



**EVO
LEARN
360**

www.evolearn360.com

Inteligencia artificial para educadores: metodologías, herramientas y aplicación.

Duración del curso: 6 días

Idioma de comunicación: castellano

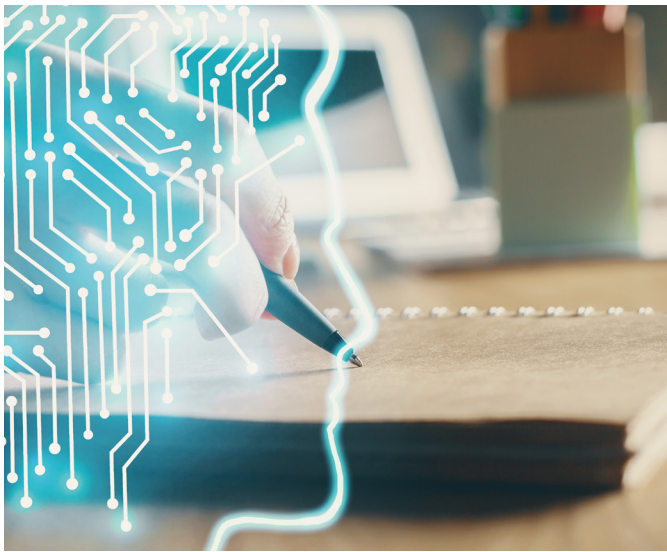
Localización: Esmirna (Turquía)

¿Para quién es este curso?

El curso está dirigido a todos aquellos docentes y formadores que, independientemente del nivel educativo en el que ejercen su desempeño profesional (infantil, primaria, secundaria, FP, universidad y formación para el empleo), están interesados en integrar la Inteligencia Artificial (IA) en su práctica docente de forma segura, pedagógica y ética. No se requieren conocimientos previos de IA; basta con manejo básico de TIC.

Descripción del curso

Programa totalmente práctico en seis talleres que abarca desde los **fundamentos de la IA** y el **uso crítico de chats de texto** (ChatGPT, Gemini, Claude, DeepSeek) hasta herramientas creativas (texto, imagen, audio, vídeo), ética y ciberseguridad, y el diseño de agentes y automatizaciones aplicadas a la educación.



El curso culmina con un **proyecto final listo para implementar en el centro**. Trabajamos con problemas reales, prompting por niveles, trazabilidad de la información y evaluación del impacto.

Promovemos un enfoque activo y colaborativo: los docentes, en equipos, experimentan, diseñan y prototipan (rúbricas, recursos multimedia, agentes o flujos automatizados). El ponente actúa como facilitador, aportando marcos teóricos, plantillas y apoyo técnico, mientras el protagonismo recae en los participantes como agentes de su propio aprendizaje.

Objetivos

- Comprender qué es (y qué no es) la IA, situar la IA generativa en su contexto, su evolución reciente y diferenciar chats generativos, agentes y automatizaciones.
- Comparar modelos de chat y modos de uso, y autoactualizarse ante cambios rápidos del ecosistema.
- Diseñar prompts eficaces por niveles (rol, contexto, estructura, resultado) e iterar para mejorar calidad, trazabilidad y reproducibilidad.
- Aplicar herramientas creativas (texto, imágenes, gráficos, audio y vídeo) para crear actividades y materiales didácticos.
- Identificar riesgos y limitaciones (alucinaciones, sesgos, privacidad, deep-fakes/fake news) y poner en marcha estrategias de mitigación y comunicación con familias.
- Configurar agentes educativos básicos (personalidad, conocimiento base, límites éticos) y evaluar su rendimiento y utilidad pedagógica.
- Diseñar automatizaciones sencillas y seguras para procesos docentes (planificación, evaluación, feedback, comunicación).
- Construir un proyecto final aplicable al propio contexto (agente, recurso o automatización) con criterios de calidad e impacto educativo.

Metodología

El curso se apoya en una **metodología participativa**, aprendizaje entre pares y aprendizaje por proyectos (ABP). Los docentes trabajan en grupos pequeños para explorar problemas educativos reales y, a partir de ellos, diseñar, prototipar y evaluar soluciones apoyadas en IA. **El rol del ponente es el de facilitador:** propone retos breves, guía la práctica y aporta marcos, plantillas y criterios de calidad, pero el protagonismo lo asumen los participantes.

Cada sesión combina demostraciones y práctica guiada, ciclos de iteración sobre prompts y herramientas, verificación de fuentes y reflexión crítica sobre ética, privacidad y sesgos. El trabajo avanza con una secuencia clara —explorar, diseñar, crear, probar y reflexionar— y culmina en un proyecto final aplicable al centro, documentado con evidencias, trazabilidad y plan de mejora continua.

