y otros con fallas.
- En grupos pequeños, los estudiantes analizan cada prompt, identificando sus características, fortalezas y debilidades.

- Cada grupo propone una versión mejorada de al menos un prompt.
- Se comparte con el grupo grande y se discuten las modificaciones.

Organización: Grupos de 3-4 personas.

Producto esperado: Informe breve con análisis y propuestas de mejora para los prompts.

Duración estimada: 90 minutos.

Actividad 3: Debate sobre la alfabetización digital y la creación de prompts

Objetivo: Vincula con el tercer objetivo: explicar la importancia de la alfabetización digital en la creación y uso de prompts.

Descripción:

- Se divide la clase en dos grupos; uno defenderá la importancia de la alfabetización digital en el diseño de prompts, el otro cuestionará o planteará retos asociados.
- Cada grupo prepara argumentos basados en lecturas y experiencias previas.
- Se realiza un debate guiado por el docente, fomentando la reflexión crítica.
- Finaliza con una síntesis conjunta sobre el impacto de la alfabetización digital en el proceso educativo.

Organización: Grupos grandes (dos equipos para debate).

Producto esperado: Documento de conclusiones y reflexiones sobre alfabetización digital y prompts.

Duración estimada: 75 minutos.

Actividad 4: Comparación de enfoques de diseño curricular con integración de IA

Objetivo: Relacionado con el cuarto objetivo: comparar enfoques de diseño curricular que integran herramientas digitales basadas en IA.

Descripción:

- Se presentan dos o tres modelos de diseño curricular: tradicional, blended learning y diseño curricular con IA.
- En grupos, los estudiantes analizan cada modelo, identificando ventajas, limitaciones y ejemplos de integración tecnológica.
- Elaboran una tabla comparativa con justificación de la relevancia de cada enfoque para la educación para el trabajo.
- Se discuten los resultados en plenaria y el docente ofrece retroalimentación.

Organización: Grupos de 3-4 personas.

Producto esperado: Tabla comparativa y breve presentación oral.

Duración estimada: 90 minutos.

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre conceptos básicos de ingeniería de prompts, diseño curricular y alfabetización digital.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve con preguntas abiertas y de opción múltiple.

Instrumento sugerido: Test inicial en formato digital o papel, con preguntas sobre definiciones y aplicaciones básicas.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en la comprensión de elementos clave de los prompts, capacidad de análisis crítico y argumentación sobre alfabetización digital e integración curricular.

Cómo se evalúa: Revisión continua de productos de actividades (glosario, análisis de prompts, debate, tabla comparativa), participación en discusiones y retroalimentación docente.

Instrumento sugerido: Rúbricas para análisis de prompts y tabla comparativa, listas de cotejo para participación y argumentación.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Dominio integral de los conceptos, identificación de elementos de un prompt efectivo, explicación del impacto de la alfabetización digital y comparación fundamentada de enfoques de diseño curricular con IA.

Cómo se evalúa: Trabajo escrito individual que incluya definición de conceptos, análisis crítico de un prompt educativo, reflexión sobre alfabetización digital y comparación de modelos curriculares.

Instrumento sugerido: Ensayo estructurado con rúbrica que valore claridad, fundamentación, uso de terminología técnica y capacidad crítica.

Unidad 2: Técnicas para la Creación y Optimización de Prompts

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar diferentes tipos de prompts para identificar características que los hacen claros, específicos y orientados a objetivos educativos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar prompts efectivos aplicando técnicas de formulación precisa y contextualización según necesidades curriculares específicas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar prompts mediante criterios pedagógicos y tecnológicos para determinar su efectividad y proponer mejoras fundamentadas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar ejemplos prácticos y casos de estudio para optimizar la creación de prompts en ambientes digitales educativos.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a los Prompts en el Diseño Curricular

- **Definición y función de un prompt:** Explicación del concepto de prompt y su importancia en el contexto educativo y tecnológico.
- **Rol de los prompts en ambientes digitales:** Cómo los prompts facilitan la interacción con herramientas digitales para el aprendizaje.
- **Relación entre prompts y objetivos educativos:** Vinculación entre la formulación del prompt y el logro de metas de aprendizaje.

