



AI está la cuestión

Una clase del futuro

Que comienza HOY



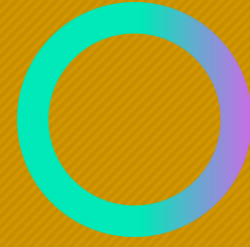
San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación



San Juan
Gobierno

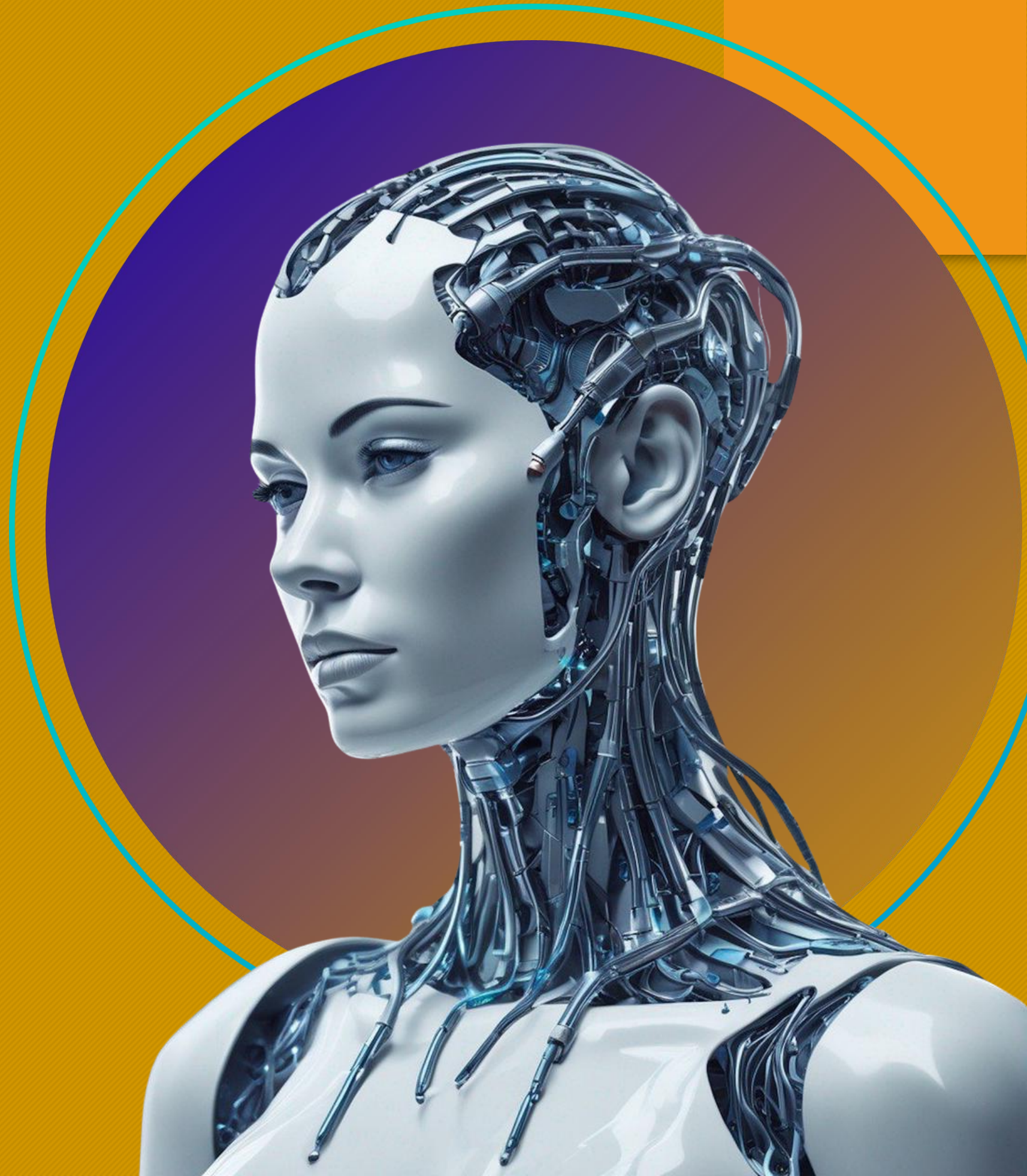
Ministerio de
Educación



¡AI ESTÁ LA CUESTIÓN!

