

Talleres de Bienestar Digital en Familia

Bloque de actividades: Entendiendo las aplicaciones de aprendizaje y la IA

¿Qué ve un robot?

Tiempo necesario: 10 minutos

Edad adecuada: Todas las edades

Objetivo: *Los y las estudiantes podrán cuestionar y evaluar contenido generado por IA.*

Método:

1. El instructor muestra una serie de imágenes generadas por IA que contienen errores claros, como animales con demasiadas patas, partes del cuerpo distorsionadas o combinaciones surrealistas de objetos. Se invita a las familias a adivinar qué representa cada imagen preguntando: "¿Qué crees que es esto?"
2. Tras varias conjeturas, el instructor explica que, aunque la IA puede crear imágenes realistas, estas imágenes no siempre reflejan la realidad ni tienen sentido lógico.

Consejos para facilitadores: Como facilitador puede que necesites llevar los siguientes materiales: ordenador, proyector, presentación con imágenes (disponibles [aquí](#))

¿Humano o máquina?

Tiempo necesario: 30 minutos

Edad adecuada: 13-16 años

Objetivo: *Los y las estudiantes podrán evaluar el contenido generado por la IA para comprobar su precisión y fiabilidad.*

Método:

Parte 1:

1. El instructor presenta varios pares de párrafos cortos sobre el mismo tema: uno escrito por IA (por ejemplo, ChatGPT) y otro por una persona real.
2. Las familias leen ambos textos y votan sobre cuál creen que fue escrito por un humano y por qué.
3. El instructor revela la respuesta correcta y facilita una discusión:
 - ¿Qué pistas notaste?
 - ¿La escritura te pareció "demasiado perfecta" o "demasiado genérica"?
 - ¿Hubo detalles emocionales y/o sensoriales, experiencia personal o estilo único?
 - ¿Con cuál conectas más?

El instructor destaca características comunes de escritura por la IA.

Parte 2:

1. El instructor proporciona a las familias 3 o 4 textos cortos generados por IA creados a partir de indicaciones similares, tanto en papel como en la pizarra.
2. Las familias leen cuidadosamente cada texto de IA y marcan los signos de "huellas de la IA" usando la hoja de cálculo de detección de huellas dactilares de IA. Luego, comparten con el resto del grupo qué características veían más repetidamente. El instructor lo apunta.
3. Al final de la actividad, el instructor recuerda a las familias que la tecnología de IA está avanzando rápidamente, haciendo que la escritura generada por IA sea cada vez más sofisticada, enfatizando en que, con indicaciones claras y bien elaboradas, los textos de IA pueden estar tan pulidos que distinguirlos de la escritura humana resulta muy difícil.

Consejos para facilitadores: Como facilitador puede que necesites llevar los siguientes materiales: ordenador, proyector, presentación, bolígrafos, hoja de trabajo de detección de huellas con IA para imprimir, tabla de cambios o pizarra blanca con rotuladores, e imprimir y recortar tarjetas de votación.

Apoyos adicionales: Presentación con textos disponibles [aquí](#).

Tarjetas de votación (parte 1) y hoja de trabajo de detección de huellas de la IA (parte 2) disponibles [aquí](#).

Clave de respuestas disponible [aquí](#).

Piensa como un ordenador: aprender algoritmos a través del juego

Tiempo necesario: 25 minutos

Edad adecuada: Todas las edades

Objetivo: *Los y las estudiantes podrán aprender cómo funcionan los algoritmos poniéndolos a prueba, probándolos y ajustándolos.*

Método:

1. Las familias trabajan juntas para escribir o dictar instrucciones paso a paso de una tarea sencilla del desayuno (por ejemplo, preparar cereales).
 2. Una vez que el "código" está listo, el instructor sigue las instrucciones **exactamente como están escritas**, aunque sean absurdas, falten pasos o resulten confusas. Por ejemplo, si la instrucción dice "Pon cereales en el bol" pero no dice "abre la caja", el entrenador puede poner toda la caja en el bol.
 3. Después, el grupo reflexiona sobre dónde "se rompieron" las instrucciones y cómo podrían arreglarse.
 4. Después de la actividad, el instructor introduce lógica básica, secuenciación, depuración y detalla cómo los ordenadores siguen los comandos literalmente.
- Opcional: las familias eliminan los fallos de sus instrucciones de la actividad anterior.

Consejos para facilitadores: Como facilitador puede que necesites llevar los siguientes materiales: ordenador, proyector, presentación (disponible [aquí](#)), papel, lápices, accesorios opcionales (caja de cereales, cuenco, cuchara, etc.)

Apoyos adicionales: Otro ejemplo:

https://www.tiktok.com/@ms_peerce/video/7158689103851081006?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7504565719548642838

Reto de Duolingo: Aprended y Jugad Juntos

Tiempo necesario: 20 minutos

Edad adecuada: Todas las edades

Objetivo: *Los estudiantes podrán comprender el propósito de Duolingo como herramienta de aprendizaje de idiomas.*

Método:

1. Las familias exploran Duolingo completando juntos los divertidos desafíos. La actividad comienza con una breve explicación de qué es Duolingo y cómo funciona.
2. Luego, las familias se emparejan y completan tareas sencillas según el grupo de edad: **Edades 0–6:** Los niños y niñas escuchan los sonidos y los repiten en voz alta con la ayuda de un adulto (usando Duolingo Kids o modo guiado). **De 7 a 13 años:** Los y las menores completan un juego básico de vocabulario (las primeras 1 o 2 lecciones) en un nuevo idioma y muestran lo que aprendieron dibujando o diciendo una palabra. **De 13 a 17 años:** Los y las adolescentes prueban un reto cronometrado o completan un objetivo de racha corta, y luego reflexionan sobre la experiencia: ¿Es esta una buena forma de aprender? ¿Qué habilidades se necesitan para mantener la motivación?
3. La actividad termina con una breve reflexión: ¿Qué nos gustó de Duolingo? ¿Qué la diferencia de otras apps? ¿Podemos usarla a diario en casa?

Consejos para facilitadores: Como facilitador puede que necesites llevar los siguientes materiales: ordenador, proyector, presentación en Duolingo (disponible [aquí](#)).