

## DATOS DE LA ACTIVIDAD

**Actividad** Aplicación de la IA generativa en el aula: buenas prácticas con el método PLICA

<b>Fechas actividad</b>	26/02/2026 - 26/02/2026	<b>Fechas inscripción</b>	27/01/2026 - 22/02/2026
<b>Horas presenciales</b>	2 : 0	<b>Horas no presenciales</b>	0 : 0
<b>Plazas</b>	30	<b>Modalidad</b>	JORNADAS
<b>Año</b>	2025-26	<b>Ambito</b>	Centro de Profesorado
<b>Centro</b>	C.Profesorado DE EJEA DE LOS CABALLEROS (EJEA DE LOS CABALLEROS)		
<b>Lugar de celebración</b>	Presencial en en línea a través de Google Meet		

### Destinatarios

Profesorado de todos los niveles educativos del ámbito territorial del Centro de Profesorado de Ejea de los Caballeros.

### Objetivos

- Comprender los conceptos fundamentales de la IA generativa.
- Identificar oportunidades para integrar la IA generativa en el proceso educativo.
- Desarrollar habilidades prácticas para utilizar herramientas de IA generativa.
- Promover el pensamiento crítico y ético en el uso de la IA generativa.
- Diseñar actividades didácticas innovadoras utilizando la IA generativa.
- Fomentar la colaboración y el intercambio de experiencias entre docentes.

### Contenidos

1. Diferencias entre IA e IA Generativa:
  - Características de la IA tradicional vs. IA generativa.
  - Aplicaciones y ejemplos prácticos de ambas tecnologías.
  - Impacto de la IA generativa en la educación.
2. Ética, Privacidad, Sesgos y Desafíos:
  - Principios éticos en el uso de IA.
  - Privacidad de datos en el contexto educativo.
  - Identificación y mitigación de sesgos en la IA.
  - Desafíos actuales y futuros en la implementación de IA en educación.
3. Creación de Prompts:
  - Qué es un prompt y su importancia en la IA generativa.
  - Estrategias para crear prompts efectivos.
  - Taller práctico de creación de prompts para diversas aplicaciones educativas.
4. Herramientas de IA Generativa:
  - Herramientas para la generación de texto
  - Herramientas para la creación de imágenes
  - Herramientas para la generación de música.
  - Herramientas para presentaciones y vídeos.
5. Método PLICA:
  - Integrar el método PLICA (Pregunta, Lee, Indaga-Investiga, Contrasta y Aplica-Aprende) en el proceso educativo.
6. Usos Prácticos con Ejemplos para el Aula:
  - Proyectos y actividades prácticas utilizando IA generativa.
  - Ejemplos de cómo los estudiantes pueden usar IA para generar contenido.

### Criterios de inscripción

## Opciones de inscripción

### Sesiones

Fecha y Hora	Duración	Tipo de sesión	Lugar de celebración
26/02/2026 16:00	2:0	Asesoramiento externo	Presencial en en línea a través de Google Meet

### Observaciones

La actividad será impartida por el ponente Francho Lafuente, creador del método PLICA.