2. Análisis de Tipos de Prompts y sus Características

- **Clasificación de prompts:** Prompts abiertos, cerrados, guiados y exploratorios.
- **Características que definen un prompt claro y específico:** Lenguaje sencillo, precisión, contexto adecuado y orientación hacia el objetivo.
- **Ejemplos prácticos de prompts efectivos e inefectivos:** Análisis comparativo para identificar elementos clave.

3. Técnicas para la Formulación Precisa de Prompts

- **Uso del lenguaje claro y directo:** Evitar ambigüedades y tecnicismos innecesarios.
- **Contextualización del prompt según necesidades curriculares:** Adaptación del contenido y enfoque a diferentes niveles y áreas temáticas.
- **Incorporación de criterios SMART en la formulación de prompts:** Específicos, Medibles, Alcanzables, Relevantes y Temporales.

4. Evaluación de Prompts: Criterios Pedagógicos y Tecnológicos

- **Criterios pedagógicos para evaluar prompts:** Claridad, relevancia, alineación con objetivos, nivel de dificultad adecuado.
- **Criterios tecnológicos:** Compatibilidad con herramientas digitales, facilidad de procesamiento por IA, integración con plataformas educativas.
- **Metodologías para retroalimentación y mejora continua de prompts:** Uso de rúbricas y análisis de resultados.

5. Aplicación Práctica: Ejemplos y Casos de Estudio para la Optimización de Prompts

- **Análisis de casos reales de prompts en entornos educativos digitales:** Identificación de fortalezas y áreas de mejora.
- **Diseño y rediseño de prompts en base a casos de estudio:** Prácticas guiadas para aplicar técnicas aprendidas.
- **Estrategias para la implementación efectiva de prompts optimizados:** Integración en secuencias didácticas y evaluación formativa.

Actividades

Actividad 1: Análisis Comparativo de Prompts

Objetivo: Contribuir al análisis de diferentes tipos de prompts para identificar características que los hacen claros, específicos y orientados a objetivos educativos.

Descripción:

- Se proporcionará a los estudiantes un conjunto de prompts variados (claros, poco claros, específicos, generales).
- En grupos pequeños, analizarán cada prompt identificando sus características y evaluando su claridad, especificidad y relación con objetivos educativos.
- Discutirán en plenaria para compartir observaciones y consensuar criterios de calidad.

Organización: Grupos de 3-4 personas

Producto esperado: Informe grupal con análisis y criterios identificados para prompts efectivos.

Duración estimada: 1.5 horas

Actividad 2: Diseño de Prompts para Contextos Curriculares Específicos

Objetivo: Desarrollar habilidades para diseñar prompts efectivos aplicando técnicas de formulación precisa y contextualización.

Descripción:

- Cada estudiante seleccionará un objetivo educativo de su área de interés.
- Formulará tres prompts distintos para ese objetivo, aplicando técnicas de lenguaje claro, precisión y contextualización.
- Compartirán sus prompts en parejas para recibir retroalimentación y ajustarlos según sugerencias.

Organización: Individual con retroalimentación en parejas

Producto esperado: Tres prompts formulados y mejorados para un objetivo educativo específico.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 3: Evaluación y Mejora de Prompts Usando Rúbricas

Objetivo: Capacitar en la evaluación de prompts mediante criterios pedagógicos y tecnológicos para determinar su efectividad y proponer mejoras.

Descripción:

- Se entregará una rúbrica detallada con criterios pedagógicos y tecnológicos.
- Los estudiantes evaluarán diferentes prompts (proporcionados o creados previamente) aplicando la rúbrica.
- Propondrán mejoras fundamentadas en base a la evaluación.

Organización: Individual

Producto esperado: Documento con evaluaciones y propuestas de mejora fundamentadas para cada prompt analizado.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 4: Caso Práctico de Optimización de Prompts en Ambientes Digitales

Objetivo: Aplicar ejemplos prácticos y casos de estudio para optimizar la creación de prompts en ambientes digitales educativos.

