# 1.Ámbito docente: Materiales educativos


- Del objetivo al recurso (con ayuda de IA)
- ¿Cómo creamos materiales con IA? Elementos clave para su elaboración
- Creamos un trivial de aula con apoyo de IA


Copyright 2026

# Del objetivo al recurso (con ayuda de IA)

> “
> Teachers cannot be coded

En primer lugar, veremos cómo utilizar la IA en y para nuestra aula como una herramienta al servicio del profesorado para preparar clases. Nos centraremos en la IA como apoyo para diseñar, adaptar y enriquecer materiales educativos: fichas, tarjetas, juegos, guiones de sesión, recursos visuales, variantes por nivel o microcontenidos (por ejemplo, instrucciones para una actividad), entre otros.
En este módulo lo abordaremos desde necesidades prácticas de Infantil y Primaria; los asistentes generales se desarrollarán con más amplitud en el Módulo 2 del Itinerario en IA, con un enfoque más transversal.

En educación conviene afirmarlo con claridad desde el inicio: **la Inteligencia Artificial no sustituye al profesorado de ninguna forma**. Puede apoyar, agilizar y ofrecer propuestas, pero no puede asumir lo que hace que el aprendizaje sea posible en el aula: la mirada profesional, el acompañamiento, la construcción de vínculos, la lectura del contexto, la toma de decisiones pedagógicas y el cuidado del bienestar del **alumnado**.

Cuando la usamos con intención educativa, la IA puede ayudarnos a **arrancar** materiales (un primer borrador), **multiplicar versiones** (refuerzo, nivel estándar y ampliación), ofrecer alternativas de formato (ficha, tarjetas, quiz, guion visual) o proponer ejemplos y enunciados. Sin embargo, el material que llega al alumnado debe pasar siempre por el filtro de quienes educan: **revisar, corregir, contextualizar, ajustar el nivel lector, garantizar accesibilidad y atender a la diversidad**. En otras palabras: la IA puede acelerar el proceso; la calidad pedagógica la asegura el profesorado.

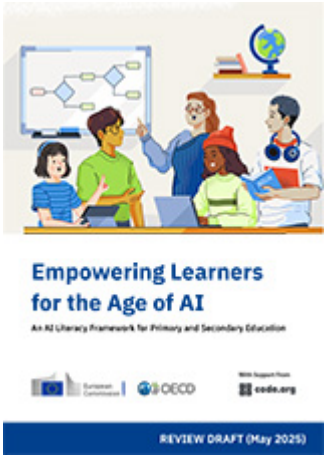
Copyright 2026

Este enfoque se alinea con la orientación de UNESCO hacia una integración de la IA centrada en las personas, donde la tecnología debe reforzar capacidades humanas y preservar la agencia profesional de docentes y centros educativos. En la práctica, lo traducimos en un principio sencillo y proactivo para este módulo: **la IA propone; el profesorado decide**.

Además, marcos de alfabetización en IA como el AILit Framework (Comisión Europea + OCDE) promueven un uso crítico, práctico y contextualizado: comprender qué puede y qué no puede hacer la IA, valorar sus límites y tomar decisiones responsables en situaciones reales de aula.

Pincha aquí.

> Puedes consultar este y otros marcos en el curso 1 de este itinerario. Pulsa aquí para acceder.




Para este primer apartado del módulo, esto significa trabajar con una idea muy concreta: **usar la IA para facilitar el diseño de materiales**, pero manteniendo siempre el control pedagógico y el cuidado del alumnado en cada paso (claridad, accesibilidad, inclusión, y seguridad).

