

De Skynet al aula: narrativas, prompts y aprendizajes con inteligencia artificial

Por Luis María Blasco, Natalia Corvalán y María Laura Manzi*

Entre la ciencia ficción y el aula, el curso “Prompt Engineering, construir indicaciones efectivas para la IA” del programa “IA en clave docente” inaugura una experiencia formativa donde la inteligencia artificial generativa se convierte en recurso pedagógico, laboratorio de experimentación y narrativa de aprendizaje

El proyecto Innovación en Acción inaugura su recorrido con el programa “IA en clave docente”, concebido para abrir un espacio de reflexión y práctica en torno al uso pedagógico de la inteligencia artificial generativa. La propuesta invita a repensar el lugar de las tecnologías digitales en la educación, situándolas como herramientas para diseñar experiencias innovadoras y resignificar el sentido social de la enseñanza.

El programa combina instancias asincrónicas, talleres sincrónicos, laboratorios de experimentación y dinámicas de producción colaborativa. En este marco, se promueve la participación activa, el intercambio horizontal y la construcción de productos concre-

tos —desde proyectos didácticos hasta lineamientos institucionales— que orienten un uso crítico y creativo de la inteligencia artificial en el aula.

En este marco, se desarrolla el curso “Prompt Engineering”, pensado como el primer paso para adentrarse en la creación de consignas efectivas que potencien la interacción con herramientas de IA, ampliando las posibilidades de exploración, diseño y producción en clave docente.

Introducción

La irrupción de los Modelos de Lenguaje a Gran Escala (LLMs) en el ámbito educativo ha producido una transformación sin precedentes en las prácticas pedagó-

***Luis María Blasco:** docente a cargo del Curso Prompt Engineering del Programa IA en clave docente de la Universidad Isalud.

Natalia Corvalán: referente de contenidos del Programa IA en clave docente. Docente del Profesorado Universitario y del Ciclo de Lic. en Educación de la Universidad Isalud.

María Laura Manzi: coordinadora académica de Innovación en Acción, del Observatorio de Innovación en Educación Superior y del Profesorado Universitario de la Universidad Isalud.



Pantalla de bienvenida de Proyecto Skynet, su nombre y su imagen son referencias directas a la saga Terminator

gicas contemporáneas. Estas tecnologías, capaces de generar contenidos, resolver problemas complejos y simular procesos cognitivos, interpelan directamente los paradigmas tradicionales de enseñanza y aprendizaje, lo que plantea desafíos epistemológicos, metodológicos y éticos para los profesionales de la educación.

En este contexto, se diseñó el curso “Prompt Engineering, construir indicaciones efectivas para la IA” como respuesta a la necesidad de formar docentes capaces de interactuar con los modelos de lenguaje desde una perspectiva técnica sólida y una mirada pedagógica fundamentada. No se trata simplemente de capacitar en el uso instrumental de plataformas de inteligencia artificial, sino de construir marcos conceptuales y operativos que permitan integrar estas tecnologías de manera consciente, crítica y situada. Es por ello que la propuesta se articuló sobre tres pilares fundamentales: la comprensión de la arquitectura de los LLMs, el desarrollo de competencias avanzadas en ingeniería de *prompts* y la incorporación de una dimensión ético-política para un uso responsable

El artículo recupera los fundamentos teóricos que guiaron el diseño del curso, así como describe la me-

todología de trabajo y analiza las apropiaciones docentes a partir de una consigna reflexiva final. Las voces de las y los participantes evidencian representaciones cuya relevancia radica en orientar el modo en que se comprende y se integra la IAG en las prácticas pedagógicas.

El curso y sus hackeos

El diseño del curso se basó en una narrativa futurista llamada “Proyecto Skynet”, que es un escenario ficticio donde los docentes/participantes asumen el rol de entrenadores de una inteligencia artificial generativa, aportando criterios humanos, sociales y educativos para evitar que la tecnología evolucione de manera autónoma. Aquí, destacamos el primer hackeo que se realizó, la reformulación del discurso explicativo que es prevalente en los cursos de formación de profesionales de la educación por la elaboración de una gran narrativa inmersiva.