UNA CLASE DEL FUTURO
QUE COMIENZA HOY

MG. EMILSE E. CARMONA





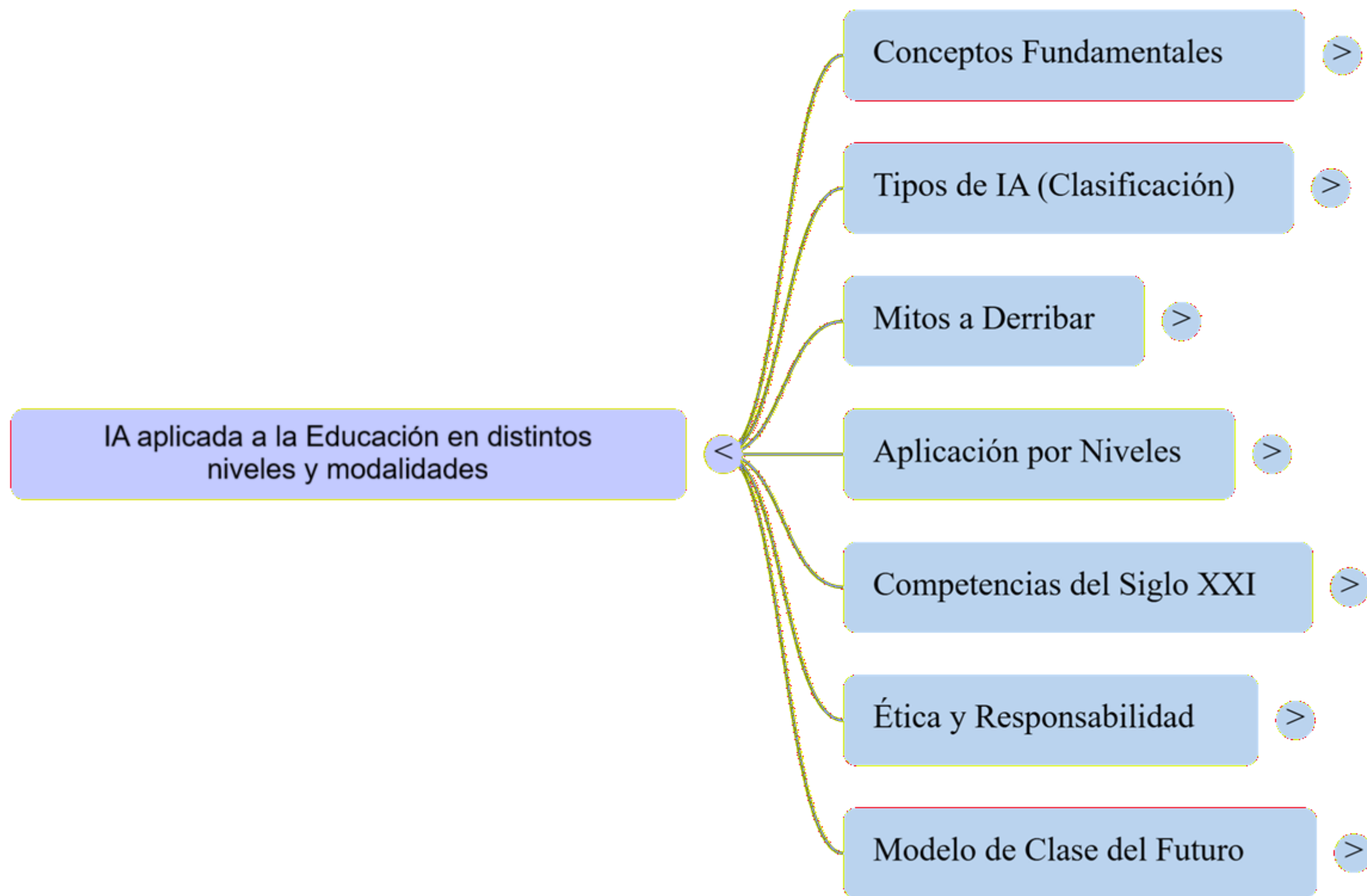
Streaming

Canal de En Vivo



Streaming

Canal de En Vivo







San Juan
Gobierno

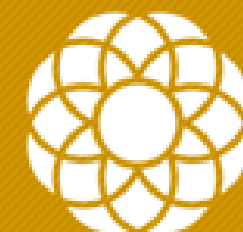
Ministerio de
Educación



¿Qué es la Inteligencia Artificial?



IA ¿Qué es?



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación

Cuidados tecnológicos con Inteligencia Artificial (AI)



EVITAR EL SEDENTARISMO COGNITIVO Y POTENCIAR LA INTELIGENCIA HUMANA

Consejos desde la experiencia pedagógica



Qué es el sedentarismo cognitivo?

Es la inactividad mental que ocurre cuando dejamos de cuestionar, explorar y aprender activamente.

3 Claves para Evitarlo



Desafía la rutina mental

- Cambia perspectivas
- Lee algo nuevo
- Debate ideas opuestas



Activa el entorno social y emocional

- Escucha
- Dialoga
- Construye en comunidad



Practica la metacognición

- Piensa cómo piensas
- Reconoce errores
- Aprende de tus procesos



Mover el cuerpo, activar la mente

Cuerpo y mente aprenden juntos

— Cómo potenciar la inteligencia humana? —



Aprender a desaprender

Libérate de ideas obsoletas



Formar juicio ético

Preguntate: ¿para qué y para quién?



Más allá del Chatbot: Un ecosistema de asistentes especializados



DEFINICIÓN: La Inteligencia Artificial Generativa (IAG) es un “ayudante especializado” que permite prácticas de enseñanza situadas e innovadoras.

NotebookLM



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación

Saber preguntar es la habilidad del Siglo XXI

El 'Prompt Engineering' es ejercicio puro de Pensamiento Computacional.



“Lograr realizar prompts efectivos es lo que nos permite alcanzar los objetivos deseados.”



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación

Prompt efectivo con propósito pedagógico

A ACCIÓN

S PASOS

P PERSONA

E EJEMPLOS

C CONTEXTO

C RESTRICCIONES

T PLANTILLA

Criterio de selección de las aplicaciones

Criterio de recuerdo: Las aplicaciones que encajan en la categoría de « recordar » mejoran la habilidad del usuario para definir términos, identificar hechos, así como para localizar y recordar información. Muchas aplicaciones educativas caen en la lista de aprendizaje de « recordar ». Elige la página al usuario que selecciona una respuesta de una lista que se relaciona, que de secuencia a los contenidos o introduzca las respuestas.

Criterio de comprensión: Las aplicaciones que encajan en la categoría de « comprensión » proveen a los estudiantes oportunidades de explicar ideas o conceptos. Las aplicaciones de comprensión se alejan de la elección de una respuesta « correcta » e introduce a los estudiantes a un formato más abierto, en el cual los alumnos pueden resumir los contenidos y entender su significado.

Criterio de aplicación: Las aplicaciones que encajan en la categoría de « aplicación » proveen a los estudiantes oportunidades de demostrar su habilidad para implementar los procedimientos y métodos aprendidos. A su vez, destacan la habilidad de aplicar conceptos a circunstancias poco familiares.

Criterio de análisis: Las aplicaciones que encajan en la categoría de « análisis » mejoran la habilidad del usuario para diferenciar entre lo relevante y lo irrelevante, determinar relaciones y reconocer la organización del contenido.