Descripción:

- Se presentará un caso real de un entorno digital educativo con prompts poco efectivos.
- En grupos, analizarán el caso, identificarán problemas y propondrán un conjunto de prompts optimizados.
- Simularán la integración de estos prompts en la plataforma digital y discutirán su potencial impacto.

Organización: Grupos de 4 personas

Producto esperado: Presentación grupal con análisis, prompts mejorados y plan de integración.

Duración estimada: 3 horas

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre prompts, su función y características básicas.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve con preguntas abiertas y de opción múltiple sobre conceptos fundamentales.

Instrumento sugerido: Test escrito o en plataforma digital (quiz) aplicado al inicio de la unidad.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en el análisis, diseño y evaluación de prompts durante las actividades prácticas.

Cómo se evalúa: Revisión continua de productos parciales (análisis, diseños, evaluaciones) con retroalimentación específica.

Instrumento sugerido: Rúbricas para análisis y diseño, listas de cotejo para evaluación de criterios, observación directa durante actividades grupales.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Competencia para analizar, diseñar, evaluar y optimizar prompts aplicando técnicas y criterios pedagógicos y tecnológicos.

Cómo se evalúa: Trabajo final integrador donde el estudiante presenta un conjunto de prompts diseñados, evaluados y optimizados con justificación.

Instrumento sugerido: Rúbrica detallada que valore claridad, especificidad, contextualización, alineación con objetivos y fundamentación de mejoras propuestas.

Unidad 3: Integración de Herramientas Digitales en el Diseño Curricular

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar las principales plataformas digitales basadas en IA que apoyan la generación y adaptación de contenidos curriculares, mediante análisis comparativo de sus funcionalidades.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar prompts efectivos para la integración de herramientas digitales en la creación curricular, aplicando criterios pedagógicos y tecnológicos específicos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de utilizar herramientas digitales basadas en IA para generar y organizar contenidos educativos, evaluando la calidad y pertinencia de los resultados obtenidos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de adaptar y optimizar prompts para mejorar la interacción con plataformas digitales, asegurando la alineación con objetivos de aprendizaje y necesidades del contexto educativo.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a las Herramientas Digitales Basadas en IA para el Diseño Curricular

- Definición y características de herramientas digitales basadas en IA aplicadas al diseño curricular.
- Importancia y ventajas de la integración de IA en la creación y adaptación de contenidos educativos.
- Contexto actual: Tendencias y avances en plataformas de IA para la educación.

2. Identificación y Análisis Comparativo de Plataformas Digitales con IA para Contenidos Curriculares

- Exploración de plataformas líderes (por ejemplo, ChatGPT, Jasper, Canva con IA, Squirrly, entre otras).
- Funcionalidades principales: generación de texto, adaptación de contenidos, organización y colaboración.
- Criterios para el análisis comparativo: facilidad de uso, tipos de contenidos que generan, integración con otras herramientas, costos, soporte y actualización.
- Ejemplos prácticos de uso en diseño curricular.

3. Diseño de Prompts Efectivos para la Integración de Herramientas Digitales en la Creación Curricular

- Conceptos básicos sobre prompts: definición, estructura y tipos.
- Criterios pedagógicos para el diseño de prompts: claridad, especificidad, relevancia y alineación con objetivos de aprendizaje.
- Criterios tecnológicos para el diseño de prompts: adaptabilidad, compatibilidad con plataformas y optimización semántica.
- Ejemplos y modelos de prompts efectivos para distintos tipos de contenidos curriculares.

4. Uso de Herramientas Digitales Basadas en IA para Generar y Organizar Contenidos Educativos

- Procedimientos para ingresar prompts y obtener resultados.
- Estrategias para organizar y categorizar los contenidos generados.

- Evaluación de la calidad y pertinencia de los contenidos generados: criterios para la revisión y ajuste.
- Prácticas de edición y adaptación de contenido para contextos educativos específicos.

