



WEBINAR DE ACTUALIZACIÓN DOCENTE - UNMSM



ESCUTEMATECA

Ponente:

Mag. Freddy Rueda Ch.

Especialista en herramientas
Google Workspace

Gestor de proyectos
educativos Con TICs.

- Inteligencia artificial generativa en la educación



¡Un verdadero docente nunca deja de aprender!



Mag. Freddy Rueda Chavez



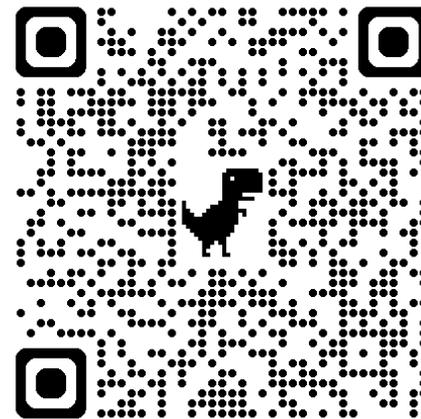
Ruta

ESCUELA EXE

- Marco Legal
- Fundamentos
- Dialogando con una IA
- Exploremos Chatbots

REGISTRA TU ASISTENCIA

ESCUELA EXE



Google Lens
Escanea con esta APP

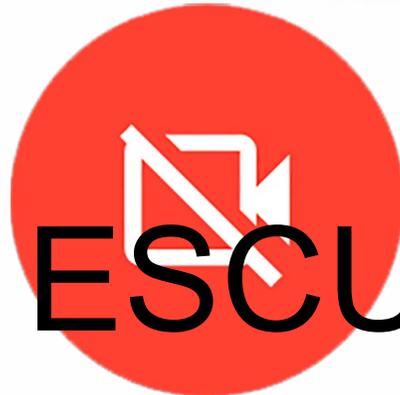
Inteligencia artificial en la educación



Normas de Netiqueta



Silenciar el micrófono para que no se filtren ruidos.



Mantener apagado la cámara para evitar la saturación de la reunión.



Participar por medio del chat o pedir la palabra



Registrar su asistencia usando el link de la reunión.

ESCUELA EXE

¿En que se diferencian estas dos tecnologías?

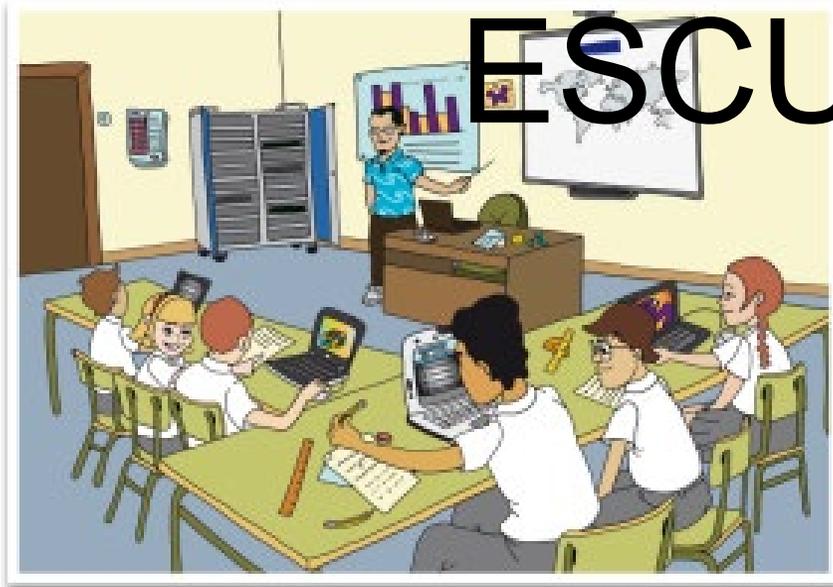


En 1952, Arthur Samuel creó un software capaz de aprender a jugar al ajedrez de forma autónoma.



LA AI EN LA EDUCACIÓN

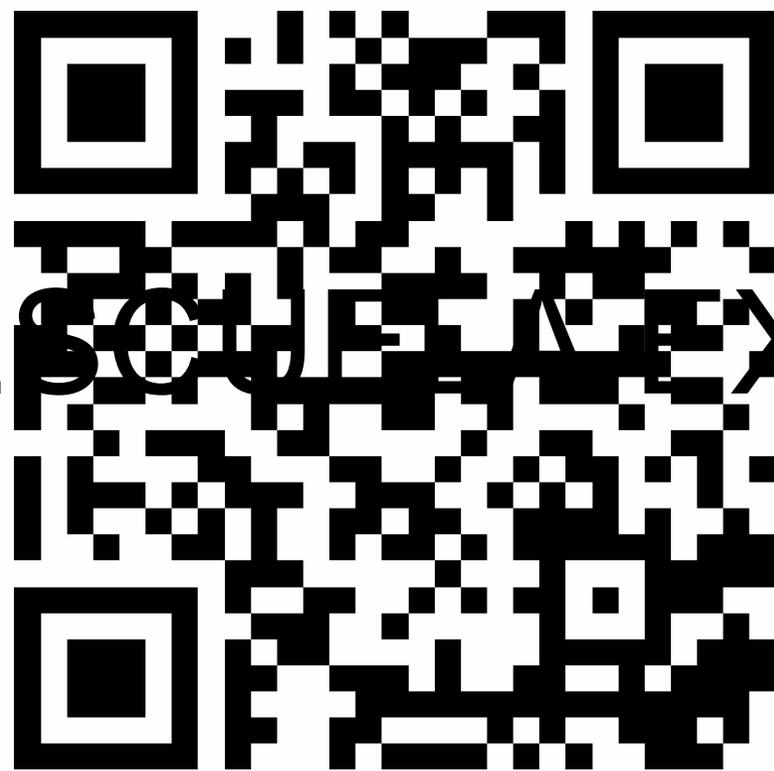
La incorporación de la inteligencia artificial en la educación es un paso importante hacia la construcción de una sociedad informada, competente y ética, de acuerdo al perfil de la Educación Básica con miras a la mejora de la calidad de vida.



