



Taller Seis

APLICACIONES DE APRENDIZAJE, IA, INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN

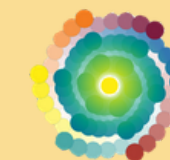
BREVE RESUMEN

Las herramientas y aplicaciones contemporáneas pueden igualmente asistirnos en el aprendizaje, el trabajo y la creatividad. A continuación, presentaremos diversas formas en que la tecnología puede simplificar el proceso de creación de contenido.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TALLER

Al concluir el taller, las familias serán capaces de...

- comprender los principios fundamentales del funcionamiento de la IA,
- Examinar y discutir las oportunidades y los riesgos asociados a la IA,
- aprender algunos conceptos esenciales de la programación por bloques,
- explorar las posibilidades y debatir las cuestiones éticas vinculadas al uso de la IA en el aprendizaje,
- reflexionar sobre el futuro de la IA.



OBJETIVO y DESCRIPCIÓN de las actividades de aprendizaje, incluyendo métodos e indicaciones para el o la DOCENTE.



**Materiales y recursos
(incluidos vínculos)**

II. Formulario de presentación y evaluación previa al taller. Actividad para romper el hielo:

Lance una pelota a las y los participantes. Al atraparla, compartirán su nombre y un recuerdo de la primera vez que utilizaron un dispositivo digital.

15
minutos

- Hoja de registro
- Formulario de evaluación previo al curso

ACTIVIDAD [1]:

Verdadero o falso con tarjetas de colores: adquiriendo conocimientos sobre inteligencia artificial.

Preguntas (sobre conocimientos y experiencia) relacionadas con la inteligencia artificial y las aplicaciones de aprendizaje. Las y los participantes deben seleccionar entre verdadero o falso.

15
minutos

- Diapositivas:

ACTIVIDAD [2]:

Trabajar con IA: Explorar los aspectos positivos, negativos y el potencial de la inteligencia artificial.

Presente el concepto de inteligencia artificial y su aplicación (por ejemplo, ChatGPT) (diapositivas 13-18). Las familias colaboran en parejas para investigar:

1. GPT, haciéndole preguntas. etc.
2. Un generador de imágenes (gencraft.com); un comprobador de imágenes (huggingface.com)

Tras 15 minutos de exploración, se agrupan en pequeños equipos y comentan su experiencia, respondiendo a las siguientes preguntas:

- ¿Qué piensas al observar una imagen? ¿Confías en lo que percibes?
- Proporcione un ejemplo de uso beneficioso y un ejemplo de uso peligroso.
- ¿Alguna vez has visto o reconocido contenido generado por inteligencia artificial?
- ¿Usas contenido generado por IA en tu vida cotidiana?
- ¿Es posible aprender de ChatGPT? ¿Por qué sí o por qué no?

40
minutos

- Logotipos (en pantalla o impresos)

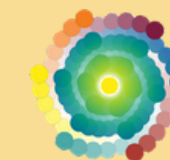
ACTIVIDAD OPCIONAL [1]:

- Pausa para el café.

10
minutos

- café, té, galletas,
- agua mineral





OBJETIVO y DESCRIPCIÓN de las actividades de aprendizaje, incluyendo métodos e indicaciones para el o la DOCENTE.



**Materiales y recursos
(incluidos vínculos)**

ACTIVIDAD [3]:

Aprendizaje: explorar las oportunidades y las limitaciones de la IA en un entorno educativo. Lluvia de ideas:
¿Qué aplicaciones utilizas para la escuela o el aprendizaje? ¿Cuáles de esas aplicaciones emplean inteligencia artificial?
Por ejemplo: Scratch, Duolingo, etc.

10
minutos

- Diapositivas:

ACTIVIDAD [4]:

Tareas: saber resolver problemas usando la IA y otras herramientas; las familias comparten una experiencia digital.
Asigne tareas (de matemáticas, redacción, etc.) a las familias (en parejas) y permita que exploren qué aplicaciones de aprendizaje pueden utilizar para completarlas. Pregunta:

- ¿Qué cuestiones éticas existen cuando usas la IA para este tipo de actividades?
- ¿Cómo se puede emplear la IA en la educación/aprendizaje?
- ¿Sería aceptable que alguien empleara tu trabajo para perfeccionar la IA?

30
minutos

- Diapositivas:

Enlace

ACTIVIDAD [5]:

Programación en la vida real; Entender los principios de los algoritmos.
Pida a las familias que, en parejas, redacten instrucciones muy simples y literales para una tarea cotidiana, convirtiéndolas en pasos concretos. Después, seleccione uno o dos papeles y represente las instrucciones.

15
minutos

- Diapositivas:

ACTIVIDAD [6]:

Scratch: Conocer las habilidades básicas de programación (diapositiva 19)
Programación por bloques: en parejas, las familias practican Scratch.

20
minutos

- Diapositivas:



OBJETIVO y DESCRIPCIÓN de las actividades de aprendizaje, incluyendo métodos e indicaciones para el o la DOCENTE.



**Materiales y recursos
(incluidos vínculos)**

ACTIVIDAD [7]:

Preparando el hogar del futuro: practicar la creatividad y estar abierto a las posibilidades que ofrecen la IA y las herramientas digitales.

Pida a las familias que dibujen la vivienda del futuro y describan el funcionamiento de los elementos.

A continuación, analice los problemas de seguridad: ¿por qué ciertos aspectos serían o podrían ser peligrosos?

20
minutos

- Papel A4 con un reloj segmentado en 24 horas.

ACTIVIDAD ADICIONAL:

DIBUJO RÁPIDO: [HTTPS://DIBUJORAPIDO.CONGOOGLE.COM/](https://dibujorapido.congoogle.com/)

ACTIVIDAD ONLINE: SI UN GRUPO FINALIZA ANTES, PUEDE JUGAR AL JUEGO DE DIBUJO RÁPIDO Y LUEGO REFLEXIONAR SOBRE CÓMO OPERA LA IA EN ESTE PROGRAMA.

20
minutos

- [Quickdraw](#)

COMENTARIOS Y EVALUACIÓN DEL TALLER

- Consultar a los y las participantes adultos acerca de lo trabajado en el taller:
- ¿Cuál es la primera acción que implementará en su hogar, en su familia, a partir de lo que ha aprendido?
- Rellenar un cuestionario de satisfacción.

10
minutos

- Proyector / Teléfono móvil
- Mentimeter

Recursos complementarios:

- www.mentimeter.com
- <https://scratch.mit.edu/>
- <https://quickdraw.withgoogle.com/>

