

Domina la Inteligencia Artificial

Enviado por Camila Hernández Hernandez el Mar, 21 Jul 2026 - 16:22

Imagen de portada



Nivel o ciclo educativo

[Educación Media](#)

Grados

[Undécimo](#)

Áreas y/o Asignaturas:

[Tecnología e Informática](#)

Curso de vida

[Juventud](#)

Contexto

[Urbano](#)

Duración estimada

[4 a 8 horas](#)

Modalidad

[No presencial](#)

Vinculación formal

[PEI](#)

1. Lectura de contexto

▣ 1. Lectura de Contexto: "El Copiloto, No el Piloto"

▣ 1.1 Contexto Educativo y Sociocultural del Grupo

- **Población Objetivo:** Estudiantes de educación secundaria (grados 7.º a 11.º / edades entre 12 y 17 años) pertenecientes a contextos urbanos y periurbanos con una diversidad socioeconómica media-baja.
- **Condiciones Familiares y de Acceso:** Existe una brecha digital heterogénea. Mientras un grupo de estudiantes cuenta con smartphone propio y conexión de datos continuos, otro porcentaje relevante solo accede a internet desde la institución educativa o dispositivos compartidos en el hogar. En las familias predomina una visión ambivalente sobre la tecnología: suele asociarse principalmente al ocio (redes sociales, videojuegos) o se percibe con desconfianza por temor al fraude académico o la desinformación.

▣ 1.2 Características de los Estudiantes

- **Intereses y Cultura Digital:** Consumidores activos de plataformas como TikTok, YouTube Shorts y videojuegos (Fortnite, Roblox, Minecraft). Son usuarios nativos digitales intuitivos, pero con escasa alfabetización algorítmica: usan las interfaces con fluidez, pero desconocen la lógica detrás del procesamiento de datos o la Inteligencia Artificial.
- **Saberes Previos:** Tienen un uso intuitivo de motores de búsqueda y traductores automáticos. Han interactuado de forma superficial con chatbots de IA para tareas escolares, pero bajo una lógica pasiva (solicitar la respuesta directa o el texto completo sin procesarlo).
- **Ritmos de Aprendizaje y Diversidad:**
 - Ritmo dinámico/visual:** Estudiantes que aprenden rápido mediante la experimentación y el ensayo-error, pero se aburren fácilmente con explicaciones teóricas extensas.
 - Ritmo guiado/Estructurado:** Estudiantes que requieren instrucciones desglosadas paso a paso y apoyos visuales para evitar la frustración al redactar o comunicarse por escrito.
- **Ritmo dinámico/visual:** Estudiantes que aprenden rápido mediante la experimentación y el ensayo-error, pero se aburren fácilmente con explicaciones teóricas extensas.

- **Ritmo guiado/Estructurado:** Estudiantes que requieren instrucciones desglosadas paso a paso y apoyos visuales para evitar la frustración al redactar o comunicarse por escrito.

▣ 1.3 Vinculación con Necesidades Detectadas en la Evaluación Formativa

De acuerdo con las observaciones y diagnósticos formativos previos en la competencia digital y comunicativa, se han detectado **tres necesidades pedagógicas urgentes**:

1. **Pasividad Crítica:** Tendencia a validar como absoluta la primera respuesta dada por internet o la IA, sin auditar fuentes ni verificar hechos.
2. **Superficialidad en la Formulación de Preguntas:** Dificultad para estructurar textos instructivos complejos, limitándose a consultas de una sola frase (*prompts* pobres o genéricos).
3. **Pérdida de Autoría:** Dependencia de la herramienta para "resolver" en lugar de utilizarla para "potenciar" o "complementar" sus ideas.

▣ 1.4 Texto de Enganche para los Estudiantes

(Para leer en voz alta o proyectar al iniciar la sesión)

¿Alguna vez le has pedido a una IA que te haga un resumen y el resultado fue aburrido, genérico o parecía escrito por un robot de los años 80? O peor aún: ¿te ha dado una respuesta súper convencida sobre un tema y resultó ser totalmente falsa?