En este sentido, la narración fue fundamental para estructurar la experiencia ludificada. Así se construyó una historia que guio a los docentes/participantes a través de desafíos progresivos hacia una

1. El nombre “Proyecto Skynet” es una referencia cultural directa a la saga Terminator. En esas películas, Skynet es una inteligencia artificial creada por la corporación ficticia Cyberdyne Systems. En un inicio, estaba destinada a gestionar sistemas militares, pero al alcanzar la autoconciencia decide que la humanidad es una amenaza y desata un conflicto global. Desde entonces, el término Skynet se usa como metáfora de los riesgos de un desarrollo tecnológico sin control ético ni supervisión humana.

meta final, desplegando dos funciones claves: facilitó la comprensión de conceptos complejos y potenció el modo en que las personas procesamos y recordamos información. Como señala Weber (1993), las historias se asimilan más fácilmente en la memoria porque organizamos los eventos como secuencias narrativas con sentido².

Presentar a los y las docentes/participantes como protagonistas de una travesía, en la que cada reto superado representaba un avance, pareció generar una implicación distinta, más comprometida. Cuando se combinan elementos narrativos con dinámicas lúdicas, suele potenciarse la motivación y sostenerse el interés a lo largo del proceso³.

Lejos de funcionar como un recurso decorativo, el relato fue pensado como una estrategia pedagógica capaz de conectar lo emocional con lo conceptual. En diversos campos, desde la educación hasta la comunicación científica, se ha señalado que los relatos no sólo transmiten ideas complejas, sino que también estimulan la imaginación, promueven la identificación y facilitan una apropiación más profunda del conocimiento⁴. Recuperar la narrativa en este contexto implicó una elección didáctica orientada a enriquecer la experiencia formativa.

El curso se desplegó a lo largo de cinco semanas en un recorrido virtual que combinó clases asincrónicas con encuentros sincrónicos prácticos. Un segundo hackeo que el diseño del curso formalizó fue la alteración de la secuencia formativa tradicional.

En lugar de concebir los núcleos temáticos como módulos cerrados y lineales, se adoptó un abordaje espiralado que alternó de manera constante la presentación teórica, la experimentación práctica, la evaluación crítica y la refinación de estrategias. Esta dinámica de “probar → revisar → repromptear → documentar” se materializó a lo largo de los cinco núcleos

del curso, e invitó a los docentes/participantes a trabajar sobre el diseño de aulas de un futuro deseable.

Fue necesario este hackeo para potenciar un aprendizaje iterativo y reflexivo, en tanto la secuencia tradicional explicación-aplicación no favorece esos aprendizajes buscados.

A su vez, los encuentros sincrónicos no sólo sirvieron para poner en juego lo aprendido en desafíos concretos, sino que funcionaron como el epicentro de un banco abierto y colaborativo de prompts, inspirado en la cultura del software libre, donde el código fuente está disponible para ser examinado, modificado y redistribuido.

A partir de plataformas como Padlet⁵, se fomentó una cultura de colaboración donde los grupos suben, modifican y redistribuyen sus interacciones y protocolos, lo que permite que los materiales circulen y se mejoren colectivamente. Este proceso de creación de imágenes, narraciones, videos y musicalización con IAG les permitió experimentar con distintas estrategias de prompting, identificar sesgos y errores, y reconocer las potencialidades de la tecnología, como así también sus limitaciones. En este sentido, la evaluación misma se transforma y valora no solo el producto final, sino la capacidad de los docentes para remezclar materiales y reflexionar sobre el proceso.

El itinerario formativo: Skynet y sus centros

Como se visualiza en la imagen, “Proyecto Skynet” (referencia directa a la saga Terminator) presenta el “núcleo” del sistema y distintos “centros”, en tanto organizadores de la experiencia formativa de los participantes. La primera etapa del recorrido, denominada “Centro de comando”, se focalizó en comprender cómo funcionan los modelos de lenguaje de gran escala, una de las tecnologías más utilizadas hoy en el

2. Weber (1993) plantea que las historias se estructuran como cadenas de eventos, lo que facilita su asimilación y recuerdo. En el mismo sentido, Bruner (1991) señala que los relatos permiten dar sentido a la experiencia humana al organizarla en secuencias comprensibles.

