

# IA GENERATIVA PARA LA MEJORA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE



**PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA**

2025/2027

---

# TABLA DE CONTENIDO

## JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

la inteligencia artificial

la inteligencia artificial generativa en la docencia

La inteligencia artificial para la mejora educativa del alumnado

OBJETIVOS ESPECÍFICOS QUE SE HAN PRETENDIDO  
ALCANZAR CON EL PROYECTO

ACTUACIONES REALIZADAS EN EL CURSO 2025/2026

EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Curso 2025/2026

VOCABULARIO IA

PARTICIPANTES EN EL PROYECTO

---

# JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

---

## LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

La inteligencia artificial (IA) se ha convertido en una fuerza transformadora en numerosos campos y sectores, ofreciendo beneficios que trascienden las barreras profesionales y alcanzan a la ciudadanía en general. En el ámbito profesional, la IA puede ayudar a mejorar la eficiencia y la precisión en una amplia gama de tareas. Por ejemplo, en la medicina, la IA puede analizar grandes cantidades de datos médicos para

ayudar a los profesionales de la salud a diagnosticar enfermedades con mayor precisión y rapidez. En la ingeniería, los algoritmos de IA pueden optimizar el diseño de sistemas y estructuras, mejorando la seguridad y reduciendo los costos. En el ámbito financiero, la IA puede predecir tendencias del mercado y gestionar riesgos, lo que permite a las empresas tomar decisiones más informadas y estratégicas.

---

## LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA EN LA DOCENCIA

La inteligencia artificial generativa puede ser una herramienta revolucionaria en el desarrollo de la función docente y la mejora de la educación. Esta tecnología permite crear contenido nuevo y original a partir de datos existentes, lo que ofrece una amplia

gama de aplicaciones en el ámbito educativo.

En primer lugar, la IA generativa puede ayudar al profesorado a personalizar la enseñanza para cada alumno y alumna. Mediante el análisis de datos de rendimiento y comportamiento, esta tecnología

puede generar materiales didácticos adaptados a las necesidades y capacidades individuales de los estudiantes. Este enfoque personalizado no solo mejora la comprensión y el rendimiento, sino que también mantiene a los estudiantes más motivados y comprometidos.

Además, la IA generativa puede automatizar la creación de recursos educativos, como ejercicios, exámenes y simulaciones interactivas. Esto reduce la carga de trabajo del profesorado, permitiéndoles dedicar más tiempo a la interacción directa con el alumnado y a la atención personalizada. Por ejemplo, un sistema de IA puede generar preguntas de evaluación basadas en los temas cubiertos en clase y en el nivel de dificultad adecuado para cada grupo de estudiantes.

Otra aplicación importante es la generación de feedback instantáneo y detallado. La IA puede analizar las respuestas de los estudiantes en tiempo real y

proporcionar comentarios específicos sobre sus errores y aciertos. Esto permite al alumnado corregir sus errores de inmediato y aprender de ellos, mejorando así su proceso de aprendizaje.

En la formación del profesorado, la IA generativa puede crear escenarios de enseñanza simulados, donde los profesores pueden practicar y mejorar sus habilidades pedagógicas en un entorno controlado. Estos simuladores pueden replicar situaciones de aula complejas y proporcionar feedback sobre el desempeño del docente, facilitando un desarrollo profesional continuo y eficaz.

Finalmente, la IA generativa también puede contribuir al desarrollo de contenido educativo inclusivo y accesible. Puede crear materiales en múltiples formatos y lenguajes, facilitando el acceso a la educación para estudiantes con diferentes necesidades y contextos culturales.

---

## **LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA LA MEJORA EDUCATIVA DEL ALUMNADO**

En un mundo cada vez más digitalizado, la inteligencia artificial (IA) se ha convertido en una herramienta crucial en diversos

ámbitos, incluido el educativo. Enseñar al alumnado a utilizar la IA de manera efectiva para su aprendizaje no solo los prepara para un futuro tecnológico, sino que

también potencia sus habilidades y competencias en el presente.

Al enseñar a los estudiantes a interactuar con sistemas de IA, se les ofrece una educación más ajustada a sus ritmos de aprendizaje, intereses y desafíos específicos, mejorando así su rendimiento académico y su motivación.

Enseñar a los estudiantes a utilizar herramientas de IA para organizar su tiempo y gestionar sus tareas de manera más eficiente. Esto no solo mejora su productividad, sino que también les enseña competencias de gestión del tiempo que son cruciales para su futuro profesional.

Vivimos en la era de la información, y las competencias digitales son fundamentales para el éxito en cualquier campo profesional. Al integrar la IA en el proceso de aprendizaje, los estudiantes desarrollan habilidades tecnológicas avanzadas, como el análisis de datos, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Estos conocimientos no solo son valiosos en el ámbito educativo, sino que también les proporcionan una ventaja competitiva en el mercado laboral.