Criterio de evaluación: Las aplicaciones que encajan en la categoría de « evaluación » mejoran la habilidad del usuario para juzgar materiales e métodos basándose en sus propios criterios o en fuentes externas. A su vez, ayudan al estudiante a juzgar la confiabilidad del contenido, la exactitud, la calidad, la efectividad y con ello lograr discusiones informales.

Criterio de creación: Las aplicaciones que encajan en la categoría de « creación » proveen oportunidades a los estudiantes para generar ideas, diseñar planes y producir productos.

La rueda de la Pedagogía, primer proyecto de software. For the seerpage: www.pedagogia.com

Standing on the Shoulders of Giants. Este rueda de la Pedagogía en las aplicaciones fue desarrollado por primera vez en el sitio web de consultoría en educación de Pablo Rojas en www.pedagogia.com. La rueda fue producida por Shantel Kelly de una colaboración que www.pedagogia.com y Anderson (2011) realizaron a la Taxonomía de Bloom (1956). La idea de adaptar a los iPad V2.0 y V3.0 de esta taxonomía a la rueda de la Pedagogía en el sitio www.pedagogia.com.

En V2.0 la rueda de selección de las aplicaciones está basada en un accidente gráfico www.pedagogia.com de la Edición de Clara Cuevas. El V3.0 de la Rueda Pedagogía tiene una lista exhaustiva de verbos de acción, que corresponden a la categoría de la « Taxonomía de Verbos digitales de Bloom », publicada por www.pedagogia.com en el blog www.pedagogia.com.

Desarrollado por Alan Carrington, Designing Outcomes Ahead 3d. Email: alan@designingoutcomes.com

La Rueda Pedagogía con Alan Carrington en la Rueda de la Pedagogía en el sitio www.pedagogia.com. Foto tomada en una de las conferencias en www.pedagogia.com.

La Rueda Pedagogía SPA V5.0 Android

<http://bit.ly/PWSPA5>

La versión para iOS de Apple puede ser descargada del sitio 'In Support of Excellence' en el enlace anterior



Utilizando de la mejor forma la Rueda Pedagogía
Utilizada como una serie de sugerencias de programas interconectados para controlar los procesos de enseñanza, desde la planificación hasta la implementación.

El Enganche de las Habilidades: Encaja en el centro del diseño de aprendizaje. ¿Qué debe tener necesariamente como resultado: responsabilidad y resultados. ¿Qué se debe preguntar? ¿Cómo se ve un producto con esta experiencia de aprendizaje? ¿Qué se ve que hace más sentido? ¿Cómo se ve que haga más sentido y capacidad?

El Enganche de la Motivación: Propone: ¿Cómo se ve el proceso y cuánto de la motivación autónoma, intrínseca y extrínseca?

El Enganche de la Atención: Propone: ¿Cómo se ve el proceso que logra obtener un nivel superior de pensamiento. ¿Qué de obtener el interés a través de temas relevantes. Solo después de esto, está listo para el nivel de motivación.

El Enganche de la Tecnología: Propone: ¿Cómo se ve el proceso y cuánto de la tecnología con esta experiencia. ¿Qué se ve que hace más sentido y cuánto de la tecnología con esta experiencia.

El Enganche del Modelo SAMR: ¿Qué se ve? ¿Cómo se ve cuánto de la tecnología que se ve?

Se puede aplicar a www.pedagogia.com y www.pedagogia.com.

Alan Carrington

Reconocimiento y agradecimiento
A Araceli David Noriega del Instituto de Educación a Distancia de la Ciudad de Santa Elena en Guatemala por la V2 en español y el Equipo México por la V3 en español. A los colegas de Centro Regional de Formación Docente e Investigación Educativa del Estado de Sonora y del Instituto Tecnológico de Sonora.

Para más recursos sobre la PW: por favor visite el sitio de www.pedagogia.com y www.pedagogia.com.

Para una visión detallada de cómo funciona la rueda Pedagogía por favor visite el TeachThought Blog Post: [The Pedagogy Wheel - It's Not About The Apps, It's About The Pedagogy](http://www.pedagogia.com) <http://www.pedagogia.com>

