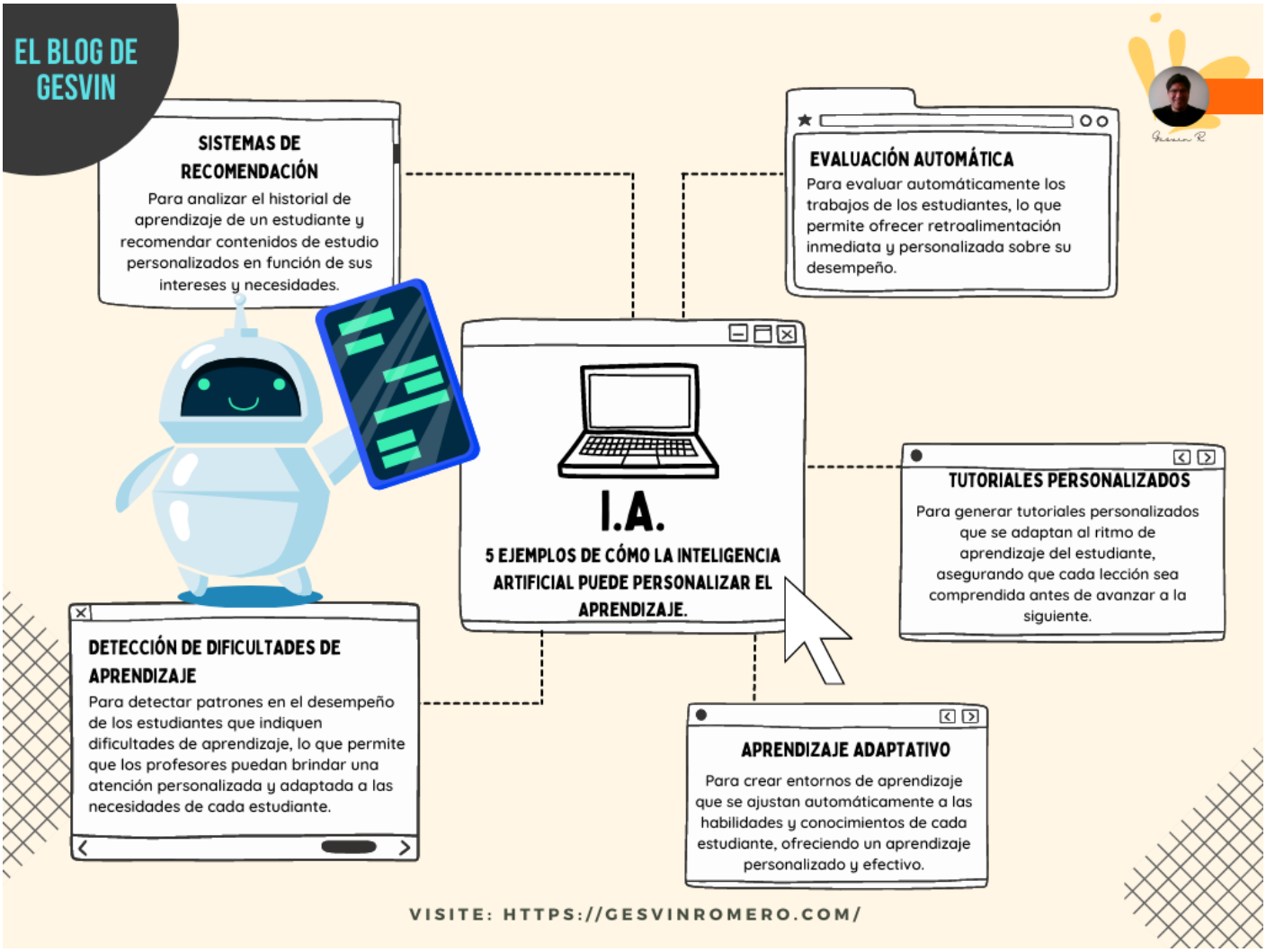
6.3.2. ¿Robótica e Inteligencia Artificial para nuestra asignatura?

Por un lado, la robótica por la dificultad de incorporarla a asignaturas del ámbito sociolingüistico, pero existen algunos ejemplos de su aplicación:

- ROBÓTICA EDUCATIVA DESDE EL ÁREA DE LENGUA
- REFLEXIÓN SOBRE ROBÓTICA Y FILOSOFIA
- ROBÓTICA E HISTORIA. UN CASO PRÁCTICO

Copyright 2026



Por otro lado, la Inteligencia Artificial que es, con toda seguridad, uno de los temas más controvertidos en el ámbito educativo actual. Pero no debemos verla como una enemiga sino como una aliada a la que recurrir en ciertas ocasiones. Dada la controversia sobre su uso, aplicación, riesgos... adjuntamos un enlace a un articulo de la UNESCO sobre el tema.

Incluimos también las últimas consideraciones de la UE sobre el uso de la inteligencia artificial en educación:

https://drive.google.com/file/d/11kE7yZCnH_7325YNqxiN__b_SsEpyN4/preview

> Más información en el libro de CATEDU: La IA en educación. Una aproximación práctica

Estas son algunas de sus posibles aplicaciones en el aula:

https://view.genial.ly/64f055e80349b70011223275

https://view.genial.ly/64f491b56027fe00188fcdc8

Señalamos ejemplos de herramientas especificas para aplicar en el aula

Copyright 2026

Herramientas de generación de texto

https://view.genial.ly/64edb61fb40d6c0012038eba

https://view.genial.ly/64edb61fb40d6c0012038eba

Por último incluimos algunos ejemplos de su uso por parte del profesorado del ámbito.

