



Versión: 04

Código:
GFPI-F-134

Proceso Gestión de Formación Profesional Integral
Formato Planeación Pedagógica

Marzo 04 de 2026
INICIACION A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL
PRESENCIAL
23310010 Versión No.1
NO APLICA
NO APLICA

Nombres y Apellidos:
Idali Bejarano Delgado
Nombres y Apellidos
Nombres y Apellidos
Nombres y Apellidos
Regional y Centro de formación:
TOLIMA - CENTRO DE INDUSTRIA Y CONSTRUCCIÓN
Regional y Centro de formación
Regional y Centro de formación
Regional y Centro de formación

FASE DE PROYECTO FORMATIVO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO FORMATIVO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	SABERES DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS	SABERES DE PROCESO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			OBSERVACIONES
								HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE			AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES	
NO APLICA	NO APLICA	2205011114 Sistematizar datos masivos de acuerdo con métodos de analítica y herramientas tecnológicas		Actividad 1 : Explorando la Historia de la IA	RA1 1. IDENTIFICAR EL CONCEPTO VISUAL DE LA MARCA. 2. SELECCIONAR ELEMENTOS GRÁFICOS. 3. CATEGORIZAR PORTAFOLIO DE PRODUCTOS. 4. DETERMINAR LOS CANALES DE COMUNICACIÓN DIGITALES.	RA1 1. ESTABLECE EL CONCEPTO VISUAL DE LA MARCA DE ACUERDO CON EL PÚBLICO OBJETIVO 2. CLASIFICA LAS CARACTERÍSTICAS Y ELEMENTOS GRÁFICOS DE ACUERDO CON LA IDENTIDAD DE MARCA. 3. PROPONE LOS CANALES DIGITALES SEGÚN ESTRATEGIA COMERCIAL DEL NEGOCIO.	CREACIÓN DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA Y SU PLATAFORMA ESTRATEGICA.	15	5	Plataforma Estrategica	*Videos de reflexión *Estudio de casos *Juego de roles * Método expositivo * Mapas mentales *Ensayos	Ambiente de formacion *sillas *Mesas *Equipos de computo * Televisor	* Marcadores * Colores * Papel Periódico * Borrador Los necesarios para el desarrollo de la formación. * Internet * Guías de Aprendizaje	IDALI BEJARANO DELGADO	NO APLICA
NO APLICA	NO APLICA			Objetivo: Comprender la evolución de la inteligencia artificial a lo largo del tiempo. Descripción: • Investigación y presentación: Los estudiantes se dividirán en grupos y cada grupo investigará un periodo específico en la historia de la IA. Luego, crearán una presentación con los hitos más importantes de ese período. • Línea de tiempo colaborativa: Cada grupo contribuirá con sus hallazgos para crear una línea de tiempo completa de la evolución de la IA. Materiales: Computadoras con acceso a internet, herramientas de presentación (PowerPoint, Google Slides), papel y marcadores para la línea de tiempo. Evaluación: Calidad de la investigación, claridad de la presentación y contribución a la línea de tiempo. Actividad 2: Introducción al Aprendizaje Automático Objetivo: Familiarizarse con los conceptos clave y tipos de aprendizaje automático. Descripción: • Clase magistral: El instructor explicará los conceptos básicos del aprendizaje automático, incluyendo aprendizaje supervisado, no supervisado y por refuerzo. • Ejercicio práctico: Los estudiantes utilizarán una herramienta en línea (como Google Colab) para implementar un modelo de regresión lineal básico utilizando un conjunto de datos sencillo.	RA2 1. APLICAR RECURSOS TECNOLÓGICOS. 2. CONSTRUIR EL CONTENIDO DIGITAL. 3. ESTABLECER LAS LÍNEAS DE COMUNICACIÓN. 4.CATEGORIZAR LAS PALABRAS DE BÚSQUEDA Y POSICIONAMIENTO.	RA2 1. APLICA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DIGITALES SEGÚN EL PÚBLICO OBJETIVO. 2. ESTRUCTURA EL CONTENIDO DIGITAL DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS DE COMUNICACIÓN DE LA MARCA. 3. INTEGRA LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN SEGÚN LA CAMPAÑA DE PROMOCIÓN.	Estudio de mercado	15	5	Estudio de Mercado Identidad Corporativa	*Videos de reflexión *Estudio de casos *Juego de roles * Método expositivo * Mapas mentales *Ensayos	Ambiente de formacion *sillas *Mesas *Equipos de computo * Televisor	* Marcadores * Colores * Papel Periódico * Borrador Los necesarios para el desarrollo de la formación. * Internet * Guías de Aprendizaje	IDALI BEJARANO DELGADO	NO APLICA
NO APLICA	NO APLICA		RA1: SRECONOCER LA HISTORIA Y LOS PRINCIPALES DESARROLLOS, TEORÍAS, MÉTODOS, TÉCNICAS Y APLICACIONES SOBRE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA) DIFERENCIAR LOS CONCEPTOS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL, MACHINE LEARNING, DEEP LEARNING, INTELIGENCIA COMPUTACIONAL, ENTRE OTROS RELACIONADOS AL APRENDIZAJE COMPUTACIONAL O AUTOMÁTICO. EXPLICAR LA HISTORIA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y SUS DESARROLLOS A TRAVÉS DEL TIEMPO. DISTINGUIR LAS TRES GRANDES ESCUELAS DEL PENSAMIENTO: SIMBOLISMO, CONECTIVISMO Y AXIONISMO O CONDUCTISMO Y CUÁL ES SU RELACIÓN EN LAS TÉCNICAS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL. ENUNCIAR LA CLASIFICACIÓN Y SUBCAMPOS DE LA IA. COMPRENDER LOS CAMPOS DE APLICACIÓN DE LA IA EN LAS ACTIVIDADES COMUNES DE LOS SERES	RA3 1. PUBLICAR CONTENIDO EN LAS REDES SOCIALES. 2. VERIFICAR LA ESTRUCTURA DE CONTENIDO DIGITAL. 3. COMPROBAR EL RESULTADO DE LA PUBLICACIÓN.	RA3 1. COMPRUEBA ESTRUCTURA DE LAS PUBLICACIONES SEGÚN ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN. 2. RELACIONA EL CONTENIDO PUBLICADO DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS. 3. AJUSTA LA PUBLICACIÓN CONFORME A LOS RESULTADOS DE VALIDACIÓN.	definir los canales de comunicación Establecer Iso diseños de publicidad manejo de redes sociales		6	2	Publicidad Portafolio Corporativo Redes Sociales	*Videos de reflexión *Estudio de casos *Juego de roles * Método expositivo * Mapas mentales *Ensayos	Ambiente de formacion *sillas *Mesas *Equipos de computo * Televisor	* Marcadores * Colores * Papel Periódico * Borrador Los necesarios para el desarrollo de la formación. * Internet * Guías de Aprendizaje	IDALI BEJARANO DELGADO	NO APLICA
			RA2:												