Las Inteligencias Artificiales Generativas (como ChatGPT, Gemini o Copilot) **no piensan ni sienten como un humano**. En realidad, son "superpredictores de texto": leen miles de millones de palabras de internet y calculan cuál es la palabra más probable que debe ir después de otra.

Imagina que la IA es como un **auto deportivo último modelo**. Tiene un motor increíblemente potente, pero **tú eres el conductor**. Si no sabes a dónde vas ni le das las instrucciones correctas, el auto no se moverá o chocará contra un muro inventando datos (lo que en tecnología llamamos *alucinaciones*).

Aprender a comunicarte con la IA no se trata de pedirle que haga tu tarea por ti; se trata de aprender a usarla como un **copiloto de creatividad y productividad**

para potenciar tus propias ideas

1.2 Identifica barreras para el aprendizaje

Atención y concentración

Icono



2. Objetivos de aprendizaje (Competencias, capacidades y aprendizajes)

□ 2. Objetivos de Aprendizaje

□ Referentes Curriculares Oficiales

- **Estándares Básicos de Competencias (Tecnología e Informática):**
Naturaleza y evolución de la tecnología: Analizo y explico la evolución y el impacto de tecnologías emergentes (como la IA) en la sociedad y en la resolución de problemas cotidianos.
Apropiación y uso de la tecnología: Utilizo las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para gestionar información, comunicarme y desarrollar procesos de aprendizaje de forma ética y autónoma.
- *Naturaleza y evolución de la tecnología:* Analizo y explico la evolución y el impacto de tecnologías emergentes (como la IA) en la sociedad y en la resolución de problemas cotidianos.
- *Apropiación y uso de la tecnología:* Utilizo las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para gestionar información, comunicarme y desarrollar procesos de aprendizaje de forma ética y autónoma.
- **Competencias Ciudadanas (Eje de Pensamiento Crítico y Medios):**
Analizo críticamente los discursos y la información producidos por medios de comunicación y tecnologías digitales para identificar intencionalidades, sesgos y vacíos de verdad.
- Analizo críticamente los discursos y la información producidos por medios de comunicación y tecnologías digitales para identificar intencionalidades, sesgos y vacíos de verdad.

☐ Matriz de Desagregación Curricular (Objetivos Precisos)

Componente	Verbo en Infinitivo + Saber Específico	Propósito Formativo	Eje Articulador / Competencia	Producto de Aprendizaje
Saber (Cognitivo)	Comprender el funcionamiento algorítmico y los límites conceptuales de la IA Generativa (incluyendo el fenómeno de las alucinaciones)...	...para distinguir las capacidades reales de la máquina frente a la cognición humana, evitando la confianza ciega en la tecnología.	<i>Alfabetización Algorítmica y Pensamiento Crítico</i>	Cuadro comparativo: "Dato Verificado vs. Alucinación de la IA".
Saber Hacer (Procedimental)	Diseñar e implementar instrucciones estructuradas (<i>prompts</i>) mediante el uso de la metodología C.R.E.A. (Contexto, Rol, Espectador, Ajuste)...	...para optimizar la interacción con modelos de lenguaje y obtener respuestas personalizadas de alta calidad comunicativa.	<i>Apropiación de Herramientas Digitales y Redacción Instructiva</i>	Prompt C.R.E.A. redactado e interacción funcional con la IA.
Saber Ser (Actitudinal)	Evaluar con criterio ético y reflexivo la autoría, veracidad y calidad de la información generada por la IA...	...para asumir una postura de liderazgo (piloto) frente a la tecnología (copiloto) en sus procesos educativos y de producción personal.	<i>Ética Digital y Autonomía Intelectual</i>	Ticket de Salida (3-2-1) con la "Regla de Oro" de autoría propia.

3.1 Exploración

3.1 Exploración (10 minutos)

Orientación para el docente/estudiante: Esta etapa busca activar conocimientos previos y romper mitos sobre la IA mediante un experimento directo antes de dar cualquier explicación teórica.

