



CURSO E LEARNING INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL AULA: HERRAMIENTAS PRÁCTICAS PARA DOCENTES INNOVADORES

AUTOAPRENDIZAJE

42 horas Pedagógicas



Manuel Bulnes 368, Oficina 604 Temuco
Teléfono: 452748988
Email: contacto@innovares.cl
www.innovares.cl

NCh 2728
BUREAU VERITAS
Certification



ÍNDICE:

| | |
|--------------------------------|----|
| Fundamentación | 3 |
| Objetivo General y Específicos | 4 |
| Dirigido a | 5 |
| Requisitos | 5 |
| Certifica | 5 |
| Duración | 5 |
| Modalidad | 6 |
| Temario | 7 |
| Metodología | 15 |
| Evaluación | 16 |
| Horario | 16 |
| Requisitos de aprobación | 16 |
| Autor del curso | 17 |
| Contacto | 18 |



FUNDAMENTACIÓN:

La integración de la Inteligencia Artificial (IA) en el ámbito educativo se ha convertido en un factor determinante para la innovación pedagógica y la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje. En la actualidad, la tecnología educativa avanza a pasos agigantados, impulsada por el rápido desarrollo de algoritmos de aprendizaje automático, procesamiento del lenguaje natural y análisis de datos masivos (big data). Sin embargo, muchos docentes enfrentan una brecha tecnológica que dificulta su participación activa en este nuevo paradigma, limitando el potencial de transformación que la IA ofrece para la práctica pedagógica.

En este contexto, el curso E-Learning de Inteligencia Artificial para Docentes surge como una respuesta estratégica a las demandas del ecosistema educativo contemporáneo. La IA no solo redefine la manera en que se aborda la enseñanza, sino que también ofrece oportunidades inigualables para la personalización del aprendizaje, la monitorización del progreso estudiantil y la optimización de los recursos educativos. Estudios recientes de organismos internacionales, como la UNESCO, señalan la urgencia de formar al profesorado en competencias digitales avanzadas, subrayando que la adopción de herramientas de IA contribuye a una educación más inclusiva y de calidad.

Los beneficios de este curso se evidencian en varios frentes. Por un lado, el desarrollo de competencias digitales posibilita la innovación metodológica, brindando al docente nuevas vías para diseñar actividades interactivas y fomentar la motivación del alumnado. Por otro lado, la IA promueve la personalización del aprendizaje, adaptando los contenidos y el ritmo a las necesidades de cada estudiante. Esto, a su vez, repercute en una experiencia educativa más enriquecedora, capaz de potenciar la autonomía y la participación activa del alumnado.

La modalidad E-Learning fortalece aún más la propuesta formativa. La flexibilidad horaria y el acceso multiplataforma permiten a los docentes conciliar su desarrollo profesional con otras responsabilidades, mientras que el aprendizaje autodirigido fomenta la autonomía y el autoanálisis crítico de sus propias prácticas. Además, la naturaleza virtual del curso facilita un alcance global sin restricciones geográficas, promoviendo el intercambio de experiencias y la construcción de comunidades de aprendizaje internacionales.

En suma, invertir tiempo y esfuerzo en la formación docente en IA no solo impulsa la transformación pedagógica, sino que también responde a las demandas actuales de la sociedad digital. Al completar este curso, los participantes contarán con las habilidades necesarias para integrar soluciones de IA en su labor diaria, optimizando la enseñanza y abriendo nuevas posibilidades de innovación educativa. Este enfoque estratégico, fundamentado en evidencia y experiencias exitosas, garantiza una apuesta sólida por la excelencia en el ámbito escolar del presente y del futuro.



