

Curso: Educar en tiempos de IA - Alfabetización en IA y ciudadanía digital en la escuela

Familia Profesional/Sector: Todas las familias profesionales

Nivel: Todos los niveles y ámbitos de la ETP

Opción pedagógica: virtual

Síntesis

Este curso introductorio ofrece a docentes e instituciones educativas herramientas esenciales para comprender la inteligencia artificial (IA) en el marco de la ciudadanía digital. Se abordan estrategias para potenciar prácticas creativas y reflexivas con IA, promoviendo un uso crítico y ético en el aula. La formación busca enriquecer las experiencias educativas y fortalecer la construcción de una ciudadanía digital activa y consciente.

Destinatarios

Autoridades y docentes de instituciones de la ETP.

Carga horaria

40 horas reloj - 60 horas cátedra

Fundamentación

Vivimos en una sociedad profundamente atravesada por tecnologías inteligentes que transforman la forma en que nos informamos, nos comunicamos y tomamos decisiones. En este contexto, la inteligencia artificial (IA) ya no es solo un tema de especialistas, sino una dimensión clave de la ciudadanía contemporánea. La escuela, como institución formadora de sujetos críticos y comprometidos, tiene el desafío de acompañar estos cambios desde una mirada ética y pedagógica, formando ciudadanos capaces de comprender, cuestionar y actuar en un mundo mediado por algoritmos.

Este curso propone a los docentes un espacio de formación y reflexión sobre el vínculo entre IA, educación y ciudadanía digital. A través de cuatro unidades temáticas, se invita a explorar conceptos clave, analizar casos reales y diseñar propuestas pedagógicas que promuevan una alfabetización en inteligencia artificial crítica, inclusiva y situada. Lejos de buscar respuestas cerradas, el curso habilita preguntas, debates y estrategias para abordar estos nuevos escenarios desde el aula, entendiendo que enseñar sobre IA es, también, enseñar a participar activamente en la construcción de una sociedad más justa y democrática.

Conocimientos previos requeridos

Para participar del curso no es necesario contar con formación previa sobre inteligencia artificial y/o ciudadanía digital.

Objetivos

Objetivo general

Brindar a los docentes herramientas conceptuales y pedagógicas para comprender, reflexionar y actuar frente a los desafíos educativos, éticos y sociales que plantea la inteligencia artificial, promoviendo prácticas críticas y responsables que fortalezcan la ciudadanía digital y la alfabetización en IA en la escuela.

Objetivos específicos

- Comprender el rol de la inteligencia artificial en la vida cotidiana y sus implicancias en la construcción de ciudadanía digital, reconociendo oportunidades y riesgos vinculados al uso de algoritmos y sistemas automatizados.
- Adquirir herramientas conceptuales y pedagógicas para promover la alfabetización en inteligencia artificial en contextos escolares, incorporando el uso ético, crítico y creativo de estas tecnologías en la práctica docente.
- Explorar estrategias didácticas para acompañar a los estudiantes en el desarrollo de pensamiento crítico, reflexivo y ético frente a la inteligencia artificial, fomentando una participación digital activa, inclusiva y democrática.

Contenidos

Unidad 1. Ciudadanía digital en la era de la IA

Objetivo. Definir la ciudadanía digital y comprender sus alcances en tiempos de IA.

Temas. El concepto de ciudadanía digital como una dimensión esencial de la participación en la sociedad contemporánea. La vida digital como parte de la realidad socio-técnica actual. Algoritmos y decisiones automatizadas. Desinformación, inclusión/exclusión y autonomía digital.

Actividad de la unidad. Resolución de una actividad interactiva "Descubre la IA en tu feed de Instagram".

Unidad 2. Alfabetización en inteligencia artificial

Objetivo. Comprender el concepto de alfabetización en inteligencia artificial y desarrollar habilidades para usarla de forma crítica, ética y responsable en contextos educativos y ciudadanos.

Temas. Concepto de alfabetización en IA y sus dimensiones clave. IA y educación: desafíos y oportunidades en el rol docente. Uso crítico y responsable de la IA en contextos

educativos. Implicancias para la ciudadanía digital. Decisiones informadas y éticas en un mundo mediado por algoritmos.