LENGUA

Inteligencia Artificial y escritura creativa

https://www.youtube.com/embed/h0pP3GkhhHA

Copyright 2026

LATÍN

Inteligencia artificial para aprender latín

TIKTOK E INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN CLASE DE LATÍN DE 4º

FILOSOFIA

Inteligencia Artificial en el aula de Filosofía

Actividad con ChatGPT en Filosofía de 4º de ESO

HISTORIA

https://code.intef.es/experiencias_aula/inteligencia-artificial-y-la-historia-de-espana/

https://www.youtube.com/embed/NmUIck6qSR4

Guía para docentes: "Cómo trabajar las FUENTES HISTÓRICAS con la ayuda de ChatGPT" - educahistoria

https://drive.google.com/file/d/1EJyyuPJzDsV8LF9ryleCpjRmCVzHPY2O/preview

GEOGRAFIA

AI for Oceans

Copyright 2026

Geo Inteligencia Artificial (GeoIA) y el futuro de los datos geográficos

Probando la inteligencia artificial de ChatGPT aplicada a los SIG

Geobit: La IA en la clase de Geografía

Copyright 2026

Menciones PIED 2002

GEOBIT: LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA CLASE DE GEOGRAFÍA

Introducción

En marco de los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) de Educación Digital, Programación y Robótica, dispone facilitar la integración del acceso y dominio de las tecnologías de la información y la comunicación en los contenidos curriculares indispensables para la inclusión en la sociedad digital. Con el fin de promover la alfabetización digital, entendida como el desarrollo del conjunto de competencias y capacidades necesarias para que los estudiantes puedan integrarse plenamente en la cultura digital.
Así en la enseñanza de la geografía escolar incorpora variadas herramientas digitales , en donde los adolescentes pueden aprender de una manera más creativa fomentado la curiosidad y la autonomía. Esto les ayudará a comprender mejor el mundo en el que viven y les proporcionará una mayor perspectiva global de los cambios producidos en los albores de la cuarta revolución industrial .

Objetivos

- Diseñar un producto digital sensibilizando sobre las problemáticas ambientales en las ciudades.
- Interactuar con un generador AI de imágenes.
- Debatir en grupo sobre las problemáticas ambientales urbanas.

Dificultades

- Desconocimiento de herramientas digitales.
- Deconstruir esquemas de aprendizaje tradicionales.
- Cambio comportamental sobre el uso de netbooks/ celulares (del ocio al aprendizaje proactivo)

Aprendizajes esperados

- Comprensión de conceptual de contenido curricular de la asignatura (PROBLEMÁTICAS AMBIENTALES EN LOS ESPACIOS URBANOS)
- Manejo de herramientas digitales.
- Trabajo colaborativo.
- Comprensión de la IA aplicada.

Recursos

- Netbooks.
- Pantalla digitales.
- Generador de imágenes AI StudioDream.
- Software Canvas.
- Instagram

Características de la Institución

- Ubicada en el barrio de Chacarita,
- Espacialidades en Mecánica, Automotores y Computación.
- Cuentan con recursos provistos por el programa Secundaria del Futuro

Experiencia

Se planificó un una serie de módulos para organizar la apropiación de aprendizajes.
Módulo 1: Apropiación de conocimientos sobre las PROBLEMÁTICAS AMBIENTALES EN LOS ESPACIOS URBANOS.
Se realiza una exposición sobre los conceptos de Gentrificación, Espacios Verdes y Contaminación en los espacios urbanos. luego se hizo un trabajo de investigación con fuentes digitales, teniendo como pregunta problema ¿Cómo las problemáticas ambientales urbanas afectan nuestra cotidianeidad?.

Módulo 2: Introducción a la IA.
Se expuso un breve video explicando la AI y como sus usos (actuales y futuros) donde se detalla los conceptos fundamentales (Aprendizaje Automático, Robótica, Retos y cuestiones Ética). Luego se realizo un debate sobre lo expuesto teniendo en cuenta las preguntas ¿La IA provocara un cambio socio- económico? ¿La IA podrá superar la inteligencia Humana? ¿La IA se aplica en nuestras vidas cotidianas?.

Módulo 3 : Taller de elaboración digital. (Evaluación en base a proyectos)
Se realiza la experiencia con la IA DreamStudio de diseño de imágenes y la elaboración de posts con CANVAS, donde los estudiantes aprendieron su manejo y aplicabilidad. La evaluación consistió en dos alterativas: a) Elaboración de un post con un mensaje para el cuidado del medio urbano. b) Elaboración de un imagen con la IA y la explicación lo que está entendió sobre los conceptos dados.

Copyright

CIENCIAS SOCIALES

https://educahistoria.com/10-prompts-basicos-con-chatgpt-para-ciencias-sociales/

Revision #15
Created 2023-06-23 11:50:02 CEST by Javier Anzano
Updated 2024-03-06 13:25:16 CET by Javier Anzano

Copyright 2026