ESCUELA ~~LA~~ ~~INTELIGENCIA~~ ~~ARTIFICIAL~~
REEMPLAZARÁ AL DOCENTE?



RESPONDE LA PREGUNTA



ESCUELA EXE

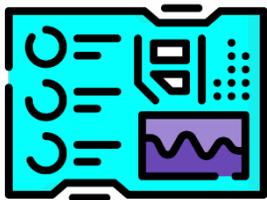


Google Lens

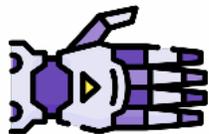
Escanea con esta APP

SLIDO

¿Qué es la inteligencia artificial?

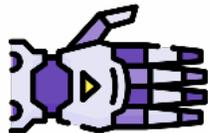


John MacCarthy utilizó este término por primera vez en 1956 durante la Conferencia de Dartmouth. En esta conferencia, McCarthy y otros investigadores propusieron la idea de que las máquinas podrían ser programadas para simular la inteligencia humana y realizar tareas que normalmente requerirían la capacidad cognitiva de un ser humano



La inteligencia artificial es el arte de crear máquinas con capacidad de realizar funciones que realizadas por personas requieren de inteligencia.

(Kurzweil, 1990)



La inteligencia artificial es la rama de la ciencia de la computación que se ocupa de la automatización de la conducta inteligente.

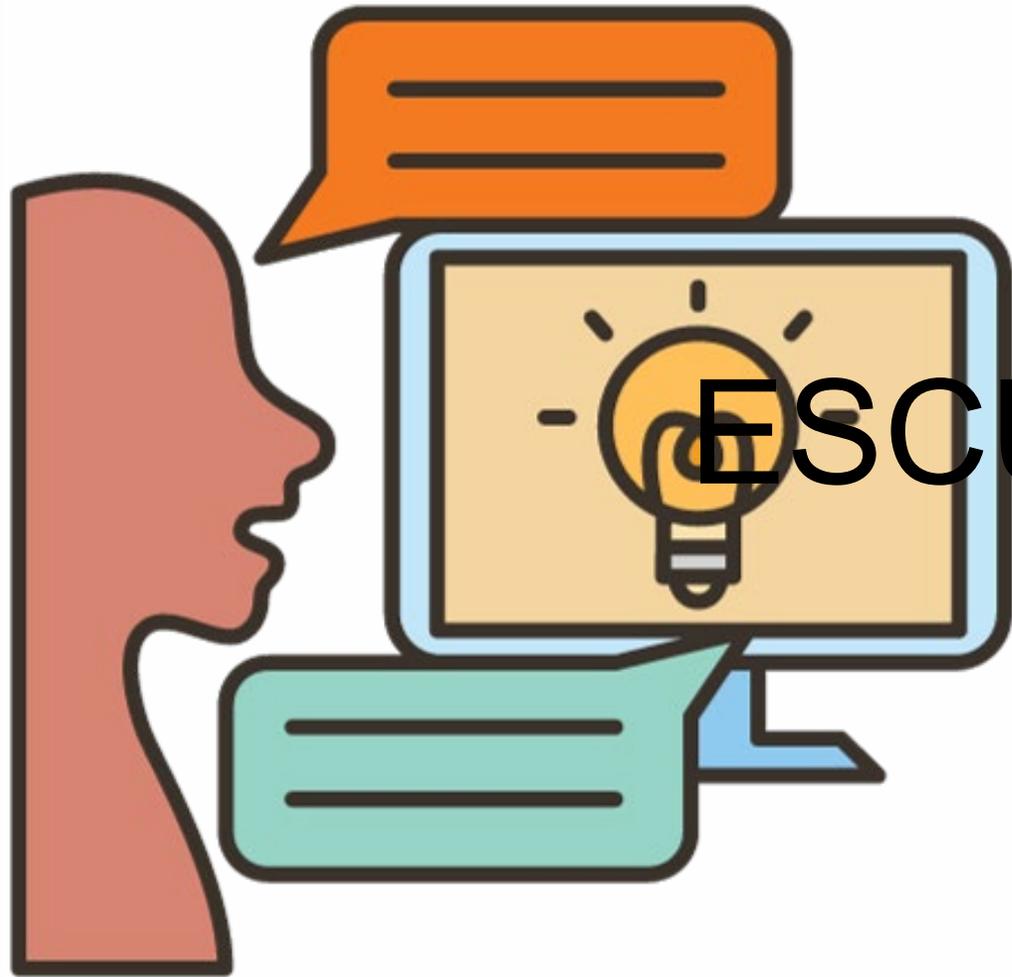
(Stubblefield, 1993)

La inteligencia artificial es el estudio de cómo lograr que las computadoras realicen tareas que, por el momento, los humanos hacen mejor.

