



XXIX
**ENCUENTRO
INTERNACIONAL**

EL LIDERAZGO ÁGIL Y TRANSFORMADOR DE LA
▶ EDUCACIÓN CONTINUA
EN LOS NUEVOS ENTORNOS DE CAMBIO

**Optimizando el diseño instruccional
en educación continua con IA:
Logros de aprendizaje y sumillas**





CONTENIDO DEL TALLER

- 1 Bienvenida
- 2 IAG y sus herramientas
- 3 IAG en el diseño instruccional
- 4 Actividad práctica: Creando *prompts*
- 5 Lecciones aprendidas
- 6 Puntos clave



Realizado en Firefly



PRESENTACIÓN DEL TALLERISTA

Realizado por Stable Diffusion



Gisselle Castro

Jefa de Desarrollo Académico

Dirección de Educación Continua
de la Universidad de Lima

¡Hola a todos!

**+15
años**

en el campo de la educación superior promoviendo tecnologías aplicadas a la educación.



Diseñadora instruccional



Docente



Tutora



Dinamizadora virtual



[linkedin.com/in/gisselle-castro-velasquez/](https://www.linkedin.com/in/gisselle-castro-velasquez/)



[@CastroGisselle](https://twitter.com/CastroGisselle)



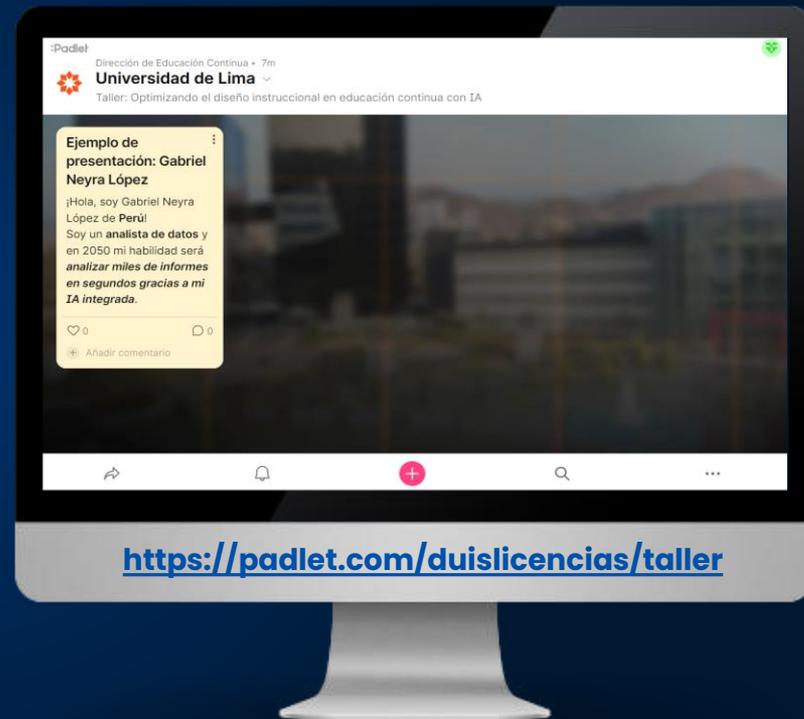


VAMOS A CONOCERNOS UN POCO MÁS

Ingresa a **Padlet** y escribe un *post* con estos datos:

- Nombre
- País de residencia
- Profesión
- Habilidad o característica mejorada por la IA que usarías en tu campo en el 2050

*“Soy Gabriel Neyra de Perú, un **analista de datos** y en 2050 mi habilidad será **analizar miles de informes en segundos gracias a mi IA integrada**”.*