Copyright 2026

# ¿Cómo creamos materiales con IA? Elementos clave para su elaboración

Para que la IA aporte valor real (y no genere trabajo extra), es útil fijarse en estos elementos antes de crear cualquier recurso:

1. **Objetivo didáctico**
   Qué aprendizaje queremos que el alumnado practique o consolide.
2. **Contexto del grupo**
   Curso/edad, nivel lector, lengua, ritmo, apoyos (lectura fácil, pictos, menos ítems, más tiempo, etc.).
3. **Formato del recurso**
   Fichas, tarjetas, trivial/quiz, ruleta, instrucciones visuales, guion de microvídeo…
4. **Calidad de las preguntas/ítems**
   Enunciados claros, una sola respuesta correcta, sin trampas lingüísticas, progresión de dificultad y *feedback* breve.
5. **Accesibilidad e inclusión**
   Lenguaje respetuoso y cercano, ejemplos diversos, opciones de apoyo y de reto para que todo el alumnado participe con seguridad. Es importante diseñarlos desde el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), ofreciendo múltiples formas de acceso, de participación y de demostrar lo aprendido, de manera que el material no “se adapte al final”, sino que ya nazca accesible.
6. **Revisión docente (imprescindible)**
   Comprobar exactitud, adecuación, claridad y posibles sesgos o ambigüedades.
7. **Privacidad y seguridad**
   No introducir datos personales del alumnado ni material identificable. Trabajar con ejemplos ficticios y contenidos curriculares.

Copyright 2026




Copyright 2026

# Creamos un trivial de aula con apoyo de IA

En esta tarea el profesorado utilizará un **generador de texto con IA** (por ejemplo, Copilot, ChatGPT u otro equivalente autorizado por el centro) para **crear un banco de preguntas** que posteriormente se trasladará a un **trivial manipulativo y sin pantallas**, listo para imprimir, recortar y jugar en el aula.

El valor principal de este formato es didáctico: al ser un juego **tangible**, favorece la conversación, la cooperación, el consenso y el aprendizaje a partir del error, reduciendo la sobreexposición a pantallas y facilitando la participación de todo el alumnado desde un entorno más calmado y accesible.

Como alternativa (o complemento), con el mismo banco de preguntas se puede crear también un **trivial interactivo para jugar con toda la clase a la vez** desde un monitor interactivo, usando herramientas como:

- **Quizizz (modo en directo)**
- **Kahoot! (modo clásico en vivo)**
- **Blooket (modo clase en directo)**

> Idea clave: **la IA ayuda a diseñar el contenido** (preguntas y feedback); el juego final puede ser **manipulativo (sin pantallas)** o **interactivo** según el momento del aula.

## Datos de la actividad

- **Etapa:** Educación Primaria
- **Curso:** 6.º de Primaria
- **Área:** Ciencias Sociales
- **Saberes básicos:** Acontecimientos y procesos históricos relevantes en la historia del mundo desde la Prehistoria a la actualidad, el papel representado por los sujetos

Copyright 2026

históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos.

- **Duración estimada:**
  - Preparación docente: 45–60 minutos
  - Uso en el aula: 1 sesión (o más, según dinámica)
- **Agrupación en el aula:** pequeños grupos (3–5 alumnado)

# Objetivo general

Diseñar un **juego de trivial sobre la Prehistoria**, con preguntas organizadas por bloques temáticos, utilizando la IA como apoyo para la creación del contenido y aplicando criterios de **claridad, inclusión, accesibilidad y rigor curricular**.

# Herramientas

- **Generador de texto con IA:** Copilot, ChatGPT u otro similar.
- **Plantilla de trivial imprimible:** (tablero y tarjetas) https://www.imageneseducativas.com/super-plantilla-para-fabricar-tu-propio-trivial-en-pdf-tablero/
- **Opción interactiva:** Quizizz / Kahoot! / Blooket.

# Paso 1. Generación del banco de preguntas con IA

Para este bloque se generará **un banco de preguntas base**, pensado **principalmente para el trivial manipulativo**, siguiendo el modelo clásico de *Trivial Pursuit*. A partir de ese mismo banco, el contenido podrá adaptarse posteriormente a formatos digitales.

# Prompt modelo (listo para copiar)

> Actúa como docente de Ciencias Sociales de 6.º de Primaria.
> Crea un banco de **36 preguntas tipo trivial** sobre **la Prehistoria**, organizadas

por bloques temáticos y colores.

