



¡Descubre los conceptos clave para impulsar tus proyectos como Maker!
Este glosario te ayudará a entender mejor las ideas y herramientas fundamentales de la experiencia.

Anatomía del aprendizaje: Explicación técnica de por qué un ejercicio funciona.

Ej: Entender la lógica detrás de un flujo.

Caracterizar: Describir rasgos importantes de un objeto o persona.

Ej: Definir la personalidad y traje de un superhéroe.

Derechos de autor (Copyright): Derechos que tienen los creadores de obras, contenidos y marcas.

Ej: Cumplir con las normas para citar y proteger los derechos que tienen los autores de obras y creaciones.

Dossier: Conjunto de documentos, informes o materiales recopilados sobre un tema específico.

Ej: Resumen estructurado sobre un tema.

Flow: Herramienta para crear videos y animaciones cinemáticas.

Ej: Convertir un texto en un clip móvil.

Gemini Canvas: Interfaz visual para trabajar proyectos junto a IA.

Ej: Organizar un plan en un lienzo digital.

IA Generativa: Tecnología que crea contenido nuevo desde cero.

Ej: Crear una imagen nueva desde una descripción.

Inteligencia Artificial (IA): Máquinas y sistemas que realizan tareas que requieren inteligencia humana.

Ej: Gemini, NotebookLM, Chat GPT, etc..

A

C

D

E

F

G

H

I

Cocrear: Crear algo en equipo combinando diversas habilidades.

Ej: Diseñar una metodología, un pilotaje o un procedimiento.

Diálogo socrático: Método de enseñanza mediante preguntas que generan reflexión.

Ej: La IA te pregunta para que descubras la solución.

Estado del arte: Lo más actualizado o moderno en una tecnología.

Ej: La televisión 4K actual frente a la analógica.

Gemas: Asistentes de IA personalizados para tareas específicas.

Ej: Un tutor experto en gramática de idiomas.

Hacks de Poder: Trucos expertos para optimizar y acelerar procesos.

Ej: Comandos rápidos para resumir reportes muy extensos.

Innovación: Crear algo nuevo o mejorar algo existente.

Ej: Crear un sistema de riego inteligente.

Iteración / Iterando: Repetir un proceso haciendo ajustes para mejorarlo.

Ej: Mejorar una instrucción probándola varias veces.



Mapa mental: Diagrama visual para organizar ideas jerárquicamente.

Ej: Esquema con flechas para estudiar temas.

Metacognición: Proceso de mayor conciencia sobre la forma que aprendemos.

Ej: Analizar tu propio razonamiento al resolver problemas.

Nano Banana: Modelo de IA ágil para ajustar, perfeccionar o crear imágenes.

Ej: Obtener imágenes y crear escenarios transformando entornos y personajes.

Podcast: Resúmenes de audio dinámicos generados por la IA.

Ej: Escuchar tus notas en formato de radio.

Prototipo: Versión inicial de algo para probar su funcionamiento.

Ej: Maqueta de papel antes de construir algo.

Sesgo en IA: resultados distorsionados o discriminatorios producidos por algoritmos, derivados de datos de entrenamiento prejuiciosos o humanos.

Ej: Muestra de una población que deja por fuera grupos por discriminación o prejuicios.

Usabilidad: Facilidad con la que se usa una herramienta.

Ej: Control remoto simple que cualquiera entienda rápido.

M

Memoria persistente: Sistema para que la IA recuerde progresos pasados.

Ej: Retomar el estudio justo donde lo dejaste.

N

NotebookLM: Analista inteligente que interactúa con tus documentos.

Ej: Resumen inteligente de tus apuntes de clase.

P

Proceso creativo: Pasos estructurados para generar ideas nuevas.

Ej: Probar varios logotipos antes de elegir uno.

Pro-Tip: Consejo avanzado para elevar la calidad del resultado.

Ej: Usar una palabra clave para mejorar imágenes.

Prompt: Instrucción clara que das a una IA.

Ej: Escribir un comando para generar un resumen.

S

Simulacro inmersivo: Entorno de práctica que imita una situación real.

Ej: Practicar una entrevista de trabajo con IA.

V

Validación: Comprobar si algo funciona antes de lanzarlo.

Ej: Probar un empaque nuevo antes de venderlo.

U

Workspace: Ecosistema de Google con inteligencia artificial integrada.

Ej: Redactar correos automáticamente dentro de Gmail.

W

ESTRUCTURA DE UN PROMPT

1. Rol: quién eres o desde qué papel hablas (ej. Eres un diseñador experto).

2. Tarea: qué quieres que haga la IA (ej. Crea una propuesta visual).

3. Contexto: la información que necesita para hacerlo bien (ej. Es para una campaña juvenil)

4. Razonamiento: cómo debe pensar o enfocar la tarea (ej. Usa un tono moderno y motivador).

5. Formato de salida: cómo quieres el resultado (ej. En lista de ideas cortas)

6. Condiciones de finalización: detalles finales o límites (ej. No uses tecnicismos. Sé breve)