MODELOS INTEGRADOS: TAXONOMIA DE BLOOM SARM - IA







AI está la cuestión

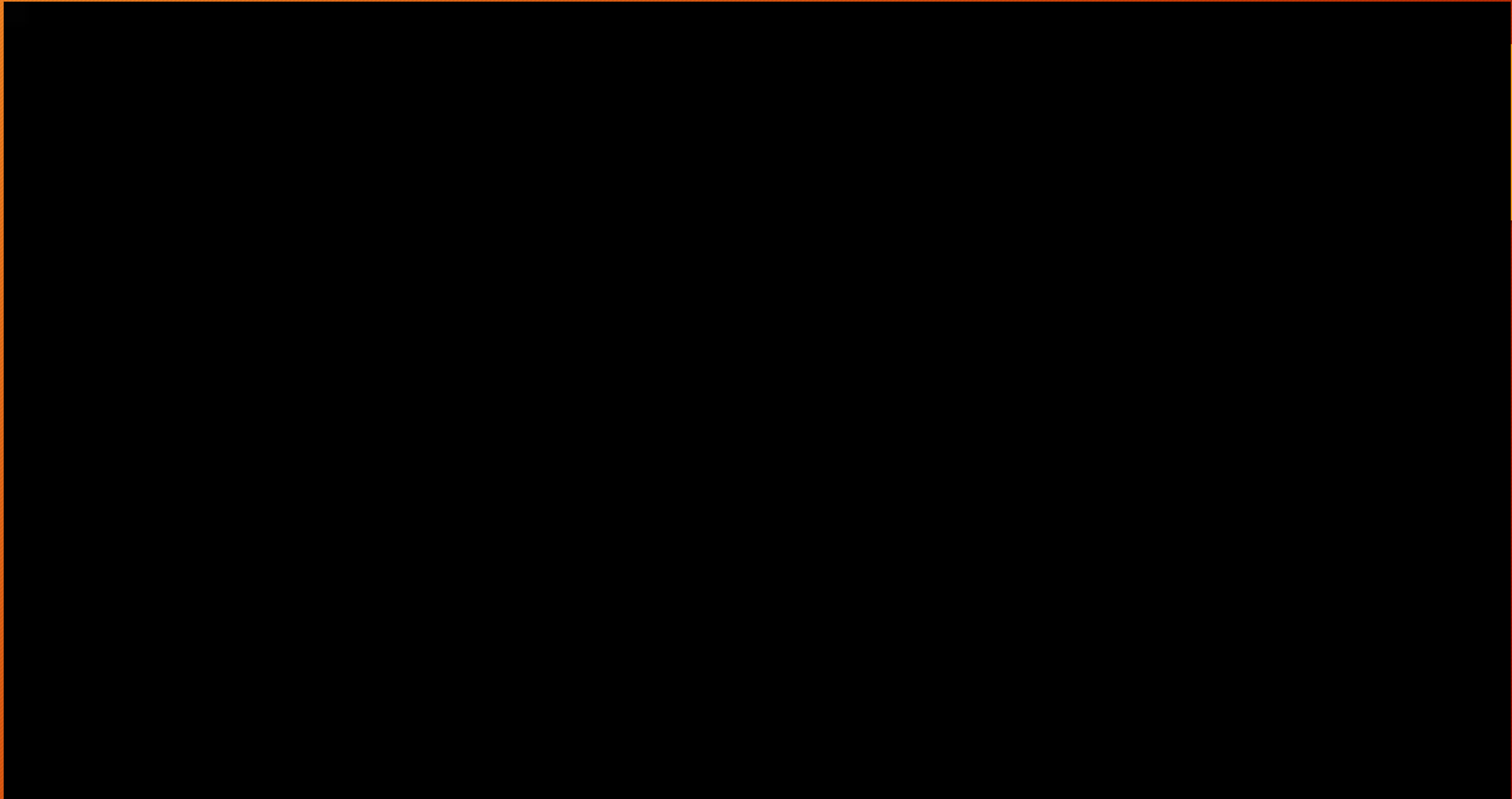
Una clase del futuro

Que comienza HOY



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación



Derribando los tres mitos de la resistencia educativa



MITO: La IA reemplaza al docente.



MITO: La IA fomenta el plagio.



MITO: Es solo para informática.



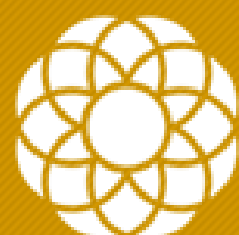
REALIDAD: Exige evolución. El docente es quien da sentido y significación al aprendizaje.

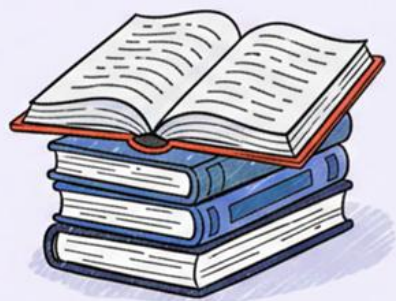


REALIDAD: Requiere cambio en la evaluación. Si no enseñamos pensamiento crítico, la usarán sin criterio.



REALIDAD: Es transversal. Potencia todas las áreas del conocimiento.





Interpretar información y transformarla en conocimiento

Analizar y comprender datos de múltiples formatos y fuentes



Interactuar con sistemas digitales

Saber navegar plataformas y herramientas tecnológicas con confianza



Formular preguntas claras

Desarrollar el pensamiento crítico para obtener respuestas útiles



Leer y escribir

Las bases tradicionales siguen siendo fundamentales para todo aprendizaje



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación

Las 4C en la Era de la Inteligencia Artificial

GOBERNANZA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

GENERATIVA ES FUNDAMENTAL PARA EVITAR SEDENTARISMO COGNITIVO

La tecnología **COMO CO-PILOTO** ; las habilidades humanas son el objetivo.



Creatividad

IA Generativa como chispa para ideas originales, no como producto final.



Pensamiento Crítico

Analizar y cuestionar los resultados (detectar alucinaciones y sesgos).



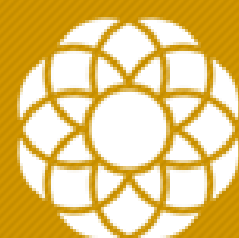
Colaboración

Proyectos mediados por tecnologías digitales.



Comunicación

Expresión en múltiples lenguajes y formatos (texto, audio, video).



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación

★ Aplicación Práctica: Nivel Inicial

La IA con la intención pedagógica del docente para explorar, jugar, expresarse y aprender en los primeros años.

Planificación: Crear propuestas lúdicas, cuentos, secuencias de actividades y materiales visuales, sonoros y audiovisuales.

Exploración: Proponer actividades para descubrir el mundo, hacer preguntas, observar, experimentar y aprender jugando.

Diálogo: Generar conversaciones, preguntas sencillas, canciones y pequeñas situaciones para expresar ideas, emociones y aprender en grupo.

Gamificación: Diseñar juegos, canciones, adivinanzas, desafíos sencillos y recursos lúdicos para aprender de manera divertida.

✓ SIEMPRE BAJO SUPERVISIÓN PEDAGÓGICA

★ Aplicación Práctica: Nivel Primario

La IA con la intención pedagógica del docente para aprender, crear y disfrutar en clase.

Planificación: Crear secuencias didácticas, cuentos, guías visuales y materiales multimodales simples (imágenes, audios, videos breves).

Exploración: Resolver actividades paso a paso, formular preguntas, descubrir conceptos y realizar experiencias sencillas guiadas.

Diálogo: Generar preguntas, situaciones cotidianas y pequeños dilemas para conversar, reflexionar y aprender en grupo.

Gamificación: Diseñar juegos, desafíos, adivinanzas, trivias y recursos lúdicos para aprender de manera motivadora.