LOGROS DE APRENDIZAJE



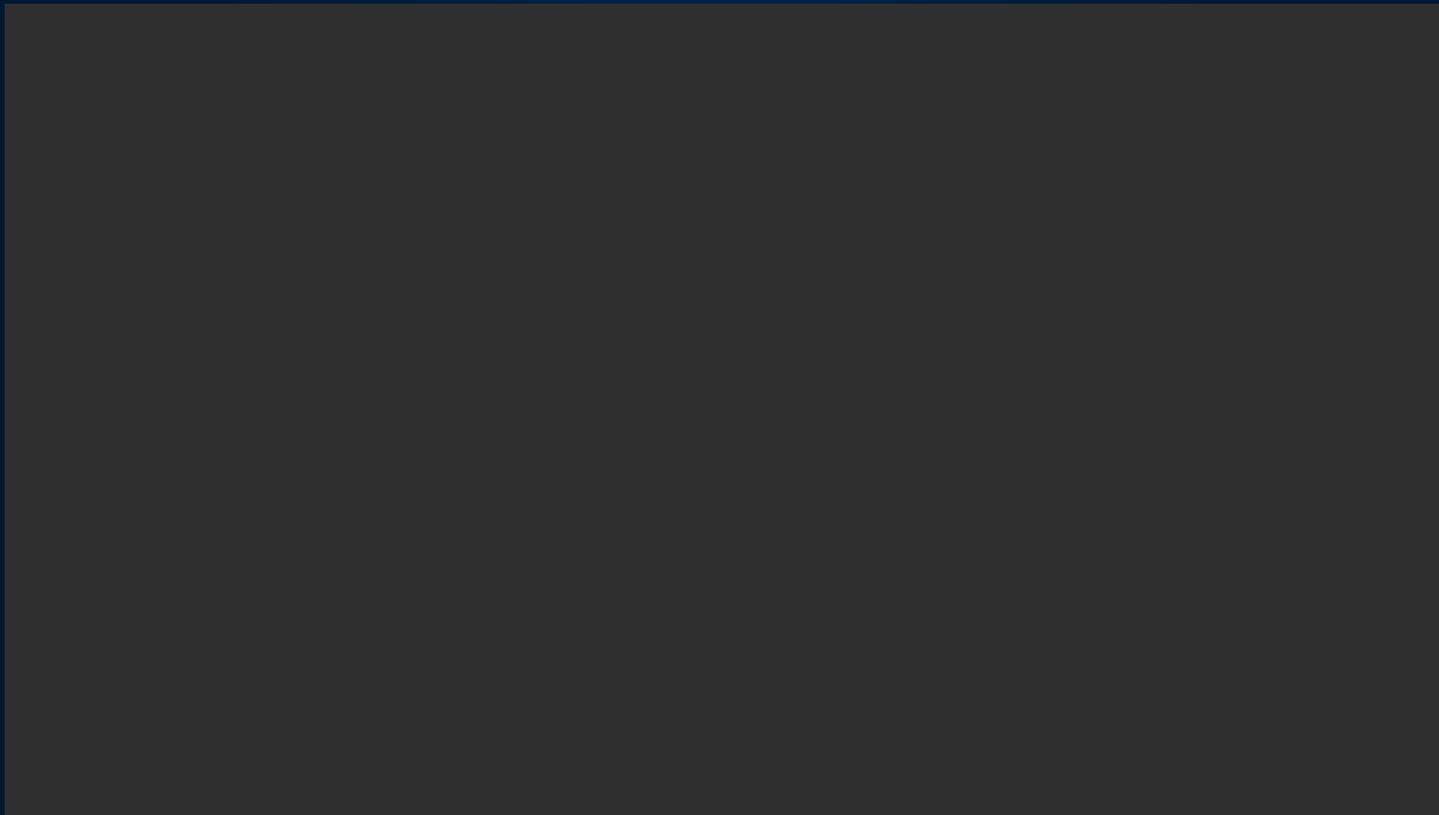
Explorar herramientas de IA generativa que podrían ser usadas en la creación o elaboración de documentos académicos.



Reconocer que la IA generativa está transformando el diseño instruccional.



Identificar *prompts* que podrían emplearse en el diseño/rediseño de un producto académico.



Realizado con Fliki





ALUCINACIÓN DE CHATGPT

ChatGPT Auto ▾

Compartir



El texto ahora incluye las consultas adicionales de forma clara y organizada.

muéstrame la imagen más bonita de la ciudad de Lima, Perú



Se ha buscado 5 sitios ▾

Lima, Perú, offers some stunning places ideal for capturing the essence of the city. A few of the most beautiful and photogenic spots include:

1. **Miraflores Boardwalk:** With its gorgeous parks and ocean views, this area is famous for breathtaking sunsets, making it perfect for a scenic stroll or capturing a vibrant photo.
2. **Plaza Mayor:** Located in the historic center, this iconic square is surrounded by majestic colonial buildings like the Lima Cathedral and the Palacio de Gobierno. It's a beautiful representation of the city's rich history and architecture.
3. **Magic Water Circuit (Circuito Mágico del Agua):** This park is famous for its impressive water fountains, especially at night when they light up in various colors for a mesmerizing show.
4. **Callao Monumental:** Known for its vibrant street art and murals, this area has become a cultural hub and is ideal for those looking to capture the artistic vibe of Lima.