La IA generativa, en particular, puede ser una poderosa herramienta para fomentar la creatividad y la innovación del alumnado. Al aprender a utilizar tecnologías que crean contenido nuevo a partir de datos existentes, el alumnado puede explorar nuevas

ideas y enfoques en sus proyectos y tareas. Esto no solo amplía sus horizontes creativos, sino que también les enseña a pensar fuera de los esquemas convencionales y a encontrar soluciones innovadoras a los problemas.

La IA también facilita la inclusión social y la accesibilidad en el ámbito educativo. Los asistentes virtuales pueden ayudar a los estudiantes con discapacidades a interactuar con la tecnología de manera más intuitiva y efectiva. Los sistemas de traducción automática pueden romper las barreras lingüísticas, permitiendo una comunicación más fluida entre estudiantes de diferentes culturas y lenguas. Al enseñar a los estudiantes a utilizar estas herramientas, se promueve una educación más inclusiva y equitativa para todos.

El mundo laboral está cambiando rápidamente, y la capacidad de adaptarse a nuevas tecnologías es crucial para el éxito profesional. Al enseñar a los estudiantes a utilizar la IA de manera efectiva, se les equipa con las herramientas y conocimientos necesarios para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Además, se les prepara para desempeñar roles de liderazgo en un mundo cada vez más impulsado por la tecnología.

La capacidad de la IA para proporcionar feedback instantáneo sobre el desempeño del alumnado es una de sus ventajas más

significativas. Este feedback detallado permite al alumnado a corregir sus errores en tiempo real y aprender de ellos de manera más efectiva. Asimismo, el profesorado puede utilizar estos datos para

ajustar sus métodos de enseñanza y abordar las áreas donde el alumnado necesita más apoyo. Esto fomenta una cultura de mejora continua tanto para los estudiantes como para los educadores.

---

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS QUE SE HAN PRETENDIDO ALCANZAR CON EL PROYECTO

- a) Crear contenido de calidad como apoyo del desarrollo de situaciones de aprendizaje en diferentes áreas o materias.*
  - b) Conocer diferentes herramientas que ayuden al profesorado en su proceso de enseñanza.*
  - c) Enseñar al alumnado a utilizar herramientas de IA para organizar su tiempo y gestionar sus tareas de manera más eficiente, mejorando su productividad y desarrollando competencias de gestión del tiempo cruciales para su futuro profesional.*
  - d) Integrar la IA en el proceso de aprendizaje para que el alumnado desarrolle habilidades tecnológicas avanzadas, como el análisis de datos, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, proporcionando una ventaja competitiva en el mercado laboral.*
  - e) Utilizar asistentes virtuales y sistemas de traducción automática para ayudar al alumnado con discapacidades o inmigrantes y romper barreras lingüísticas, promoviendo una educación más inclusiva y equitativa.*
  - f) Proporcionar feedback instantáneo y detallado sobre el desempeño del alumnado, permitiendo correcciones en tiempo real y una cultura de mejora continua tanto para estudiantes como para el profesorado.*
  - g) Capacitar al alumnado para crear contenido digital de calidad, incluyendo textos, videos, gráficos y otros formatos, fortaleciendo sus competencias de comunicación y creatividad.*
-

- h) Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo a través de plataformas digitales, desarrollando habilidades interpersonales y de comunicación en entornos virtuales.*
- i) Desarrollar competencias de resolución de problemas y pensamiento crítico mediante el uso de tecnologías digitales, ayudando a los estudiantes a abordar desafíos complejos de manera efectiva y creativa.*
- j) Preparar al alumnado para adaptarse a nuevas tecnologías y entornos digitales en constante evolución, asegurando su capacidad para mantenerse actualizados y competitivos en el mercado laboral.*

---

## ACTUACIONES REALIZADAS EN EL CURSO 2025/2026

En este primer curso escolar del proyecto nos hemos dedicado a introducirnos en el mundo de la IA generativa, conocer herramientas e implementar materiales y actividades en nuestras asignaturas o ámbitos.

Comenzamos creando un grupo de trabajo en Moodle desde el que hemos añadido recursos relacionados con la IA. Cada miembro del grupo ha ido aportando diferentes IA, incluyendo su identificación, su dirección web para su localización, su formato de gratuidad y una descripción de lo que se puede realizar con ella.

Seguidamente se han incluido algunos productos elaborados por la IA y que han sido de utilidad en nuestra práctica docente.

