Aprender para y sobre la IA

En estas edades conviene trabajar dos líneas complementarias:

- **Aprender para la IA**: capacidades y hábitos que ayudan al alumnado a convivir con tecnología con criterio (lenguaje, lógica, verificación, seguridad, cooperación).
- **Aprender sobre la IA**: comprender ideas básicas (reglas, ejemplos/datos, errores, límites, sesgos) y su impacto en la vida cotidiana.

Este enfoque encaja con la lógica de “situaciones de aprendizaje” y con una educación inclusiva basada en DUA (Real Decreto 95/2022; Real Decreto 157/2022; Ley Orgánica 3/2020).

Educación Infantil

A) Aprender **para** la IA

Aquí el objetivo es fortalecer capacidades previas a cualquier comprensión formal:

- Secuenciar, clasificar, reconocer patrones, anticipar consecuencias, regularse, comunicarse y cooperar.

Qué hace el profesorado

- Diseña juegos breves con pasos visibles (pictos), objetos reales y diálogo.
- Asegura participación con DUA: ver/tocar/escuchar; responder señalando/moviendo/hablando (Ley Orgánica 3/2020; Real Decreto 95/2022).

B) Aprender **sobre** la IA

Una idea central, segura y comprensible: **“las máquinas siguen reglas y ejemplos; no adivinan”**.
Se trabaja con:

- “Robot humano” (instrucciones claras),

Copyright 2026

- Juegos de clasificación (reglas),
- Detección de errores (depuración),
- “Objeto sorpresa” (cuando la regla falla).

> **Regla de oro en Infantil**: si hay tecnología, es puntual y mediada; el núcleo es el juego manipulativo y social.

Educación Primaria (6–12)

A) Aprender **para** la IA

Se alinea con la competencia digital: búsqueda y evaluación de información, creación de contenidos, seguridad, bienestar digital, ciudadanía digital y pensamiento computacional/crítico (Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo).

Qué hace el profesorado

- Enseña rutinas de verificación: *“¿Cómo lo compruebo?” “¿Qué evidencia tengo?”*
- Propone actividades donde el alumnado toma decisiones con datos simples (tablas, conteos, comparaciones).
- Diseña desde DUA: apoyos (ejemplos resueltos, plantillas, vocabulario) + reto (preguntas de por qué, casos nuevos) (Ley Orgánica 3/2020; Real Decreto 157/2022).

B) Aprender **sobre** la IA

Aquí sí ponemos palabras, siempre con ejemplos comprensibles:

- **Datos**: ejemplos que “alimentan” una decisión.
- **Modelo**: la “regla aprendida” a partir de ejemplos.
- **Error**: cuándo falla y por qué.
- **Sesgo**: cuando los ejemplos no representan bien y el resultado se vuelve desigual.

Tecnología (si se usa)

Copyright 2026

- IA generativa solo en modo demostración y con tareas cerradas: el aprendizaje está en **preguntar, contrastar y razonar**, no en “la respuesta” (UNESCO, 2023).
- Como brújula de competencias, AILit ayuda a concretar qué significa alfabetización en IA en etapas escolares (AI Literacy Framework, s. f.).

> **Regla de oro en Primaria:** si hay tecnología, que sea **acotada y mediada**, con propósito claro y siempre acompañada de actividades activas; el foco debería ser aprender con un uso **seguro, crítico y responsable**

Revision #1
Created 2026-01-21 16:37:23 CET by Maria
Updated 2026-01-21 16:37:23 CET by Maria

Copyright 2026