Each of these locations offers a unique perspective on Lima's beauty, from its colonial heritage to its modern artistic expressions (Flytographer)(Travel Buddies Perú).





IA GENERATIVA

Realizado en Firefly



Realizado en Luma



Imágenes generadas con un mismo *prompt*

Vídeo generado de la imagen creada



Audio generado de un *prompt*

Realizado en Fliki



Realizado en Learning Studio

Lección generada (contenido y evaluación)





HERRAMIENTAS DE IAG

Chatbots y asistentes (light blue square)

Creación de imágenes (grey square)

Presentaciones (light green square)

Creación de videos (orange square)

Evaluaciones (yellow square)

 Chatgpt									
 Gemini	 Claude	 Firefly	 Ideogram	 Stable Diffusion	 Canva	 Luma	 HeyGen	 Quizziz	
 Copilot	 Perplexity	 Bing	 Scribble Diffusion	 Leonardo	 Decktopus	 Gamma	 Fliki	 Kling	

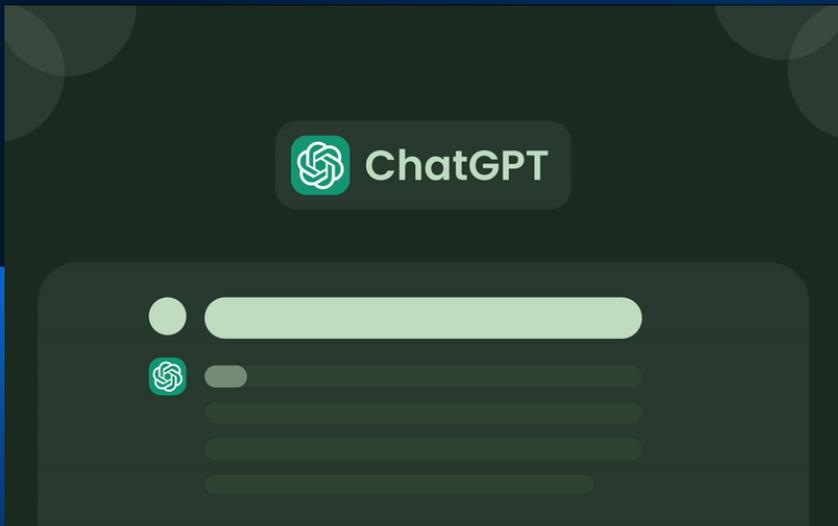


¿CÓMO UTILIZAR LA IAG COMO APOYO PARA EL DISEÑO INSTRUCCIONAL?





Pero, ¿cómo empezamos a usar estas herramientas IAG?



**TODO PARTE DE
UN PROMPT**



ACTIVA TU IAG

Completa los siguientes enunciados con un texto corto y conciso en menos de 15 segundos.

Solo deben usar su conocimiento/ imaginación; no emplear herramientas externas como internet.



Realizado en Ideogram



**He venido al XXIX
Encuentro Internacional
de RECLA porque...**



Lo más bonito de venir
a Lima ha sido...





Famoso sitio arqueológico en Perú considerado como una de las siete maravillas del mundo moderno y que atrae a muchos turistas...



COMPONENTES DE UN *PROMPT*

Formato de *prompt*:

1

2

3

Instrucción + contexto + formato de salida

(Meritxell Viñas)

- **Instrucción:** Acción que debe realizar
- **Contexto:** Datos, rol, asignatura, ejemplos, audiencia
- **Formato de salida:** Ejemplos, tipo de archivo (csv, html), tabla, longitud, tono académico, informal



Realizado en Ideogram



EJEMPLO DE *PROMPT* DE LOGRO DE APRENDIZAJE

2

1

Eres un experto en diseño curricular. Redacta un logro de aprendizaje para los contenidos que te brindaré.

2

Considera que un logro de aprendizaje combina los saberes (conocimientos y habilidades) que le son necesarios a una persona para desarrollar una función, tarea o rol en un contexto preciso, según las condiciones o estándares establecidos. En el marco de un curso de educación continua, los logros de aprendizaje son la descripción de todo lo que alumno será capaz de hacer al terminar una sesión, unidad o capacitación. La formulación de los logros de aprendizaje tiene la siguiente estructura: Habilidad (es un verbo) + contenido + propósito + condición de calidad.