Actividad de la unidad. Resolución de un cuestionario aplicando los conceptos abordados en la unidad.

Unidad 3. Dimensiones de la alfabetización en IA

Objetivo. Comprender cómo funcionan los sistemas de inteligencia artificial y fomentar el pensamiento crítico sobre sus impactos éticos, sociales y educativos.

Temas. Comprender la IA: qué es y cómo funciona la IA, aprendizaje automático, capacidades y limitaciones. Usar la IA de forma responsable: rol docente y criterio profesional. Evaluación crítica de la información. Pensar la IA críticamente: análisis de sesgos y fuentes. Impacto pedagógico del uso de IA. Implicancias éticas y sociales.

Actividad de la unidad. Análisis de diferentes casos que revelan cómo lo que conocemos, pensamos y actuamos sobre IA se manifiesta en situaciones cotidianas.

Unidad 4. Escuela y alfabetización en IA: el desafío de formar ciudadanos digitales

Objetivo. Reflexionar sobre el rol de la escuela como entorno socio-técnico y explorar estrategias pedagógicas que promuevan la alfabetización en inteligencia artificial, desarrollando capacidades críticas, éticas y creativas en los estudiantes.

Temas. La escuela como entorno socio-técnico. La alfabetización en IA como derecho y responsabilidad democrática. Estrategias pedagógicas para alfabetizar en IA. Experimentar con herramientas de IA en el aula. Nuevos roles docentes en la era de la IA. El docente como mentor, editor, colaborador y líder de proyectos. Desafíos éticos, sociales y pedagógicos que implica la alfabetización en IA. Rol clave de los educadores en la formación de ciudadanos digitales críticos, responsables y comprometidos con el bienestar colectivo.

Actividad de la unidad. Resolución de una actividad de exploración personal para reflexionar sobre el vínculo con la inteligencia artificial en la práctica docente.

Unidad 5. Trabajo final

Objetivo. Diseñar una experiencia de alfabetización con IA.

Temas. Creación de una propuesta didáctica inicial que integre la inteligencia artificial como contenido, herramienta o eje transversal.

Actividad de la unidad

Diseño de una propuesta de enseñanza que promueva la alfabetización en IA en el contexto escolar. No es necesario que esté completamente lista para implementar, sino que funcione como un primer boceto o prototipo que articule los saberes del curso.

La propuesta puede estar centrada en:

- La **comprensión básica de qué es la IA**
- El **uso crítico y responsable** de herramientas de IA
- La **reflexión ética y social** sobre el impacto de estas tecnologías
- O una combinación de estas dimensiones

El trabajo deberá incluir:

1. Título de la propuesta
2. Nivel y modalidad educativa a la que está dirigida
3. Objetivo/s de la propuesta
4. Breve descripción de la actividad o secuencia (3 a 5 pasos)
5. Justificación pedagógica: ¿Por qué esta experiencia promueve la alfabetización en IA?
¿Qué aprendizajes habilita?

Materiales didácticos

Recursos interactivos

Materiales de creación propia

Propuesta didáctica

La propuesta didáctica del curso se organiza en cuatro unidades temáticas que abordan la alfabetización en inteligencia artificial desde una perspectiva crítica, pedagógica y ciudadana. Cada unidad combina contenidos conceptuales con actividades reflexivas y participativas que invitan a los y las docentes a repensar su rol frente a las tecnologías emergentes. Las actividades están diseñadas para promover la apropiación de saberes situados, partiendo de la experiencia docente y del análisis de casos reales, con el fin de construir herramientas que puedan ser aplicadas en el aula.

El recorrido propone una alternancia entre instancias individuales y colaborativas, así como entre reflexión teórica y exploración práctica. Las actividades permiten experimentar con herramientas de IA, debatir en torno a sus usos y pensar estrategias didácticas innovadoras. La unidad final incluye una actividad de cierre orientada a sistematizar los aprendizajes del curso y proyectar posibles líneas de acción pedagógica. La propuesta busca, en suma, fortalecer la capacidad de los y las docentes para acompañar a sus estudiantes en la construcción de una ciudadanía digital activa, crítica y comprometida con el uso ético de las tecnologías.