5. Adaptación y Optimización de Prompts para Mejorar la Interacción con Plataformas Digitales

- Identificación de problemas comunes en la interacción con plataformas basadas en IA.
- Estrategias para modificar y optimizar prompts según resultados y contexto.
- Garantía de alineación de prompts con objetivos de aprendizaje y necesidades educativas.
- Prácticas de iteración y mejora continua en el diseño de prompts.

Actividades

Actividad 1: Análisis Comparativo de Plataformas Digitales con IA

Objetivo: Identificar las principales plataformas digitales basadas en IA para generación y adaptación de contenidos curriculares mediante análisis comparativo.

Descripción:

- Dividir a los estudiantes en grupos pequeños.
- Asignar a cada grupo una plataforma digital basada en IA para explorar (por ejemplo, ChatGPT, Jasper, Canva IA, etc.).
- Cada grupo investiga funcionalidades, ventajas, limitaciones y aplicaciones específicas en diseño curricular.
- Elaborar una tabla comparativa con criterios predeterminados (facilidad de uso, tipos de contenido, integración, costo, etc.).
- Presentar los resultados al grupo completo y discutir las diferencias y potencialidades.

Organización: Grupos de 3-4 personas.

Producto esperado: Tabla comparativa y presentación grupal.

Duración estimada: 2 horas.

Actividad 2: Diseño de Prompts para Contenidos Curriculares Específicos

Objetivo: Diseñar prompts efectivos aplicando criterios pedagógicos y tecnológicos para la integración de herramientas digitales en la creación curricular.

Descripción:

- Individualmente, cada estudiante elige un tema curricular específico.
- Redacta un conjunto de prompts para generar diferentes tipos de contenidos (por ejemplo, resúmenes, preguntas de evaluación, actividades prácticas).
- Se revisan y analizan en parejas para retroalimentación con base en criterios de claridad, especificidad y alineación con objetivos.
- Se ajustan y mejoran los prompts con base en la retroalimentación recibida.

Organización: Individual con revisión en parejas.

Producto esperado: Documento con prompts diseñados y versión ajustada.

Duración estimada: 1.5 horas.

Actividad 3: Práctica de Generación y Organización de Contenidos Usando IA

Objetivo: Utilizar herramientas digitales basadas en IA para generar y organizar contenidos educativos, evaluando la calidad y pertinencia.

Descripción:

- Los estudiantes ingresan sus prompts en una plataforma digital con IA (puede ser ChatGPT u otra accesible).
- Generan contenidos educativos relacionados con su tema curricular.
- Organizan los contenidos en categorías o módulos según criterios pedagógicos.
- Realizan una autoevaluación de la calidad y pertinencia de los resultados, anotando posibles mejoras.

Organización: Individual.

Producto esperado: Documento con contenidos generados, organizados y evaluación propia.

Duración estimada: 2 horas.

Actividad 4: Optimización y Adaptación de Prompts para Mejorar Resultados

Objetivo: Adaptar y optimizar prompts para mejorar la interacción con plataformas digitales, asegurando la alineación con objetivos y contexto.

Descripción:

- Revisar los contenidos generados en la actividad anterior y detectar aspectos mejorables.
- Modificar los prompts originales para superar las limitaciones identificadas.
- Volver a ingresar los prompts optimizados en la plataforma digital y comparar resultados.
- Documentar el proceso de optimización y reflexión sobre la importancia del ajuste de prompts.

Organización: Individual o en parejas.

Producto esperado: Informe de optimización con ejemplos de prompts antes y después y análisis comparativo.

Duración estimada: 1.5 horas.

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre plataformas digitales de IA y experiencia en diseño curricular.

Cómo se evalúa: Cuestionario de opción múltiple y preguntas abiertas sobre herramientas digitales y generación de contenidos.

Instrumento sugerido: Test en línea o en papel con 10-15 preguntas.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en el análisis comparativo, diseño y optimización de prompts, y generación de contenidos.

