4.2. Ejemplos de uso en Historia.

El uso de IA en educación genera debate, pero, bien aplicada, puede ser una aliada poderosa. En Historia, permite acercar los contenidos a los alumnos de manera más visual, dinámica y, sobre todo, creativa. Además, facilita el desarrollo de competencias digitales y fomenta el pensamiento crítico cuando tienen que evaluar la fiabilidad de las respuestas. En el caso de la generación de imágenes, ha resultado ser una herramienta con un gran potencial en el aula.

Beneficios de la IA en Historia

Está claro, y nuestro alumnado pronto lo ha entendido así, que el acceso a fuentes de información es más rápido con la IA y, en un principio, se considera más eficiente. Sin embargo, es fundamental enseñarles a verificar las fuentes y contrastar la información, ya que esta no está exenta de sesgos y puede ofrecer datos inexactos o erróneos si no ha extraído la información de fuentes adecuadas. (Será bueno recordarles que en la web hay publicada información errónea).

Su labor es convertirse en vigilantes y asegurarse de que la información cumple con el rigor histórico, comprobando así que no pueden dejar todo en manos de la IA. Trabajar con los alumnos para recrear hechos históricos con imágenes, vídeos y narraciones interactivas hace que no solo comprendan mejor los eventos históricos, sino que también realicen un viaje inmersivo en ellos. Tendrán que adentrarse en el contexto, investigarlo y crearlo; deberán ser rigurosos con los hechos, las vestimentas, los accesorios...(aunque, por ahora, la IA no siempre colabora y no les ofrece exactamente lo que piden).

Ejemplos generales de uso

En la página del INTEF se proponen algunas opciones de uso muy interesantes.

> https://descargas.intef.es/cedec/proyectoedia/guias/contenidos/inteligencia_artificial/actividades_en_ciencias_sociales.html

- **Simulación de entrevistas históricas:** Se selecciona un personaje histórico como Mahatma Gandhi. Se preparan preguntas como "¿Cuál fue la estrategia detrás de la

desobediencia civil?". Estas preguntas se ingresan en ChatGPT para obtener respuestas simuladas. En este caso es conveniente utilizar la opción Custom instructions, tal como se explicó en la sección Mejorar ChatGPT, introduciendo en la parte superior algo así como: Eres Mahatma Gandhi, responde tal como él lo haría.

- **Modelado de negociaciones diplomáticas**: Se crea un escenario en el que varios países negocian un tratado de paz. La IA genera propuestas y contraofertas que los equipos deben considerar y responder.
- **Simulación de juicios históricos:** Por ejemplo, se simula el juicio a Juana de Arco con la IA actuando como el juez. Los participantes utilizan datos y argumentos históricos para defender o acusar.
- **Comparación de fuentes primarias y secundarias: S**e introduce un fragmento de un discurso de Martin Luther King en la IA, que luego genera un artículo de opinión basado en el discurso. Ambos textos se comparan en clase.
- **Análisis de teorías sociales:** Se ingresan las premisas de teorías como el capitalismo y el socialismo en la IA, que genera argumentos comparativos. Estos se utilizan como punto de partida para debates.

En otro apartado de esa misma web nos dan ejemplos de actividades más desarrolladas:

Desarrollo de escenarios hipotéticos: Resolución de problemas de contaminación ambiental

En esta actividad el alumnado creará un escenario hipotético que deberá analizar.

Objetivo:

Mejorar las habilidades de pensamiento crítico y toma de decisiones en los alumnos al enfrentarlos a un escenario hipotético de contaminación ambiental, generado con la ayuda de una herramienta de Inteligencia Artificial.

Público Objetivo:

Docentes de primaria y secundaria en asignaturas relacionadas con ciencias sociales, ciencias naturales o ética.

Herramientas Necesarias:

1. Ordenadores con acceso a Internet.

2. Software o plataforma en línea con capacidades de Inteligencia Artificial para simular situaciones de contaminación ambiental. Una opción podría ser utilizar chatbots programados para este fin.

Duración:

90 minutos

Desarrollo:

1. **Preparación Previa (15 minutos):**
   - El docente se familiariza con la herramienta de Inteligencia Artificial y prepara preguntas guía que ayuden a los alumnos a navegar por el escenario hipotético.
2. **Introducción (5 minutos):**
   - Se presenta el objetivo de la actividad y se explica el tema del escenario: contaminación ambiental en una comunidad.
3. **División de Grupos (5 minutos):**
   - Se divide la clase en grupos de 3-4 alumnos.
4. **Generación de Escenarios (10 minutos):**
   - Cada grupo accede a la herramienta de Inteligencia Artificial para recibir un escenario hipotético. Este escenario podría incluir datos como niveles de contaminación, fuentes de contaminación y efectos en la comunidad.

