



PROGRAMA DEL CURSO

# IA en el Aula: De la Teoría a la Práctica

Formación Docente en Inteligencia Artificial

*Curso online · Modalidad asincrónica · 10 horas pedagógicas*

ideas interactivas · Junio 2026

**Por Eloy Garrido Ferrada**

*Ingeniero en Informática*

## 1. Ficha de Identificación del Curso

<b>Nombre del curso</b>	IA en el Aula: De la Teoría a la Práctica
<b>Código</b>	IIA-2026-001
<b>Área de formación</b>	Tecnología Educativa · Desarrollo Profesional Docente
<b>Modalidad</b>	E-learning — 100% online, asincrónico
<b>Duración total</b>	10 horas pedagógicas
<b>Distribución</b>	5 módulos · Ritmo libre · Sin fecha de término fija
<b>Público objetivo</b>	Docentes de Ed. Básica, Media y Superior · Directivos · Profesionales de la educación
<b>Nivel de entrada</b>	Básico · No se requiere experiencia previa en IA
<b>Evaluación</b>	1 examen final integrador (única instancia calificada)
<b>Actividades formativas</b>	6 actividades de refuerzo sin calificación, distribuidas en los módulos
<b>Certificación</b>	Certificado digital de aprobación · Nota mínima 4,0 (escala 1–7)
<b>Plataforma</b>	ideas interactivas — plataforma de formación docente
<b>Versión</b>	v1.0 — Junio 2026
<b>Responsable académico</b>	Eloy Garrido Ferrada · Ingeniero en Informática

## 2. Descripción General del Curso

El curso "IA en el Aula: De la Teoría a la Práctica" es un programa de formación continua diseñado para acompañar a los docentes en la incorporación crítica, fundamentada y pedagógicamente pertinente de la inteligencia artificial en su práctica educativa. En 10 horas de estudio autónomo, el participante recorre cinco módulos progresivos: desde la comprensión conceptual de cómo funciona la IA hasta una biblioteca de 19 plantillas de prompts listas para usar en el aula.

El formato del curso prioriza la lectura enriquecida y la aplicación inmediata. Cada módulo sintetiza investigación pedagógica actualizada, ejemplos contextualizados y herramientas concretas para los distintos niveles del sistema escolar, con 6 actividades formativas distribuidas a lo largo del contenido para consolidar los aprendizajes antes de avanzar. Al finalizar los 5 módulos, el participante rinde un examen final integrador para obtener su certificado.

El diseño responde a una necesidad urgente: la brecha entre la velocidad de adopción tecnológica por parte de los estudiantes y la preparación pedagógica de los docentes para acompañar ese proceso. Según la UNESCO (2023), el 56% de los adolescentes ya usa IA generativa de forma regular, pero solo el 18% ha recibido orientación formal al respecto.

### Enfoque pedagógico

El curso sigue los principios del aprendizaje activo (Bonwell & Eison, 1991), el diseño hacia atrás (Wiggins & McTighe, 2005) y la teoría de carga cognitiva (Sweller, 1988). El contenido avanza de menor a mayor complejidad.

Las actividades formativas no tienen nota: su función es exclusivamente pedagógica — activar la reflexión, consolidar conceptos y preparar al participante para el examen final.

## 3. Justificación

La incorporación de herramientas de inteligencia artificial en los procesos educativos es una realidad que se ha acelerado significativamente desde 2022. Los docentes se enfrentan hoy a un escenario inédito: sus estudiantes usan IA para completar tareas, y el sistema educativo aún no cuenta con marcos pedagógicos claros para orientar ese uso.

Este curso da respuesta desde un enfoque equilibrado: ni alarmista ni acrítico. No se trata de enseñar a usar herramientas, sino de desarrollar el criterio profesional para decidir cuándo usarlas, cómo integrarlas pedagógicamente y qué tipo de aprendizaje vale la pena proteger. Con solo 10 horas de inversión, el docente adquiere competencias que transforman su práctica cotidiana.

## 4. Perfiles de Ingreso y Egreso

### 4.1 Perfil de Ingreso

Docentes y profesionales de la educación de cualquier nivel y asignatura que deseen incorporar la IA en su práctica. No se requiere formación técnica previa.