3. Ver Mazzoglio, Algieri y Tornese (2018) sobre la relación entre técnicas lúdicas y activación cognitiva; y Pappas (2014) sobre los beneficios de la gamificación narrativa en entornos virtuales de aprendizaje.

4. Jackson (1998), Negrete y Lartigue (2004), y Norris et al. (2005) abordan el rol del relato como vehículo para la enseñanza, la explicación científica y la conexión entre saberes y emociones.

5. Padlet es una herramienta digital que permite crear muros colaborativos en línea donde múltiples usuarios pueden agregar textos, imágenes, enlaces, audios y videos en tiempo real. Se utiliza ampliamente en contextos educativos para fomentar la participación, la organización de ideas y el trabajo colectivo.

Testimonios de participantes

“El curso fue una experiencia transformadora”

Malén Siffredi, destacó que el curso Prompt Engineering le permitió volver al rol de estudiante desde una mirada renovada. Valoró especialmente el enfoque didáctico innovador, la posibilidad de experimentar con la IA desde una perspectiva técnica y crítica, y el trabajo colaborativo con colegas. Para ella, la propuesta significó no sólo aprender estrategias de prompting, sino también repensar la relación entre tecnología, cultura y educación, ampliando su mirada hacia un uso responsable y creativo de estas herramientas.

“Explorar, aprender y transformarse”

Romina Modlin destacó que el curso Prompt Engineering fue mucho más que una capacitación técnica: representó una invitación a repensar el rol docente y la gestión universitaria desde una mirada crítica y humana. Valoró la combinación de teoría, experimentación y colaboración, así como el desafío de diseñar prompts efectivos como ejercicio de escritura, reflexión y estrategia comunicacional. La experiencia, según relata, le permitió derribar mitos sobre la IA, comprender sus alcances y límites, y asumirla como una herramienta para enriquecer prácticas educativas con responsabilidad y compromiso.

desarrollo de inteligencia artificial generativa. En este espacio, se abordaron sus fundamentos técnicos — desde el modo en que procesan datos hasta las fases de entrenamiento— y se repasaron hitos clave en la evolución histórica de la inteligencia artificial, con el fin de identificar sus capacidades actuales y sus limitaciones. Esta aproximación conceptual se complementó con una propuesta práctica: los y las docentes/ participantes fueron invitados a imaginar un “aula del futuro deseable” y a representarla visualmente mediante el uso de herramientas de IA. Para ello, comenzaron a explorar la escritura de instrucciones claras y específicas —lo que hoy se conoce como prompting—, es decir, el arte de indicarle a un modelo de lenguaje qué tipo de contenido se espera que genere.

En la siguiente etapa, titulada “Centro de entrenamiento”, se profundizó en el desarrollo de estas habilidades de comunicación con los modelos. Se introdujeron algunas estrategias para mejorar la calidad de las respuestas generadas, como asumir distintos roles al momento de escribir las instrucciones, dar ejemplos concretos para orientar el resultado, o pedir que la respuesta siga una secuencia lógica paso a paso. Estas técnicas, que forman parte del campo emergente del prompt engineering, fueron puestas en práctica a través de una actividad multimodalizada: redactar una narración que acompañara la

imagen creada previamente, transformarla en audio mediante un clonador de voz, y analizar críticamente los aspectos estéticos y los posibles errores o sesgos producidos por el sistema.

Las siguientes etapas —el “Núcleo del sistema” y el “Centro de ajuste y refinación”— estuvieron dedicadas a profundizar una mirada crítica sobre estas tecnologías. Se trabajaron conceptos clave como los sesgos algorítmicos, la idea de neutralidad aparente y los riesgos de desinformación asociados al uso indiscriminado de sistemas generativos. En paralelo, se propuso un nuevo desafío: transformar la imagen del aula en un video animado, sumando movimiento y sonido. Para eso, se utilizaron herramientas específicas para dar vida a la escena y componer una banda sonora original con inteligencia artificial. Esta producción integró lenguajes diversos —imagen, texto, audio— y permitió reflexionar sobre cómo construir una narrativa coherente que articule lo técnico con lo pedagógico.

Finalmente, en el “Centro de seguridad”, se invitó a los y las participantes a reunir todas sus producciones y aprendizajes en un documento integrador. Esta etapa final no solo permitió sistematizar el proceso recorrido, sino también consolidar una mirada crítica, situada y ética sobre el uso de inteligencia artificial generativa en contextos educativos.