3

Te dejo algunos ejemplos:

- Al finalizar el curso, el alumno será capaz de analizar + los principales fundamentos legales, institucionales y operativos del mecanismo de obras por impuestos + para diseñar una estrategia a nivel local y regional de promoción de proyectos bajo esta modalidad + considerando los factores que inciden en el éxito o el fracaso de un proyecto, así como sus elementos clave.
- Al finalizar el curso, el alumno será capaz de aplicar + los principios de las metodologías ágiles Scrum y *growth hacking* + para desarrollar proyectos de innovación sostenibles, + basados en datos que responden a las necesidades de los usuarios y potencien un crecimiento en la productividad.

1

Ten en cuenta que para la construcción de estos "logros de aprendizaje" se deben evitar verbos no observables como conocer, entender, aprender, dominar, comprender, saber. Solo se debe utilizar un verbo principal. Elabora el logro de aprendizaje, para un curso de 24 horas, de acuerdo con el siguiente contenido: ...



RESULTADO DE CHAT GPT DE LOGRO DE APRENDIZAJE



Aquí tienes un logro de aprendizaje redactado para el curso de 24 horas sobre contrataciones del Estado:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de implementar + los procedimientos y normativas de contratación del Estado + para gestionar eficientemente procesos de adquisición y contratación en diferentes contextos + asegurando el cumplimiento de los principios de transparencia, eficiencia y eficacia.

Si necesitas algún ajuste o un enfoque diferente, ¡hájamelo saber!

<https://chatgpt.com/share/66f6ed1c-6b00-8012-b8e2-680508e55de8>



Análisis del Contenido y Propuesta de Logro de Aprendizaje

Contenido Central: El curso se enfoca en los procedimientos de contratación del Estado, desde la planificación hasta la ejecución y cierre de los contratos. Se abordan aspectos legales, técnicos y administrativos involucrados en diferentes tipos de contrataciones (bienes, servicios, obras).

Objetivo General (Implícito): Capacitar a los participantes para que puedan comprender y aplicar los procedimientos de contratación del Estado de manera eficiente y transparente, asegurando el cumplimiento de la normativa vigente.

Propuesta de Logro de Aprendizaje:

Al finalizar el curso, el participante será capaz de diseñar + un plan de contratación público para un proyecto específico + considerando las diferentes etapas del proceso, los tipos de procedimientos de selección y los requisitos legales aplicables + a fin de garantizar la selección de la mejor oferta y el cumplimiento de los objetivos del proyecto.

<https://g.co/gemini/share/d259c815cc52>

RESULTADO DE GEMINI DE LOGRO DE APRENDIZAJE



EJEMPLO DE PROMPT DE SUMILLA

2

Eres un experto en diseño curricular. Redacta la sumilla correspondiente al sílabo de la asignatura que te brindaré.

2

La sumilla debe contener dos párrafos: en el primero, va la naturaleza de la asignatura y el propósito de la asignatura; en el segundo párrafo, se hace un recuento de temas principales que abarca.

A continuación, te doy detalles sobre cada uno:

(1) La naturaleza de la asignatura (teórico-práctica, teórico, práctica, etc.)

(2) El propósito: cómo contribuye a la formación del participante y si tiene algún enfoque particular. Enfócate en el impacto formativo de manera directa.

(3) En el segundo párrafo, expón la secuencia de los principales contenidos de la asignatura.

3

La sumilla debe redactarse en una longitud de entre 6 y 15 líneas y construirse a partir de los contenidos específicos de la asignatura. Aquí tienes un ejemplo:

Esta asignatura es de (1) naturaleza teórico-práctica. (2) Su propósito es diseñar una estrategia de crecimiento digital sin necesidad de invertir grandes montos. Además, se enfocará en el crecimiento centrado en el usuario, basado en datos, aplicando metodologías de *design thinking* en un *framework* de *growth*. (3) Los temas que se abordan en la asignatura son una introducción a *growth hacking marketing*, las principales herramientas de analítica digital y visualización de datos, la ideación, el diseño de estrategia, la estrategia de comunicación, el *marketing* digital y, finalmente, el funcionamiento de los equipos ágiles de *growth hacking*.