✓ SIEMPRE BAJO SUPERVISIÓN PEDAGÓGICA



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación

Aplicación Práctica: Nivel Secundario



Planificación: Crear programas de estudio y cuadernillos multimodales (video, podcast, mapas).



Simulación: Resolver problemas paso a paso y simular experimentos científicos.



Debate: Generar dilemas éticos para discusión en clase.



Gamificación: Diseño rápido de recursos lúdicos.

SIEMPRE BAJO SUPERVISIÓN PEDAGÓGICA

Aplicación Práctica: Educación Superior



Gestión Académica

Agendas anuales, instrumentos de diagnóstico y encuestas.



Producción de Material

Creación de "Manuales del Docente" y "Cuadernillos del Estudiante" con caminos de investigación y bibliografía.



Investigación

Análisis de textos académicos, Big Data y asistencia en escritura.



Tutoría

Acompañamiento y retroalimentación personalizada.

SIEMPRE BAJO SUPERVISIÓN PEDAGÓGICA

#NotebookLM



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación

Aplicación Práctica: Modalidad de Adultos Mayores

La IA como **copiloto** para aprender, comunicarse, crear y mejorar la calidad de vida.

Planificación:

Organizar talleres, actividades y proyectos de aprendizaje con materiales accesibles (textos, audios, videos, guías).



Exploración:

Investigar temas de interés, resolver dudas, acceder a información útil y descubrir nuevas herramientas.



Diálogo:

Generar conversaciones, compartir experiencias, hacer preguntas y reflexionar sobre temas que enriquecen la vida cotidiana.



Gamificación:

Disfrutar de juegos, trivias, acertijos y desafíos que estimulan la mente, la memoria y el bienestar de manera divertida.



SIEMPRE BAJO SUPERVISIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO PEDAGÓGICO

Respetando los tiempos, intereses y experiencias de cada persona.

Aplicación Práctica: Educación Especial Diseño Universal del Aprendizaje (DUA)

La IA como aliada para crear experiencias accesibles, flexibles y significativas para todos y todas.

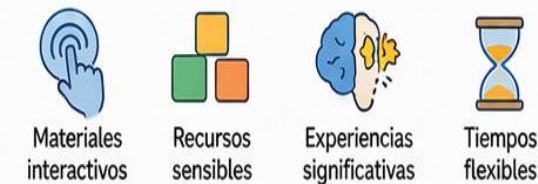
Planificación:

Crear propuestas accesibles y flexibles desde el DUA: múltiples formas de representación, acción y expresión, y de motivación.



Exploración:

Ofrecer múltiples formas de acceder al contenido, experimentar y comprender, respetando los tiempos, intereses y necesidades de cada persona.



Diálogo:

Promover la participación, la comunicación y la expresión de ideas con apoyos variados y adaptados.



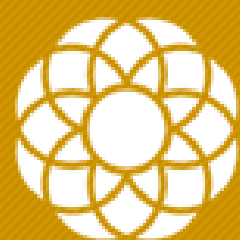
Gamificación:

Diseñar juegos y desafíos inclusivos que motiven, refuercen aprendizajes y celebren los logros de cada persona.



SIEMPRE BAJO SUPERVISIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO PEDAGÓGICO

Garantizando inclusión, respeto, autonomía y participación plena.



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación

PRACTIQUEMOS ALGUNAS IAs



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación





AI está la cuestión

Una clase del futuro

Que comienza HOY



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación

IAS CONVERSACIONALES EN LA EDUCACIÓN

LAS PLATAFORMAS MÁS CONOCIDAS Y USADAS (SECUNDARIA Y SUPERIOR)



Copilot

Bing Chat

ChatGPT

Gemini

Claude

You.com

Perplexity

Poe

Google Assistant

Character.AI

Pi

IAS GENERADORAS DE IMÁGENES EN LA EDUCACIÓN

LAS PLATAFORMAS MÁS CONOCIDAS Y USADAS (SECUNDARIA Y SUPERIOR)



DALL-E

Stable Diffusion

Midjourney

Adobe Firefly

Craiyon

NightCafe

Jasper Art

Midyon

Craiyon

DreamStudio

Pi

IAS GENERADORAS DE AUDIO Y MÚSICA

PLATAFORMAS LÍDERES PARA LA CREACIÓN SONORA (MÚSICA, EFECTOS Y VOZ)