---

Nombre de la herramienta: **Chat GPT**

### **¿Qué es Chat GPT?**

Es un modelo de inteligencia artificial desarrollado por OpenAI. Funciona como un asistente virtual con el que puedes conversar de manera natural. Está

diseñado para responder preguntas complejas, redactar textos, escribir código de programación y ayudarte a aprender sobre casi cualquier tema en segundos.

Principales aplicaciones.

- *Redacción: Escribe correos, artículos, poemas o ensayos.*
- *Programación: Escribe, corrige y explica código en múltiples lenguajes (Python, JavaScript, etc.).*
- *Educación y estudio: Explica conceptos difíciles en términos sencillos o **traduce idiomas**.*
- *Lluvia de ideas: Sugiere ideas de negocio, planes de viaje o recetas de cocina.*

Es una aplicación que tiene parte gratuita y parte de pago.

Para la asignatura de Educación Física se ha utilizado para crear:

Fichas de evaluación

**MISIÓN RESCATE 1**  
**¿QUÉ HARÍAS?**  
Lee la situación y ORDENA las acciones del 1 al 6.  
Estás en el patio. Un compañero se cae de la bicicleta. Tiene una herida sangrante en la rodilla y está muy nervioso.  
☐ Llamar al 112 inmediatamente.  
☐ Limpiar la herida.  
☐ Comprobar que el lugar es seguro.  
☐ Tranquilizar al compañero.  
☐ Ponerse guantes si están disponibles.  
☐ Cubrir la herida.  
**PISTA**  
Recuerda la secuencia PAS: Proteger, Avisar, Socorrer.

**MISIÓN RESCATE 2**  
**ESCAPE ROOM DE ERRORES**  
Lee el caso y detecta los ERRORES.  
Después, escribe cómo aplicarías RICE correctamente.  
**Caso:**  
Marta se tuerce el tobillo jugando al baloncesto. Estas son las cosas que hace:  
 • Sigue jugando.  
 • Se da una ducha caliente.  
 • Se masajea con fuerza.  
 • No descansa.  
 1. ¿Qué errores ha cometido?  
 2. Aplica RICE correctamente.  
 R - Reposo:  
 I - Hielo:  
 C - Compresión:  
 E - Elevación:

**MISIÓN RESCATE 3**  
**DETECTIVE DEL ATRAGANTAMIENTO**  
Lee cada caso y responde.  
**CASO A**  
Pedro está comiendo y de repente empieza a toser con fuerza. Puede hablar y respirar.  
 1. ¿Atragantamiento leve o grave?  
 2. ¿Qué actuación corresponde?  
**CASO B**  
Lucía está comiendo y de repente no puede hablar, no puede toser ni respirar y se lleva las manos al cuello.  
 1. ¿Atragantamiento leve o grave?  
 2. ¿Qué actuación corresponde?  
 PISTA: Si puede toser con fuerza → animar a toser. Si no puede hablar, toser ni respirar → pedir ayuda y actuar.

**MISIÓN RESCATE 4**  
**VERDADERO O FALSO GIGANTE**  
Escucha cada afirmación y levanta la tarjeta VERDE si es verdadera o la tarjeta ROJA si es falsa.  
 1. Se debe echar alcohol directamente sobre cualquier herida. (V/F)  
 2. La primera letra de PAS es Proteger. (V/F)  
 3. El hielo debe colocarse directamente sobre la piel. (V/F)  
 4. Si una persona atragantada puede toser, debe seguir tosiendo. (V/F)  
 5. Ante una emergencia grave se llama al 112. (V/F)  
 Cada respuesta correcta suma puntos para tu equipo!

**MISIÓN RESCATE 5**  
**PERSONA INCONSCIENTE QUE SI RESPIRA**  
**POSICIÓN LATERAL DE SEGURIDAD**  
Ordena los pasos para colocar a la persona en Posición Lateral de Seguridad.  
 1. Coloca el brazo más cercano formando un ángulo recto con el cuerpo, con la palma de la mano hacia arriba.  
 2. Coloca el dorso de la otra mano contra la mejilla más cercana.  
 3. Tira de la rodilla más lejana para girar el cuerpo hacia ti.  
 4. Coloca la mano que queda arriba bajo la mejilla para mantener la cabeza inclinada.  
 5. Asegúrate de que la vía aérea esté abierta y que respire.  
 6. Comprueba que el entorno es seguro y llama al 112 si es necesario.  
 RECUERDA: Ve comprobando que respira mientras llega la ayuda.

