

IO3 – Programa escolar para estudiantes de educación primaria

Manual del docente



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 estudio pertenece al tema de Comunicación y Colaboración y está dirigido a niños y niñas de entre 9 y 11 años. El objetivo de este tema es proporcionar a los estudiantes los conocimientos básicos de esta competencia y cómo puede utilizarse la IA para resolver problemas de la vida cotidiana relacionados con esta habilidad.

Introducción a la competencia

El marco de competencias DigCompEdu enumera 22 competencias en seis áreas de competencia, cuyo objetivo es ayudar al profesorado a identificar y desarrollar las competencias que necesitan para poder enseñar en formatos mejorados digitalmente. La comunicación y la colaboración figuran como competencia número 6.2, dentro del área de competencias: Facilitar la competencia digital de los alumnos. En este marco, esta competencia se define como: "*incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran que los estudiantes utilicen de manera efectiva y responsable las tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración y la participación cívica*".

El objetivo de los planes de estudio y los retos presentados en este módulo es ayudar al profesorado de primaria a aplicar las herramientas de IA en su práctica docente, ayudar a los jóvenes estudiantes a desarrollar sus competencias digitales en relación con la comunicación y la colaboración en

línea, y comprender mejor cómo se puede utilizar la IA para la comunicación.

Elementos del plan de estudio

Vídeo

Este vídeo es una explicación de cómo la IA puede ayudarnos a pedir una pizza. 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 en YouTube. Ayuda a contextualizar los siguientes elementos del plan de lección: investigación y reto.

Actividad de aprendizaje

El segundo elemento que encontrará en el Plan de estudio es una actividad de aprendizaje con una tarea basada en un problema. Esta tarea consiste en una actividad guiada que pretende ayudar a los estudiantes 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 forma sencilla y lúdica.

En este plan de clase, la pregunta/problema es *“¿Puede Google ayudarte a pedir tu pizza favorita?”*

Como se trata de una actividad de aprendizaje guiado, deberás asegurarte de sigan cada uno de los pasos y enlaces que se ofrecen en la actividad. Si necesitas utilizar algún otro recurso, no dudes en hacerlo e intervenir durante la actividad.

Reto

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

El tutorial está relacionado con la Comunicación y la Colaboración y está creado para ayudar a los estudiantes a desarrollar su propio juego utilizando el aprendizaje basado en máquinas y Scratch 3.0

Se puede utilizar y jugar directamente en la plataforma ya que es un elemento incrustado.