#### Requisitos de entrada:

- Manejo básico de computador o dispositivo móvil con internet
- Cuenta de correo electrónico activa
- Sin requisitos de programación ni informática avanzada

### 4.2 Perfil de Egreso

Al completar el curso satisfactoriamente, el participante será capaz de:

- Explicar qué es la IA generativa, cómo funciona y cuáles son sus limitaciones reales.
- Redactar prompts efectivos para planificaciones, evaluaciones, guías, correos e informes.
- Integrar ChatGPT, Claude, Gemini y NotebookLM en su flujo de trabajo docente semanal.
- Establecer normas de uso responsable de IA con sus estudiantes, adaptadas al nivel escolar.
- Rediseñar tareas que requieran el pensamiento genuino del estudiante y no puedan ser resueltas solo por IA.
- Utilizar las 19 plantillas de prompts del módulo 5 en su práctica docente inmediata.

## 5. Objetivos de Aprendizaje

### 5.1 Objetivo General

*Desarrollar las competencias conceptuales, metodológicas y éticas necesarias para integrar la inteligencia artificial generativa como herramienta pedagógica en la práctica docente, promoviendo un uso crítico, fundamentado y responsable tanto en la propia labor como en la orientación a los estudiantes.*

### 5.2 Objetivos Específicos

- Comprender el funcionamiento básico de los modelos de lenguaje y sus aplicaciones educativas, desmitificando creencias erróneas. (M1)
- Aplicar los principios del prompt engineering para generar resultados útiles en contextos docentes reales. (M2)
- Utilizar NotebookLM como herramienta de síntesis y generación de materiales basados en fuentes verificadas. (M3)
- Diseñar estrategias para orientar el uso responsable de la IA por parte de los estudiantes y crear tareas resistentes a la automatización. (M4)
- Personalizar plantillas de prompts para planificación, evaluación, materiales, diferenciación y gamificación. (M5)

## 6. Competencias a Desarrollar

El desarrollo de competencias se articula en tres dimensiones: saber, hacer y ser (Delors, 1996):

SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprender qué es la IA generativa y sus limitaciones</li><li>• Identificar herramientas de IA para docentes</li><li>• Conocer principios éticos del uso educativo de la IA</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diseñar prompts efectivos para tareas docentes</li><li>• Integrar IA en planificación y evaluación</li><li>• Guiar a estudiantes en uso crítico y responsable de IA</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Actitud crítica y reflexiva ante la tecnología</li><li>• Disposición a experimentar continuamente</li><li>• Compromiso con la integridad académica y ética digital</li></ul>

## 7. Estructura de Contenidos

El curso se organiza en cinco módulos secuenciales. La distribución horaria considera tiempo de lectura del material, práctica con las herramientas y realización de las actividades formativas.

#	Módulo	Contenidos principales	Horas	%
M1	Fundamentos de la Inteligencia Artificial en Educación	Qué es la IA, mitos y realidades, modelos de lenguaje, IA responsable y ética educativa.	2 h	20%
M2	IA Práctica: Prompts, Memoria y Herramientas	Herramientas para docentes, prompt engineering, los 6 elementos del prompt efectivo, memoria persistente, agentes personalizados.	2,5 h	25%
M3	NotebookLM: Tu Segundo Cerebro	Arquitectura RAG, fuentes y anclaje, sistema de citas, el Studio y sus herramientas, uso colaborativo.	2 h	20%
M4	IA en Manos de tus Estudiantes	Realidad del aula, integridad académica, citación del uso de IA, rediseño de tareas, pensamiento crítico.	2 h	20%
M5	Tu Biblioteca de Prompts	Plantillas de planificación, evaluación, materiales, diferenciación e inclusión, gamificación.	1,5 h	15%
	<b>TOTAL</b>		<b>10 h</b>	<b>100%</b>

### Sobre las actividades formativas

Las 6 actividades formativas están distribuidas entre los módulos según la densidad del contenido. No necesariamente hay una por módulo ni se ubican al final de cada uno: aparecen en el momento pedagógicamente más pertinente para reforzar un concepto o habilidad específica.

Estas actividades no tienen nota. Su único propósito es que el participante practique, reflexione y consolide lo aprendido antes de avanzar. No afectan en ningún caso la calificación ni la posibilidad de acceder al examen final.

