



EN COLABORACIÓN CON

EDELVIVES



Economía Social y Solidaria



CURSO DE FORMACIÓN

PRÁCTICAS DE IMPLEMENTACIÓN DE LA IA EN EL AULA Y LA GESTIÓN ESCOLAR EN LAS COOPERATIVAS DE ENSEÑANZA



22
FEBRERO
2025
DE 9H A 18H

EESCOOP
UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
DE MADRID

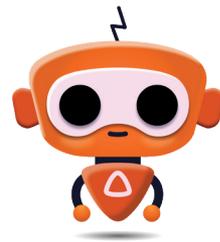
CURSO DE FORMACIÓN: «PRÁCTICAS DE IMPLEMENTACIÓN DE LA IA EN EL AULA Y LA GESTIÓN ESCOLAR EN LAS COOPERATIVAS DE ENSEÑANZA»

Este curso presencial está diseñado para desarrollar habilidades prácticas en docentes y equipos directivos para la integración efectiva de herramientas de IA generativa en sus aulas y en la gestión educativa.

Se llevará a cabo el **22 de febrero de 2025** en la **Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la UCM**, con una duración de 8 horas y está dirigido a un mínimo de 3 personas por cooperativa.

Objetivo General

Desarrollar habilidades prácticas en los docentes y equipos directivos para la integración efectiva de herramientas de IA generativa en sus aulas y en la gestión educativa, promoviendo un aprendizaje innovador y una gestión escolar más eficiente.



en colaboración con

EDELVIVES



Economía Social y Solidaria



EESCOOP
Escuela Española de Cooperativismo
y Economía Social



Cooperativismo UCM-FCMA
COOPERATIVISMO
Y ECONOMÍA SOCIAL
INICIATIVA COMUNITARIA DE MADRID

Logística

Cuándo

22 de febrero de 2025 - 9:00 a.m. a 6:00 p.m. (8 horas, incluye 2 pausas de café y un descanso para la comida)

Dónde

Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la UCM (Campus de Somosaguas. 28223 de Pozuelo de Alarcón-Madrid).

Dirigido a

Un mínimo de 3 personas por cooperativa (una de primaria, otra de secundaria y un cargo directivo. La cooperativa podrá designar a una cuarta persona si así lo estima oportuno).