- **Actividad:** *"El test del piloto a ciegas"*
- **Paso a paso:** En parejas, abran la herramienta de IA que tengan disponible. Escriban esta instrucción exacta sin agregar nada más: Dime qué debo cenar hoy. Lean la respuesta recibida y respondan en voz alta o en sus cuadernos: *¿La IA acertó a lo que les gusta, su presupuesto o sus alergias? ¿Por qué dio una respuesta tan genérica?*
- **Puesta en común:** Concluyan entre todos por qué la IA necesita instrucciones precisas para ser útil.
- En parejas, abran la herramienta de IA que tengan disponible.
- Escriban esta instrucción exacta sin agregar nada más: Dime qué debo cenar hoy.
- Lean la respuesta recibida y respondan en voz alta o en sus cuadernos: *¿La IA acertó a lo que les gusta, su presupuesto o sus alergias? ¿Por qué dio una respuesta tan genérica?*
- *¿La IA acertó a lo que les gusta, su presupuesto o sus alergias?*
- *¿Por qué dio una respuesta tan genérica?*
- **Puesta en común:** Concluyan entre todos por qué la IA necesita instrucciones precisas para ser útil.

3.2 Práctica y desarrollo

3.2 Práctica y Desarrollo (25 minutos)

Orientación para el docente/estudiante: Es el momento de poner a prueba la fórmula **C.R.E.A.** (Contexto, Rol, Espectador, Ajuste de formato) trabajando en equipo.

- **Actividad:** *"Rediseñando el Prompt"*
- **Paso a paso:** **Aplica el método C.R.E.A.:** Tomen la idea del ejercicio anterior o un tema de estudio actual y transfórmenlo siguiendo esta plantilla:
- **Aplica el método C.R.E.A.:** Tomen la idea del ejercicio anterior o un tema de estudio actual y transfórmenlo siguiendo esta plantilla:

Plaintext

[object HTMLPreElement][Contexto]: Necesito repasar para mi examen de biología
[Rol]: Actúa como un profesor universitario con sentido del humor.
[Espectador]: Explícale a un estudiante de 15 años.
[Ajuste]: Usa una analogía con deportes y dame un resumen de máximo 3 puntos.

1. **El Reto del Personaje:** Elijan un personaje histórico o de ficción (ej: *Julio César*, *Spider-Man*, *Marie Curie*). Denle la instrucción: "Adopta el rol de [Personaje]. Responde a mis preguntas usando tu vocabulario habitual sin salirte del papel." Háganle 3 preguntas sobre su vida o sobre un dilema actual.
2. Elijan un personaje histórico o de ficción (ej: *Julio César*, *Spider-Man*, *Marie Curie*).
3. Denle la instrucción: "Adopta el rol de [Personaje]. Responde a mis preguntas usando tu vocabulario habitual sin salirte del papel."
4. Háganle 3 preguntas sobre su vida o sobre un dilema actual.

3.3 Análisis y aplicación

3.3 Análisis y Aplicación (10 minutos)

Orientación para el docente/estudiante: Espacio para el pensamiento crítico. La IA no siempre dice la verdad; aprender a detectarlo es la habilidad clave.

- **Actividad:** "A caza de la alucinación"
- **Paso a paso:** Pídanle a la IA que les explique en un párrafo la regla o historia de su pasatiempo favorito (un videojuego, un deporte específico o una serie).
Analicen con lupa: ¿Hay algún dato inventado, fecha incorrecta o nombre equivocado? ¿Qué tan segura/convencida suena la IA a pesar de estar equivocada?
Conclusión rápida: Escriban una regla de oro de 1 frase sobre cuándo se debe confiar en la IA y cuándo se debe verificar la información.
- Pídanle a la IA que les explique en un párrafo la regla o historia de su pasatiempo favorito (un videojuego, un deporte específico o una serie).
- **Analicen con lupa:** ¿Hay algún dato inventado, fecha incorrecta o nombre equivocado? ¿Qué tan segura/convencida suena la IA a pesar de estar equivocada?
- ¿Hay algún dato inventado, fecha incorrecta o nombre equivocado?
- ¿Qué tan segura/convencida suena la IA a pesar de estar equivocada?
- **Conclusión rápida:** Escriban una regla de oro de 1 frase sobre cuándo se debe confiar en la IA y cuándo se debe verificar la información.

