GEG Spain

29/05/2026

MeetUP Navarra

Transforma el Aprendizaje



José Julián Prieto
Docente de Secundaria en el Colegio Santa Teresa de Pamplona



Javier Simón Gómez
Docente de secundaria en San Vicente de Paul Ikastetxea

Gracias por asistir a este MeetUp Navarra.

A continuación te dejamos las tres presentaciones utilizadas:

Demo 1. Vibe Coding: transformando ideas en apps educativas	José Julián Prieto nos ha presentado cómo el *Vibe Coding* puede transformar la educación al permitir que docentes creen sus propias aplicaciones sin necesidad de saber programar. A través de un proceso rápido de diseño, pruebas y mejoras, este modelo elimina la frustración técnica inicial y democratiza la creación digital, permitiendo desarrollar herramientas educativas personalizadas en cuestión de minutos.

PRESENTACIÓN

Chispa de inspiración	En la chispa "Menos Clicks y más educación", Nuria Zoco nos ha mostrado cómo usar Google Apps Script para automatizar tareas repetitivas. La meta es olvidarse del papeleo innecesario y *hacer menos clics* administrativos para poder dedicarle todo ese tiempo extra a lo que de verdad importa.
Demo 2. Codiseña el aprendizaje con NotebookLM	*Codiseña el aprendizaje con NotebookLM*, impartida por Javier Simón Gómez, defiende que la revolución de la inteligencia artificial en las aulas consiste en convertirla en un aliado estratégico. A través del ejemplo de una profe con responsabilidades en su centro educativo, se muestra cómo las técnicas avanzadas de prompting pueden generar materiales pedagógicos de alto impacto educativo. Un potente laboratorio para diseñar las clases de forma más ágil, relevante y efectiva.

PRESENTACIÓN

ENTRADA BLOG GEG SPAIN

GEG Spain

29/05/2026

MeetUP Navarra

Reflexiones compartidas

Las respuestas recogidas en ofrecen una visión diversa pero complementaria sobre el uso de la IA en las clase de Historia y, en consecuencia, del aprendizaje de una materia.

- El dilema de la autoría. Algunas personas sostienen que, si el objetivo es aprender contenidos históricos, la autoría del texto es secundaria, siempre que la información se contraste con fuentes fiables
  Sin embargo, otras defienden que el aprendizaje real ocurre cuando el alumnado piensa y elabora por sí mismo, advirtiendo del riesgo de que se acostumbren a no pensar antes de buscar respuestas

- El valor del esfuerzo cognitivo. Existe un amplio consenso en que enfrentarse a la "página en blanco" es un ejercicio fundamental que no debe eliminarse por completo, especialmente en etapas como Primaria y ESO
  Este esfuerzo permite desarrollar la capacidad de crear esquemas mentales y redactar de forma independiente

- Condiciones para un uso adecuado. La integración de estas herramientas se considera válida bajo ciertas premisas:
  - Debe servir como "andamiaje" pedagógico acordado entre docente y alumnado.
  - Es imprescindible realizar procesos de metacognición y edición activa de los textos generados
  - Puede verse como una evolución de la "enciclopedia" tradicional o como el desarrollo de una nueva competencia

- Edad y madurez. No hay una edad única consensuada, mencionándose los 12 años, la edad legal de uso o criterios basados en el proceso madurativo del cerebro. Algunas personas sugieren que lo ideal es combinar actividades que usen IA con otras que requieran redacción tradicional desde cero

En resumen, estas reflexiones compartidas ven la IA como una herramienta de ayuda potente, pero subrayan que su uso debe estar supeditado a que se mantenga el control crítico y no se pierda la capacidad de generar pensamiento propio.



Hecho con IA bajo adaptación humana.

Prompt utilizado para Google NotebookLM *"Analiza las diferentes respuestas de la fuente y realiza una conclusión"*

Infografía generada a partir de las respuestas de los asistentes al encuentro.