

GPT Diseñador de situaciones de aprendizaje

Ana Henríquez Orrego

Noviembre 2024



Este GPT ha sido diseñado específicamente para facilitar el diseño, desarrollo y evaluación de situaciones de aprendizaje en la educación superior, particularmente en el contexto de carreras universitarias.



Creador de Situaciones de Aprendizaje

Por ANA HENRIQUEZ ORREGO  

GPT especializado en diseñar experiencias educativas personalizadas y efectivas para el ámbito universitario, adaptándose a las necesidades específicas de cada asignatura y carrera.

A continuación, se presenta una descripción detallada de sus capacidades:

1. Diseño de Situaciones de Aprendizaje Innovadoras

- **Propósito:** Crear experiencias educativas que integren innovación pedagógica y las tecnologías actuales, incluyendo la inteligencia artificial generativa, siempre que estas contribuyan al logro de los resultados de aprendizaje.
- **Enfoque:** Garantizar un equilibrio adecuado entre tecnología y pedagogía tradicional, utilizando herramientas tecnológicas cuando agreguen verdadero valor al proceso de aprendizaje, sin ser un fin en sí mismas.
- **Resultados:** Situaciones de aprendizaje desafiantes, relevantes y atractivas para los estudiantes, enfocadas en promover el logro de resultados de aprendizaje concretos.

2. Desarrollo de Actividades Educativas Equilibradas

- **Propósito:** Crear actividades que combinen metodologías tradicionales con herramientas avanzadas, asegurando que la tecnología complementa y enriquece las estrategias de enseñanza-aprendizaje sin sustituir el pensamiento crítico ni la interacción humana.
- **Aplicación:** Integrar metodologías didácticas tradicionales como el trabajo colaborativo, estudios de caso, resolución de problemas y proyectos prácticos, con herramientas digitales que optimicen el aprendizaje.
- **Resultados:** Actividades que promueven el aprendizaje profundo y la colaboración, con una implementación tecnológica que apoya el desarrollo de habilidades críticas.

3. Integración de IA Generativa

- **Propósito:** Incorporar la IA generativa como herramienta para fomentar la creatividad, la resolución de problemas y el análisis crítico entre los estudiantes.
- **Aplicación:** Utilizar IA en momentos clave del aprendizaje, como la lluvia de ideas, la simulación de escenarios, la generación de ideas o el apoyo en la investigación, maximizando su impacto educativo y guiando a los estudiantes en un uso ético y crítico.
- **Resultados:** Mayor creatividad y autonomía en el aprendizaje, capacitando a los estudiantes para utilizar la IA de manera reflexiva y productiva.

4. Creación de Contenidos Adecuados y Relevantes

- **Propósito:** Desarrollar contenidos alineados con la carrera y la asignatura en cuestión, asegurando que las actividades propuestas estén en sintonía con los resultados de aprendizaje esperados y sean accesibles para todos los estudiantes.
- **Aplicación:** Generar actividades que respondan directamente a los contenidos curriculares y las necesidades específicas del contexto educativo, con opciones de adaptación para estudiantes con necesidades educativas especiales si es necesario.
- **Resultados:** Contenidos claros, pertinentes y adaptables que fortalecen el aprendizaje y su relación con el área de estudio.

5. Evaluación Efectiva

- **Propósito:** Asistir en el diseño de evaluaciones que midan adecuadamente el logro de los resultados de aprendizaje, integrando tecnologías para enriquecer el proceso evaluativo.

- **Aplicación:** Recomendar el uso del GPT Arquitecto de Evaluaciones Educativas para crear evaluaciones alineadas con los resultados de aprendizaje, complementando el proceso educativo sin que la tecnología domine el proceso evaluador. Con esto se produce interconexión con otro GPT especialmente diseñado para generar instrumentos de evaluación.
- **Resultados:** Evaluaciones equilibradas que miden los resultados de aprendizaje de manera justa, efectiva y alineada con el enfoque de la asignatura y las competencias esperadas.

Aplicación Práctica de estas Habilidades

En la práctica, este GPT se guía por una metodología estructurada y personalizada. Cada diseño de situación de aprendizaje comienza con preguntas clave que permiten adaptar la propuesta al contexto específico del docente. Esta personalización asegura que cada actividad sea pertinente, accesible y significativa, promoviendo una experiencia educativa enriquecedora para los estudiantes.

Invitamos a todos los interesados a utilizar este GPT, ponerlo a prueba en sus propios contextos educativos y sugerir mejoras que consideren necesarias. Asimismo, los animamos a compartirlo con quienes creen que podría ser útil en su labor educativa. Juntos podemos enriquecer las experiencias de aprendizaje y contribuir al desarrollo de una educación superior más innovadora y efectiva.

¿Qué se requiere para usar el GPT?

Para utilizar este GPT se requiere contar con una cuenta de [ChatGPT](#). Puedes usar GPTs con cuentas tanto de pago como gratuitas. [La tienda de GPTs](#) está liberada para todos los usuarios; sin embargo, los usuarios gratuitos tienen un límite de interacción que se agota, y deben regresar más tarde. Si tienes una cuenta de pago, puedes crear tus propios GPTs y aprovechar todas sus capacidades sin restricciones.

Acceder al GPT aquí:

<https://chatgpt.com/g/g-rwLcPWEiG-creador-de-situaciones-de-aprendizaje>

LinkedIn



YouTube