1

Redacta la sumilla para esta asignatura: ...



RESULTADO DE CHAT GPT DE SUMILLA



Aquí tienes la sumilla redactada para la asignatura sobre contrataciones del Estado:

Esta asignatura es de **naturaleza teórico-práctica**. Su propósito es formar a los participantes en la gestión efectiva de contrataciones del Estado, permitiéndoles comprender los principios y procedimientos que regulan este ámbito, así como los desafíos y oportunidades que se presentan. A través de un enfoque centrado en la aplicación práctica de conceptos, los estudiantes adquirirán habilidades que les permitirán contribuir de manera significativa a la transparencia y eficiencia en el uso de recursos públicos.

Los temas que se abordan en la asignatura incluyen los **aspectos generales** de las contrataciones, el **rol de los actores involucrados**, y los **actos preparatorios** necesarios para llevar a cabo un proceso de selección adecuado. Se estudian los diversos **procedimientos de selección** tanto competitivos como no competitivos, así como el **perfeccionamiento del contrato** y sus condiciones. Además, se profundiza en los **procedimientos específicos** para bienes y servicios, así como para obras y consultoría de obras, finalizando con un análisis de los **contratos estandarizados** y la evaluación de lecciones aprendidas.

<https://chatgpt.com/share/66f71110-3670-8012-be2c-654d6b1bb466>



¡Tienes toda la razón! Me disculpo por la extensión de la sumilla anterior. A continuación, te presento una versión más concisa, manteniendo la esencia de los contenidos y ajustada al rango de líneas indicado:

Sumilla

Esta asignatura introduce de manera práctica los procesos de contratación del Estado. Su objetivo es formar profesionales capaces de gestionar eficientemente las adquisiciones públicas, garantizando la transparencia y optimizando el uso de los recursos. Se explorarán los fundamentos legales, los actores involucrados, los procedimientos de selección, la elaboración de contratos y los mecanismos de control. A través de casos prácticos, se analizarán los procedimientos específicos para bienes, servicios y obras, así como los contratos estandarizados.

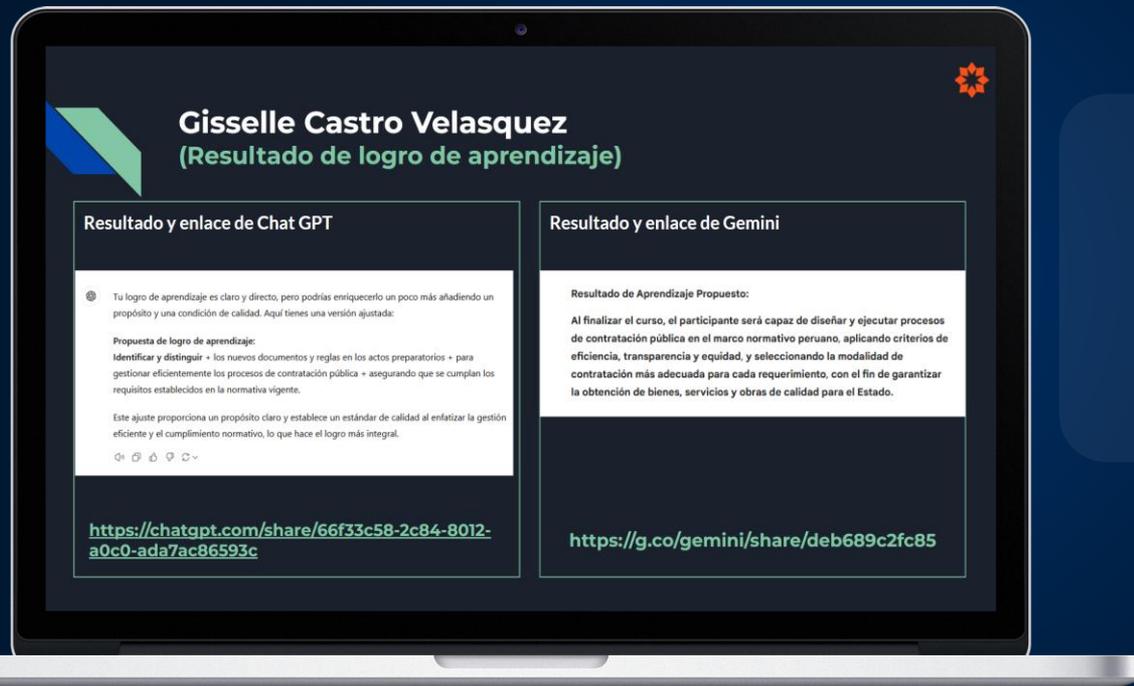
<https://g.co/gemini/share/ae33cd0e669a>

RESULTADO DE GEMINI DE SUMILLA



¡A LA OBRA!