Localización del curso

El curso tendrá lugar en **Esmirna, Turquía**, la ciudad que abraza el mar Egeo y combina historia con modernidad.

Comienza en Konak, con su icónico reloj de torre y las vistas al puerto, escenario perfecto para un atardecer dorado. Recorre el bazar de Kemeralti, donde sabores, colores y aromas se mezclan en cada rincón, y prueba el tradicional boyoz o una kumru crujiente junto al vapor de la bahía.

Descubre la historia en la colina Kadife y el recinto de la antigua Agora, vestigios de siglos de comercio y cultura. Pasea por las orillas del Meles y los barrios de Pérgamo y Alsancak, llenos de cafeterías, arte y vida nocturna, y disfruta del pescado fresco del puerto o de las playas cercanas.

Podrás terminar el día con un paseo por los pueblos de la zona y las vistas de la costa.



Duración del curso

El curso tendrá una duración de 6 días, **desde el lunes 9 hasta el sábado 14 de marzo de 2026**. Las sesiones se llevarán a cabo en horario matutino, de **9:30H a 13:00H**, con un breve descanso intermedio.

Precio

El precio del curso es de **480€/persona (80€/día)**.

Si estás interesado/a en realizar el curso, puedes rellenar el siguiente formulario de inscripción: **Acceso al formulario**.

Contacto

✉ evolearn360@gmail.com

☎ 667 323 679

🌐 www.aprendeoposiciones.com

🌐 www.evolearn360.com

Alojamiento

El alojamiento será en **Ibos Hotels Izmir**, un confortable hotel de 4 estrellas. La estancia incluye 6 noches con desayuno incluido. El precio del alojamiento es de 480€/persona.

El curso se celebrará en la sala de reuniones del Ibos Hotels Izmir. Dirección: Akdeniz, Halit Ziya Blv, 76, Konak, 35360, Izmir (Turquía).



Bloques de contenidos y desarrollo de las sesiones

BLOQUE 1

Introducción a la IA y su aplicación en contextos educativos

Duración: 3 horas aproximadamente.

Objetivo: Comprender qué es (y qué no es) la IA, situar la IA generativa en su contexto, su evolución reciente y diferenciar chats generativos, agentes y automatizaciones.

Contenidos:

1. Bienvenida e introducción al curso: Presentación de objetivos, metodología, dinámica y criterios de evaluación del curso; actividad inicial sobre expectativas y usos previos de IA en educación (lluvia de ideas guiada).

2. ¿Qué es eso de la IA?: IA vs. IA generativa, breve historia, capacidades y limitaciones; ejemplos de evolución reciente; dónde encajan modelos de chat, agentes y automatizaciones en educación; buenas prácticas de seguridad y privacidad.

3. Exploramos diferentes recursos de IA: Vista de pájaro sobre la diversidad de herramientas de IA disponibles y su posible uso en educación.

4. Puesta en común y reflexión grupal final sobre lo trabajado en la sesión.

BLOQUE 2

IA generativa de texto: cómo obtener respuestas de calidad.

Duración: 3 horas aproximadamente.

Objetivos: **1.** Comparar modelos de chat y modos de uso, y autoactualizarse ante cambios rápidos del ecosistema. **2.** Diseñar prompts eficaces por niveles (rol, contexto, estructura, resultado) e iterar para mejorar calidad, trazabilidad y reproducibilidad.

Contenidos:

1. Introducción a la sesión: Recapitulación y dinámica de trabajo de la sesión 2.

2. IAs generadoras de texto: ChatGPT, Gemini, Claude, DeepSeek: visión panorámica comparada (capacidades, límites, modos de uso y casos idóneos), evolución de modelos y estrategia de autoactualización.

3. Taller práctico - exploración libre de ChatGPT: División en pequeños grupos para indagar inquietudes reales del aula (planificación, evaluación, feedback, recursos...) y puesta en común de hallazgos y limitaciones.

4. Taller práctico - ¿Cómo hablar con la IA? Prompt Engineerin: Qué es el prompt engineering; bases de creación de prompts; uso de la IA como “experta”; iteración crítica; aplicación práctica.

5. Puesta en común y reflexión grupal final sobre lo trabajado en la sesión.

BLOQUE 3

Uso creativo de la IA en educación.

Duración: 3 horas aproximadamente.

Objetivo: Aplicar herramientas creativas (texto, imágenes, gráficos, audio y vídeo) para crear actividades y materiales didácticos.

Contenidos:

1. Introducción a la sesión: Recapitulación breve y dinámica de trabajo del bloque 3.

2. Taller práctico - herramientas de IA multimedia: Exploración guiada por categorías con mini-demos y buenas prácticas de IAs de creación de imágenes, vídeos, voz y música, avatares, esquemas y gráficos, presentaciones, entre otras.