Cronograma de la capacitación (de cursada, actividades y evaluaciones)

Módulo	Título	Tema / Actividad	Tipo de contenido	Modalidad	Clase
1	Ciudadanía digital en la era de la IA	El concepto de ciudadanía digital como una dimensión esencial de la participación en la sociedad contemporánea. La vida digital como parte de la realidad socio-técnica actual. Algoritmos y decisiones automatizadas. Desinformación, inclusión/exclusión y autonomía digital.	Teórico / práctico	Virtual	1/2
2	Alfabetización en inteligencia artificial	Concepto de alfabetización en IA y sus dimensiones clave. IA y educación: desafíos y oportunidades en el rol docente. Uso crítico y responsable de la IA en contextos educativos. Implicancias para la ciudadanía digital. Decisiones informadas y éticas en un mundo mediado por algoritmos.	Teórico / práctico	Virtual	3
3	Dimensiones de la alfabetización	Comprender la IA: qué es y cómo funciona la IA, aprendizaje automático, capacidades y limitaciones. Usar la IA	Teórico / práctico	Virtual	4

	en IA	de forma responsable: rol docente y criterio profesional. Evaluación crítica de la información. Pensar la IA críticamente: análisis de sesgos y fuentes. Impacto pedagógico del uso de IA. Implicancias éticas y sociales.			
4	Escuela y alfabetización en IA: el desafío de formar ciudadanos digitales	La escuela como entorno socio-técnico. La alfabetización en IA como derecho y responsabilidad democrática. Estrategias pedagógicas para alfabetizar en IA. Experimentar con herramientas de IA en el aula. Nuevos roles docentes en la era de la IA. El docente como mentor, editor, colaborador y líder de proyectos. Desafíos éticos, sociales y pedagógicos que implica la alfabetización en IA. Rol clave de los educadores en la formación de ciudadanos digitales críticos, responsables y comprometidos con el bienestar colectivo.	Teórico / práctico	Virtual	5
5	Trabajo final	El diseño de una propuesta de enseñanza que promueva la alfabetización en IA.	Teórico / práctico	Virtual	6

Plataforma de dictado

Campus virtual del CeNET

La propuesta cuenta con una tutoría que guiará el proceso de aprendizaje a través de comunicación en línea dentro de la plataforma. Además, se ofrecerán foros para consultas y socialización.

La entrega de actividades se gestiona a través de la misma plataforma, donde también se encuentran disponibles todos los materiales necesarios para el aprendizaje y las calificaciones obtenidas.

Bibliografía

Dussel, I. (2020, 20 de octubre). Fragmento de la conferencia "Entre entender la emergencia y pensar nuevos horizontes" [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=6c8bkNYe_CA

Mollick, E. R. y Mollick L. (2023). "Assigning AI: Seven Approaches for Students, with Prompts". SSRN. Disponible en: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4475995

Long, D., & Magerko, B. (2020). What is AI Literacy? Competencies and Design Considerations. *Conference on Human Factors in Computing Systems – Proceedings*, 1–16.
<https://doi.org/10.1145/3313831.3376727>

Thomas, H., & Buch, A. (Coords.). (2008). *Actos, actores y artefactos. Sociología de la tecnología*. Universidad Nacional de Quilmes.

Mariana Ferrarelli (2024). *Inteligencia artificial y educación: Insumos para su abordaje desde Iberoamérica*. OEI.

Pérez Lindo, A. (2020). *Inteligencia Artificial y Educación: El Desafío de la Innovación*. UNSAM Edita.

Pazos P. (2022). *Inteligencia artificial en educación: Claves para la innovación pedagógica*. Editorial Paidós.

UNESCO (2021). *Recomendación sobre la Ética de la Inteligencia Artificial*.

Evaluación

Para acreditar el curso de capacitación los participantes deberán:

- Diagnóstica:** se realizará una valoración de los saberes previos mediante la realización de una encuesta de inicio.
- Formativa:** durante el desarrollo del curso se observarán los avances en el aprendizaje de los docentes participantes. Al finalizar cada unidad, los participantes deberán completar la actividad propuesta.
- Final:** se realizará a través de un trabajo final. Para acreditar el curso de capacitación, los docentes participantes deberán diseñar una propuesta de enseñanza que promueva la alfabetización en IA en su contexto educativo.

