

Generati**o**n AI

IO3 – Programa escolar para estudiantes de educación primaria

Manual del docente – CARDET



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 ‘Solución de problemas’ y está dirigido a niños y niñas de 6 a 8 años. Este tema tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes los conocimientos básicos de las competencias de resolución de problemas digitales y, más concretamente, cómo la IA puede contribuir a promover y adoptar formas de vida más sostenibles.

Introducción a la competencia

El marco DigCompEdu distingue seis áreas diferentes en las que se expresa la competencia digital de los educadores, con un total de 22 competencias. La solución de problemas figura como la 22ª competencia y se incluye en la categoría "Competencias de los estudiantes". Se define como la competencia para *“incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran que los estudiantes identifiquen y resuelvan problemas técnicos o transfieran conocimientos tecnológicos de forma creativa a nuevas situaciones”* (DigCompEdu, 2016).

Este plan de estudio tiene como objetivo desarrollar estas habilidades de los jóvenes estudiantes a través de herramientas de Inteligencia Artificial. Más concretamente, utilizaremos herramientas de reconocimiento de objetos de IA, que pueden separar objetos en diferentes categorías predefinidas.

Elementos del plan de estudio

Vídeo

Este vídeo es una sencilla introducción al concepto de Inteligencia Artificial. Proporciona a los estudiantes una comprensión general del término y facilita la identificación de herramientas de IA que pueden utilizar en su vida cotidiana, aunque no se den cuenta. A continuación, se centra en la idea del reconocimiento de objetos y en la contribución que puede tener en la promoción de un modo de vida más sostenible. Este vídeo es el primer elemento del Plan de Lección, y se puede encontrar en la plataforma del proyecto Generation AI como un vídeo incrustado de YouTube. Ayuda a contextualizar los siguientes elementos del plan de estudio: actividad de aprendizaje y reto.

Actividad de aprendizaje¹

El segundo elemento que encontrará en el Plan de estudio es una tarea de investigación. Esta tarea consiste en una actividad guiada que tiene como objetivo ayudar a los estudiantes a reflexionar sobre una pregunta/problema propuesto.

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

En este plan de estudio la pregunta/problema es: ***‘¿Puede la IA ayudarnos a promover la sostenibilidad?’***

Al tratarse de una tarea guiada, deberás asegurarte de que los estudiantes siguen cada uno de los pasos y enlaces que se ofrecen en la actividad. Sin embargo, teniendo en cuenta que no todos los recursos y medios están al alcance de todos los educadores, en la actividad de aprendizaje se sugieren varios métodos alternativos.

¹ La actividad de aprendizaje se ofrece como una tarea guiada y está disponible en una versión breve y otra detallada

Reto

Este último elemento del plan de estudio es un juego tutorial basado en la IA. Su objetivo es sensibilizar a los niños y niñas pequeños sobre la necesidad de preservar el medio ambiente e introducir la idea de aplicar la IA en esta dirección.

El tutorial está relacionado con la competencia "Solución de problemas" y está creado para ayudar a los estudiantes a desarrollar su propio juego utilizando Pictoblox y, si es posible, Quarky.

Con este juego, programarán un sistema para poder diferenciar los residuos en función de su tipo (residuos biodegradables o residuos no biodegradables)

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