El prompt utilizado para crear el escenario es el siguiente:
Por favor, crea un escenario hipotético detallado sobre un problema de contaminación ambiental en una comunidad ficticia. Incluye información sobre las fuentes de contaminación, los niveles de contaminación, los actores involucrados y los posibles efectos a corto y largo plazo en la comunidad.

5. **Análisis de Escenarios (20 minutos):**
   - Los grupos deben analizar el escenario: identificar las causas de la contaminación, los actores involucrados y posibles efectos a corto y largo plazo.
   - Deben diseñar un plan de acción para mitigar la contaminación.
6. **Presentación (20 minutos):**
   - Los grupos presentan su análisis y plan de acción.
   - Se permite un tiempo para preguntas y respuestas con los demás grupos.
7. **Discusión Grupal (10 minutos):**
   - Reflexión sobre los distintos planes de acción propuestos, identificando méritos y áreas de mejora en cada uno.

Copyright 2026

Evaluación:

- Análisis del escenario e identificación de problemas: 40%
- Calidad y factibilidad del plan de acción: 30%
- Presentación y defensa del plan de acción: 20%
- Participación en la discusión grupal: 10%

Verificación de hechos históricos

Objetivos de Aprendizaje:

1. Desarrollar habilidades de pensamiento crítico en la evaluación de información generada por máquinas.
2. Fomentar la comprensión de las limitaciones tecnológicas asociadas con la generación de texto por IA.
3. Practicar operaciones matemáticas básicas y ejercicios de lógica para comparar los resultados con los generados por IA.

Duración:

50 minutos

Materiales Necesarios:

- Ordenadores con acceso a Internet
- Hojas de trabajo impresas o digitales para anotaciones

Procedimiento:

1. **Introducción (10 minutos):**
   - Breve exposición sobre la naturaleza de la IA generativa de texto y su aplicabilidad en diversos campos.
   - Presentación de fortalezas y debilidades comunes en modelos de IA, con énfasis en errores relacionados con fechas, lugares, cálculos matemáticos y preguntas de lógica.
2. **Demostración (5 minutos):**
   - Exhibición en tiempo real del uso de un modelo de IA para generar texto, con base en un conjunto predefinido de preguntas relacionadas con fechas, lugares y hechos históricos.

Copyright 2026

3. **Actividad Grupal (20 minutos):**
   - División de los participantes en grupos pequeños y distribución de hojas de trabajo que contienen preguntas similares a las de la demostración.
   - Instrucción para que cada grupo utilice el modelo de IA con el fin de obtener respuestas a las preguntas en sus hojas de trabajo.
   - Paralelamente, se alienta a los participantes a buscar las respuestas correctas utilizando recursos confiables.
4. **Discusión Grupal (10 minutos):**
   - Convocatoria a una discusión colectiva sobre las respuestas obtenidas tanto por la IA como por los participantes.
   - Planteamiento de interrogantes como: ¿Qué errores se observaron en las respuestas generadas por la IA? ¿Cómo se comparan estos errores con las respuestas de los participantes? ¿Qué se aprendió acerca de las limitaciones de la IA?
5. **Reflexión (5 minutos):**
   - Instrucción para que los participantes redacten una breve reflexión sobre el aprendizaje adquirido durante la actividad y su aplicabilidad en contextos más amplios, como la evaluación crítica de la información en línea.

Evaluación:

- Grado de participación en la discusión colectiva.
- Calidad de la reflexión escrita sobre los aprendizajes de la actividad.

El uso de IA en educación genera debate, pero, bien aplicada, puede ser una aliada poderosa. En Historia, permite acercar los contenidos a los alumnos de manera más visual, dinámica y, sobre todo, creativa. Además, facilita el desarrollo de competencias digitales y fomenta el pensamiento crítico cuando tienen que evaluar la fiabilidad de las respuestas. En el caso de la generación de imágenes, ha resultado ser una herramienta con un gran potencial en el aula.

Beneficios de la IA en Historia

Está claro, y nuestro alumnado pronto lo ha entendido así, que el acceso a fuentes de información es más rápido con la IA y, en un principio, se considera más eficiente. Sin embargo, es fundamental enseñarles a verificar las fuentes y contrastar la información, ya que esta no está exenta de sesgos y puede ofrecer datos inexactos o erróneos si no ha extraído la información de fuentes adecuadas. (Será bueno recordarles que en la web hay publicada información errónea).