Criterios de evaluación	Puntaje asignado	Puntaje obtenido
Claridad y coherencia del diseño didáctico Se valora que la propuesta esté claramente estructurada, que los objetivos sean pertinentes, y que las actividades estén bien articuladas entre sí.	30	

Integración significativa de la IA Se evalúa en qué medida la propuesta incorpora la inteligencia artificial como contenido, herramienta o eje transversal, y si esto se vincula con los saberes del curso.	30	
Justificación pedagógica Se analiza la argumentación sobre cómo la propuesta promueve la alfabetización en IA, qué aprendizajes habilita y cómo se relaciona con el contexto educativo.	20	
Originalidad y adecuación al nivel educativo Se considera la creatividad de la propuesta y su adecuación a las características y necesidades del nivel o modalidad a la que está dirigida.	20	
	100	

Capacitadoras:

Sabrina Castillo

sabrina.castillo@educacion.gob.ar

Es licenciada en Ciencias de la Comunicación Social (UBA). Trabaja en la Secretaría de Educación de la Nación desde 2008. Actualmente, se desempeña como docente, contenidista y diseñadora instruccional en el Centro Nacional de Educación Tecnológica del INET.

Realizó diplomaturas y cursos de postgrado sobre comunicación, educación, lenguajes multimediales y tecnologías.

Brinda capacitaciones en educación, comunicación y tecnologías a instituciones educativas y comunitarias.

Desarrolla recursos educativos en soporte gráfico, digital, podcast y audiovisual. Ha realizado publicaciones de autoría propia y compartida, en el Ministerio de Educación de la Nación y en editoriales destinadas al ámbito educativo.

Guadalupe Gómez

guadalupe.gomez@educacion.gob.ar

Es profesora y licenciada en Ciencias de la Comunicación Social (UBA). Trabaja en la Secretaría de Educación de la Nación desde 2006. Actualmente, se desempeña como docente, contenidista y diseñadora instruccional en el Centro Nacional de Educación Tecnológica del INET.

Desde el 2009 es docente (contenidista y tutora) de cursos virtuales y presenciales para docentes de diferentes niveles educativos sobre comunicación, educación, lenguajes multimediales y tecnologías. Capacita y brinda asistencia técnico-pedagógica a organizaciones e instituciones para la implementación de propuestas formativas virtuales. Diseña y desarrolla recursos

multimediales educativos, entre los cuales el cortometraje "El Cipolletazo. Voces desde la historia", declarado de Interés Cultural, Social y Educativo por la Honorable Cámara de Diputados de la Nación, 2010. Investiga y ha publicado artículos sobre educación, gestión pública y comunicación en diversas instituciones académicas.

Graciela Paula Caldeiro

graciela.caldeiro@educacion.gob.ar

Biografía recorrido laboral vinculado a la capacitación

Magister en Procesos Educativos Mediados por Tecnología (UNC), Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (Flacso), Licenciada en Educación (UNC). Actualmente es profesora asociada e investigadora de la Universidad de la Ciudad de Buenos Aires y Coordinadora de la Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías de Flacso Argentina. Participó de la investigación Inteligencia Artificial y Aprendizaje activo (Flacso - Fundar) y, actualmente dirige la investigación Educación e Inteligencia Artificial generativa: Experimentación con usos didácticos en el nivel Nivel Primario (Universidad de la Ciudad de Buenos Aires).

Curso: Bases para el desarrollo de proyectos de machine learning en entornos educativos

Familia Profesional/Sector: Todas las familias profesionales

Nivel: Todos los niveles y ámbitos de la ETP

Opción pedagógica: virtual

Síntesis

Este curso busca sentar las bases de conocimiento necesarias para realizar proyectos con machine learning (ML) e inteligencia artificial (IA). Los docentes participantes realizarán un acercamiento teórico y práctico al ML, pudiendo experimentar la construcción de modelos de aprendizaje automático en las plataformas más utilizadas en el ámbito escolar. El reconocimiento de estos recursos, le permitirá tener un panorama de las posibilidades que ofrece esta tecnología, el tipo de proyectos que se pueden realizar y los elementos necesarios para su implementación.

Destinatarios

Profesores del área de informática, computación, tecnología y TIC o NTIC de instituciones de la ETP.