3. Taller práctico - ChatGPT como codiseñador y “prompt coach”: Base del proceso de diseño (guiones, consignas, rúbricas, storyboards); mejora de prompts de otras herramientas; plantillas por niveles e iteración con feedback.

4. Taller práctico - experimentación con las herramientas: Trabajo por grupos, selección de un reto real y creación de un recurso; puesta en común y debate sobre la calidad de los recursos resultantes.

5. Puesta en común y reflexión grupal final sobre lo trabajado en la sesión.

BLOQUE 4

Uso ético y seguro de la IA en la educación.

Duración: 3 horas aproximadamente.

Objetivo: Identificar riesgos y limitaciones (alucinaciones, sesgos, privacidad, deepfakes/ fake news) y poner en marcha estrategias de mitigación y comunicación con familias.

Contenidos:

1. Introducción a la sesión: Recapitulación y dinámica de trabajo del bloque 4.

2. IA y contexto de uso ético: Implicaciones ambientales; limitaciones (alucinaciones, sesgo de validación); ciberseguridad y protección de datos.

3. Implicaciones en los individuos y la comunidad educativa: Deepfakes y fake news; usos inadecuados (p. ej., parafilicos, acoso, suplantación); límites profesionales y derivación responsable.

4. Educación sobre el mal uso y efectos en el alumnado: Consecuencias sobre aprendizaje/autoría/evaluación; empoderamiento (metacognición, autoexplicación, rúbricas, contraejemplos); comunicación con familias.

5. Mini-módulo - prompt engineering ético: Rol, contexto, límites y resultados con trazabilidad; guardarraíles en prompts; la IA como acompañante crítico.

6. Herramientas de detección de IA: Tipos, límites y uso prudente.

7. Introducción a NotebookLM: Selección manual de fuentes, citas visibles; funciones de estudio (esquemas, resúmenes en voz/vídeo, cuestionarios, tarjetas).

8. Actividad en grupo - ¿El uso de la IA es inevitable?: Trabajo por grupos, selección de una situación-problema respect al uso de la IA y propuesta de posibles soluciones; puesta en común.

9. Puesta en común y reflexión grupal final sobre lo trabajado en la sesión.

BLOQUE 5

Las automatizaciones y agentes de IA.

Duración: 3 horas aproximadamente.

Objetivo: Configurar agentes educativos básicos y diseñar automatizaciones sencillas y seguras; iniciar la Tarea Final.

Contenidos:

1. Introducción a la sesión: Recapitulación y dinámica de trabajo del bloque 4.

2. Agentes de IA en educación: Diferencia chats IA vs. agentes IA; propósito, flujo conversacional, conocimiento base y límites éticos; diseño instruccional y criterios de éxito; evaluación (calidad, sesgos, utilidad, mantenimiento).

3. Taller práctico - creación de agentes de IA: Exploración, diseño y configuración; prueba entre pares y debate.

4. Automatizaciones de IA aplicadas a la educación: Conceptos clave (workflow, API), usos/límites, mapeo de procesos, lógica condicional y desencadenadores, seguridad/anonimización; ejemplos (rúbricas, correos, recordatorios, informes).

5. Tarea Final. Proyecto de IA aplicada a la educación - Parte I: elección de un tipo de producto como resultado de la tarea final (A. recurso creativo; B. agente educativo; C. automatización sencilla), definición del problema educativo que se abordará, y plan de trabajo para su desarrollo.

6. Puesta en común y reflexión final sobre lo trabajado en la sesión.

BLOQUE 6

Tarea final del curso, recapitulación y retroalimentación.

Duración: 3 horas aproximadamente.

Objetivo: Construir un proyecto final aplicable al propio contexto (agente, recurso o automatización) con criterios de calidad e impacto educativo.

Contenidos:

1. Introducción a la sesión: recapitulación general y objetivos de cierre.

2. Tarea Final. Proyecto de IA aplicada a la educación - Parte II: continuación y finalización del proyecto con checklist de calidad, ética, privacidad, accesibilidad y trazabilidad; exposición (8–10 min) y feedback entre pares.

3. Recapitulación del curso: síntesis de aprendizajes clave y acuerdos de buenas prácticas.

4. Cierre del curso y evaluación: encuesta y diálogo de mejora.

Profesores

Enrique González Muñoz

Universidad de Granada. Facultad de Ciencias de la Educación. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación.

Alberto González Muñoz

Psicólogo titulado por la Universidad de Granada. Especializado en Neurociencias, así como en Recursos Humanos. Formación en metodologías y herramientas de Análisis de Datos e Inteligencia Artificial.

EVO LEARN 360

 [evolearn360](#)

 [evolearn360](#)

 www.evolearn360.com