

PLAN DE SESIÓN

Módulo III · Sesión 2 — Fase 4: Creación de recursos con identidad local

1. Datos generales

Diplomado	Especialización en IA Aplicada al STEAM con Enfoque de Género e Interculturalidad — Huancavelica 2026
Proyecto	Poder STEAM Huancavelica (World Vision Perú — UNH — UNICEF — DREH — UGEL Huancavelica)
Módulo	III — Inteligencia Artificial y Herramientas Digitales
Sesión	Sesión 2 — Fase 4: Creación de recursos con identidad local
Fecha	Jueves 09 de julio de 2026
Modalidad y horario	Virtual sincrónica, 18:30 – 20:45 (6h directas del módulo, Semana 9)
Herramientas de IA autorizadas	ChatGPT, Gemini, NotebookLM (únicas plataformas aprobadas para el diplomado)
Enfoques transversales	Género (Warmi Wawa — liderazgo rotativo) e Interculturalidad (Sumaq Kawsay — saberes andinos)

2. Propósito de la sesión

Que cada docente produzca, con apoyo de IA generativa y bajo su propio criterio como curador cultural, un mini-kit de recursos educativos con fuerte identidad huancavelicana — consolidando el tránsito hacia el Repositorio Personal de Recursos con Identidad Local, fase culminante del Módulo III.

3. Desempeño esperado

- Integra ChatGPT, Gemini y NotebookLM en la creación de recursos con identidad local, validando críticamente las salidas y adaptándolas al contexto cultural huancavelicano.
- Asegura protagonismo equilibrado de niñas en los recursos generados, rompiendo estereotipos de género tradicionales.
- Aplica el filtro intercultural: territorio, lengua quechua y calendario comunal como referentes obligatorios antes de imprimir cualquier recurso.

4. Estructura de la sesión (135 min)

Momento	Foco pedagógico	Tiempo	Desarrollo
M1	Activación: el calendario comunal como brújula	15 min	Antes de crear cualquier recurso, cada docente revisa el calendario comunal y agrofestivo de su comunidad (siembra, Carnaval, fiesta patronal).

Momento	Foco pedagógico	Tiempo	Desarrollo
			Pregunta guía: ¿qué recurso necesito ESTA semana, no en abstracto?
M2	Del recurso genérico al recurso con identidad	20 min	Comparación breve entre una ficha fotocopiada genérica y un recurso con identidad local (nombres, lugares, personajes). Filtro crítico: ¿dónde está mi territorio en este material? ¿dónde está el protagonismo de las niñas?
M3	Producción asistida por IA — el mini-kit	60 min	Actividad práctica central. Cada docente produce, usando ChatGPT/Gemini/NotebookLM y el banco de prompts (Anexo 1): 1 cuento bilingüe (1 página en castellano + 1 en quechua), 5 problemas matemáticos contextualizados, 1 ficha de comprensión lectora con lectura andina, 1 evaluación bilingüe.
M4	Intercambio y validación cruzada	20 min	Cada docente intercambia su mini-kit con un/a colega (co-evaluación entre pares). Rúbrica breve: pertinencia cultural, equidad de protagonismo, claridad pedagógica, corrección del quechua (marcar dudas para validar luego con yachaq o hablante).
M5	Compromiso y evidencia	20 min	Cada docente registra en su cuaderno de validación los ajustes pendientes y agenda la validación con un yachaq, sabio local o familia quechuahablante antes de imprimir. Se declara el compromiso hacia el Repositorio Personal completo.

Anexo 1 — Banco de prompts para el mini-kit

Estructura: Rol – Tarea – Contexto – Contenido curricular – Producto – Restricciones.

1. Cuento bilingüe con identidad andina

- Rol: Actúa como especialista en literatura infantil intercultural bilingüe (español-quechua) para escuela primaria multigrado.
- Tarea: Genera un cuento corto protagonizado por wawakuna, con protagonismo equilibrado de niña y niño, ambientado en [chacra / río Ichu / plaza de Huancavelica / fiesta patronal — elegir uno].
- Contexto: Aula rural multigrado, [grado] de primaria, comunidad de habla quechua de Huancavelica.
- Contenido curricular: Competencias de comunicación (7-12) del CNEB: lee y escribe diversos tipos de textos en lengua materna y segunda lengua.
- Producto: 1 página en castellano + 1 página en quechua, con la niña protagonista tomando una decisión técnica o de liderazgo.
- Restricciones: Sin estereotipos de género; el personaje femenino no debe limitarse a roles domésticos o pasivos; validar el quechua con hablante antes de imprimir.

2. Problemas matemáticos contextualizados

- Rol: Actúa como especialista en didáctica de la matemática con enfoque etnomatemático andino.
- Tarea: Genera 5 problemas de cantidad, medida o datos usando elementos del territorio (ovejas en una majada, papas en una cosecha, soles en una feria, kilómetros en un camino comunal).
- Contexto: Aula rural multigrado, [grado] de primaria, economía agropecuaria y ferial local.
- Contenido curricular: Competencias 20-22 (Ciencia y Tecnología) y competencias del área de Matemática según CNEB, diversificadas por nivel.
- Producto: 5 problemas con solución modelo, al menos 2 con personaje femenino en rol técnico (contadora, comerciante, ingeniera comunal).
- Restricciones: Cifras realistas para la economía local; sin estereotipos; nivel de dificultad ajustado al grado real del aula.

3. Adivinanzas, trabalenguas y rimas

- Rol: Actúa como creador de recursos lúdicos bilingües para primaria intercultural.
- Tarea: Genera 10 adivinanzas o trabalenguas basados en palabras quechua, animales andinos y alimentos locales.
- Contexto: Aula multigrado, momento de activación o cierre de sesión, contexto andino rural.
- Contenido curricular: Competencias comunicativas y de identidad cultural (Personal Social) del CNEB.
- Producto: 10 recursos breves en quechua y castellano, con solución y explicación cultural cuando aplique.
- Restricciones: Verificar la ortografía quechua con un hablante o yachaq antes de su uso en aula.

4. Evaluación bilingüe

- Rol: Actúa como especialista en evaluación formativa intercultural.
- Tarea: Genera una evaluación breve con consignas en castellano y quechua para asegurar comprensión real de todos los estudiantes.

- Contexto: Aula rural multigrado, cierre de una unidad o sesión real del bimestre.
- Contenido curricular: Competencia vinculada al área trabajada + criterios de uso ético de IA y protagonismo de las niñas.
- Producto: Evaluación con consignas paralelas (castellano/quechua) y rúbrica de corrección simple.
- Restricciones: No traducir literalmente: adaptar culturalmente cada consigna; validar comprensión con estudiantes quechuahablantes.

Anexo 2 — Producto esperado del Módulo III (Repositorio Personal)

- Tres cuentos bilingües validados con familias o yachaq.
- Veinte problemas matemáticos contextualizados, cubriendo las cuatro operaciones básicas del grado que enseña.
- Diez adivinanzas, trabalenguas o rimas en quechua y castellano.
- Tres evaluaciones bilingües correspondientes a tres sesiones reales del bimestre.
- Un cuaderno de validación con los ajustes hechos tras la revisión con hablantes de quechua o yachaq locales.

Anexo 3 — Filtro crítico de cierre (autoevaluación docente)

- ¿El recurso refleja el territorio real de mis estudiantes (nombres, lugares, actividades)?
- ¿Las niñas aparecen en roles técnicos, de liderazgo o de decisión, no solo decorativos?
- ¿El quechua fue validado por un hablante o yachaq antes de imprimir?
- ¿El recurso respeta el calendario comunal y agrofestivo vigente?