OBJETIVO GENERAL:

Al término del curso, los participantes serán capaces de explicar los fundamentos esenciales de la inteligencia artificial para su uso en contextos educativos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Al término del curso, los/as participantes serán capaces de:

1. Identificar los conceptos básicos de inteligencia artificial y su aplicación educativa.
2. Distinguir los componentes clave de la ingeniería de prompts para optimizar respuestas de IA.
3. Utilizar herramientas de IA aplicadas a la gestión de documentos y audio.
4. Emplear herramientas de IA aplicadas a la creación de contenidos educativos multimedia.
5. Utilizar herramientas de inteligencia artificial aplicadas a la evaluación del aprendizaje.
6. Aplicar el uso de herramientas de Aula Invertida con inteligencia artificial.



DIRIGIDO A:

Docentes, pedagogos, directivos, capacitadores y universidades interesados en educación y tecnología."

REQUISITOS:

Para usar el medio instruccional: Disponer de un computador al menos Pentium III, con conexión a Internet de banda ancha. Tener una cuenta de correo electrónico habilitada. Tener conocimientos a nivel de usuario de Windows, procesador de textos (Word, por ej.) y de navegación en Internet.

CERTIFICA:

El certificado de aprobación de curso es emitido por Innovares Ltda. Organismo Técnico de Capacitación (OTEC) Reconocido por el Servicio Nacional de Capacitación y Empleo de Chile. SENCE. Su razón social es Capacitación Olivares y Vásquez Ltda., y su RUT es 76.023.861-9. [OTEC Innovares se encuentra certificada por Norma Chilena 2728](#), equivalente a ISO 9001.

DURACIÓN:

Plazo Mínimo: 10 días desde que inicia su curso. (No puede rendir la prueba final antes de los 10 días).

Plazo Máximo: 30 días desde que inicia su curso.



MODALIDAD:

Hemos optado por la modalidad E-Learning asincrónico de autoaprendizaje para impartir el curso, aprovechando las ventajas de la enseñanza basada en Internet. Nuestra visión del E-Learning se alinea con la definición que lo describe como el uso de tecnologías de red para diseñar, entregar, seleccionar, administrar y extender los procesos de aprendizaje.

Elementos Clave del E-Learning:

1. Contenidos en múltiples formatos
2. Administración eficiente del proceso de aprendizaje
3. Comunidad en red de alumnos, desarrolladores y expertos

El E-Learning ha demostrado su capacidad para enriquecer la experiencia educativa, agilizar el aprendizaje, reducir costos, ampliar el acceso a la educación y a las tecnologías de la información, además de proporcionar mayor transparencia en el proceso para todos los involucrados: docentes, autoridades y alumnos.

Beneficios de la Modalidad E-Learning

1. **Disponibilidad 24/7:** Acceso al aprendizaje en cualquier momento y desde cualquier lugar, facilitando la participación de alumnos geográficamente dispersos y fomentando el intercambio internacional.
2. **Flexibilidad máxima:** Los estudiantes pueden adaptar su aprendizaje a sus horarios y establecer su propio ritmo, en función de su disponibilidad de tiempo y objetivos personales.
3. **Eliminación de barreras geográficas:** Reduce tiempos y costos asociados al desplazamiento físico a las aulas.
4. **Interacción y colaboración mejoradas:**
 - Permite la comunicación asíncrona
 - Fomenta la colaboración grupal
 - Enriquece el aprendizaje mediante simulaciones, juegos e interactividad
 - Integra eficazmente el uso de computadoras en el proceso educativo
5. **Eficiencia en el aprendizaje:** Facilita una adquisición de conocimientos más rápida y efectiva.
6. **Calidad del contenido:** Los cursos E-Learning suelen estar mejor diseñados, con una preparación más cuidadosa y contenidos más completos y actualizados.