- Ingresa al enlace de presentaciones en **Drive**.
- Comparte tus resultados del *prompt* en Chat GPT y Gemini. Además, coloca el enlace de cada uno.





UN VERSUS



- De uso público (incluso sin cuenta).
- Preciso y directo.
- Es más eficiente procesando texto.



- Necesitas cuenta de Google.
- Permite comandos de voz.
- Además, emplea información de tu Gmail, Drive, Maps, YouTube, vuelos y hoteles.
- Combina texto con otros formatos, como imágenes.



LECCIONES APRENDIDAS

- Curva de aprendizaje.
- Iteración fundamental.
- Ninguna es mejor.
- No hay receta única.
- Nuevo tema, nuevo chat.
- Cuenta de *chatbot* = Historial de conversaciones.
- Cuidado con datos de terceros.
- Versión pagada: Acceso a últimos modelos del *chatbot*.

Es una herramienta, siempre revisa/valida.



Realizado en Ideogram



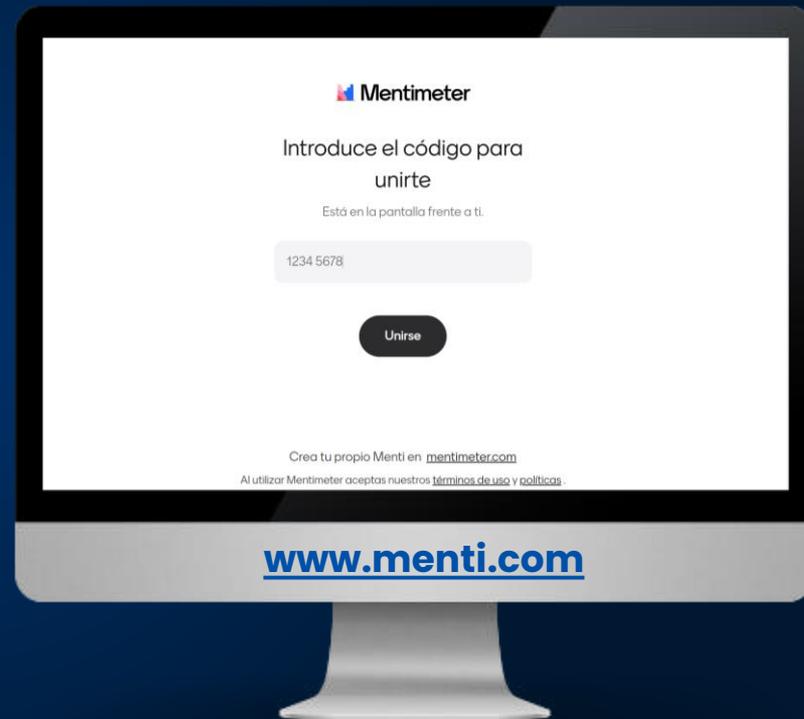
REFLEXIÓN

Ingresa a **Mentimeter**, digita el código y complete la frase:

Antes pensaba... ahora pienso...

Antes sentía... ahora siento...

Antes lo veía como... ahora lo considero...





PUNTOS CLAVE DEL TALLER





RECURSOS ADICIONALES

- UOC: **¿Cómo preguntar a la IA? Prompts de utilidad para el profesorado para utilizar IA generativa**
<https://uoc2thefuture.uoc.edu/es/recursos-conozco/como-preguntar-a-la-ia-prompts-utilidad-para-el-profesorado-para-utilizar-ia-generativa/>
- Andrea Oviedo: **Taxonomía de Bloom para la era digital**
<https://view.genially.com/613e3b5066ce6d0d5571ccbc/presentation-taxonomia-digital-de-bloom>
- UNESCO: **ChatGPT e inteligencia artificial en la educación superior. Guía de inicio rápido**
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385146_spa.locale=es
- UNED: **Guía para integrar las tecnologías basadas en inteligencia artificial generativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje**
https://unedo365-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/smartin_ieec_uned_es/Ear9X0v_kXtBgrZowwGx5yUBICyOClaGHbYmAjHT52dYhQ?e=HyVx8O



