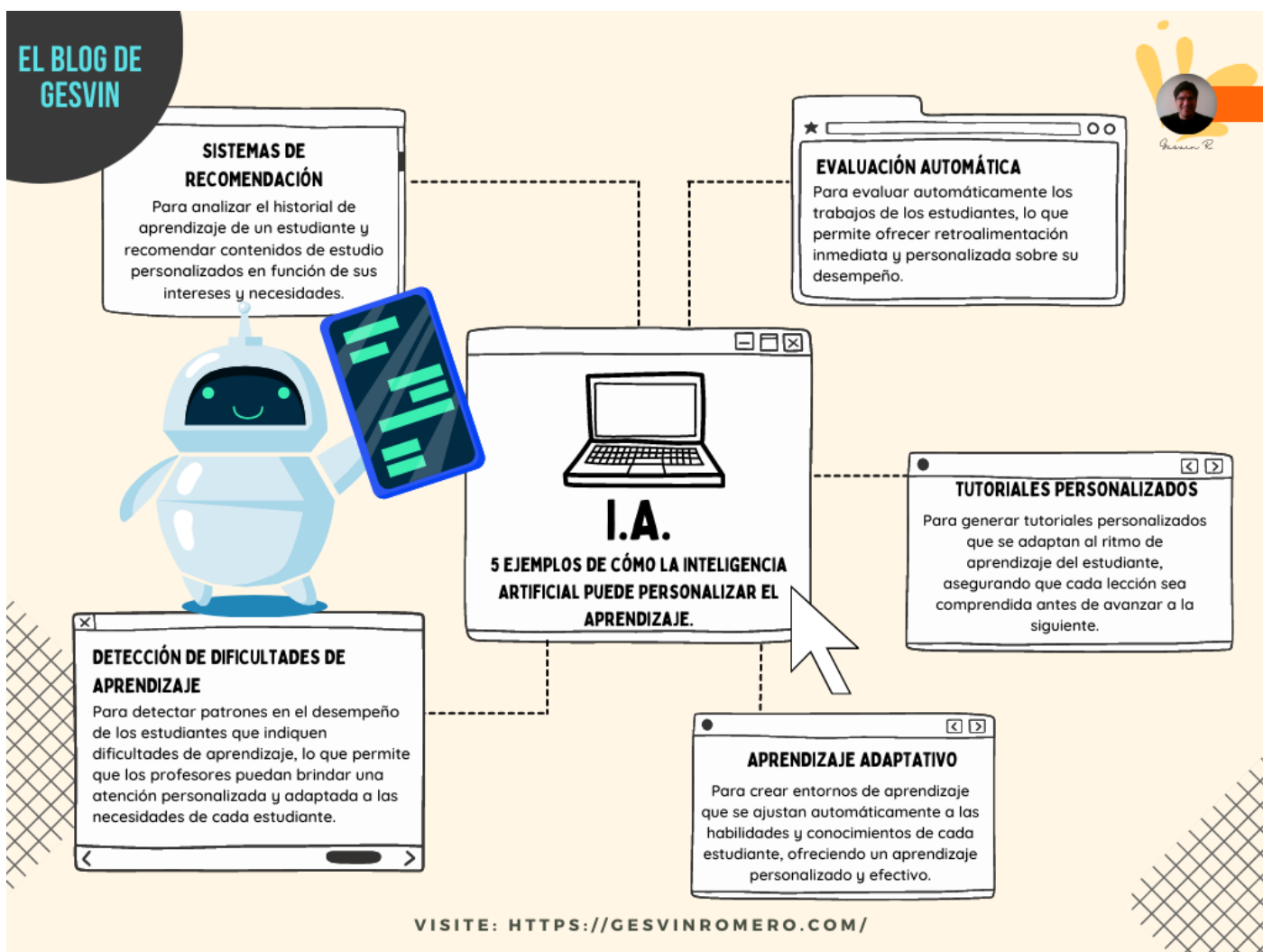


6.3.2. ¿Robótica e Inteligencia Artificial para nuestra asignatura?

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

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



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 [artículo 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 específicas para aplicar en el aula

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>

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/NmUlck6qSR4>

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

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

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 fomentando 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,
- Especialidades en Mecánica, Automotores y Computación.
- Cuentan con recursos provistos por el programa Secundaria del Futuro

Experiencia

Se planificó una serie de módulos para organizar la apropiación de aprendizajes.

Módulo 1: Aproximación 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 cotidianidad?.

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 realizó un debate sobre lo expuesto teniendo en cuenta las preguntas ¿La IA provocará 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 alternativas: a) Elaboración de un post con un mensaje para el cuidado del medio urbano. b) Elaboración de una imagen con la IA y la explicación de lo que está entendiendo sobre los conceptos dados.

CIENCIAS SOCIALES

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

Revision #15

Created 23 June 2023 11:50:02 by Javier Anzano

Updated 6 March 2024 13:25:16 by Javier Anzano