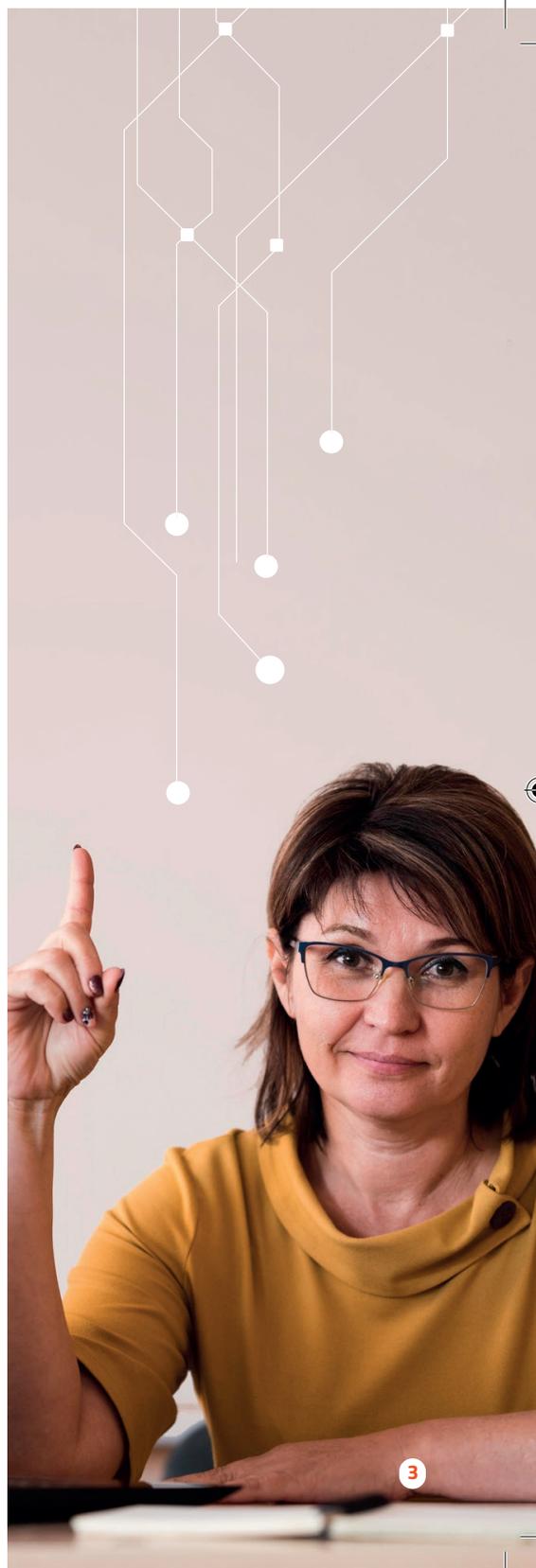
Modalidad

Presencial, con actividades interactivas y prácticas.

Recursos Necesarios

Ordenador, conexión a Internet y es indispensable que todos los docentes tengan una cuenta en alguna aplicación como ChatGPT, Gemini y otras aplicaciones.

Espacio colaborativo para trabajo en grupos (físico o virtual). Grupos de 20- 25 personas (estimación de 50-60 asistentes).



CONTENIDO Y HORARIO 1

9:00 - 9:50 BIENVENIDA Y PRESENTACIÓN

Intervenciones iniciales

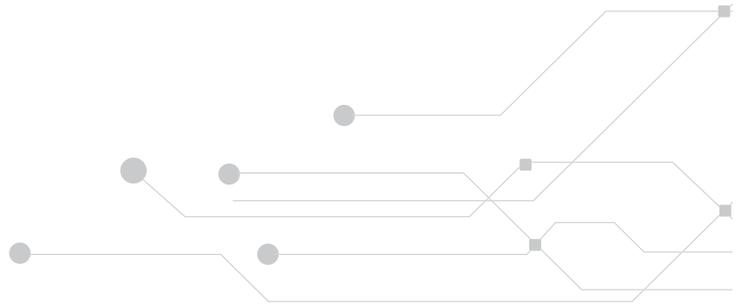
Palabras de bienvenida de **Carlos Rivero Rodríguez**, Decano de la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la UCM y Vicepresidente del Patronato de EESCOOP.

Intervención de **Fernando Fernández Blanco**, presidente de UCETAM.

Intervención de **Jorge Elías de la Peña y Montes de Oca**, Director General de Educación Concertada, Becas y Ayudas al Estudio de la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid.

Presentación de actividades de la Cátedra UNESCO de Economía Social y Solidaria, por **Colombia Pérez Muñoz**, Directora del Instituto de Economía Social y Cooperativismo y Directora de la Cátedra UNESCO de Economía Social y Solidaria de La Universidad Cooperativa de Colombia.





Dinámica inicial

Actividad grupal: ¿Cuál ha sido tu experiencia previa con herramientas de IA en la educación? Uso de Mentimeter para recoger respuestas en tiempo real.

Explicación de la agenda y objetivos del día

Qué lograrán los participantes al finalizar la jornada. Introducción breve sobre las herramientas de IA que se trabajarán.

Proyección del vídeo

Uso de la IA en el aula del colegio Don Pedro de Orós, Movera, Zaragoza.

Breve reflexión grupal sobre cómo este ejemplo conecta con sus propias experiencias.

IA EN EL CINE SESIÓN 1

9:50 - 10:00
IA EN EL CINE

Breve segmento de reflexión y curiosidades sobre cómo la inteligencia artificial se representa en el cine, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico sobre su impacto cultural.



1

Exploración de representaciones

Análisis de representaciones innovadoras y realistas de la inteligencia artificial en películas recientes.

2

Conceptos aplicables

Identificación de conceptos de IA en el cine que pueden ser aplicables al ámbito educativo.

3

Reflexión educativa

Discusión sobre cómo las ideas presentadas en el cine pueden inspirar nuevas aproximaciones en la educación.

TALLER: INGENIERÍA DEL PROMPTING DIDÁCTICA

10:00 - 10:30

El taller de ingeniería del prompting y didáctica de la enseñanza de la IA se llevará a cabo con el objetivo de introducir a los participantes en la creación de prompts efectivos y su aplicación práctica en contextos educativos y administrativos.



Introducción (10 minutos)

Conceptos clave: qué es un prompt y cómo afecta su diseño a los resultados generados por IA.