(Rich, Knight, 1991).

La inteligencia artificial es el campo de estudio que se enfoca a la explicación y emulación de la conducta inteligente en función de procesos computacionales.

(Schalkoff, 1990).



“Sistemas capaces de procesar datos e información de una manera que se asemeja a un comportamiento inteligente...”

(UNESCO, 2021)

“Tecnología emergente de propósito general que tiene el potencial de mejorar el bienestar de las personas, contribuir a una actividad económica global sostenible positiva, aumentar la innovación y la productividad, y ayudar a responder a los desafíos globales clave.”

(Congreso de la República del Perú, 2023, Ley N° 31814)

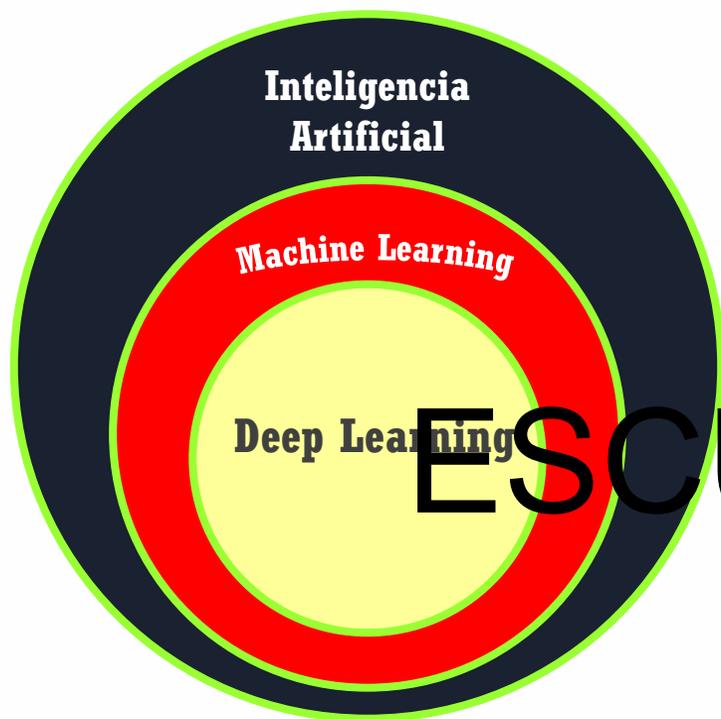
¿Qué son las AI Generativas?

La Inteligencia Artificial generativa (IA generativa) se refiere a una **clase distinta de Inteligencia artificial** que utiliza **modelos de aprendizaje profundo** para generar contenido similar al humano, como imágenes o palabras, en respuesta a **instrucciones complejas y variadas**. En este contexto, algunos ejemplos de IA generativa son ChatGPT y DALL-E, ambos desarrollados por OpenAI.



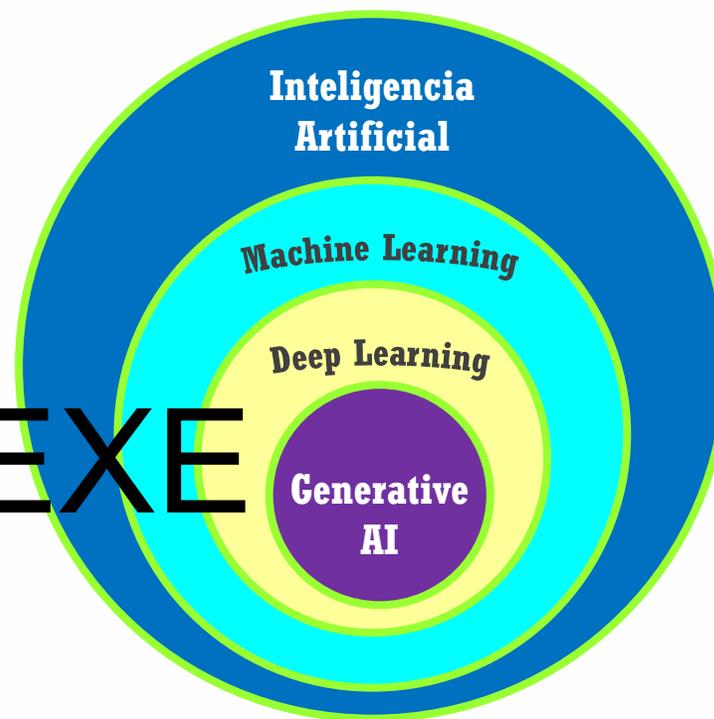
El aspecto generativo los distingue de otros modelos de IA, ya que les permite no sólo dar respuestas, sino también generar el contenido de esas respuestas (Lim et al., 2023).

Inteligencia Artificial



Campo de la informática que se centra en la creación de máquinas que puedan pensar y actuar como los humanos.