Udio



Soundraw



Suno AI



Beatoven.ai



Splice AI



Mubert

MusicLM
Google Research



Bark



Magenta Studio



Ecrett Music



AI

AudioCraft



IAS GENERATIVAS MULTIMODALES EN EDUCACIÓN



ChatGPT



Dinámico textibloets



Gemini AI



Asistencia investigación



Claude AI
Análisis de investigaciones



Midjourney
Asistencia multimodas



Microsoft Copilot



Midjoney



Planificación de lección

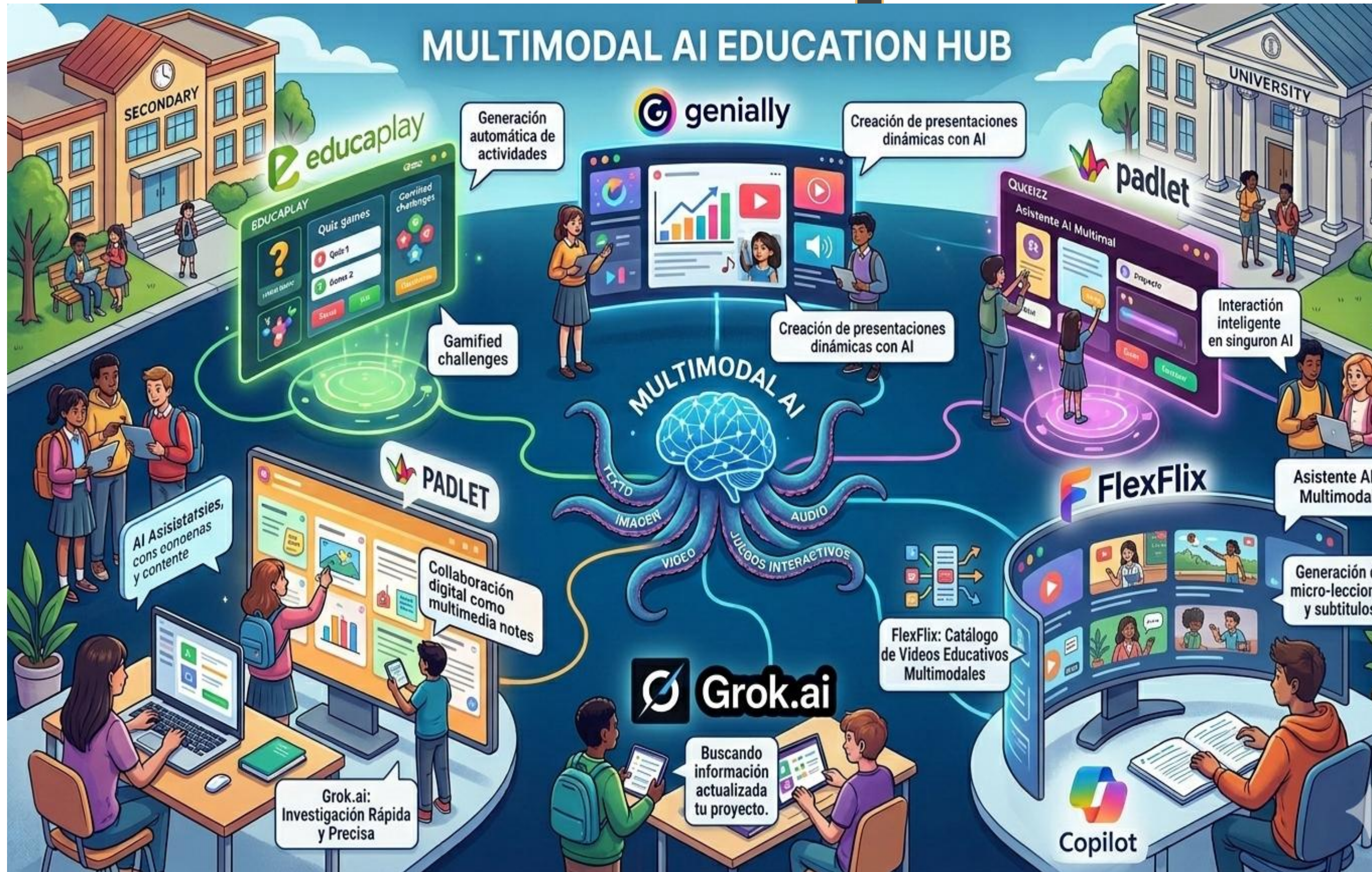


Claude AI

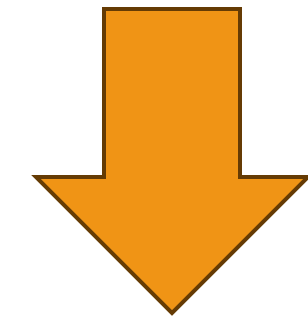


Midjourney
Proyectos de estudiantes





Made in Argentina



¿Pensamiento crítico?

Si la IA da las respuestas, ¿qué están aprendiendo los Estudiantes?

The infographic features a central text block with the question 'Si la IA da las respuestas, ¿qué están aprendiendo los Estudiantes?' where 'respuestas, ¿qué están aprendiendo' is highlighted in yellow and 'Estudiantes?' is in red. To the left is a human head profile with gears inside, symbolizing thought. To the right is a blue robot head with binary code and checkmarks, symbolizing AI. An open book and a thought bubble with a question mark are at the bottom left. The background is a light grid with decorative swirls.



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación

Preguntar

Formular consultas claras y precisas a la IA

Dudar

Cuestionar las respuestas que recibe del sistema

Verificar

Contrastar información con múltiples fuentes

Curar

Seleccionar y organizar contenido de calidad



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación

3 Habilidades Clave

The role of AI in education: assistant versus replacement

Pensamiento Crítico

Cuestionar las respuestas de la IA y **ANALIZAR CON** fuentes diversas.

Creatividad Humana

Innovar con propósito y usar la IA como borrador para reescribir.

Inteligencia Afectiva

Desarrollar empatía, resiliencia y comunicación auténtica.



Modelo de Clase con IA



Ética y Derechos: Los Innegociables



El Nuevo Paradigma Educativo: Tendencias 2026



Personalización Profunda

Adaptación dinámica de contenidos al ritmo y estilo de aprendizaje.



Reducción de Carga Administrativa

Automatización de informes y planificación para liberar tiempo de mentoría.



Inclusión y Accesibilidad

Eliminación de barreras mediante traducción y adaptación.

«Una educación con IA debe seguir siendo profundamente humana, ética y democrática.» (Fuente: Guía CABA)



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación

El Docente es Irremplazable

“Los docentes no serán reemplazados por la IA porque son quienes inspiran la práctica y cuidan el lazo educativo.”

— Inspirado en **Bill Gates** / Mg. Emilse Carmona

Educar
con IA es
enseñar
a **PENSAR.**



Educar
con IA es
enseñar
a **CREAR.**



Educar
con IA es
enseñar
a **CUIDAR.**



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación

Prácticas con

IA

¡AI está la cuestión!

Una clase del futuro que comienza hoy.

GUÍA ESENCIAL DE EVOLUCIÓN DOCENTE PARA NIVEL SECUNDARIO Y SUPERIOR



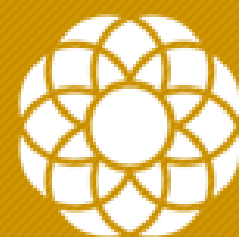
Basado en la Masterclass con la Mg. Emilse © NotebookLM

La IA no tiene ética ni verdad. Nosotros sí.