Carga horaria

40 horas reloj - 60 horas cátedra

Fundamentación

La clasificación y sistematización de la información que nos rodea ha sido el vehículo de grandes avances. El análisis de datos y la identificación de los patrones que los definen, ha permitido a la humanidad diagnosticar enfermedades o predecir el clima, por citar algunos ejemplos. El machine learning (o aprendizaje automático), una rama de la IA, se presenta como un aliado para el desarrollo de sistemas capaces de identificar patrones y tomar decisiones de forma autónoma a partir del análisis de datos.

Este curso está diseñado para acercar a los docentes al potencial del ML y proporcionar las habilidades básicas para crear modelos de aprendizaje automático e integrarlos a futuros proyectos educativos. También podrán experimentar la integración de estas tecnologías en proyectos de robótica, y crear sistemas capaces de interactuar con el entorno a partir de modelos de aprendizaje automático.

Conocimientos previos requeridos

No se requieren conocimientos previos.

Objetivos

General

Hacer un acercamiento al machine learning y su aplicación educativa, explorando herramientas accesibles para crear y entrenar modelos, integrarlos con computación física y aplicarlos en proyectos STEAM.

Específicos

- Conocer y analizar herramientas para trabajar el ML en la escuela.
- Comprender los procesos que permiten el entrenamiento de un modelo de aprendizaje automático.
- Desarrollar habilidades prácticas para la implementación de recursos con ML.
- Explorar articulaciones entre el aprendizaje automático y la computación física basada en la programación de microcontroladores.
- Desarrollar iniciativas para aplicar la potencia del ML en la escuela.
- Comprender los procesos de identificación de información y los criterios necesarios para su búsqueda.

Contenidos

Unidad 1. Introducción al machine learning

Objetivo. Abordar el concepto de machine learning y su relación con el uso de datos.

Temas. Introducción al concepto de machine learning. Fundamentos y técnicas del ML. Impactos de la IA y el ML en la escuela. Importancia de la recopilación de información para entrenar un modelo de ML. Tipos de datos utilizados en el entrenamiento de modelos de ML.

Actividad de la unidad. Cuestionario de revisión de los contenidos de la unidad.

Unidad 2. Caja de herramientas para ML

Objetivo. Explorar herramientas de ML y analizar potenciales usos en la escuela.

Temas. Herramientas de creación de modelos de ML. Exploración, análisis, comparación y selección de herramientas de ML según el proyecto. Comprensión del funcionamiento del ML a través de entornos específicos. Aplicación de modelos de ML en programación por bloques.

Actividad de la unidad

- Se presenta una situación problemática que se deberá resolver entrenando un modelo de ML.
- Cada docente deberá seleccionar una herramienta de ML para crear un modelo.
- Luego, deberá entregar una ficha (que se publicará con la consigna) para dar cuenta de la creación de su modelo, determinando los pros y contras del proceso de trabajo.

Unidad 3. Entrenar un modelo de ML

Objetivo. Desarrollar habilidades en la creación y entrenamiento de modelos de aprendizaje automático.

Temas. Recursos necesarios para desarrollar un modelo de ML. Entrenamiento de modelos de ML a partir de imágenes, posturas corporales y sonidos.

Actividad de la unidad

- Creación y entrenamiento de un modelo:
 - Elegir un tipo de dato para entrenar el modelo (imagen, sonido o postura corporal).
 - Recopilar ejemplos representativos para cada categoría del modelo.
 - Entrenar el modelo y probar su precisión.
- Entrega de una ficha con el registro del modelo creado y reflexión personal:
 - Compartir en el aula virtual los modelos creados (enlace, captura de imágenes, video).
 - Reflexionar sobre las dificultades y aprendizajes en el proceso.

Unidad 4. ML, microcontroladores y proyectos STEAM

Objetivo. Integrar modelos de ML a proyectos escolares que incluyan microcontroladores.

Temas. Integración de modelos de machine learning con microcontroladores. Posibilidades de articulación entre ML y hardware educativo (Arduino y micro:bit). Aplicaciones en proyectos STEAM y cultura maker. Estrategias para la implementación en el aula.