TEMARIO:

UNIDAD 1: INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN

- CONCEPTOS BÁSICOS DE IA Y SU IMPACTO EN LA EDUCACIÓN
 - Definición de Inteligencia Artificial (IA)
 - Tipos de IA Relevantes en Educación
 - Aplicaciones Comunes de la IA en Educación
 - Impacto en la Educación
 - Desafíos y Consideraciones Éticas
- ÉTICA Y PRIVACIDAD EN EL USO DE IA EN EL AULA
 - Principios Fundamentales de la Ética en IA
 - Privacidad y Protección de Datos
 - Riesgos y Desafíos Éticos
 - Mejores Prácticas para un Uso Ético de IA en el Aula
 - Casos de Estudio y Ejemplos de Buenas Prácticas
 - Implementación Responsable de IA en Educación
- IA COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA DOCENTES
 - Aplicaciones de IA en la Gestión Docente
 - Personalización del Aprendizaje con IA
 - Automatización de la Evaluación y Retroalimentación
 - Asistentes Virtuales y Chatbots en la Educación
 - IA para la Inclusión y la Diversidad
 - Desafíos y Consideraciones Éticas
- CASOS DE USO Y APLICACIONES REALES EN EDUCACIÓN
 - Plataformas Educativas Inteligentes
 - Herramientas de Evaluación con IA
 - IA para la Inclusión y Accesibilidad
 - IA en la Gestión Educativa
 - Implementación de IA en Proyectos Educativos
 - Desafíos y Consideraciones Éticas
- CONCLUSIONES Y PUNTOS CLAVE
- BIBLIOGRAFÍA



UNIDAD 2: HERRAMIENTAS DE IA PARA GENERAR Y PROCESAR TEXTOS

- INGENIERÍA DE PROMPTS
 - Definición y Principios Fundamentales
 - Importancia en el Aula
 - Componentes Clave
 - Ejemplos en Acción: El Poder de los Prompts Bien Diseñados
 - Técnicas Avanzadas de Ingeniería de Prompts
 - Buenas Prácticas
 - Probar Varios Enfoques
 - Ser Explícito sobre el Propósito
 - Usar Lenguaje Inclusivo
 - Ajustar según el Nivel del Estudiante
 - Herramientas de Apoyo para la Ingeniería de Prompts
- INTRODUCCIÓN AL USO DE CHATGPT
 - Qué es ChatGPT
 - Aplicaciones Educativas
 - Creación de Materiales Didácticos
 - Retroalimentación Personalizada
 - Tutoría Virtual
 - Desarrollo de Habilidades de Escritura
 - Consideraciones Éticas
 - Mejores Prácticas para el Uso de ChatGPT
 - Definir Objetivos Claros
 - Supervisar el Uso Estudiantil
 - Capacitación Docente
 - Combinar con Métodos Tradicionales
 - Fomentar la Creatividad
- ALTERNATIVAS A CHATGPT Y SUS USOS
 - El universo más allá de ChatGPT
 - Modelos de Lenguaje de Código Abierto
 - Flexibilidad y personalización
 - Ejemplos en el aula
 - Plataformas de IA Conversacional
 - Perplexity AI
 - Claude (Anthropic)
 - Gemini (Google)
 - Deepseek
 - Replika y Kuki
 - Jasper y YouChat
 - Beneficios pedagógicos de la diversificación
 - Estrategias de implementación
 - Tabla Comparativa de Herramientas IA
 - Herramientas de IA diseñadas para la Educación
 - Aplicaciones de IA en Diferentes Áreas Temáticas
- 3.6 Criterios para Elegir la Herramienta Adecuada
 - El Poder de la IA en el Aula: Ejemplos Prácticos
 - 3.7.1. Aprendizaje personalizado
 - 3.7.2 Chatbots Educativos
 - 3.7.3 Actividades de Aprendizaje Interactivas
 - 3.7.4. Evaluación del Aprendizaje Eficiente
 - 3.7.5. Creatividad e Innovación
- INTEGRACIONES DE IA EN NAVEGADORES Y OTRAS APLICACIONES



- IA al alcance de la mano
- Navegadores con Superpoderes
 - Asistentes inteligentes
 - Extensiones potenciadas por IA
- Aplicaciones de Productividad Inteligente
- Aplicaciones de Comunicación con IA
- Aplicaciones de Gestión del Aprendizaje (LMS) con IA
- Beneficios de la Integración de IA en Herramientas Cotidianas
- Ejemplos de Uso en el Aula
- Recomendaciones para la Implementación
- CONCLUSIONES Y PUNTOS CLAVE
- BIBLIOGRAFÍA