Cómo se evalúa: Revisión continua de productos parciales (tablas comparativas, prompts diseñados, organización de contenidos, informes de optimización) con retroalimentación directa.

Instrumento sugerido: Rúbricas específicas para cada producto y observación directa durante actividades.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Competencia integral para identificar plataformas, diseñar y optimizar prompts, y generar contenidos pertinentes y organizados.

Cómo se evalúa: Producto final que incluya un análisis comparativo, conjunto de prompts optimizados, contenidos generados y organizados, y reflexión escrita sobre el proceso.

Instrumento sugerido: Rúbrica sumativa que contemple criterios de análisis, diseño, calidad de contenidos, organización y capacidad de autoevaluación.

Unidad 4: Evaluación y Mejora Continua de Prompts para el Diseño Curricular

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar la efectividad de diferentes prompts utilizando criterios pedagógicos establecidos en escenarios de diseño curricular reales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar técnicas de retroalimentación colaborativa para identificar áreas de mejora en prompts diseñados, asegurando su actualización continua.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar el desempeño de prompts integrados con herramientas digitales basadas en IA, utilizando métricas de calidad y pertinencia pedagógica.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar un plan de mejora continua para prompts en contextos educativos específicos, incorporando ajustes según resultados de evaluación y feedback.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de sintetizar información de evaluaciones y comentarios para optimizar la funcionalidad y relevancia de los prompts en el proceso de diseño curricular.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la Evaluación de Prompts en Diseño Curricular

- Concepto de prompts en el diseño curricular y su importancia pedagógica
- Relación entre prompts y objetivos de aprendizaje en contextos educativos para el trabajo
- Panorama general de criterios pedagógicos para evaluar prompts

2. Criterios Pedagógicos para Analizar la Efectividad de Prompts

- Claridad y precisión en la formulación del prompt

- Relevancia y alineación con objetivos de aprendizaje
- Adaptabilidad a diferentes perfiles y niveles de estudiantes adultos
- Facilitación de pensamiento crítico y reflexión
- Compatibilidad con herramientas digitales y recursos tecnológicos

3. Técnicas de Retroalimentación Colaborativa para la Mejora de Prompts

- Importancia de la colaboración entre docentes y expertos en diseño curricular
- Métodos para recolectar retroalimentación: encuestas, grupos focales, revisiones pares
- Estrategias para sintetizar y priorizar áreas de mejora
- Dinámicas para discusión y consenso en equipos multidisciplinarios

4. Evaluación del Desempeño de Prompts Integrados con Herramientas Digitales basadas en IA

- Métricas clave de calidad: pertinencia, coherencia, y usabilidad
- Indicadores pedagógicos para medir el impacto en el aprendizaje
- Uso de análisis de datos y reportes generados por plataformas digitales
- Casos prácticos de evaluación de prompts en entornos con IA

5. Diseño de un Plan de Mejora Continua para Prompts Educativos

- Componentes esenciales de un plan de mejora continua
- Incorporación de resultados de evaluación y feedback en el plan
- Definición de metas, acciones, responsables y tiempos
- Mecanismos para la actualización y revisión periódica de prompts

6. Síntesis y Optimización de Prompts para el Diseño Curricular

- Integración de información evaluativa y comentarios para la mejora
- Prácticas para refinar la funcionalidad y pertinencia pedagógica
- Documentación y registro de versiones optimizadas
- Presentación de resultados y recomendaciones para su implementación

Actividades

Actividad 1: Análisis Crítico de Prompts en Contextos Reales

Objetivo: Analizar la efectividad de diferentes prompts utilizando criterios pedagógicos establecidos (Objetivo 1).

Descripción paso a paso:

- Se proporcionan ejemplos de prompts utilizados en diseños curriculares reales.
- Individualmente, los estudiantes aplican una lista de criterios pedagógicos para evaluar cada prompt.
- Registran fortalezas y debilidades detectadas en una tabla de análisis.

- Discuten en grupos pequeños sus hallazgos y llegan a un consenso sobre la efectividad general.