**Distribución por bloques:**

- Azul – Paleolítico: 12 preguntas
- Rosa – Neolítico: 12 preguntas
- Amarillo – Edad de los Metales: 12 preguntas
- (...) *Según tus clases*

**Formato de cada pregunta (trivial manipulativo):**

- Pregunta clara y directa.
- Una única respuesta correcta, breve y unívoca (una palabra o una frase corta).
- Sin opciones múltiples.
- Sin explicación adicional (formato Trivial Pursuit).

**Requisitos pedagógicos:**

- Lenguaje claro, respetuoso e inclusivo.
- Nivel adecuado a alumnado de 11–12 años.
- Evitar preguntas ambiguas o con varias posibles interpretaciones.
- Priorizar comprensión frente a memorización literal.
- No incluir datos personales ni referencias sensibles.

# Adaptación del banco a formatos digitales (Kahoot, Quizizz, Blooket...)

Una vez creado y revisado el banco base, **las mismas preguntas** pueden adaptarse fácilmente a herramientas interactivas para jugar en gran grupo desde el monitor.

En ese caso, el formato se ajustará así:

- **Pregunta**: la misma del trivial.
- **Opciones de respuesta**: 3 o 4 alternativas.

Copyright 2026

- **Respuesta correcta**: una sola opción válida.
- **Sin explicación automática** (la explicación se realiza oralmente por parte del docente tras cada pregunta o al final del juego).

> De este modo, el **contenido se mantiene** y lo que cambia es únicamente el **formato de presentación**, reforzando la idea de que la IA apoya la creación del material, pero el enfoque pedagógico lo define el profesorado.

**Ambos formatos son complementarios y pueden usarse en momentos distintos del proceso de enseñanza y aprendizaje**, siempre partiendo del mismo banco de preguntas creado con apoyo de IA y validado por el profesorado. El trivial manipulativo resulta especialmente adecuado para introducir o consolidar contenidos desde el diálogo, el razonamiento compartido y la cooperación, favoreciendo un clima de aula más calmado y accesible, con menor presencia de pantallas.

Por su parte, el formato interactivo proyectado en el monitor permite dinamizar repasos en gran grupo, recoger información rápida sobre qué conceptos están más consolidados y cuáles necesitan refuerzo, y ofrecer un cierre motivador a la sesión. Utilizados de forma complementaria, ambos formatos refuerzan la idea de que la tecnología está al servicio del aprendizaje y que el valor pedagógico reside en el diseño del material y en el acompañamiento docente, no en la herramienta en sí.

Copyright 2026


Surgimiento de la alfarería y cerámica
¿Dónde vivían las sociedades del Paleolítico?
¿Qué significa el término "sedentarismo"?
Hito que marca el fin de la Edad de los Metales
Característica única de los homínidos
¿La Rev. Neolítica marcó el inicio de la agricultura?
Cuál es la primera etapa de la Prehistoria
¿Con que hacían sus pinturas en las cuevas?
Donde enterraban a los muertos al inicio del Neolítico
En qué etapas se divide la Edad de los Metales
Cómo se conoce la historia a través de escritos ajenos
La Arqueología es clave para conocer la Prehistoria
k
África
Piedra Antigua
Agricultura y domesticación
Para hacer herram y joyas
La prehistoria
Verdadero
k
No vivían en el mismo lugar
El fuego
Herramientas de piedra pulida
De piedra y adobe
Homo Habilis
Falso
Paso de una economía depredadora a una productiva
¿Qué herramientas usaban en el Paleolítico?
Dónde surgieron las primeras comunidades
Cómo se le llama también a la Edad del
Cuál fue el Homo más antiguo de Europa
La Edad de Bronce precedió a la Edad de Pi
Cómo se llaman los tres periodos de la Prehistoria
¿Cuales fueron los primeros animales que domestico el hombre?
Cómo era la espiritualidad en el Neolítico
Por qué se le llama Edad de los Metales
Cuándo empieza la Historia
La escritura determina la historia de una sociedad