

Explorando la Inteligencia Artificial en Nuestra Escuela

Tecnología e Informática | Tecnología | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

En este plan de clase, los estudiantes de primaria descubrirán qué es la inteligencia artificial (IA) y cómo se utiliza en la educación para facilitar y mejorar el aprendizaje. A través de actividades divertidas y colaborativas, los niños entenderán conceptos básicos de la IA, explorarán ejemplos reales y crearán un proyecto simple que refleje su comprensión. Este aprendizaje es relevante porque la IA está cada vez más presente en su entorno cotidiano, desde videojuegos hasta asistentes digitales, y comprenderla les ayuda a ser usuarios críticos y creativos de la tecnología. Además, el proyecto promueve habilidades de trabajo en equipo, pensamiento crítico y autonomía, alineándose con la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. Al finalizar, los estudiantes podrán identificar aplicaciones de la IA en su vida diaria y compartir sus ideas con sus compañeros, fortaleciendo su confianza y motivación por la tecnología.

Objetivos de Aprendizaje

- Definir qué es la inteligencia artificial y reconocer ejemplos sencillos en la educación.
- Crear un pequeño proyecto colaborativo que explique cómo la IA puede ayudar a aprender mejor.
- Analizar la importancia de la IA en su vida cotidiana y en el aula.
- Trabajar en equipo para diseñar y presentar ideas usando herramientas creativas.
- Reflexionar sobre su propio aprendizaje y el impacto de la tecnología en la educación.

Recursos Necesarios

- Cartulinas blancas y de colores (3 por grupo)
- Marcadores, crayones y lápices de colores (suficientes para todos)
- Hojas blancas tamaño carta (al menos 2 por estudiante)
- Computadora o tableta con acceso a internet (1 por grupo)
- Video corto animado sobre inteligencia artificial en la educación (duración 3 minutos)
- Presentación digital con imágenes y ejemplos simples de IA (PowerPoint o PDF)
- Hojas impresas con preguntas guía para el proyecto
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos
- Pizarrón o carteles para anotar ideas grupales

Requisitos Previos

- Conocimiento básico del uso de computadoras o tabletas.

- Habilidades previas para trabajar en equipo y expresar ideas oralmente.
- Experiencia en actividades creativas como dibujo o elaboración de carteles.
- Comprensión básica de conceptos tecnológicos simples (como qué es una computadora).

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que hoy aprenderán sobre la inteligencia artificial, una tecnología que ayuda a resolver problemas y a aprender mejor, y que crearán un proyecto juntos para mostrar lo que entienden.

Estudiantes: Escuchan y se preparan para participar.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra imágenes de robots, asistentes digitales (como Alexa o Siri) y juegos que usan IA. Luego pregunta: "¿Han usado alguna vez un juego o una máquina que parezca pensar o ayudarlos? ¿Cuál?"

Estudiantes: Responden en voz alta contando sus experiencias con tecnología.

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta un dato curioso: "¿Sabían que hay robots que pueden ayudar a los maestros a corregir tareas o que algunos juegos aprenden cómo juegas para hacerlos más divertidos?" Muestra un video animado corto (3 minutos) que explica la IA en educación de forma sencilla.

Estudiantes: Observan atentos el video y luego expresan qué les pareció más interesante.

Contextualización:

Docente: Conecta el tema con su realidad: "En nuestra escuela también podemos usar la inteligencia artificial para aprender cosas nuevas y divertirnos mientras estudiamos. Hoy vamos a imaginar juntos cómo sería eso." Pide que piensen en cómo la IA podría ayudarles a ellos y a sus amigos en la escuela.

Estudiantes: Piensan y comparten ideas breves en plenaria.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 75 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica con una presentación visual sencilla qué es la IA: "Es como una mente electrónica que aprende y ayuda a resolver problemas. En la escuela puede ayudar a los maestros y a los estudiantes a aprender mejor." Usa

ejemplos muy simples, como un juego que se adapta a ti o una aplicación que te lee cuentos.

