

De 12 a 18 años

Crea algo que puedas defender.



La IA puede ayudar a desarrollar un proyecto. El alumnado aprende a responsabilizarse de sus ideas, evidencias e impacto, desde el primer borrador hasta explicar sus decisiones.

Qué vamos a trabajar

- Convertir una idea propia en un encargo creativo claro.
- Comprobar afirmaciones y distinguir evidencias de respuestas convincentes.
- Reconocer la ayuda de la IA y defender decisiones creativas propias.

Así es la sesión

01 Definir el proyecto

Elegir una historia, imagen o concepto de prototipo sencillo de juego.
Definir propósito, público y límites para la ayuda de la IA.

02 Crear y cuestionar

Revisar un borrador generado, identificar una afirmación o suposición que comprobar y mejorarlo mediante decisiones humanas.

03 Explicar las decisiones

Presentar el concepto, describir los cambios y distinguir la aportación del alumnado de la ayuda de la IA.

Los detalles prácticos

60 minutos, con preguntas incluidas.

Aula: hasta 25 alumnos. Aforo de
asamblea acordado aparte.

Español o inglés. Online o presencial.

EE. UU. y Latinoamérica; viaje acordado
aparte.

Supervisión del centro y pantalla.
Dispositivos individuales opcionales.

Criterio desde el principio

Sin datos personales ni confidenciales en
las instrucciones. Las herramientas
respetan las normas del centro y las
edades de uso; se ofrecen demostraciones
sin cuentas del alumnado.

Qué se lleva el grupo

Un concepto o borrador inicial con una explicación de las decisiones. La sesión prioriza el razonamiento sobre un producto terminado.

A la medida de tu grupo

De 12 a 14 años, instrucciones estructuradas y revisión conjunta. De 15 a 18, mayor profundidad en fuentes, autoría y decisiones de proyecto.