Inteligencia Artificial Generativa

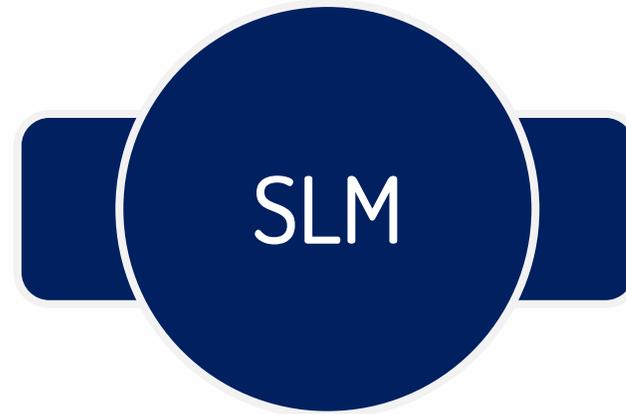
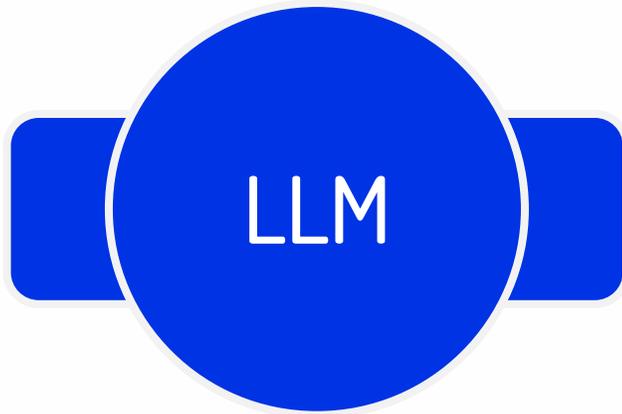


Tipo de inteligencia artificial capaz de generar contenido nuevo y original a partir de datos existentes como un humano.

LLM (large language models)

SLM (small language models)

ESCUELA EXE



VS

Son mejores que los SLM en el razonamiento complejo sobre grandes cantidades de información debido a su tamaño y capacidad de procesamiento.

ESCUELA EXE

Desarrollan tareas específicas para trabajar desde los Smartphone y la informática de punta, que implica procesar datos en dispositivos en lugar de en la nube



GPT Neo
2.7B
AIx



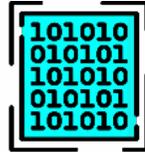
MARCO LEGAL DE LA AI



DL N° 1412
aprueba la Ley de
Gobierno Digital (2018)

Artículo 1 Objeto

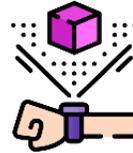
Establecer el marco de gobernanza del gobierno digital para la adecuada **gestión de la identidad digital, servicios digitales, arquitectura digital, interoperabilidad, seguridad digital y datos, así como el régimen jurídico aplicable al uso transversal de tecnologías digitales** en la digitalización de procesos y prestación de servicios digitales por parte de las entidades de la Administración Pública en los tres niveles de gobierno.



RVM N° 234-2021-MINEDU
Lineamientos para la
incorporación de
tecnologías digitales en la
Educación Básica.

a) Integración de tecnología en el proceso educativo

En el marco de un Gobierno Digital, el Ministerio de Educación en coordinación con las Instancias de Gestión Educativa descentralizada apoyan en la **implementación de iniciativas y acciones de diseño, creación e implementación de servicios digitales** que permitan el aprovechamiento responsable de las tecnologías ...

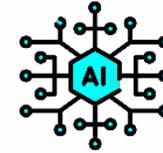


DS N° 085-2023-PCM
Política Nacional de
Transformación
Digital al 2030

Objetivo Prioritario 4

Fortalecer el talento digital en todas las personas

Desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas que permitan a las **personas utilizar las tecnologías digitales para interrelacionarse, transformar su entorno y responder a los retos de una sociedad digital.**



LEY N° 31814

Ley que promueve el uso de la inteligencia artificial en favor del desarrollo económico y social del país

Artículo 1 Objeto de la ley

Promover el uso de la **inteligencia artificial en el marco del proceso nacional de transformación digital privilegiando a la persona y el respeto de los derechos humanos** con el fin de fomentar el desarrollo económico y social del país.



RM N° 587-2023-MINEDU
Lineamientos para la prestación del servicio educativo en instituciones y programas educativos de Educación Básica para el año 2024

7.5. Incorporación de tecnologías digitales para la innovación

Las II.EE. y programas educativos deben **impulsar acciones para la incorporación e integración de las tecnologías digitales con intención pedagógica**, de manera que contribuyan al desarrollo integral de los aprendizajes, establecidos en el perfil del egreso del CNEB.

Cognitivism VS Conectivismo



Jean Piaget

Se centra en los procesos internos que ocurren para producir conocimiento significativo

- Memoria
- Atención
- Resolución de problemas

Integración de nuevos conocimientos con esquemas mentales previos

Sostiene la teoría de la carga cognitiva

El conocimiento es producto de redes neuronales en la red

La tecnología cumple un rol clave en el intercambio y el aprendizaje.
La IA nos permite darle sentido a las cosas complejas

El aprendizaje es:

- Conexión
- Construcción
- Expansión



George Siemens (2004)

ESCUELA EXE

Motivación intrínseca

Rol activo del sujeto

Interacción Social

PUNTOS CLAVES

Fundamentos Pedagógicos



El CNEB define la planificación como el arte de imaginar y diseñar procesos para que los estudiantes aprendan.

Es el docente, desde la perspectiva pedagógica y en la construcción del proceso de enseñanza y aprendizaje, quien define la pertinencia de la incorporación de una herramienta de inteligencia artificial.

1. ¿Qué aprendizajes deben lograr mis estudiantes?