Estudiantes: Observan y hacen preguntas.

Actividad 1: "Detectives de IA"

- **Objetivo:** Definir y reconocer ejemplos de IA en la educación.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 3-4 y entrega hojas con imágenes y descripciones de diferentes tecnologías (algunas con IA y otras sin ella). Pide que identifiquen cuáles usan IA y expliquen por qué.
 - **Estudiantes:** Analizan las imágenes, discuten y deciden en grupo.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Lista sencilla con ejemplos que identificaron como IA y su razón.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Observa grupos, formula preguntas como "¿Por qué creen que esa tecnología usa IA?" y ayuda a clarificar dudas.

Actividad 2: "Nuestro Proyecto de IA en la Escuela"

- **Objetivo:** Crear un proyecto colaborativo que explique cómo la IA puede ayudar a aprender mejor.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica que cada grupo diseñará un cartel con dibujos y palabras que muestren una idea de cómo la IA podría ayudar en su escuela (por ejemplo, un robot que ayude a leer o un juego que enseñe matemáticas).
 - **Estudiantes:** Planifican su idea, dibujan y escriben en la cartulina con ayuda del docente si es necesario.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Cartel creativo que representa su proyecto de IA.
- **Tiempo:** 35 minutos.
- **Rol del docente:** Guía en la organización de ideas, fomenta la colaboración y ofrece apoyo para expresarse claramente.

Actividad 3: Presentamos nuestras ideas

- **Objetivo:** Analizar la importancia de la IA en su vida y presentar su proyecto.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo presenta su cartel al resto de la clase explicando su idea y cómo ayudaría la IA.
 - **Estudiantes:** Presentan con apoyo visual y escuchan a sus compañeros.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral grupal y visual del cartel.
- **Tiempo:** 15 minutos.

- **Rol del docente:** Facilita las presentaciones, hace preguntas para ampliar ideas y refuerza conceptos.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Ofrecerles crear un pequeño dibujo extra o una frase creativa para su cartel que explique cómo se sentirían usando IA en la escuela.
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Brindar ayuda personalizada en la escritura o dibujo, permitir que expliquen sus ideas oralmente mientras un compañero o el docente escribe por ellos.

Transiciones

El docente conecta la actividad de identificación de IA con el proyecto creativo recordando las ideas encontradas y planteando: "Ahora que sabemos qué es IA y dónde la vemos, vamos a imaginar juntos cómo podría ayudarnos en nuestra escuela." Luego para pasar a las presentaciones, motiva diciendo: "¡Es hora de compartir sus ideas para que todos aprendamos más!"

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a cada estudiante escribir en una hoja tres palabras o ideas que aprendieron hoy sobre la IA. Luego, en grupo, hacen un mapa mental colectivo en el pizarrón con esas ideas.

Estudiantes: Escriben individualmente y participan construyendo el mapa mental grupal.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué es la inteligencia artificial y cómo la entendí hoy?
- ¿Cómo puede la IA ayudarme cuando estudio o juego?
- ¿Qué fue lo que más me gustó de nuestro proyecto y por qué?

Docente: Formula estas preguntas en voz alta y solicita que algunos estudiantes compartan sus respuestas.

Retroalimentación:

Docente: Felicita a cada grupo por su esfuerzo, destaca ideas creativas y clarifica dudas que hayan quedado. Ofrece comentarios positivos y sugerencias para mejorar su expresión y trabajo en equipo.

Transferencia:

Docente: Explica que en futuras clases seguirán aprendiendo sobre tecnología y que pueden observar en casa o en la escuela otras formas en que la IA está presente.