4.1 Exploración

4.1 Exploración

Orientación: En esta fase, los recursos se utilizan para detonar el interés, visibilizar ideas previas y generar contraste mediante un experimento rápido.

- **Recursos Digitales / Tecnológicos:**Dispositivo por pareja/equipo (Smartphone, Tablet o PC).Plataforma de IA Generativa de libre acceso (ChatGPT, Google Gemini o Microsoft Copilot).
- Dispositivo por pareja/equipo (Smartphone, Tablet o PC).
- Plataforma de IA Generativa de libre acceso (ChatGPT, Google Gemini o Microsoft Copilot).
- **Recursos Didácticos Análogos:**Pizarra, tablero interactivo o pliego de papel kraft.Marcadores para registrar las primeras respuestas obtenidas por la IA.
- Pizarra, tablero interactivo o pliego de papel kraft.
- Marcadores para registrar las primeras respuestas obtenidas por la IA.
- **Insumo Principal:** El prompt inicial de prueba: Dime qué debo cenar hoy.

4.2 Práctica y desarrollo

4.2 Práctica y Desarrollo

Orientación: Los recursos aquí actúan como plantillas de soporte y guías de trabajo para que los estudiantes aprendan a estructurar sus *prompts* sin perderse en el proceso.

- **Recursos Digitales / Tecnológicos:**Conexión a internet estable para interacción en tiempo real con el modelo de lenguaje.Plantilla digital de la fórmula **C.R.E.A.** proyectada en pantalla o compartida por chat/plataforma educativa.
- Conexión a internet estable para interacción en tiempo real con el modelo de lenguaje.
- Plantilla digital de la fórmula **C.R.E.A.** proyectada en pantalla o compartida por chat/plataforma educativa.
- **Recursos Didácticos Análogos:**Ficha impresa o tarjeta de apoyo "*Estructura C.R.E.A.*" (Contexto, Rol, Espectador, Ajuste) para tener junto al teclado.Cuaderno de apuntes o hoja de trabajo para borrador de instrucciones antes de enviarlas a la IA.

- Ficha impresa o tarjeta de apoyo "*Estructura C.R.E.A.*" (Contexto, Rol, Espectador, Ajuste) para tener junto al teclado.
- Cuaderno de apuntes o hoja de trabajo para borrador de instrucciones antes de enviarlas a la IA.

4.3 Análisis y aplicación

4.3 Análisis y Aplicación

Orientación: Los recursos en este momento están enfocados en la verificación de datos, el pensamiento crítico y la sistematización de conclusiones.

- **Recursos Digitales / Tecnológicos:** Motor de búsqueda tradicional (Google, DuckDuckGo) para hacer *fact-checking* (comprobación de hechos) de las respuestas generadas por la IA. Video corto de apoyo o infografía sobre *Alucinaciones en IA* para reforzar el concepto.
- Motor de búsqueda tradicional (Google, DuckDuckGo) para hacer *fact-checking* (comprobación de hechos) de las respuestas generadas por la IA.
- Video corto de apoyo o infografía sobre *Alucinaciones en IA* para reforzar el concepto.
- **Recursos Didácticos Análogos:** Ficha de auditoría simple: *Matriz de Verificación* (Dato de la IA vs. Dato Verificado vs. Fuente). Post-its o tarjetas de colores para publicar en el mural del aula la "Regla de Oro" construida por el grupo.
- Ficha de auditoría simple: *Matriz de Verificación* (Dato de la IA vs. Dato Verificado vs. Fuente).
- Post-its o tarjetas de colores para publicar en el mural del aula la "Regla de Oro" construida por el grupo.