UNIDAD 3: HERRAMIENTAS DE IA PARA LA GESTIÓN DE DOCUMENTOS Y AUDIO

1. DETECTORES DE TEXTOS GENERADOS CON IA

- 1.1. Concepto y funcionamiento
- 1.2. Aplicaciones en el aula
 - 1.2.1. Verificación de autenticidad en trabajos académicos
 - 1.2.2. Fomentar la alfabetización digital
 - 1.2.3. Diseño de actividades pedagógicas basadas en IA
- 1.3. Herramientas destacadas
 - 1.3.1. Turnitin AI Detection
 - 1.3.2. ZeroGPT
 - 1.3.3. Originality.AI
- 1.4. Metodologías y enfoques pedagógicos
 - 1.4.1. Metodología integrada: análisis y reflexión crítica
 - 1.4.2. Evaluación comparativa entre herramientas
 - 1.4.3. Uso en evaluaciones formativas y sumativas
- 1.5. Experiencias globales de éxito
- 1.6. Análisis comparativo y retos
 - 1.6.1. Comparación entre herramientas
 - 1.6.2. Retos en la implementación

2. PROCESADO DE DOCUMENTOS PDF CON IA

- 2.1. Transformación y extracción de datos
 - 2.1.1. Definición y capacidades clave
 - 2.1.2. Ventajas para los docentes
 - 2.1.3. Ejemplo práctico
- 2.2. Organización y análisis de contenido
 - 2.2.1. Clasificación y búsqueda avanzada
 - 2.2.2. Análisis automático de contenido
 - 2.2.3. Visualización de datos
- 2.3. Integración con otras herramientas educativas
 - 2.3.1. Uso en plataformas LMS (Learning Management Systems)
 - 2.3.2. Complementariedad con herramientas de colaboración
 - 2.3.3. Compatibilidad con tecnologías de accesibilidad
- 2.4. Metodologías específicas para el aula
 - 2.4.1. Análisis colaborativo de documentos
 - 2.4.2. Creación de resúmenes automatizados
 - 2.4.3. Digitalización de archivos históricos
- 2.5. Experiencias globales de éxito
 - 2.5.1. Proyecto en India
 - 2.5.2. Iniciativas en América Latina



- 2.5.3. Experimento en Australia
- 2.6. Retos y oportunidades
- 3. TRANSCRIPCIÓN DE AUDIO A TEXTO
 - 3.1. Funciones principales y beneficios educativos
 - 3.1.1. Definición y capacidades básicas
 - 3.1.2. Beneficios educativos
 - 3.2. Aplicaciones en el aula
 - 3.2.1. Análisis de discusiones grupales
 - 3.2.2. Creación de notas automatizadas
 - 3.2.3. Grabaciones para estudiantes de idiomas
 - 3.2.4. Apoyo en proyectos de investigación
 - 3.3. Herramientas destacadas
 - 3.3.1. Otter.ai
 - 3.3.2. Rev
 - 3.3.3. Sonix
 - 3.3.4. Temi
 - 3.3.5. Trint
 - 3.4. Metodologías y estrategias pedagógicas
 - 3.4.1. Análisis crítico de grabaciones
 - 3.4.2. Creación de contenidos accesibles
 - 3.4.3. Proyectos colaborativos con herramientas integradas
 - 3.5. Experiencias globales de éxito
 - 3.6. Análisis comparativo y desafíos
 - 3.6.1. Comparación entre herramientas
 - 3.6.2. Desafíos en la implementación
- 4. CONCLUSIONES Y PUNTOS CLAVE
- 5. BIBLIOGRAFÍA

UNIDAD 4: HERRAMIENTAS DE IA PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA

- GENERACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES CON IA
 - Introducción a la Generación de Imágenes con IA
 - Aplicaciones en el Aula
 - Plataformas y Herramientas Recomendadas
 - DALL-E
 - Midjourney
 - Stable Diffusion
 - Ideogram
 - Leonardo.ai
 - Adobe Firefly
 - Microsoft Designer
 - Canva
 - Casos de Uso en Educación
 - Creación de Recursos Didácticos
 - Evaluaciones Visuales
 - Proyectos Estudiantiles
 - Tabla comparativa entre Herramientas de creación de imágenes
 - Optimización de Prompts para la Generación de Imágenes
 - Ejemplos de Prompts Optimizados para Docentes
- CREACIÓN DE AVATARES PERSONALIZADOS Y CÓMICS
 - Introducción a la Creación de Avatares y Cómicos con IA
 - 2.2.1. Aplicaciones en el Aula
 - 2.2.2. Herramientas Recomendadas



- 2.2.3. Tabla comparativa entre Herramientas de creación de Avatares
 - Creación de Cómics con IA
 - 2.3.1. Aplicaciones en el Aula
 - 2.3.2. Herramientas Recomendadas
 - 2.3.3. Tabla comparativa Herramientas recomendadas creación de cómics
 - 2.3.4 Beneficios del Uso de Avatares y Cómics en Educación
 - 2.3.5. Consideraciones Éticas en el Uso de Avatares y Cómics con IA
 - 2.3.6. Optimización de Prompts para la Creación de Cómics con IA
 - 2.3.7. Recomendaciones para la Creación de Prompts Efectivos
 - 2.3.8. Ejemplos de Prompts Optimizados para la Creación de Cómics Educativos
 - PRESENTACIONES GENERADAS CON IA
 - Introducción a la Creación de Presentaciones con IA
 - Aplicaciones en el Aula
 - Herramientas Recomendadas
 - Tome AI
 - Beautiful.ai
 - Gamma.app
 - Slidebean AI
 - Tabla comparativa entre Herramientas de creación de Presentaciones con IA
 - Optimización de Prompts para la Creación de Presentaciones con IA
 - 3.6 Recomendaciones para la Creación de Prompts Efectivos
 - 3.7 Ejemplos de Prompts Optimizados para la Creación de Presentaciones Educativas
 - VIDEOS EDUCATIVOS GENERADOS CON IA
 - Introducción a la Creación de Videos con IA
 - Aplicaciones en el Aula
 - Herramientas Recomendadas
 - Kling
 - InVideo AI
 - Pictory
 - D-ID
 - Tabla comparativa entre Herramientas de creación de videos
 - Optimización de Prompts
 - 4.6 Ejemplos de Prompts Optimizados
 - CREACIÓN DE MÚSICA, AUDIO Y ANIMACIONES CON IA
 - Introducción a la Creación de Contenidos Multimedia con IA
 - Creación de Música con IA
 - Herramientas Recomendadas
 - Generación de Audio y Voz con IA
 - Herramientas Recomendadas
 - Creación de Animaciones con IA
 - Herramientas Recomendadas
 - Tabla comparativa entre Herramientas de música, audio y animaciones con IA
 - CONCLUSIONES Y PUNTOS CLAVE
 - BIBLIOGRAFÍA