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

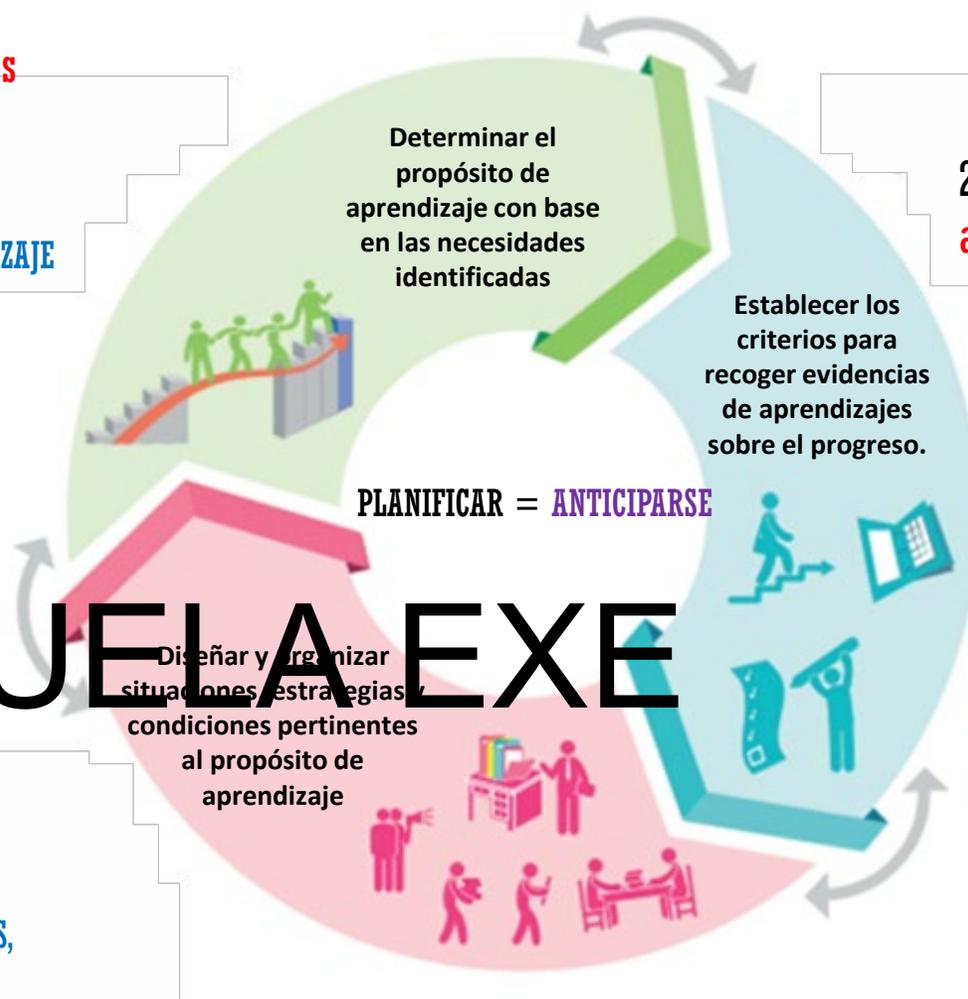
2. ¿Qué evidencia voy a usar para evaluarlos?

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

ESCUELA EXE

3. ¿Cuál es la mejor forma de desarrollar esos aprendizajes?

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA
ACTIVIDADES, ESTRATEGIAS,
MATERIALES EDUCATIVO.



ASISTENTES PARA CREAR CONTENIDO EDUCATIVO



perplexity

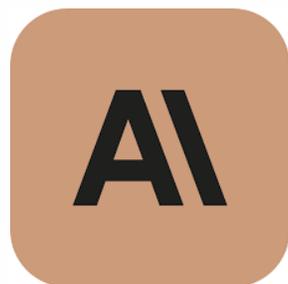
*Asistente conectado
a internet*

Gemini

Asistente de Google



*Permite acceder a
varios asistentes*



*Asistente de
Anthropic*



*Asistente de
Microsoft*



*Asistente de Open AI
Latencia de 320 ms
(0,3 segundos)*

ESCUELA EXE

UTILIDAD DE LAS HERRAMIENTAS DE IA

Gestionar tareas de
asistencia virtual

Codificar APP

Parafrasear textos

Crear vídeos publicitarios

Convertir audios en
imágenes

Hacer diseños automáticos

Generar Copys para el
marketing digital

Hacer tesis de investigación

Hacer organizadores
visuales

ESCUELA EXE



¿Cómo debes ver a la IA?

Aumentar el
intelecto

Investigación e
innovación

ESCUELA EXE

Reduce el
tiempo en la
elaboración de
tareas
aburridas

Capacidad
para competir
con personas
que han
recibido mejor
educación



¿QUÉ SON los Prompts?

Por su traducción al español es muy fácil definirlo: **“Indicaciones”**, a menudo brindamos información **(indicaciones)** para poder realizar diversas actividades:



Orientas a familiares sobre la organización de algún ambiente de tu casa, la limpieza del jardín, asear o alimentas a la mascota.