Copyright 2026

Su labor es convertirse en vigilantes y asegurarse de que la información cumple con el rigor histórico, comprobando así que no pueden dejar todo en manos de la IA. Trabajar con los alumnos para recrear hechos históricos con imágenes, vídeos y narraciones interactivas hace que no solo comprendan mejor los eventos históricos, sino que también realicen un viaje inmersivo en ellos. Tendrán que adentrarse en el contexto, investigarlo y crearlo; deberán ser rigurosos con los hechos, las vestimentas, los accesorios...(aunque, por ahora, la IA no siempre colabora y no les ofrece exactamente lo que piden).

Detectives históricos con IA

¿En qué consiste la actividad del «Detective Histórico IA»?

1. **Creación de un misterio histórico**: El profesor, con ayuda de herramientas de IA, crea un enigma basado en eventos históricos reales. Este misterio puede involucrar documentos perdidos, eventos inexplicados o personajes históricos enigmáticos.
2. **Generación de evidencias**: Utilizando IA, se crean diversas «pruebas» históricas, como cartas, informes oficiales, testimonios y artículos de periódicos de la época.
3. **Investigación guiada**: Los estudiantes, trabajando en equipos, utilizan herramientas de IA como ChatGPT para analizar las evidencias, generar hipótesis y reconstruir los eventos históricos.
4. **Resolución colaborativa**: A medida que la investigación avanza, los equipos comparten sus hallazgos, debaten teorías y trabajan juntos para resolver el misterio.
5. **Reflexión y contextualización**: Finalmente, los estudiantes relacionan su investigación con el contexto histórico más amplio, reflexionando sobre cómo esta experiencia ha profundizado su comprensión del período estudiado.

Esta actividad no solo hace que la historia cobre vida, sino que también desarrolla habilidades críticas para el siglo XXI, como el análisis de fuentes, el pensamiento crítico, la alfabetización digital y el trabajo en equipo.

Toda la información y explicación paso a paso con ejemplos en:

> https://educahistoria.com/el-detective-historico-ia-resolviendo-misterios-del-pasado/

Chat Historia

La plataforma **ChatHistoria** ha publicado recientemente una guía técnica titulada **"Cómo usar la IA para enseñar Historia de forma efectiva".** Esta guía trasciende la mera automatización de tareas. Se centra en el desarrollo de **competencias históricas clave**, tales como:

- **Pensamiento crítico:** Análisis de sesgos y validación de fuentes en entornos digitales.
- **Contextualización:** Uso de modelos de lenguaje para profundizar en la multicausalidad de los procesos históricos.
- **Eficiencia en el diseño instruccional:** Optimización de la planificación y creación de materiales didácticos adaptados a la diversidad del aula.

Aplicación Práctica: De la Teoría al Aula

Para ilustrar el potencial de estas directrices, proponemos tres aplicaciones prácticas que elevan el estándar de la enseñanza histórica:

1. Simulación de Diálogo Histórico (Role-playing)

A través de un diseño de *prompt* estructurado, el docente puede configurar la IA para que actúe como una figura histórica (ej. **Julio César** en el cruce del Rubicón).

- **Objetivo:** Los estudiantes deben realizar una entrevista basada en evidencias para identificar las motivaciones políticas y estratégicas del personaje, fomentando la empatía histórica y el análisis de la toma de decisiones.

2. Auditoría de Veracidad y Análisis de "Alucinaciones"

La IA puede generar textos históricos con errores deliberados (anacronismos o datos erróneos).

- **Objetivo:** El alumnado actúa como auditor, contrastando la información generada con fuentes bibliográficas académicas. Esta actividad refuerza la competencia de verificación de datos, crucial en la era de la desinformación.

3. Análisis de Historia Contrafactual (*What if...?*)

Plantear escenarios alternativos (ej. "*¿Cuál habría sido el impacto geopolítico si la Armada Invencible hubiera tenido éxito?*").

- **Objetivo:** Utilizar la respuesta de la IA como base para un debate sobre la contingencia histórica, evaluando si el modelo ignora variables económicas, sociales o climáticas fundamentales.

> **Conclusión:** La IA no sustituye la labor del historiador o el docente; actúa como un catalizador que permite a los estudiantes interactuar con el pasado de manera más dinámica y analítica. La propuesta de **ChatHistoria** es un excelente punto de partida para una implementación ética y productiva en el currículo de Geografía e Historia.

Consulte la guía completa en ChatHistoria.com

Revision #10
Created 2026-01-02 17:41:35 CET by Javier Anzano
Updated 2026-03-24 17:28:33 CET by Javier Anzano

Copyright 2026