Actividad de la unidad

Presentación de tres situaciones problemáticas disparadoras. Diseño e implementación de una actividad áulica en la que un modelo de ML entrenado con imágenes, sonidos o posturas

corporales interactúe con un microcontrolador (micro:bit o Arduino), entorno de programación y/o simulador para resolver la situación elegida.

Unidad 5. Trabajo final

Objetivo. Planificar una secuencia didáctica que integre recursos de ML.

Temas. La planificación didáctica mediada por tecnologías digitales y recursos de machine learning.

Actividad de la unidad

- Diseño de una secuencia didáctica que incluya conceptos, herramientas, entornos y habilidades abordadas a lo largo del curso. La planificación deberá desarrollar los siguientes ejes:
 - Nombre del proyecto
 - Contenido curricular que se aborda.
 - Año de la escuela secundaria / edad del grupo de estudiantes
 - Herramienta / entorno de ML seleccionado
 - Actividades a desarrollar
 - Esperables o resultados
- Socialización y puesta en común de los proyectos en un espacio colaborativo.
- Intercambio de ideas y retroalimentación entre los participantes del curso.

Materiales didácticos

Recursos interactivos.

Videos.

Fichas de Trabajo.

Propuesta didáctica

Este curso está diseñado para ofrecer a los participantes una introducción práctica y teórica al machine learning y su aplicación en entornos educativos. A lo largo de las unidades, se abordarán los conceptos fundamentales del aprendizaje automático, desde su vinculación con la inteligencia artificial hasta su integración en proyectos escolares. A través de actividades prácticas, los docentes podrán experimentar con herramientas accesibles como Teachable Machine, explorando distintas metodologías de entrenamiento de modelos y comprendiendo la importancia de la recolección de datos en este proceso. Además, se analizarán diversas plataformas para la implementación de ML, permitiendo a los participantes elegir el entorno más adecuado según sus necesidades pedagógicas y tecnológicas.

El enfoque del curso promueve además la articulación del aprendizaje automático con la computación física, facilitando la integración de modelos de ML en proyectos que incluyan microcontroladores como Arduino o micro:bit. Esta vinculación abre nuevas posibilidades para el trabajo en proyectos STEAM, fomentando la creatividad y la innovación en el aula. A través del análisis de casos y ejemplos concretos, se busca inspirar a los participantes a diseñar experiencias

de aprendizaje que incorporen la IA y el ML, impulsando el desarrollo de habilidades digitales y el pensamiento computacional en los estudiantes.

Cronograma de la capacitación (de cursada, actividades y evaluaciones)

Módulo	Título	Tema / Actividad	Tipo de contenido	Modalidad
1	Introducción al machine learning	Introducción al concepto de machine learning. Fundamentos y técnicas del ML. Impacto de la IA y el ML en la escuela. Importancia de la recopilación de información para entrenar un modelo de ML.	Teórico / práctico	Virtual
	Tipos de datos utilizados en el entrenamiento de modelos de ML.			
2	Herramientas para ML	Herramientas de creación de modelos de ML. Exploración, análisis, comparación y selección de herramientas de ML según el proyecto. Comprensión del funcionamiento del ML a través de entornos específicos. Aplicación de modelos de ML en programación por bloques.	Teórico / práctico	Virtual
3	Entrenar un modelo de ML	Recursos necesarios para desarrollar un modelo de ML. Entrenamiento de modelos de ML a partir de imágenes, posturas corporales y sonidos.	Teórico / práctico	Virtual
4	ML, microcontroladores y proyectos STEAM	Integración de modelos de machine learning con microcontroladores. Posibilidades de articulación entre ML y hardware educativo (Arduino y micro:bit). Aplicaciones en proyectos STEAM y cultura maker. Estrategias para la implementación en el aula.	Teórico / práctico	Virtual

5	Trabajo final	La planificación didáctica mediada por tecnologías digitales y recursos de machine learning.	Teórico / práctico	Virtual
---	---------------	--	--------------------	---------

Plataforma de dictado: Campus virtual del CeNET

La propuesta cuenta con una tutoría que guiará el proceso de aprendizaje a través de comunicación en línea dentro de la plataforma. Además, se ofrecerán foros para consultas y socialización.

La entrega de actividades se gestiona a través de la misma plataforma, donde también se encuentran disponibles todos los materiales necesarios para el aprendizaje y las calificaciones obtenidas.