ESCUELA EXE

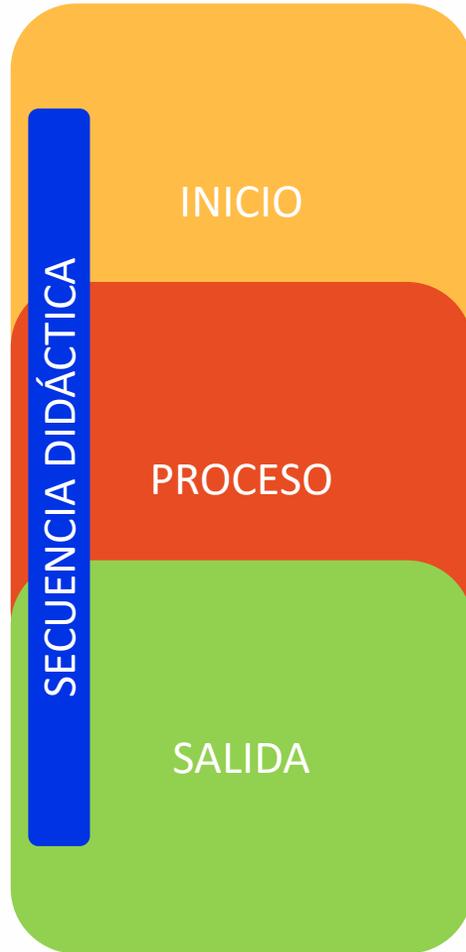


(En el caso de ser estudiante)
Compartes con tus compañeros técnicas de estudio, formas de realizar anotaciones importantes o fundamentar un ensayo.



(En el caso de ser docente)
Brindas indicaciones para trabajos en equipo, orientas actividades de aprendizaje, formulas preguntas, entre otras actividades.

Sesión de aprendizaje



Motivación
Saberes Previos
Conflicto cognitivo
Propósito de aprendizaje

Procesos pedagógicos



ESCUELA EXE

Análisis de la información
Presentación del tema
Aplicación del aprendizaje
Toma de decisiones y reflexión

Retroalimentación
Metacognición
Transferencia





PENSAMIENTO CRÍTICO EN EL AULA

Es una **habilidad cognitiva** que implica analizar de manera objetiva y racional la información, ideas, argumentos y evaluar su validez, coherencia, relevancia antes de llegar a conclusiones o tomar decisiones.

1. Hacer preguntas



2. Debates y discusiones

3. Análisis de textos y fuentes



4. Resolución de problemas



5. Pensamiento lateral



ESCUERA EXE



6. Análisis de medios de comunicación

7. Proyectos de investigación



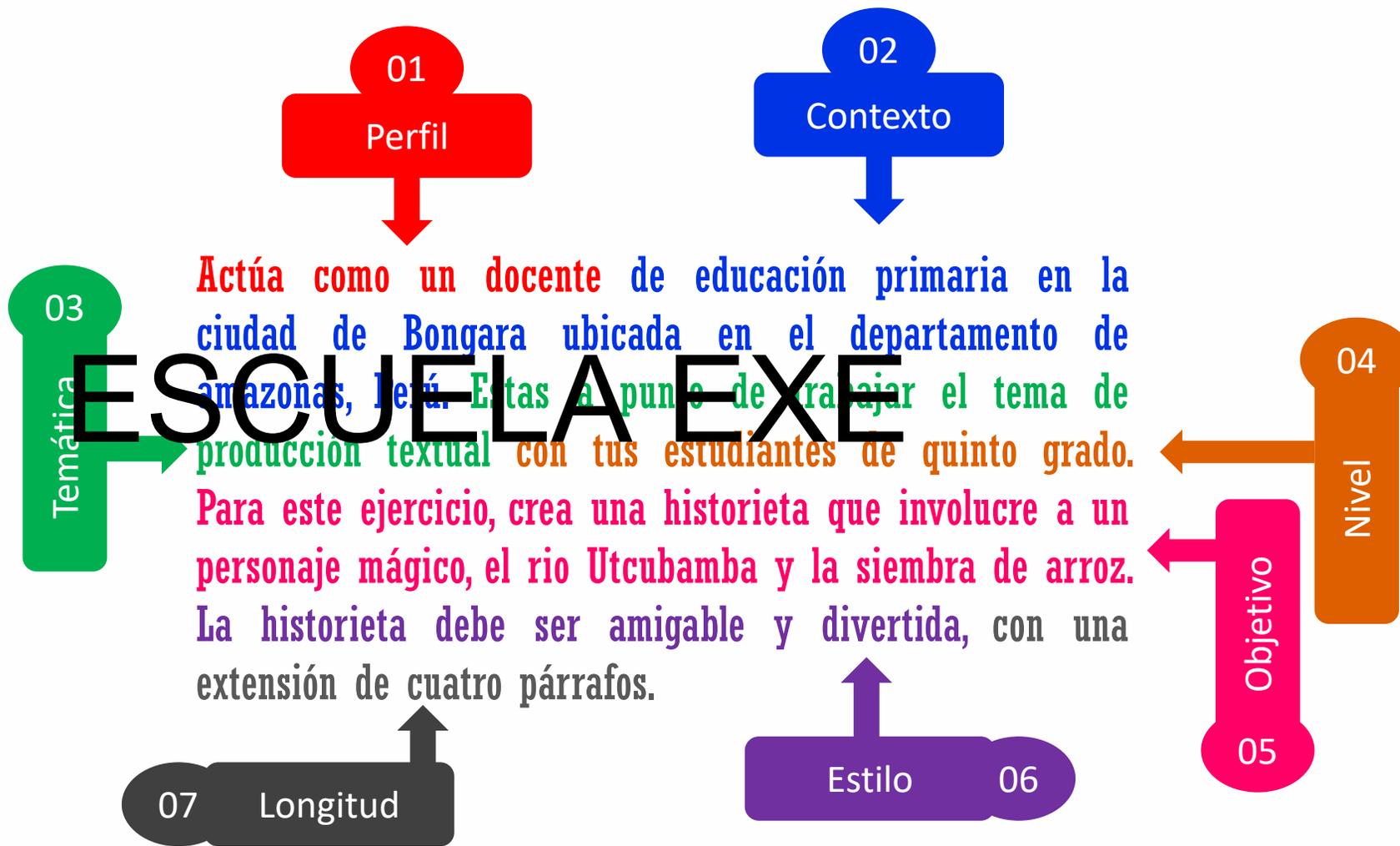
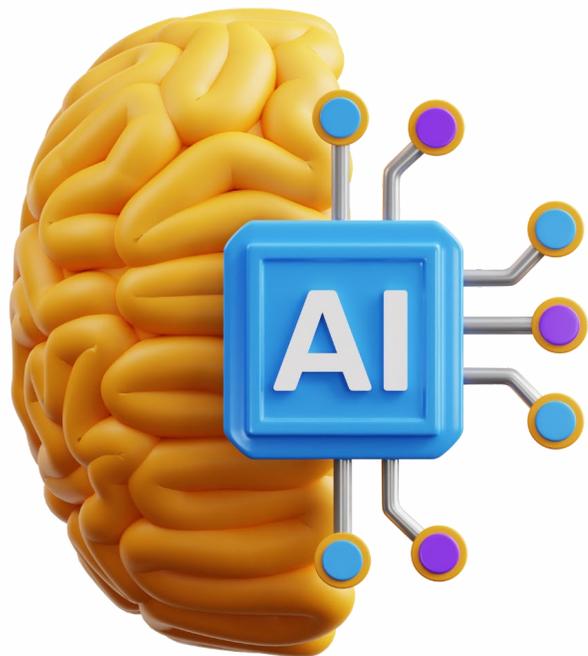
8. Reflexión metacognitiva