Ejemplos demostrativos:

- Creación de cuestionarios y guías para el aula.
- Automatización de tareas administrativas, como planificación de horarios o generación de informes.

Mini taller interactivo (15 minutos)

Trabajo en pequeños grupos para diseñar prompts básicos según necesidades específicas (educativas o administrativas).

Ejemplo para docentes: generar actividades personalizadas.

Ejemplo para directivos: crear informes automatizados.

Cierre (5 minutos)

Reflexión sobre cómo aplicar lo aprendido en las siguientes actividades del día.

IA EN EL CINE SESIÓN 2

10:30 - 10:40
IA EN EL CINE

Segundo breve segmento de reflexión y curiosidades sobre cómo la inteligencia artificial se representa en el cine, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico sobre su impacto cultural.



1

Exploración de representaciones

Análisis de representaciones innovadoras y realistas de la inteligencia artificial en películas recientes.

2

Conceptos aplicables

Identificación de conceptos de IA en el cine que pueden ser aplicables al ámbito educativo.

3

Reflexión educativa

Discusión sobre cómo las ideas presentadas en el cine pueden inspirar nuevas aproximaciones en la educación.

PRÁCTICA GUIADA: INTRODUCCIÓN A HERRAMIENTAS DE IA Y GENERACIÓN DE CONTENIDO

10:40 - 12:00

El taller tiene como objetivo capacitar a los participantes en el uso de herramientas de IA generativa para crear contenido educativo y materiales visuales adaptados a las necesidades de sus centros y estudiantes.

Actividad 1: creación de contenido educativo con IA generativa (40 minutos)

Uso práctico de herramientas como ChatGPT para:

- Responder preguntas de contenido educativo.
- Diseñar actividades específicas para distintas etapas educativas.

Creación de prompts especializados según áreas de interés. Ejemplo: generación de cuestionarios, guías de estudio o juegos interactivos.

Actividad 2: desarrollo de materiales audiovisuales (40 minutos)

Uso de herramientas como DALL-E o Leonardo.ai para crear imágenes educativas. Ejemplo: mapas conceptuales, ilustraciones para proyectos o pósters.

Práctica guiada: Los asistentes diseñan un recurso visual que complemente sus actividades educativas utilizando IA generativa.



Cierre

Reflexión breve sobre los recursos creados y cómo implementarlos en sus contextos.



CAFÉ

12:00 - 12:30

30 minutos de descanso para relajarse y socializar.

SESIONES DESDOBLADAS TALLERES PARA EQUIPOS DIRECTIVOS Y DOCENTES

12:30 - 14:00

Se llevarán a cabo sesiones desdobladas con talleres específicos para equipos directivos y docentes. Estos talleres están diseñados para abordar las necesidades particulares de cada grupo en relación con la implementación de la IA en el ámbito educativo.

1

Equipos directivos

Gestión y automatización con IA.

2

Docentes

IA aplicada en el aula.

3

Casos prácticos

Aplicación de conocimientos.

Taller para equipos directivos: gestión y automatización con IA

Objetivo

Mostrar cómo las herramientas de IA pueden simplificar procesos administrativos y mejorar la comunicación y marketing en los centros educativos.

Contenido

- ✓ Automatización de procesos administrativos.
- ✓ Uso de dashboards para seguimiento escolar.
- ✓ Marketing digital con IA.

Caso práctico

Los participantes trabajarán en un ejemplo práctico, como la creación de un dashboard o una campaña de marketing.

Taller para docentes: IA aplicada en el aula

Objetivo

Capacitar a los docentes en el uso de herramientas de IA para personalizar el aprendizaje, diseñar simulaciones interactivas y crear materiales visuales innovadores.

Contenido

- ✓ Personalización del aprendizaje con IA.
- ✓ Creación de simulaciones y juegos interactivos.

Caso práctico

Diseño de un recurso educativo visual o una simulación interactiva.



ALMUERZO

14:00 - 15:00

60 minutos de descanso para relajarse y socializar.

SESIONES DESDOBLADAS TALLERES AVANZADOS

15:00 - 16:30

En esta fase del curso, los participantes se dividirán en dos grupos para abordar temas específicos según su rol en el ámbito educativo. Estas sesiones desdobladas ofrecerán **talleres avanzados adaptados** a las necesidades de equipos directivos y docentes.