- **SESGOS:** Replica prejuicios de sus datos de entrenamiento.
- **ALUCINACIONES:** Puede inventar información con total seguridad.
- **ERRORES:** No tiene pensamiento crítico propio.

SOLUCIÓN HUMANA: Verificación constante + Criterio propio + Inter + Educación Digital.

"Somos nosotros, al alimentarla, quienes fomentamos la ética."



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación

La Revolución de la IA en el Aula: Desafíos

La inteligencia artificial ha pasado de ser una promesa a una realidad disruptiva que redefine la enseñanza. Este contenido sintetiza los ecosistemas digitales imprescindibles y los desafíos éticos que los educadores deben gestionar para transformar el aula en un entorno de aprendizaje personalizado y riguroso.

El 'Top 3' de IAs para el Docente



ChatGPT: El Asistente Versátil

Ideal para crear apuntes, actividades y automatizar la evaluación con retroalimentación inmediata.



NotebookLM: Rigurosidad Documental

Permite trabajar exclusivamente sobre documentos propios, citando fuentes precisas para evitar "alucinaciones" de la IA.



Gemini: Integración con el Ecosistema

Facilita investigaciones profundas y se conecta con herramientas de Google para optimizar la planificación docente.



Desafíos y Oportunidades Pedagógicas



73% de Estudiantes Motivados por la IA

La personalización permite que los estudiantes ajusten contenidos a su propio ritmo y necesidades.



El Desafío de la Ética y el Pensamiento Crítico

Es vital educar sobre la veracidad, privacidad de datos y evitar el fraude académico.



Mediación Pedagógica Aumentada

El rol docente evoluciona de transmisor de información a guía facilitador de experiencias complejas.

Comparativa de Aplicaciones de IA por Nivel Educativo (Tendencias 2025)

Inicial

Aplicación Principal: Creación de cuentos y pictogramas



Beneficio Clave: Alfabetización expandida y multimodal



Primaria

Aplicación Principal: Gamificación y esquemas mentales



Beneficio Clave: Motivación y visualización de conceptos



Secundaria

Aplicación Principal: Simulación y proyectos STEM+H



Beneficio Clave: Resolución de problemas interdisciplinarios



NotebookLM



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación

IA EN LA EDUCACIÓN: EL FUTURO COMIENZA HOY

Orientación estratégica, ética y pedagógica para docentes y estudiantes de niveles secundario y superior.

FUNDAMENTOS Y ÉTICA DE LA IA



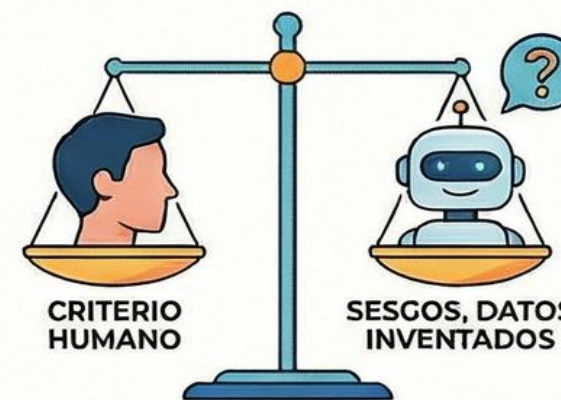
LA IA NO REEMPLAZA AL DOCENTE

Es una herramienta para transformar recursos y materiales con un propósito pedagógico situado.

EL "PROMPTING" COMO COMPETENCIA CLAVE

PROMPT

Saber preguntar y dar instrucciones claras es una habilidad esencial del siglo XXI.



CRITERIO HUMANO

SESGOS, DATOS INVENTADOS

ÉTICA Y VERIFICACIÓN HUMANA

La IA puede tener sesgos o inventar datos; el criterio humano es indispensable.

LA IA EN EL AULA: APLICACIÓN Y METODOLOGÍA

IMPACTO POR NIVEL EDUCATIVO



SECUNDARIA

Simula experimentos, planificación, gamificación, resolución de problemas paso a paso y mapas mentales.



SUPERIOR

Asiste en investigación, análisis de Big Data, instrumentos de investigación, agendas lectivas y curaduría de textos.

EL MODELO DE LA CLASE DEL FUTURO



EVALUAR EL PROCESO, NO SOLO EL PRODUCTO

Se debe pedir a los estudiantes que expliquen críticamente cómo utilizaron la IA.



NotebookLM



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación



INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EDUCACIÓN

FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS Y PERSPECTIVAS



IA NO REEMPLAZA LA PEDAGOGÍA: **LA EXPANDE**

EDITH LITWIN

Pedagoga Argentina-Tecnología

*“Las tecnologías no son neutras; su inclusión en la enseñanza supone **decisiones pedagógicas.**”*

(Litwin, 2005, p. 27)

- ✓ Tecnología como decisión pedagógica
- ✓ No neutralidad tecnológica

Referencia: Litwin, E. (2005), Tecnología educativa.

MARIANA MAGGIO

Didáctica Universitaria – Innovación

*“La **innovación** no reside en la tecnología en sí misma, sino en la **propuesta pedagógica** que la **integra con sentido.**”* (Maggio, 2018, p. 41)

Idea Clave

- ✓ Innovación didáctica
- ✓ Tecnología con sentido **pedagógico**

Referencia: Maggio, M. (2018)

GLORIA EDELSTEIN

Didáctica y Formación Docente

*“**Enseñar** es una práctica social situada que requiere decisiones didácticas conscientes frente a **los contextos cambiantes.**”*

(Edelstein, 2011, p. 63)

Referencia: Edelstein, G. (2011), P. 1, J.48.