## 8. Metodología

El curso adopta una metodología de e-learning asincrónico basada en lectura enriquecida, ejemplos contextualizados y práctica inmediata con herramientas reales. El material de cada módulo integra citas de investigación actualizada, casos por nivel educativo y recursos aplicables desde el primer día.

### 8.1 Principios metodológicos

- Aprendizaje situado: todos los ejemplos están contextualizados en escenarios de Educación Básica, Media y Superior.
- Progresión cognitiva: los módulos avanzan desde la comprensión hacia la aplicación y creación (Bloom revisado, Anderson & Krathwohl, 2001).
- Autonomía: el participante define su ritmo, horario y orden de estudio.
- Aplicabilidad inmediata: cada módulo incluye recursos y plantillas utilizables desde el mismo día de estudio.

### 8.2 Materiales y herramientas

#### Materiales incluidos:

- 5 módulos en formato digital con contenido enriquecido, citas de investigación y ejemplos prácticos
- 6 actividades formativas de refuerzo (sin nota), integradas en el contenido de los módulos
- 19 plantillas de prompts categorizadas y listas para personalizar
- Bibliografía especializada en IA educativa (APA 7.ª edición) en cada módulo

#### Herramientas de IA utilizadas (todas con versión gratuita):

- ChatGPT — [openai.com](https://openai.com)
- Claude — [claude.ai](https://claude.ai)
- Gemini — [gemini.google.com](https://gemini.google.com)
- NotebookLM — [notebooklm.google.com](https://notebooklm.google.com)

## 9. Sistema de Evaluación y Certificación

El sistema de evaluación distingue claramente entre las actividades formativas —sin calificación, orientadas al aprendizaje— y el examen final, que es la única instancia calificada del curso.

Instrumento	Descripción	Calificación	Momento
Actividades formativas (6)	Ejercicios de refuerzo distribuidos a lo largo del curso. Permiten al participante consolidar los contenidos de cada módulo antes de avanzar al siguiente.	<i>Sin nota</i>	Durante el curso
Examen final integrador	Única evaluación calificada. Preguntas de selección múltiple y casos prácticos que integran los contenidos de los 5 módulos.	<b>100%</b>	Al finalizar
La nota final corresponde exclusivamente al examen final (100%). Las actividades formativas no tienen calificación ni incidencia en la nota.			

### 9.1 Actividades formativas

Las 6 actividades formativas son instancias pedagógicas de refuerzo, no evaluativas. El participante puede realizarlas libremente durante el estudio de cada módulo. No tienen nota, no afectan el promedio ni son requisito para acceder al examen final.

#### Características de las actividades formativas:

- Sin calificación — no inciden en ningún cálculo de nota
- Sin obligatoriedad — el participante decide si las realiza
- Con retroalimentación automática — el sistema indica si la respuesta es correcta y por qué
- Distribuidas en el contenido de los módulos según criterio pedagógico
- Su propósito exclusivo es consolidar aprendizajes y preparar para el examen final

## 9.2 Examen final

El examen final es la única instancia calificada. Se rinde una vez completados los 5 módulos y es el requisito para obtener el certificado de aprobación del curso.

### Condiciones del examen final:

- Disponible al completar los 5 módulos, en cualquier momento
- Formato: preguntas de selección múltiple y análisis de casos prácticos
- Nota mínima de aprobación: 4,0 en escala 1,0 a 7,0
- Porcentaje de logro equivalente: 60% o superior
- Se permiten varios intentos y se mantiene el mejor
- Al aprobar se emite un Certificado Digital con código QR de verificación en línea

## 10. Requisitos Técnicos

<b>Dispositivo</b>	Computador, notebook, tablet o smartphone con internet
<b>Navegador</b>	Chrome, Firefox, Safari o Edge (versión actualizada)
<b>Conexión</b>	Internet estable para acceder a las herramientas de IA
<b>Software recomendado</b>	Microsoft Word 2016+ / Google Docs / LibreOffice para los materiales PDF
<b>Cuentas requeridas</b>	Correo Google o Microsoft (para NotebookLM)
<b>Cuentas opcionales</b>	ChatGPT (openai.com) y/o Claude (claude.ai) — versión gratuita suficiente

## 11. Información del Instructor

### **Eloy Garrido Ferrada**

*Ingeniero en Informática · Especialista en Tecnología Educativa*

Diseñador del curso y director académico de ideas interactivas. Profesional con experiencia en diseño instruccional, integración tecnológica en contextos educativos y formación docente en herramientas digitales.