Se programarán clases sincrónicas de asistencia optativa.

Bibliografía

Fengchun Miao, Mutlu Cukurova. UNESCO. (2024). *AI competency framework for teachers (Marco de competencias en IA para docentes)*.

Fengchun Miao, Kelly Shiohira. UNESCO. (2024). *AI competency framework for students (Marco de competencias en IA para estudiantes)*

Ludmila Martins (ed.) (2024). Aspectos éticos y pedagógicos de los datos y la tecnología en Educación. Barcelona: LMI. (Colección Transmedia XXI)

Mariana Ferrarelli (2024). *Inteligencia artificial y educación: Insumos para su abordaje desde Iberoamérica*. OEI.

Pérez Lindo, A. (2020). *Inteligencia Artificial y Educación: El Desafío de la Innovación*. UNSAM

Edita. Pazos P. (2022). *Inteligencia artificial en educación: Claves para la innovación pedagógica*. Editorial

Paidós.

UNESCO (2021). *Recomendación sobre la Ética de la Inteligencia Artificial*.

Ramírez Salazar, J. (2022). *Machine Learning para la educación: Aplicaciones prácticas con herramientas gratuitas*. Ediciones de la UNAM.

Rodríguez, J. A. (2021). *Cultura Maker y Aprendizaje Basado en Proyectos: Implementación en entornos educativos*. Editorial Universidad Nacional de Colombia.

Luckin, R. (2018). *Machine Learning and Human Intelligence: The Future of Education for the 21st Century*. UCL Institute of Education Press.

Evaluación

Para acreditar el curso de capacitación los participantes deberán:

Diagnóstica: se realizará una valoración de los saberes previos mediante la realización de una encuesta de inicio.

Formativa: durante el desarrollo del curso se observarán los avances en el aprendizaje de los docentes participantes. Al finalizar cada unidad, los participantes deberán completar la actividad propuesta.

Final: se realizará a través de un trabajo final. Para acreditar el curso de capacitación, los docentes participantes deberán crear y entregar un proyecto para trabajar el ML en la escuela.

Criterios de evaluación	Puntaje asignado	Puntaje obtenido
Los modelos de entrenamiento creados dan cuenta de la exploración y resolución de dificultades para su desarrollo	25	
En la secuencia didáctica final hay una integración genuina de las tecnologías digitales y los recursos de ML	30	
La secuencia didáctica final presenta todos los elementos solicitados en la consigna	25	
Sus participaciones en espacios del aula virtual dan cuenta de la reflexión y análisis acerca del ML y su inclusión en entornos educativos	20	
	100	

Capacitadora

Graciela Paula Caldeiro

Mail de contacto: graciela.caldeiro@educacion.gob.ar

Biografía recorrido laboral vinculado a la capacitación

Magister en Procesos Educativos Mediados por Tecnología (UNC), Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (Flacso), Licenciada en Educación (UNC). Actualmente es profesora asociada e investigadora de la Universidad de la Ciudad de Buenos Aires y Coordinadora de la Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías de Flacso Argentina. Participó de la investigación Inteligencia Artificial y Aprendizaje activo (Flacso - Fundar) y, actualmente dirige la investigación Educación e Inteligencia Artificial generativa: Experimentación con usos didácticos en el nivel Nivel Primario (Universidad de la Ciudad de Buenos Aires).



República Argentina - Poder Ejecutivo Nacional
AÑO DE LA RECONSTRUCCIÓN DE LA NACIÓN ARGENTINA

Hoja Adicional de Firmas
Informe gráfico

Número: IF-2025-99367652-APN-INET#MCH

CIUDAD DE BUENOS AIRES
Lunes 8 de Septiembre de 2025

Referencia: Anexo I Disposición 2 cursos CENET septiembre 2025

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 15 pagina/s.

Digitally signed by GESTION DOCUMENTAL ELECTRONICA - GDE
Date: 2025.09.08 10:25:57 -03:00

Mariana Beatriz Ibarra
Agente
Instituto Nacional de Educación Tecnológica

Digitally signed by GESTION DOCUMENTAL
ELECTRONICA - GDE
Date: 2025.09.08 10:25:58 -03:00