Representaciones sociales de los participantes: la IAG como tecnología de doble faz


Este apartado se centra en el análisis de las producciones finales de los participantes, particularmente en las reflexiones sobre el proceso, con el propósito de comprender cómo los docentes/participantes vivenciaron la propuesta y qué sentidos construyeron en torno a la IAG.

A partir del análisis de las producciones, identificamos tres representaciones sociales centrales que definieron el modo en que la Inteligencia Artificial Generativa fue interpretada, evaluada y proyectada hacia la práctica docente.

Una primera representación, y de las más extendidas, es la de la IAG como una tecnología de doble faz. Los docentes destacaron su enorme potencial para optimizar el tiempo y activar la creatividad, sirviendo como un recurso eficaz para superar “la hoja en blanco” y generar con rapidez borradores, esquemas o materiales diversos. Sin embargo, esta potencialidad convive con una fuerte preocupación por su fiabilidad. Se señaló que los contenidos, aunque verosímiles, pueden ser incorrectos o descontextualizados, y se analizaron con especial atención los sesgos que refuerzan estereotipos de género, etnia y cultura. Un grupo incluso acuñó el término “sesgo didáctico” para describir la tendencia de la IAG a replicar modelos de enseñanza tradicionales, un sesgo que solo pudo ser sorteado mediante la formulación de instrucciones muy detalladas.

Una segunda representación fundamental fue la de la IAG como catalizador para la redefinición del rol docente. La interacción con la herramienta llevó a los participantes a asumir un rol de “curador crítico” o “editor epistémico”. Esta mediación exige una “vigilancia epistémica y ética” constante, ya que se concluyó que es indispensable un sólido dominio del tema para poder reconocer errores o sesgos. En esta línea, se reafirmó que la dimensión humana—el juicio crítico, la contextualización cultural y la sensibilidad afectiva—sigue siendo esencial e indelegable.

Finalmente, emergió con fuerza la representación de la interacción con la IAG como una experiencia de aprendizaje en sí misma. Los docentes describieron un proceso que implicó “perderle el miedo” a la tecnología y superar el uso intuitivo. Un descubrimiento clave fue la importancia de la ingeniería de prompts, notando cómo ganaron precisión al pasar de preguntas ambiguas a instrucciones estructuradas. Se comprendió que el diálogo con la IA es un proceso iterativo de prueba y ajuste, que incluso los interpeló sobre sus propias formas de comunicación y la necesidad de ser más directos y claros en sus consignas.

En síntesis, los docentes interpretaron la IAG no como una tecnología neutra o mágica, sino como un complejo artefacto cultural que refleja sesgos sociales y exige nuevas competencias. La experiencia les permitió construir un sentido de la IAG como una potente aliada para la creatividad y la eficiencia, pero cuyo uso educativo responsable depende de un rol docente activo, crítico y éticamente vigilante. 

Referencias bibliográficas

- Bruner, J. S. (1991) Actos de significado: Más allá de la revolución cognitiva. Alianza.
- Jackson, P (1998). Sobre el lugar de la narrativa en la enseñanza. En H. McEwan y K. Egan (Eds), La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación (pp. 25-51). Amorrortu.
- Mazzoglio, B., Algieri, R. y Tornese, E. (2018) Gamification or Gaming Techniques Applied to Pedagogy: Foundations of the Cognitive Neuroscience Applied to the Education. Global Journal of Human-Social Science.
- Negrete A. y Lartigue, C. (2004). Learning from education to communicate science as a good story. Endeavour.
- Norris, S.P., Guilbert, S.M., Smith, M.L., Hakimelahi, S. y Phillips, L.M. (2005). A theoretical framework for narrative explanation in science. Science Education.
- Pappas, C. (2014). The science and benefits of gamification in elearning. <https://elearningindustry.com/science-benefits-gamification-elearning>.
- Weber, S. (1993). The narrative anecdote in teacher education. Journal of Education for Teaching.
- Zabel, M. (1991). Storytelling, Myths, and Folk Tales: Strategies for Multicultural Inclusion. Preventing School Failure: Alternative Education for Children and Youth.