Organización: Individual y grupos pequeños

Producto esperado: Tabla de análisis crítica y presentación breve de conclusiones grupales.

Duración estimada: 90 minutos

Actividad 2: Taller de Retroalimentación Colaborativa para Mejora de Prompts

Objetivo: Aplicar técnicas de retroalimentación colaborativa para identificar áreas de mejora en prompts diseñados (Objetivo 2).

Descripción paso a paso:

- Cada grupo recibe un conjunto de prompts diseñados previamente.
- Realizan una sesión de revisión utilizando técnicas como lluvia de ideas y matrices de priorización.
- Formulan recomendaciones específicas para la mejora de cada prompt.
- Comparten las recomendaciones con el grupo completo y reciben retroalimentación adicional.

Organización: Grupos

Producto esperado: Informe colaborativo con recomendaciones de mejora para cada prompt.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 3: Evaluación Práctica de Prompts con Herramientas Digitales basadas en IA

Objetivo: Evaluar el desempeño de prompts integrados con herramientas digitales basadas en IA utilizando métricas de calidad y pertinencia pedagógica (Objetivo 3).

Descripción paso a paso:

- Utilizando plataformas o simuladores con IA, cada estudiante ingresa prompts y observa resultados generados.
- Recogen datos sobre pertinencia, coherencia y usabilidad según indicadores previamente definidos.
- Realizan un reporte individual que incluya análisis cuantitativo y cualitativo.
- Se realiza una discusión grupal para comparar resultados y aprendizajes.

Organización: Individual y discusión grupal

Producto esperado: Reporte de evaluación del desempeño de prompts con IA.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 4: Diseño de un Plan de Mejora Continua para Prompts Educativos

Objetivo: Diseñar un plan de mejora continua para prompts en contextos educativos específicos incorporando ajustes según resultados de evaluación y feedback (Objetivo 4).

Descripción paso a paso:

- Partiendo de resultados y retroalimentación obtenidos en actividades anteriores, los estudiantes elaboran un plan detallado.

- El plan debe incluir metas claras, cronograma, responsables, recursos necesarios y mecanismos de seguimiento.
- Se presentan los planes a los compañeros para recibir retroalimentación y realizar ajustes finales.

Organización: Individual y revisión en parejas

Producto esperado: Documento formal de plan de mejora continua para prompts.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 5: Síntesis y Optimización Final de Prompts

Objetivo: Sintetizar información de evaluaciones y comentarios para optimizar la funcionalidad y relevancia de los prompts en el proceso de diseño curricular (Objetivo 5).

Descripción paso a paso:

- Los estudiantes revisan todos los insumos generados durante la unidad: evaluaciones, retroalimentación y planes.
- Aplican ajustes finales a un prompt seleccionado, documentando los cambios realizados y justificación pedagógica.
- Presentan la versión optimizada a sus compañeros para una última revisión colaborativa.

Organización: Individual y grupos pequeños

Producto esperado: Prompt optimizado con documento de síntesis justificativo.

Duración estimada: 90 minutos

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimiento previo sobre criterios pedagógicos de evaluación y experiencia con prompts en diseño curricular.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve con preguntas abiertas y de opción múltiple para identificar conocimientos y actitudes iniciales.

Instrumento sugerido: Cuestionario digital o en papel aplicado al inicio de la unidad.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en el análisis, aplicación de técnicas de retroalimentación, evaluación con IA y diseño de planes de mejora.

Cómo se evalúa: Revisión continua de productos intermedios (tablas, informes, planes) con retroalimentación inmediata del docente.

Instrumento sugerido: Rúbricas específicas para cada actividad y registros de observación durante discusiones y talleres.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Capacidad integral para analizar, evaluar, sintetizar y diseñar mejoras en prompts aplicables a contextos reales.

Cómo se evalúa: Presentación final del prompt optimizado junto con el documento justificativo y plan de mejora continua.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación que considere claridad, pertinencia pedagógica, uso de retroalimentación, aplicación de métricas y calidad del plan de mejora.