Tarea o reto:

Docente: Invita a los estudiantes a conversar con su familia sobre la IA y traer a la siguiente clase un ejemplo o pregunta sobre cómo usan la tecnología en casa.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la fase de inicio para conocer conocimientos previos, formativa durante el desarrollo mediante observación y diálogo, y sumativa en el cierre con la presentación del proyecto y reflexión.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para identificar y explicar ejemplos básicos de IA (objetivo 1).
- Participación activa y colaboración en la creación del proyecto (objetivos 2 y 4).
- Claridad y creatividad en la presentación del proyecto (objetivo 2).
- Reflexión sobre el aprendizaje y uso de la IA (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación de participación y colaboración grupal.
- Rúbrica simple para evaluar la presentación del proyecto (claridad, creatividad, trabajo en equipo).
- Registro anecdótico sobre respuestas en reflexión metacognitiva.
- Portafolio con los carteles y hojas de síntesis individual.
- Autoevaluación breve guiada mediante preguntas de reflexión.

Evidencias de aprendizaje:

- Listas de ejemplos de IA identificados en la actividad "Detectives de IA".
- Cartel grupal que muestra la idea de IA en la escuela.
- Presentación oral del proyecto.
- Mapa mental colectivo y respuestas a preguntas de reflexión.

Enriquecimientos

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial: Explorando la Inteligencia Artificial en Nuestra Escuela

Duración: 5-10 minutos

Objetivo de la evaluación diagnóstica: Identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre tecnología, máquinas que "piensan" y el concepto básico de inteligencia artificial, para orientar mejor el desarrollo del proyecto.

- **Materiales necesarios:** Hojas de papel, lápices, y pizarrón o cartulina para registrar respuestas.

Actividades y Preguntas

1. Conversación guiada (3-4 minutos):

El docente hace preguntas para conocer la familiaridad de los niños con máquinas y tecnología, promoviendo respuestas breves y sencillas.

- ¿Qué aparatos o máquinas usas en casa o en la escuela? (Ejemplo: tablet, computadora, robot, teléfono)
- ¿Has visto alguna máquina que pueda “pensar” o “aprender” por sí sola?
- ¿Qué crees que significa que una máquina sea “inteligente”?

2. Dibujo rápido (3-4 minutos):

Invitar a los niños a dibujar una máquina o robot que ellos imaginen que puede ayudar a los estudiantes en la escuela.

- Después de dibujar, pedir que expliquen en una frase qué hace esa máquina y por qué es especial.

3. Pregunta para reflexionar y compartir (2 minutos):

En voz alta o en parejas, responder:

- ¿Qué te gustaría que una máquina inteligente pueda hacer en tu escuela o en tu casa?

Registro y uso de resultados

- Anotar ideas clave y conceptos que los estudiantes mencionen para detectar conocimientos previos y posibles malentendidos.
- Observar el nivel de familiaridad y curiosidad hacia máquinas inteligentes y tecnología.
- Utilizar esta información para ajustar el lenguaje, ejemplos y actividades durante la sesión, asegurando que el proyecto sea accesible y motivador.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Comprensión básica de la inteligencia artificial	Explica con claridad qué es la inteligencia artificial usando ejemplos sencillos y adecuados.	Comprende la idea general de la inteligencia artificial y puede mencionar algunos ejemplos.	Reconoce algunas palabras relacionadas con la inteligencia artificial, pero con dificultad para explicar.	No logra identificar qué es la inteligencia artificial ni ejemplos relacionados.
Participación activa en el proyecto	Participa con entusiasmo y contribuye ideas durante toda la sesión.	Participa la mayor parte del tiempo y aporta algunas ideas.	Participa de forma limitada y necesita motivación para involucrarse.	No participa ni muestra interés durante el desarrollo del proyecto.
Trabajo en equipo y colaboración	Colabora respetuosa y eficazmente con sus compañeros, escucha y aporta.	Trabaja en equipo con algunos recordatorios y aporta ideas.	Colabora de manera limitada y a veces dificulta el trabajo en grupo.	No colabora y dificulta el trabajo en equipo.

