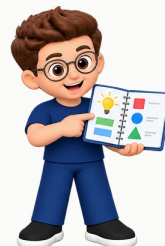


Docentes · diseño de actividades

Ideas que enseñan.



Primero, el aprendizaje. Explora cómo la IA puede apoyar una actividad sin sustituir el pensamiento que el alumnado necesita desarrollar por sí mismo.

Qué vamos a trabajar

- Conectar el uso de IA con un objetivo de aprendizaje claro.
- Adaptar ejemplos y apoyos manteniendo un reto significativo.
- Elegir evidencias de evaluación que hagan visible el razonamiento.

Así es la sesión

01 Partir del objetivo

Seleccionar un objetivo y qué parte debe resolver el alumnado de forma autónoma. Decidir si la IA aporta valor educativo.

02 Construir la actividad

Esbozar una secuencia adecuada a la edad con instrucciones, ejemplos y apoyos. Incorporar comparación y revisión de resultados.

03 Hacer visible el aprendizaje

Definir cómo explicar decisiones, mostrar el proceso y reconocer ayudas. Revisar la propuesta con otros docentes.

Los detalles prácticos

Duración, equipo y alcance acordados con el centro.

Español o inglés. Online o presencial.

EE. UU. y Latinoamérica; viaje y logística acordados aparte.

Elegir una tarea o pregunta del centro. Acceso a herramientas acordado antes.

Criterio desde el principio

Diseño acorde a las normas del centro, edades y acceso. Se incluye una vía sin cuentas personales de IA y se mantiene la supervisión docente.

Qué se lleva el grupo

Un esquema de actividad con objetivos, límites de uso de IA y una forma de observar el razonamiento del alumnado.

A la medida de tu grupo

Los ejemplos pueden centrarse en una materia, etapa o proyecto interdisciplinar. El nivel de uso de herramientas se acuerda con el equipo.