

# Generati<sup>o</sup>n AI

## IO3 – Programa escolar para estudiantes de educación primaria

Manual del docente – SIGLO22



## Introducción al Manual del docente

El objetivo de este breve manual es ayudarte, como profesor o profesora experimentado, a utilizar los Planes de Aprendizaje del proyecto Generation AI con los alumnos y alumnas de tu grupo. Si actualmente trabajas como docente de Educación Primaria, este manual te ayudará a introducir los Planes de Aprendizaje de Generation AI en tu lugar de trabajo. Al desarrollar estos Planes, el enfoque ha sido apoyar a los jóvenes estudiantes en el desarrollo de una comprensión basada en la evidencia de las complejidades y los principios básicos de la IA, el pensamiento computacional, y cómo se pueden integrar en la enseñanza del aprendizaje para promover la resolución creativa de problemas, la resiliencia y el pensamiento de diseño.

Este plan de aprendizaje pertenece al tema ‘Información y alfabetización mediática’ y está dirigido a niños y niñas de 6 a 8 años. El objetivo de este tema es proporcionar a los estudiantes los conocimientos básicos de esta competencia y cómo se puede utilizar la IA para resolver problemas de la vida cotidiana relacionados con esta habilidad.

### Introducción a la competencia

‘Información y alfabetización mediática’ es el primer tema situado en la última competencia del DigCompEdu: *Competencias de los estudiantes*.

Esta competencia se centra en *“incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran a los estudiantes expresar sus necesidades de información; localizar información y recursos en entornos digitales; organizar, procesar, analizar e interpretar la información y comparar y evaluar de forma crítica la credibilidad y fiabilidad de la información y sus fuentes”* (DigCompEdu, 2016).

El objetivo de este Plan de Aprendizaje es desarrollar estas habilidades en los jóvenes estudiantes a través de herramientas de Inteligencia Artificial. En este caso utilizaremos asistentes de voz, que pueden ayudar a buscar información, o a desarrollar el pensamiento crítico.

## Elementos del plan de estudio

### Vídeo

Este vídeo es una explicación de las herramientas de Inteligencia Artificial que pueden ayudar a las personas a buscar información o a desarrollar el pensamiento crítico. Estas herramientas son principalmente asistentes de voz, como Siri, Alexa u Ok Google. Este vídeo es el primer elemento del Plan de estudio, y lo puedes encontrar en la plataforma del proyecto Generation AI como un vídeo incrustado de YouTube. Ayuda a contextualizar los siguientes elementos del plan de estudios: actividad de aprendizaje y reto.

### Actividad de aprendizaje

El segundo elemento que encontrarás en el plan de estudio es una tarea de investigación. Esta tarea consiste en una actividad guiada que tiene como objetivo ayudar a los alumnos y alumnas a reflexionar sobre una pregunta/problema propuesto.

Esta pregunta/problema pretende darles la oportunidad de conocer cómo la IA puede afectar a su vida cotidiana de una forma sencilla y lúdica.

En este plan de estudios la pregunta/problema es: *¿Puede la IA ayudarme en mi examen de ciencias?*

Como se trata de una tarea guiada, deberá asegurarse de que el alumnado siga cada uno de los pasos y enlaces que se ofrecen en la actividad. Si necesita utilizar algún otro recurso, no dude en hacerlo e intervenir en el transcurso de la actividad. También es posible que te pidan que abras con ellos algunos de los asistentes de voz en el aula, o que utilices cualquier tableta, iPad o dispositivo con estas herramientas.

### Reto

Este último elemento es un juego tutorial basado en la IA. Pretende ser la parte más lúdica y concluir con los conocimientos adquiridos durante el plan de estudio.

El tutorial está relacionado con la 'Alfabetización informativa y mediática' y está creado para que los docentes puedan jugar con los estudiantes a su propio juego utilizando Machine Learning for Kids.

El tutorial está relacionado con la 'Alfabetización informativa y mediática' y está creado para que los alumnos y alumnas desarrollen su propio juego utilizando Machine Learning for Kids.

El tutorial es una guía paso a paso sobre cómo crear un juego de IA. Puedes encontrarlo en la plataforma como la última actividad del plan de la lección.