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Creatividad en la propuesta o presentación	Demuestra creatividad usando imágenes, dibujos o ejemplos para explicar la inteligencia artificial.	Incluye algunas ideas creativas o dibujos simples en la propuesta.	Intenta agregar elementos creativos pero son poco claros o incompletos.	No incluye elementos creativos en la propuesta o presentación.
Comprensión del impacto de la IA en la educación	Identifica y explica cómo la IA puede ayudar en la escuela con ejemplos concretos.	Menciona algunas formas en que la IA puede ser útil en la educación.	Reconoce que la IA está relacionada con la escuela, pero no puede explicar cómo.	No comprende la relación entre IA y la educación.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Al finalizar la sesión de 2 horas sobre "Explorando la Inteligencia Artificial en Nuestra Escuela", es importante ofrecer retroalimentación que sea constructiva, clara, y motivadora para estudiantes de primaria (6-11 años). Las siguientes estrategias están diseñadas para reforzar el aprendizaje, reconocer esfuerzos, y orientar a los estudiantes hacia el logro de los objetivos de la clase, manteniendo un lenguaje sencillo y ejemplos concretos.

- **Ronda de comentarios positivos y de mejora:** Invitar a cada estudiante a compartir una cosa que aprendió sobre la inteligencia artificial y algo en lo que cree que puede mejorar. El docente complementa con comentarios específicos que reconozcan el esfuerzo y sugieran un paso siguiente.
- **Uso de "Estrella y Deseo":** Cada niño menciona una "estrella" (algo que hizo bien durante la actividad) y un "deseo" (algo que quiere mejorar o aprender más). El docente ofrece retroalimentación específica relacionada con sus respuestas.
- **Autoevaluación guiada con preguntas sencillas:** Proponer preguntas como:
 - ¿Qué fue lo que más te gustó del proyecto?
 - ¿Qué parte te pareció más difícil?
 - ¿Cómo crees que la inteligencia artificial puede ayudar en nuestra escuela?

El docente escucha las respuestas y refuerza conceptos, aclarando dudas.

- **Reconocimiento con ejemplos concretos:** Señalar acciones específicas que los estudiantes realizaron bien, por ejemplo, "Me gustó cómo explicaste qué es la inteligencia artificial usando ejemplos de la vida diaria", o "Hiciste muy buena colaboración con tus compañeros para crear la presentación".
- **Refuerzo visual y verbal:** Utilizar imágenes o dibujos hechos durante la clase para destacar ideas clave, y acompañar con palabras de aliento y sugerencias para continuar aprendiendo.

Ejemplo de guion para retroalimentación en el cierre

Momento	Acción	Ejemplo de retroalimentación
Inicio	Invitar a compartir "Estrella y Deseo"	"María, me encantó tu estrella sobre cómo la IA puede ayudarnos a aprender más rápido. Tu deseo de entender mejor los robots es una idea genial para nuestra próxima clase."
Medio	Guiar con preguntas de autoevaluación	"Juan, dijiste que te gustó descubrir qué es la IA, y que fue un poco difícil entender algunas palabras. Eso es normal, vamos a seguir aprendiendo juntos."
Final	Reconocer y motivar	"Todos hicieron un gran trabajo hoy. Recuerden que cada pregunta y esfuerzo nos acerca más a entender cómo la tecnología puede ayudarnos en la escuela y en la vida."

Estas estrategias permiten que la retroalimentación sea un momento de reflexión, motivación y aprendizaje continuo acorde a la edad y contexto de los estudiantes.

Recomendaciones - Dei

Diversidad

Adaptaciones concretas:

- Utilizar imágenes y ejemplos de tecnologías y robots que reflejen diversas culturas y contextos, para que los estudiantes reconozcan la pluralidad cultural y tecnológica en el mundo.
- Permitir que los estudiantes expresen sus ideas y experiencias con tecnología en su idioma materno o en la forma en que se sientan más cómodos, fomentando la inclusión lingüística.
- Incluir ejemplos de personajes con distintas identidades de género y capacidades en los videos o materiales visuales para visibilizar la diversidad.