UNIDAD 5: EVALUACIÓN POTENCIADA POR IA: HERRAMIENTAS PARA LA VALORACIÓN DEL APRENDIZAJE

- FUNDAMENTOS DE LA EVALUACIÓN CON IA
 - Conceptos clave de la evaluación con IA
 - Definición y propósito
 - Ventajas de la evaluación asistida por IA
 - Consideraciones éticas
 - Herramientas de evaluación con IA
 - Microsoft Forms
 - Google Forms con IA
 - Comparación entre Microsoft Forms y Google Forms con IA
- RÚBRICAS INTELIGENTES Y DISEÑO AUTOMATIZADO DE CRITERIOS
 - Importancia de las rúbricas en la evaluación con IA
 - Definición de rúbricas y su aplicación en la IA
 - Ventajas de las rúbricas inteligentes
 - Comparación de herramientas
 - Herramientas para rúbricas con IA
 - Rubistar
 - CoRubrics
 - Google Sheets con IA
 - ChatGPT
 - Desafíos y consideraciones futuras
- LISTAS DE COTEJO DINÁMICAS Y SEGUIMIENTO AUTOMATIZADO DEL PROGRESO
 - Importancia de las listas de cotejo en la evaluación con IA
 - Definición y propósito
 - Beneficios de las listas de cotejo con IA
 - Herramientas para listas de cotejo con IA
 - Google Sheets con IA
 - Microsoft Forms
 - Comparación de herramientas
 - Desafíos y consideraciones futuras
 - 3.5 El futuro de las listas de cotejo con IA
- EVALUACIONES ADAPTATIVAS Y GENERACIÓN AUTOMÁTICA DE EXÁMENES
 - Importancia de las evaluaciones adaptativas
 - Definición y propósito
 - Beneficios de las evaluaciones adaptativas con IA
 - Herramientas para evaluaciones adaptativas y generación automática de exámenes
 - Quizziz
 - Socrative
 - Kahoot con IA
 - Comparación de herramientas
 - Desafíos y consideraciones futuras
- PERSONALIZACIÓN DE LA EVALUACIÓN Y DIFERENCIACIÓN DEL APRENDIZAJE
 - Importancia de la personalización en la evaluación
 - Definición y propósito
 - Beneficios de la personalización de la evaluación con IA
 - Herramientas para la personalización de la evaluación
 - EdPuzzle
 - Knewton Alta



- Google Classroom
 - Comparación de herramientas
 - Desafíos y consideraciones futuras
- CONCLUSIONES Y PUNTOS CLAVE
- BIBLIOGRAFÍA

UNIDAD 6: HERRAMIENTAS DE FLIPPED CLASSROOM (AULA INVERTIDA)

- EDPUZZLE: PERSONALIZACIÓN DE VIDEOS EDUCATIVOS
 - Introducción a Edpuzzle
 - Características principales de Edpuzzle
 - Edición y segmentación de videos
 - Inserción de preguntas interactivas
 - Notas y comentarios explicativos
 - Integración con plataformas educativas
 - Análisis y seguimiento del progreso
 - Comparación con otras herramientas similares
 - Beneficios de Edpuzzle en el Aula Invertida
 - Fomento del aprendizaje autónomo
 - Personalización de la enseñanza
 - Identificación de dificultades
 - Aumento del compromiso y la interacción
 - Aplicaciones prácticas en distintos niveles educativos
- FLIPGRID: FOMENTO DE LA REFLEXIÓN Y PARTICIPACIÓN A TRAVÉS DE VIDEOS
 - Introducción a Flipgrid
 - Características principales de Flipgrid
 - Creación de grillas temáticas
 - Respuestas en video
 - Retroalimentación y evaluación
 - Integración con otras herramientas
 - Beneficios de Flipgrid en el Aula Invertida
 - Potencia la participación y la expresión oral
 - Favorece la interacción y el aprendizaje colaborativo
 - Facilita la inclusión de estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje
 - Permite la evaluación formativa continua
 - Aplicaciones prácticas en distintos niveles educativos
 - Educación primaria
 - Educación secundaria
 - Educación superior
- NEARPOD: CREACIÓN DE LECCIONES INTERACTIVAS Y AUTOAPRENDIZAJE
 - Introducción a Nearpod
 - Características principales de Nearpod
 - Interactividad en tiempo real
 - Actividades diversas
 - Accesibilidad desde cualquier dispositivo
 - Reportes y análisis
 - Beneficios de Nearpod en el Aula Invertida
 - Promueve el autoaprendizaje mediante contenido interactivo
 - Facilita la gamificación y el aprendizaje basado en la exploración