**Institución:** ideas interactivas · Plataforma de formación

**Versión:** v1.0 — Junio 2026

## 12. Referencias Bibliográficas

- Agencia de Calidad de la Educación. (2021). Estudio de tiempo profesional docente: Uso del tiempo fuera del aula. Ministerio de Educación, Chile.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing*. Longman.
- Anthropic. (2024a). Model Context Protocol: An open standard for connecting AI assistants to external tools. Anthropic Technical Documentation. <https://modelcontextprotocol.io>
- Anthropic. (2024b). Introducing computer use: A new Claude AI feature. Anthropic Blog. <https://www.anthropic.com/news/computer-use>
- Bender, E. M., Gebru, T., McMillan-Major, A., & Shmitchell, S. (2021). On the dangers of stochastic parrots: Can language models be too big? *Proceedings of FAccT 2021*, 610–623.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university (4th ed.)*. Open University Press.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ERIC.
- Brown, T., Mann, B., & Amodei, D. et al. (2020). Language models are few-shot learners. *NeurIPS*, 33, 1877–1901.
- CAST. (2018). *Universal Design for Learning guidelines version 2.2*. <http://udlguidelines.cast.org>
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. UNESCO / Santillana.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of MindTrek 2011*, 9–15.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses*. Routledge.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Khan, S. (2024). *Brave new words: How AI will revolutionize education*. Viking.
- Kirschner, P. A., Sweller, J., & Clark, R. E. (2006). Why minimal guidance during instruction does not work. *Educational Psychologist*, 41(2), 75–86.
- Marzano, R. J. (2003). *What works in schools: Translating research into action*. ASCD.
- Mayer, R. E. (2019). Thirty years of research on online learning. *Applied Cognitive Psychology*, 33(2), 152–159.
- MINEDUC Chile. (2018). Decreto 67 de 2018: Aprueba normas mínimas nacionales sobre evaluación, calificación y promoción. Ministerio de Educación, Chile.
- MINEDUC Chile. (2022). *Informe de resultados: Tiempo de trabajo docente en Chile*. Centro de Perfeccionamiento, Experimentación e Investigaciones Pedagógicas (CPEIP).
- Mollick, E., & Mollick, L. (2023). *Assigning AI: Seven approaches for students, with prompts*. SSRN. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4475995>
- Mollick, E. (2024). *Co-intelligence: Living and working with AI*. Portfolio/Penguin.
- Noy, S., & Zhang, W. (2023). Experimental evidence on the productivity effects of generative artificial intelligence. *Science*, 381(6654), 187–192.
- OCDE. (2020). *TALIS 2018 results (Volume II): Teachers and school leaders as valued professionals*. OECD Publishing.
- OCDE. (2023). *Artificial intelligence in society*. OECD Publishing.
- OpenAI. (2025). *Introducing Operator: An AI agent that can use the web*. OpenAI Blog. <https://openai.com/blog/introducing-operator>

- Papamitsiou, Z., & Economides, A. A. (2014). Learning analytics and educational data mining in practice: A systematic literature review of empirical evidence. *Journal of Educational Technology & Society*, 17(4), 49–64.
- Rock, M. L., Gregg, M., Ellis, E., & Gable, R. A. (2008). REACH: A framework for differentiating classroom instruction. *Preventing School Failure*, 52(2), 31–47.
- Rose, D. H., & Meyer, A. (2002). *Teaching every student in the digital age: Universal design for learning*. ASCD.
- Selwyn, N. (2019). *Should robots replace teachers?* Polity Press.
- Selwyn, N. (2022). *Education and technology: Key issues and debates* (3rd ed.). Bloomsbury Academic.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285.
- Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom* (2nd ed.). ASCD.
- UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. <https://doi.org/10.54675/PCSP7350>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society*. Harvard University Press.
- White, J. et al. (2023). A prompt pattern catalog to enhance prompt engineering with ChatGPT. [arXiv:2302.11382](https://arxiv.org/abs/2302.11382).
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design* (2nd ed.). ASCD.
- William, D., & Black, P. (1998). Inside the black box: Raising standards through classroom assessment. *Phi Delta Kappan*, 80(2), 139–148.
- William, D. (2011). *Embedded formative assessment*. Solution Tree Press.