5. Evaluación formativa

Descripción de instrumentos de evaluación:

En este apartado, el docente debe describir, construir y relacionar los instrumentos de evaluación formativa que se requieran para acompañar y realizar seguimiento al desarrollo de capacidades, aprendizajes y competencias de los estudiante en los momentos de la didáctica de la estrategia a desarrollar.

La evaluación se concibe como un proceso pedagógico, integral y continuo, orientado a comprender, acompañar y retroalimentar los aprendizajes de los estudiantes.

Su propósito es fortalecer la autonomía, la autorregulación, la reflexión y la mejora continua.

La evaluación formativa articula la observación sistemática, la autoevaluación y la coevaluación, promoviendo el diálogo y la construcción compartida del conocimiento.

Debes definir:

1. Instrumentos de evaluación formativa: Instrumentos de recolección de información: registros de observación, diarios de campo, bitácoras, portafolios, entrevistas o evidencias del proceso.
2. Instrumentos de valoración: Instrumentos de valoración: rúbricas, listas de cotejo, escalas descriptivas, autoevaluaciones y coevaluaciones que permitan emitir valoraciones cualitativas sobre el progreso de los estudiantes.

6. Lecciones aprendidas

☐ 6. Lecciones Aprendidas (Reflexión y Proyección)

Orientación general: Esta sección es el espacio de autoevaluación del docente o facilitador posterior a la aplicación de la guía. Permite sistematizar qué funcionó bien (logros), qué obstáculos surgieron (oportunidades) y cómo evolucionar la estrategia para próximos encuentros.

☐ 6.1 Logros y Aciertos (Lo que funciona bien)

- **Alta motivación y enganche:** Al utilizar una tecnología actual y permitirles interactuar con personajes o temas de su interés (videojuegos, música, historia), los jóvenes mantienen un alto nivel de atención.
- **Cambio de paradigma:** La metáfora del "Copiloto" ayuda a transitar rápidamente de la mentalidad de "*la IA hace mi tarea*" a "*yo dirijo a la IA para mejorar mi trabajo*".

- **Activación del pensamiento crítico:** El ejercicio de "caza de alucinaciones" resulta ser un éxito pedagógico, ya que empodera al estudiante al demostrarle que la máquina puede equivocarse y que el conocimiento humano sigue siendo indispensable.

▣ 6.2 Oportunidades de Mejoramiento (Retos encontrados)

- **Distracción digital:** Al tener acceso libre a la IA, algunos estudiantes pueden desviarse del ejercicio (ej: pedirle chistes en lugar de aplicar la fórmula C.R.E.A.). *Se requiere un monitoreo constante del aula.*
- **Brecha de conectividad:** La dependencia total de internet puede pausar la clase si la red de la institución es inestable o si no todos tienen dispositivos.
- **Dificultad en la verificación:** A veces los estudiantes eligen temas tan complejos o abstractos para la "caza de alucinaciones" que ellos mismos no tienen el conocimiento suficiente para notar si la IA les está mintiendo sutilmente.

▣ 6.3 Recomendaciones y Proyecciones (Para futuras sesiones)

1. **Transversalidad curricular:** Para futuras estrategias, esta sesión introductoria no debe quedarse aislada. El siguiente paso es aplicar el método C.R.E.A. dentro de asignaturas específicas (ej: usar la IA para debatir un evento histórico en Ciencias Sociales o generar lluvia de ideas en Lenguaje).
2. **Plan B analógico (Desconectado):** Diseñar tarjetas impresas con "Prompts desordenados" para que los estudiantes armen la estructura C.R.E.A. sobre la mesa en caso de que falle el internet o falten dispositivos.
3. **Evolución continua:** Las IA Generativas se actualizan cada pocos meses. Es vital revisar esta guía semestralmente para asegurar que los ejemplos y las capacidades mencionadas sigan siendo vigentes.
4. **Fomentar la iteración:** En futuras prácticas, se debe enfatizar que el primer *prompt* casi nunca es el definitivo. Evaluar la capacidad del estudiante para "dialogar" con la IA y corregirla (iteración) debe volverse el estándar de la competencia digital.