Estas sesiones desdobladas permitirán a los participantes profundizar en aspectos específicos de la implementación de la IA en la educación, adaptados a sus roles y responsabilidades dentro del sistema educativo.

Los talleres avanzados proporcionarán herramientas prácticas y experiencias prácticas para fomentar una aplicación efectiva de la IA en sus respectivos ámbitos de trabajo.



Para Equipos Directivos

Toma de Decisiones Basadas en Datos

Objetivo

Dotar a los equipos directivos de estrategias prácticas para tomar decisiones informadas utilizando datos analizados y presentados por herramientas de IA.

Contenido

Análisis de datos escolares.

Herramientas avanzadas de análisis (Power BI, Google Data Studio).

Caso práctico

Simulación de un análisis de datos escolares.

Para Docentes

Proyectos Educativos con IA

Objetivo

Guiar a los docentes en el diseño de proyectos educativos transversales que integren herramientas de IA.

Contenido

Planificación de un proyecto educativo.

Ejemplo: proyectos interdisciplinarios en áreas como ciencias, humanidades o STEM.

Caso práctico

Diseño colaborativo de un proyecto aplicable.



PRESENTACIÓN DE PROYECTOS Y REFLEXIONES FINALES

16:30 - 17:20

La última parte de nuestro curso de formación sobre la implementación de la IA en la educación se centrará en la **presentación de proyectos y las conclusiones finales**, proporcionando un cierre significativo a nuestra jornada de aprendizaje y colaboración.

Presentación de proyectos

Durante esta sesión, cada grupo (directivos y docentes) tendrá la oportunidad de presentar un breve resumen de lo trabajado durante las sesiones desdobladas. Esto permitirá a todos los participantes compartir sus ideas, aprendizajes y propuestas desarrolladas a lo largo del día.

Reflexión final

Tras las presentaciones, dedicaremos tiempo a una reflexión final sobre la implementación de la IA en sus contextos específicos. Esta actividad permitirá a los participantes considerar cómo pueden aplicar lo aprendido en sus propias instituciones educativas y qué desafíos y oportunidades prevén en el proceso de integración de la IA en sus entornos educativos.

Esta sesión de cierre no solo servirá como una recapitulación de los conocimientos adquiridos durante el curso, sino que también fomentará el intercambio de ideas entre los diferentes grupos, promoviendo así una visión más amplia y colaborativa de la implementación de la IA en la educación.



CONCLUSIONES

17:20 – 17:30 **IA EN EL CINE**

Tercer breve segmento para explorar representaciones innovadoras y realistas de la inteligencia artificial en películas recientes, destacando conceptos aplicables a la educación.

17:30 - 18:00 ESTRATEGIAS PARA LA IMPLANTACIÓN DE LA IA

- ✓ Reflexión sobre la IA como herramienta transformadora en educación.
- ✓ Guía para que cada centro defina su estrategia de integración.
- ✓ Presentación de la oferta de formación y acompañamiento de Edelvives.

RESULTADOS ESPERADOS DEL CURSO

1

Desarrollo de proyectos educativos con IA generativa

Los participantes habrán creado proyectos innovadores utilizando inteligencia artificial generativa, aplicables directamente en sus entornos educativos.

2

Creación de materiales y recursos con IA

Se habrán aplicado herramientas de IA en la elaboración de materiales y recursos didácticos para el aula, mejorando la calidad y eficiencia del proceso educativo.

3

Integración de IA en la gestión escolar

Los participantes habrán aprendido a utilizar la IA para optimizar procesos administrativos, mejorando la eficiencia en la gestión escolar.

4

Diseño de plan de acción para implementación de IA

Cada participante habrá diseñado un plan de acción personalizado para implementar la IA de manera efectiva y responsable en sus contextos educativos específicos.

METODOLOGÍA



100% práctico

Cada sección incluye una actividad práctica relacionada con la teoría expuesta.



Aprendizaje colaborativo

Se fomenta el trabajo en equipo y la discusión entre participantes.



Desarrollo de proyectos reales

Los participantes crean proyectos que podrán implementar en sus contextos educativos.

Recursos Necesarios:

- ✓ Ordenadores con conexión a internet y software de IA.
- ✓ Acceso a herramientas como ChatGPT, Suno.aí, DALL-E, entre otras.
- ✓ Espacio colaborativo para trabajo en grupos (físico o virtual).



en colaboración con

EDELVIVES



Economía Social y Solidaria



Imágenes de Freepik