Dialogando con una AI

Según la consulta y respuesta esperada podemos considerar las siguientes sugerencias en la redacción de un Prompt para Chat GPT:

Hay que ser inteligente al escribir la indicación



SESIONES

01

Perfil

04

Nivel

02

Contexto

03

Temática

Actúa como un docente de educación secundaria del área de comunicación de la UGEL 04 del departamento de Lima. Estas a punto de crear un plan de clase sobre el tema de producción textual teniendo como referencia la competencia del área de comunicación “Escribe diversos tipos de texto”. Teniendo en cuenta 3 momentos pedagógicos: El primer momento es el de INICIO dentro de este momento realiza una dinámica de motivación para los estudiantes, explora los saberes previos y genera el conflicto cognitivo, dentro del segundo momento que es el PROCESO, indica sobre la observación de contenido que realizan los estudiantes, la relación con sus saberes previos y la construcción del aprendizaje del tema que se desarrolla en la clase y la aplicación práctica que debe realizar el estudiante, finalmente el tercer momento de SALIDA explica sobre la retroalimentación reflexiva que realiza el docente al estudiantes, y la metacognición sobre la clase realizada. No escribas saltos de línea y muestra en formato tabla el plan de clase, indicando la función que realiza el estudiante en cada actividad de la sesión, considerando una cantidad de 900 palabras en todo el plan de clase.

ESCUELA EXE

Objetivo

05

06

Estilo

07

Longitud

MODELO DE PROMT EXE

PROMT EXE	DEFINICIÓN	EJEMPLO	PROMT
VERBO	Acción con la que inicia el Prompt	Actúa, Escribe, Traduce	Actúa como un diseñador gráfico profesional, y realiza una composición digital en español: “Un Flyer promocionando la artesanía peruana”, donde los turistas vean el precio por cada artículo en la moneda peruana. El Flyer debe tener un estilo juvenil y mostrarlo con una tendencia minimalista.
OBJETIVO	Lo que quieres recibir como respuesta	Enséñame a leer el siguiente código de programación	
TEMATICA	Campo temático a desarrollar	“TICs en la educación”	
ACTIVIDAD	Tarea que van a realizar	Unidad o número de tarea	
TONO	Como queremos que nos hable.	Formal, alegre, agresivo, amigable, persuasivo.	
INDIVIDUO	Ayuda para el LLMs en realizar su respuesta	Estudiantes, docentes, profesionales	
CONFIGURACIÓN	Es como queremos que nos entregue la información	Formato en el que te mostrará la respuesta.	