- Aplicaciones prácticas en distintos niveles educativos
 - Educación primaria
 - Educación secundaria
 - Educación superior
- INTEGRACIÓN DE HERRAMIENTAS DE AULA INVERTIDA EN LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA
 - Diseño de actividades combinadas
 - Selección de recursos
 - Creación de itinerarios de aprendizaje
 - Personalización de la enseñanza
 - Implementación de la metodología Aula Invertida
 - Fase previa a la clase
 - Fase de participación
 - Fase de aplicación
 - Evaluación del impacto en el aprendizaje
 - Análisis de datos en las plataformas
 - Recomendaciones finales
- HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN EN EL AULA
- 5.1 ChatGPT: Asistente virtual para proyectos y creatividad
 - 5.1.1 Funciones principales
 - 5.1.2 Ejemplos de uso en el aula
 - 5.1.3 Niveles educativos más efectivos
 - 5.1.4 Comparación con otras herramientas similares
- 5.2 Magic School AI: Plataforma integral para ABP y gamificación
 - 5.2.1 Funciones principales
 - 5.2.2 Ejemplos de uso en el aula
 - 5.2.3 Niveles educativos más efectivos
 - 5.2.4 Comparación con otras herramientas similares
- 5.3 Kahoot! (con IA): Gamificación y cuestionarios automatizados
 - 5.3.1 Funciones principales
 - 5.3.2 Ejemplos de uso en el aula
 - 5.3.3 Niveles educativos más efectivos
 - 5.3.4 Comparación con otras herramientas similares
- 5.4 Gibby: Plataforma de aprendizaje basado en juegos con IA
 - 5.4.1 Funciones principales
 - 5.4.2 Ejemplos de uso en el aula
 - 5.4.3 Niveles educativos más efectivos
 - 5.4.4 Comparación con otras herramientas similares
- 5.5. Resumen de herramientas de IA para ABP y ABJ
- CONCLUSIONES Y PUNTOS CLAVE
- BIBLIOGRAFÍA



| METODOLOGÍA:

- Los alumnos deben completar todas las actividades en el aula virtual.
- Los alumnos pueden elegir sus horarios de clase, teniendo acceso al aula virtual de forma continua y sin restricciones desde el inicio hasta la finalización del curso.
- Los materiales de estudio, incluyendo las clases en formato pdf, pueden descargarse del aula virtual de forma permanente desde el inicio hasta la finalización del curso.

ACTIVIDADES Y RECURSOS

a. Evaluación diagnóstica o inicial:

Esta es la primera actividad del curso, diseñada para que cada alumno verifique su nivel de preparación frente a los objetivos del curso. Su propósito es establecer el nivel de conocimientos antes de comenzar el proceso de enseñanza-aprendizaje en modalidad e-learning. Es de carácter formativo y no influye en la nota final.

b. Lecturas Básicas:

Las lecturas básicas son documentos digitales (pdf, word) disponibles en cada unidad, donde el estudiante deberá descargar y estudiar, destacando y resumiendo conceptos más relevantes del tema. Esta actividad puede ser realizada tanto online como offline.

c. Ebook Resumen por cada módulo:

Cada módulo incluye un ebook descargable con los aspectos fundamentales. Su lectura es obligatoria para cumplir los objetivos y será evaluada en autoevaluaciones y la prueba final.

d. Glosario de términos:

El glosario proporciona una referencia rápida de términos clave para mejorar la comprensión. Se utiliza el alumno necesite aclarar cualquier término.

e. Estudios de caso: Se presentan seis estudios de caso, uno por cada módulo del curso. El objetivo de estos estudios es que los estudiantes:

- Apliquen los conocimientos teóricos adquiridos en contextos prácticos y realistas.
- Desarrollen habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico.
- Se preparen para enfrentar situaciones profesionales reales en su futuro laboral.