Modificaciones a actividades:

- Durante la fase de activación de conocimientos previos, invitar a los estudiantes a compartir experiencias desde sus diferentes contextos culturales y socioeconómicos, validando todas las formas de interacción con la tecnología.
- En el momento de imaginar cómo la IA puede ayudar en la escuela, animar a los estudiantes a pensar en soluciones que respondan a necesidades variadas, por ejemplo, para estudiantes con distintas habilidades o estilos de aprendizaje.

Recursos adicionales y evaluación inclusiva:

- Incorporar cuentos o videos cortos de diferentes culturas que hablen sobre tecnología y aprendizaje para ampliar la diversidad cultural en el contenido.
- Evaluar la participación valorando tanto la expresión oral como dibujos o explicaciones en formatos alternativos, para que todos los estudiantes puedan demostrar su comprensión según sus fortalezas.

Impacto positivo: Estas adaptaciones fomentan un ambiente donde se reconoce y valora la diversidad cultural, lingüística y personal, promoviendo el respeto y la participación activa de todos los estudiantes.

Equidad de Género

Adaptaciones concretas:

- Utilizar ejemplos de mujeres y hombres que trabajan en tecnología e inteligencia artificial, para romper estereotipos y mostrar que la tecnología es para todos.
- Evitar asignar roles o tareas en las actividades grupales basados en estereotipos de género; por ejemplo, no asumir que las niñas prefieren tareas de dibujo y los niños la parte técnica.
- Incluir preguntas o reflexiones durante la clase sobre cómo todos, sin importar su género, pueden crear y usar tecnología.

Modificaciones a actividades:

- Al formar grupos para la actividad "Detectives de IA", asegurar la mezcla equilibrada de géneros para fomentar la colaboración diversa.
- Durante la discusión sobre cómo la IA puede ayudar en la escuela, animar a que tanto niñas como niños compartan sus ideas y asegurar que todas las voces sean escuchadas por igual.

Recursos adicionales y evaluación inclusiva:

- Mostrar videos o biografías breves de mujeres destacadas en tecnología adaptadas para niños, para inspirar a estudiantes de todos los géneros.
- Evaluar la participación en base a la calidad de ideas y colaboración, evitando sesgos de género en la valoración.

Impacto positivo: Estas acciones ayudan a dismantelar estereotipos de género desde temprana edad, promoviendo que todos los niños y niñas se sientan capaces y motivados para participar en tecnología.

Inclusión

Adaptaciones concretas:

- Proporcionar materiales visuales y auditivos claros, con subtítulos en videos y uso de pictogramas o imágenes para estudiantes con dificultades de comprensión.
- Permitir el uso de apoyos tecnológicos (tabletas, software de lectura, etc.) para estudiantes con necesidades educativas especiales durante la sesión.
- Adaptar la dinámica de grupo para que estudiantes con dificultades de atención o movilidad puedan participar cómodamente, por ejemplo, ofreciendo roles adaptados o tiempos flexibles para responder.

Modificaciones a actividades:

- Durante la actividad "Detectives de IA", asignar roles variados (observador, anotador, presentador) para que cada estudiante pueda contribuir según sus fortalezas y limitaciones.

- Ofrecer opciones para expresar las ideas, como dibujos, orales o escritos, para garantizar que todos puedan participar en la plenaria y compartir sus propuestas.

Recursos adicionales y evaluación inclusiva:

- Incluir herramientas de evaluación flexibles, como autoevaluaciones con emoticones o evaluaciones orales para quienes tienen dificultades con la escritura.
- Contar con apoyo de personal especializado (psicopedagogos, asistentes) durante la sesión para atender necesidades específicas si fuera posible.

Impacto positivo: Estas adaptaciones garantizan que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades o condiciones, tengan acceso real y equitativo al aprendizaje sobre IA, favoreciendo su autoestima y participación activa.