ESCUELA EXE

Rubrica de evaluación

PROMT EXE	DEFINICIÓN	EJEMPLO	PROMT
VERBO	Acción con la que inicia el Prompt	Actúa, Escribe, Traduce	Actúa como un profesor de ciencia y tecnología de educación secundaria en Perú y me vas a ayudar con la creación de instrumentos de evaluación.
OBJETIVO	Lo que quieres recibir como respuesta	Enséñame a leer el siguiente código de programación	Necesito una rúbrica para calificar un proyecto de investigación sobre la capacidad “Diseña estrategias para hacer investigación” sobre el campo temático de los animales mamíferos en el que han tenido que realizar una infografía de su proyecto a la clase.
TEMATICA	Campo temático a desarrollar	“TICs en la educación”	
ACTIVIDAD	Tarea que van a realizar	Único o múltiples tareas	
TONO	Como queremos que nos hable.	Formal, alegre, agresivo, amigable, persuasivo.	Crea una rúbrica analítica con una escala literal (Inicio, Proceso, Logro previsto y Logro destacado) con sus descriptores de logro según su gradualidad, y escribiéndolos en un lenguaje de fácil comprensión para un docente. Muestra los resultados en forma de una tabla
INDIVIDUO	Ayuda para el LLMs en realizar su respuesta	Estudiantes, docentes, profesionales	
CONFIGURACIÓN	Es como queremos que nos entregue la información	Formato en el que te mostrará la respuesta.	

ESCUELA EXE

ESCRIBE

Escribe un **ensayo** de **150 palabras** sobre “**Los aportes de la IA en la educación**” que ayude al estudiante del nivel secundaria a utilizar esta tecnología en beneficio de sus aprendizajes. Luego pídeles que se inscriban en la preparación para docentes PIP que ofrece la escuela EXE.

ACTUA

Quiero que actúes como un guionista profesional y desarrolla un **guion** de **300 palabras** para una película de un “**Romance prohibido**” en un lenguaje para **Adolescentes**. Luego anima a los estudiantes a que redacten sus propios guiones.

CREA

Crea un código en HTML, CSS y JavaScript que contenga un lienzo Canva con una barra de herramientas de dibujo para que los usuarios realicen dibujos a mano alzada con pinceles de diferentes colores. (<https://codepen.io/>)

ESCUELA EXE

TABLA

Haz una **tabla** que contenga los 10 **mejores libros de ciencia** en **la primera columna coloca el nombre de los autores, en la segunda el año de edición y en la tercera una breve descripción de 70 palabras** como para estudiantes del nivel Secundaria. Luego anima a los estudiantes a leer artículos científicos y tecnológicos.

IDEAS

Dame 10 **ideas** resumidas en **100 palabras** cada una sobre “**dinámicas de motivación para una clase**” para estudiantes del nivel inicial o kínder. Luego anima a los docentes a practicar dinámicas para hacer divertidas sus clases.

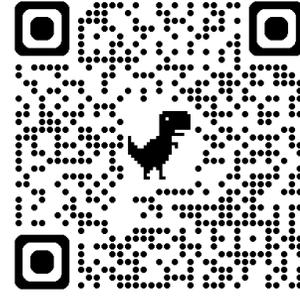
AIFINDY

AGrupación de ESCUELA EXE PLATAFORMAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

TEXTO	IMÁGENES	VÍDEO	AUDIO
 ChatGPT	 Midjourney	 Runway	 Murf
 Claude	 DALL-E 3	 Pictory	 Eleven Labs
 Bing Chat	 Leonardo	 Veed	 Otter
 Google Bard	 Firefly	 HeyGen	 Speechify
CHATBOT	MARKETING	PRESENTACIÓN	EDICIÓN
 Dante AI	 AdCreative	 Tome	 Canva
 Air	 Claude	 Simplified	 Adobe Firefly
 ChatGPT	 Jasper	 Beautiful.ai	 Designs.ai
 Zapier	 SEMrush	 Synthesia	 Makker
REDES SOCIALES	BÚSQUEDA	REDACCIÓN	PRODUCTIVIDAD
 Sprout Social	 HARPA	 Copy.ai	 ChatGPT Plus
 Emplifi	 Perplexity	 Grammarly	 Taskade
 Lately	 Glasg	 Wordtune	 Audio Pen
 Brandwatch	 ChatGPT Plus	 WriteSonic	 Notion AI

Creamos nuestra sesión con AI

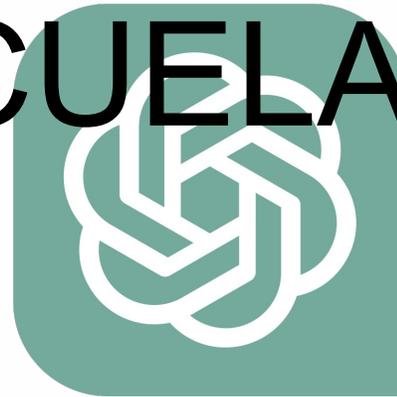
Classroom



Gemini

Asistente de Google

ESCUELA EXE



ChatGPT



Mag. Freddy Rueda Chavez



“Convierte la IA en tu aliado pedagógico”



Responde y obtén el mayor puntaje en menos tiempo
y demuestra tu aprendizaje



IDEAS FUERZA

01

Personalización al máximo porque la IA permite crear experiencias de aprendizaje únicas para cada estudiante, adaptando los contenidos, el ritmo y el estilo de enseñanza a sus necesidades individuales.

02

Docentes como facilitadores porque la IA automatiza tareas repetitivas, como la calificación de exámenes o la generación de informes, liberando tiempo para que los docentes se enfoquen en lo que realmente importa.

03

Aprendizaje permanente y a lo largo de toda la vida debido la IA, permite a las personas aprender nuevas habilidades y conocimientos en cualquier momento y lugar con asistentes personalizados.

MUCHAS
GRACIAS
EDUCERE ESCUELA EXE



Mag. Freddy Rueda Chavez