Cada estudio de caso proporciona una oportunidad única para que los estudiantes integren la teoría con la práctica, analizando situaciones complejas y proponiendo soluciones fundamentadas.

f. Clases Interactivas multimediales:

- Las clases interactivas multimediales presentan cada tema de estudio mediante audio y video, con preguntas interactivas y retroalimentación inmediata. Incluyen un menú de navegación para facilitar el acceso a los contenidos. Pueden verse online tantas veces como sea necesario durante la matrícula.
- Cada clase incluye un archivo de respaldo en PDF, disponible para revisión tanto online como offline. Los alumnos deben analizar y resumir los conceptos más relevantes del tema.

g. Podcast en Spotify: El curso completo está disponible como podcast en Spotify, ofreciendo:

- Acceso 24/7 al contenido educativo en formato audio.
- Flexibilidad para estudiar fuera del aula, adaptándose a tu estilo de vida.
- Oportunidad de aprender durante actividades cotidianas como desplazamientos o ejercicio.
- Opción de repaso eficiente, permitiendo escuchar las lecciones múltiples veces.

Esta modalidad enriquece la experiencia educativa, proporcionando una alternativa accesible y moderna para asimilar el contenido del curso de manera conveniente y adaptada a tus necesidades.



EVALUACIÓN:

- **Evaluación diagnóstica o inicial:** Tiene como propósito que cada alumno verifique el nivel de preparación para enfrentarse a los objetivos que se espera que logren al finalizar el curso. Estableciendo el nivel real de conocimientos antes de iniciar esta etapa de enseñanza-aprendizaje e learning. Con fines formativos, no influyen en la nota final.
- **Preguntas Interactivas** en la cuales el alumno deberá ir participando en la clase y autoevaluando los contenidos aprendidos con preguntas interactivas con retroalimentación, lo cual le permitirá evaluar inmediatamente que contenidos debe reforzar. Con fines formativos, no influyen en la nota final.
- **Pruebas autoevaluación** online con retroalimentación inmediata por cada clase. Con fines formativos, no influyen en la nota final.
- **PRUEBA FINAL**
 - o Debe ser realizada una vez que el alumno haya terminado todas las actividades básicas del curso.
 - o **1 Prueba Final. 100% Nota de la final**
 - Prueba online de selección múltiple con dos intentos. Segundo intento opcional.
 - Si desea subir su nota, deberá ser realizado (segundo intento) en un plazo máximo de 24 horas después del primero (de lo contrario tendrá validez solo el primer intento). En este caso se promedian los dos intentos para su nota final de certificación.
 - El plazo mínimo para rendir la prueba final para este curso son 20 días, es decir no puede rendirla antes de ese plazo, de ser así, se tomará como un intento válido y se considerará en el promedio de la nota final. El certificado se entrega solo a las personas que cumplan los plazos previamente informados.

HORARIOS:

- El participante podrá elegir el horario para realizar las actividades del curso, no obstante, estas se deben desarrollar en el plazo determinado en el programa.
- Las evaluaciones se deben desarrollar en el plazo determinado en el programa.
- La dedicación horaria requerida para el curso **es de 10,5 horas semanales**, tanto online como offline, considerando horas de estudio, navegación en el aula virtual, clases interactivas, autoevaluaciones, prueba final etc.

REQUISITOS DE APROBACIÓN:

Aprobarán el curso los estudiantes que obtengan en la nota final una nota igual o superior a 4.0. (Escala de notas del 1.0 al 7.0)



AUTOR DEL CURSO:

HANS LEONARDO CONTRERAS HERRERA

- Profesor de Educación General Básica con Mención en Ciencias Sociales. U. Católica del Maule.
- Diplomado Internacional en Medición, Investigación e Innovación Educativa.
- Docente activo, divulgador educativo y conferencista internacional.
- Apariciones en CNN Chile, Chilevisión, Mega, TVN y Revista Mineduc.



CONTACTO:

Información e Inscripciones
OTEC Innovares

<https://www.capacitacionesonline.com/blog/curso-e-learning-inteligencia-artificial-en-el-aula-herramientas-practicas-para-docentes-innovadores>

Teléfono: 452748988
Email: contacto@innovares.cl
www.innovares.cl
www.CapacitacionesOnline.com
www.academialaboralonline.cl