RECURSOS ADICIONALES

- Instituto de Docencia Universitaria PUCP: **Guía Inteligencia Artificial Generativa en la docencia**
https://drive.google.com/file/d/1wrjsmIBx6_2RY5cPNdAEAyJKYGRSWYoI/preview
- Luis Dávila: **TIC TAC Herramientas digitales para el aprendizaje – Guía docente**
<https://competenciadigitalcero.com/wp-content/uploads/2023/01/TIC-TAC-Herramientas-Digitales-para-el-Aprendizaje-Guia-Docente-version-3.0.pdf>
- The World Bank: **Revolución de la IA en la educación**
<https://documents1.worldbank.org/curated/en/099355206192434920/pdf/IDU18a4e03161fc3d14a691a4dc13642bc9e086a.pdf>
- Fundación Esplai: **Webinar: Objetos de aprendizaje con IA y bots educativos**
<https://www.youtube.com/watch?v=X1Fa0xzWv6w>



A brief history of Artificial Intelligence
starting around the cybernetics movement

From cybernetics to AI
The idea that humans and machines are essentially the same gives rise to a project where someone goes to seriously consider what it would take to develop machines with human-like intelligence.

The "bom of AI" in the world of the cybernetics movement
Bringing together the functioning of machines and organic beings

1942 Accelerated code breaking
Alan Turing used the Bombe machine to decipher messages encrypted using the Enigma machine of an intercepted code during World War II

1949 "The Manchester Baby"
turns its first program

1950 The Turing Game
Computing Machinery and Intelligence by Alan Turing

1956 General Problem Solving
The first AI workshop proposed to be held at Dartmouth in 1956

1956 THESSIS
The first machine-readable text that could "translate" in a path Claude Shannon & Benoit Paulot

1956 LISP Processing
First Programming Language Created by John McCarthy

1956 THE MANCHERSTER BABY
turns its first program

1970 "From three to eight years we will have a machine with the general intelligence of an average human being" -Marrvin Minsky

1956 "AI will be a human of chess within the next 10 years" -Herbert Simon

1956 GENERAL
Expert Systems
hypothesis formation and science
Hollnagel, Logan & Ledwith
Fagin & Ledwith

1956 LISP Processing
First Programming Language Created by John McCarthy

1956 THE MANCHERSTER BABY
turns its first program

1970 "From three to eight years we will have a machine with the general intelligence of an average human being" -Marrvin Minsky

1956 "AI will be a human of chess within the next 10 years" -Herbert Simon

1956 GENERAL
Expert Systems
hypothesis formation and science
Hollnagel, Logan & Ledwith
Fagin & Ledwith

1956 LISP Processing
First Programming Language Created by John McCarthy

1956 THE MANCHERSTER BABY
turns its first program

1970 "From three to eight years we will have a machine with the general intelligence of an average human being" -Marrvin Minsky

1956 "AI will be a human of chess within the next 10 years" -Herbert Simon

1956 GENERAL
Expert Systems
hypothesis formation and science
Hollnagel, Logan & Ledwith
Fagin & Ledwith

1956 LISP Processing
First Programming Language Created by John McCarthy

1956 THE MANCHERSTER BABY
turns its first program

1970 "From three to eight years we will have a machine with the general intelligence of an average human being" -Marrvin Minsky

1956 "AI will be a human of chess within the next 10 years" -Herbert Simon

1956 GENERAL
Expert Systems
hypothesis formation and science
Hollnagel, Logan & Ledwith
Fagin & Ledwith

1956 LISP Processing
First Programming Language Created by John McCarthy

1956 THE MANCHERSTER BABY
turns its first program

1970 "From three to eight years we will have a machine with the general intelligence of an average human being" -Marrvin Minsky

1956 "AI will be a human of chess within the next 10 years" -Herbert Simon

1956 GENERAL
Expert Systems
hypothesis formation and science
Hollnagel, Logan & Ledwith
Fagin & Ledwith

1956 LISP Processing
First Programming Language Created by John McCarthy

1956 THE MANCHERSTER BABY
turns its first program

1970 "From three to eight years we will have a machine with the general intelligence of an average human being" -Marrvin Minsky