Referencia: Edelstein, G. (2011), P. G. 1

MIGUEL SEDOFF

Política Educativa e Innovación Digital

*“La IA no reemplaza al docente: **potencia su capacidad de acompañar trayectorias personalizadas.**”*

(Edelstein, 2011, p. 63)

Referencia: Sedoff, M. (2023)

RAÚL SANTIAGO (España)

Metodologías Activas – Flipped Classroom

*“La tecnología tiene sentido cuando **mejora el aprendizaje**; si no transforma la experiencia educativa, es solo **maquillaje digital.**”*

(Santiago & Bergmann, 2018, p.19)

Referencia: Santiago, R. & Bergmann, J. (2018, *Aprendiz envíos*)

BILL GATES

Lider Global – Innovación en,1rean)

*“La IA no reemplazará a los docentes, **Los docentes inspiran, motivan y guían el aprendizaje.**”*

(Gates, 2023)

Referencia: Gates, B. (2023)

PABLO ARISTIZÁBAL

IA con propósito educativo

*“El uso de la IA con propósito se da cuando **aumenta la inteligencia biológica, la productividad y la creatividad.**”*

(Aristizábal, 2024)

Referencia: Aristizábal, P. (2024).

MG. EMILSE CARMONA

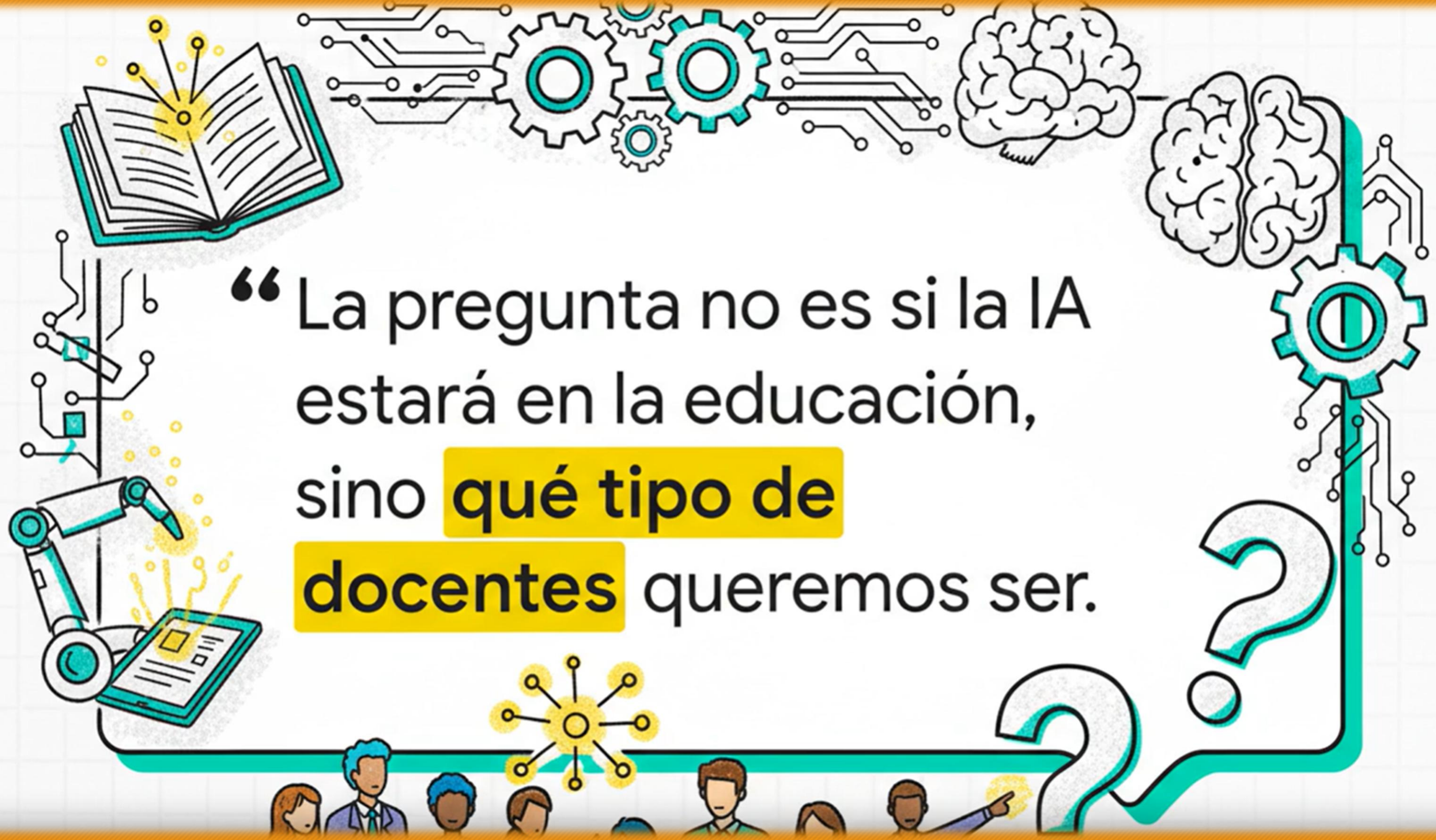
Directora Proyecto **CÍCITCA** – UNSJ

*“La Inteligencia Artificial en educación no reemplaza la **pedagogía**: la **expande la interpela** y nos exige mayor **responsabilidad ética, didáctica y humana.**”* (Carmona, 2026)

VINCULACIÓN CON IA

- Contextos urbanos - periurbanos - rurales
- Aula inversa y metodologías activas
- Inclusión y accesibilidad
- Formación docente continua





“La pregunta no es si la IA
estará en la educación,
sino **qué tipo de
docentes** queremos ser.”



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación



Streaming

Canal de En Vivo

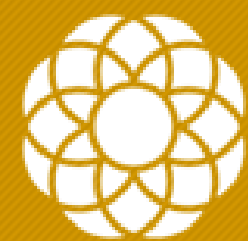


San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación



GRACIAS



San Juan
Gobierno

Ministerio de
Educación