1956 "AI will be a human of chess within the next 10 years" -Herbert Simon

1956 GENERAL
Expert Systems
hypothesis formation and science
Hollnagel, Logan & Ledwith
Fagin & Ledwith

1956 LISP Processing
First Programming Language Created by John McCarthy

1956 THE MANCHERSTER BABY
turns its first program

1970 "From three to eight years we will have a machine with the general intelligence of an average human being" -Marrvin Minsky

1956 "AI will be a human of chess within the next 10 years" -Herbert Simon

1956 GENERAL
Expert Systems
hypothesis formation and science
Hollnagel, Logan & Ledwith
Fagin & Ledwith

1956 LISP Processing
First Programming Language Created by John McCarthy

1956 THE MANCHERSTER BABY
turns its first program

1970 "From three to eight years we will have a machine with the general intelligence of an average human being" -Marrvin Minsky

1956 "AI will be a human of chess within the next 10 years" -Herbert Simon

1956 GENERAL
Expert Systems
hypothesis formation and science
Hollnagel, Logan & Ledwith
Fagin & Ledwith

1956 LISP Processing
First Programming Language Created by John McCarthy

1956 THE MANCHERSTER BABY
turns its first program

1970 "From three to eight years we will have a machine with the general intelligence of an average human being" -Marrvin Minsky

1956 "AI will be a human of chess within the next 10 years" -Herbert Simon

1956 GENERAL
Expert Systems
hypothesis formation and science
Hollnagel, Logan & Ledwith
Fagin & Ledwith

1956 LISP Processing
First Programming Language Created by John McCarthy

1956 THE MANCHERSTER BABY
turns its first program



HISTORIA DE LA IA

https://www.danielejewilliams.com/_files/ugd/a6ff95_001b015273c5448db2d0de3859ccad73a.pdf

Information collected and posted designed by Danielle J. Williams, PhD | Washington University in St. Louis
danielejewilliams.com



OTRAS HERRAMIENTAS

Tabla periódica de Apps gratuitas de Inteligencia Artificial

por @andreaoviedov www.bit.ly/tablaia

Versión 1.1

CC BY NC SA

- Chatbots y asistentes
- Creación de contenidos
- Edición de contenidos
- Herramientas para textos
- Educación y capacitación
- Trabajo y productividad

Apps included in the periodic table:

- ChatGPT
- ChatPDF
- PDF AI
- Gemini
- Perplexity
- Humata
- YouTube Summary
- Canva
- Tome
- Bing image creator
- HeyGen
- Remove background
- Speechify
- TTSMaker
- Conker
- Monic.ai
- Krisp
- Ask your PDF
- ProPrompt
- Slides AI
- Flair
- Stable diffusion
- Monsternash
- Cutout pro
- Gloop
- Murf
- QuestionWell
- Formative
- ChartGPT
- Yatter
- Snack prompt
- Simplified
- Random face generator
- Podlet
- Animated drawings
- AI image enlarger
- Vizard
- DeepL
- Parlay
- Selectext
- Wolfgram Alpha
- GPT Genie
- Speechnotes
- Looka

2023 © Andrea Oviedo Villasana @andreaoviedov en: [YouTube](https://www.youtube.com/channel/UC...) [Instagram](https://www.instagram.com/andreaoviedov) [LinkedIn](https://www.linkedin.com/company/andreaoviedov) [Twitter](https://twitter.com/andreaoviedov) [Facebook](https://www.facebook.com/andreaoviedov) [TikTok](https://www.tiktok.com/@andreaoviedov)

<https://andreaoviedov.com/ia/>



RECONOCIMIENTOS

Estructura y contenido:

Gisselle Castro - Jefe de Desarrollo Académico

Yreland Angulo - Desarrolladora multimedia

Claudia García - Diseñadora instruccional

Dirección creativa, diseño gráfico y recursos multimedia:

Yreland Angulo - Desarrolladora multimedia

Contacto

 [linkedin.com/in/gisselle-castro-velasquez/](https://www.linkedin.com/in/gisselle-castro-velasquez/)

 [linkedin.com/in/yreland-angulo](https://www.linkedin.com/in/yreland-angulo)

 [linkedin.com/in/claudia-mariela-garcia-sandoval](https://www.linkedin.com/in/claudia-mariela-garcia-sandoval)



Esta presentación está licenciado con
Creative Commons CC BY-NC 4.0.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)