**MISIÓN RESCATE 6**  
**PERSONA INCONSCIENTE QUE NO RESPIRA**  
**RCP**  
Ordena los pasos para realizar la Reanimación Cardiopulmonar (RCP).  
 1. Comprueba que no responde y que no respira (o no respira con normalidad).  
 2. Llama al 112 o pide a alguien que lo haga y trae un DEA si hay disponible.  
 3. Da 30 compresiones en el centro del pecho, con la persona tumbada boca arriba.  
 4. Abre la vía aérea: inclina la cabeza hacia atrás y eleva la barbilla.  
 5. Da 2 ventilaciones (boca a boca) si estás entrenado y se sienten capar.  
 6. Repite ciclos de 30 compresiones y 2 ventilaciones hasta que llegue la ayuda o la persona responda.  
 RECUERDA: Comprime fuerte y rápido: 100-120 compresiones por minuto.

**MISIÓN RESCATE 7**  
**ACTUACIÓN ANTE UN GOLPE DE CALOR**  
Ordena los pasos para actuar correctamente.  
 1. Llévate a la persona a un lugar fresco y a la sombra.  
 2. Refrészale: aplica paños húmedos con agua fresca en frente, cuello, axilas e ingles y utiliza un ventilador si es posible.  
 3. Ofrece agua fresca en pequeños sorbos si está consciente y puede beber.  
 4. Llama al 112 si presenta síntomas graves (confusión, vómitos, piel muy caliente, pérdida de conocimiento... ).  
 5. Afloja la ropa y mantenla en reposo.  
 RECUERDA: Actúa rápido, puede salvar una vida.

**PUNTUACIÓN POR ESTACIÓN**

| Misión | 1     | 2     | 3     | 4     | 5     | 6     | 7     | TOTAL  |
|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
|        | ___/4 | ___/4 | ___/4 | ___/5 | ___/6 | ___/6 | ___/5 | ___/34 |

Infografías

# GOLPE DE CALOR

ACTÚA RÁPIDO, PUEDE SALVAR UNA VIDA

## ¿QUÉ ES?

El golpe de calor ocurre cuando el cuerpo se sobrecalienta y no puede bajar su temperatura.

## ¿CÓMO RECONOCERLO?



Dolor de cabeza y mareo



Náuseas o vómitos



Piel caliente, seca y roja



Pulso rápido



Confusión o desorientación



ANTE CUALQUIER DUDA, LLAMA AL **112**



## QUÉ HACER

### 1 ALÉJALO DEL CALOR



Llévalo a un lugar fresco, a la sombra o en un sitio ventilado.

### 2 RECUÉSTALO Y ELEVA SUS PIERNAS



Así ayudas a que mejore la circulación y se sienta mejor.

### 3 REFRÉSCALE EL CUERPO



Usa paños húmedos con agua fría en la frente, cuello, axilas e ingles. Si tienes abanico o ventilador, úsalo.

### 4 OFRÉCELE AGUA



Dale agua fresca en pequeños sorbos si está consciente y puede beber. No bebidas azucaradas ni con cafeína.

### 5 OBSERVA Y PIDE AYUDA



Si no mejora en pocos minutos, si vomita, pierde el conocimiento o parece peor, llama al 112.



## QUÉ NO HACER

### NO LO DEJES SOLO



Puede empeorar rápidamente.

### NO LE DES BEBIDAS ALCOHÓLICAS NI ENERGÉTICAS



Empeoran la deshidratación.

### NO LO REFRESQUES CON AGUA HELADA NI HIELO DIRECTO



Puede provocar cambios bruscos en su cuerpo.

### NO HAGAS EJERCICIO NI LO MUEVAS EN EXCESO



Necesita reposo para recuperarse.

### NO ESPERES A VER SI SE LE PASA



Actuar rápido marca la diferencia.

## RECUERDA

Prevención siempre: hidrátate, usa ropa ligera, protección solar y evita las horas de más calor (12:00 - 17:00).

¡TU ACCIÓN PUEDE SALVAR UNA VIDA!



## EN RESUMEN:



REFRESCA



HIDRATA



PIDE AYUDA

RÁPIDO, TRANQUILO, EFICAZ.

## Cuestionario Pickers

2. ¿Cuál es el primer paso de la conducta **PAS**?

- A. Avisar
- B. Socorrer
- C. Proteger ☒
- D. Llamar al 112

3. ¿Qué debemos hacer antes de ayudar a una persona accidentada?

- A. Darle agua
- B. Moverla rápidamente
- C. Comprobar que el lugar es seguro ☒
- D. Buscar su documentación

4. ¿Qué significa la letra "R" en el método RICE?

- A. Respirar
- B. Reposo (**Rest**) ☒
- C. Recuperar
- D. Revisar

5. ¿Para qué se utiliza principalmente el método RICE?

- A. Tratar quemaduras
- B. Atender esguinces y golpes ☒
- C. Realizar una **RCP**
- D. Curar heridas abiertas

Nombre de la herramienta: **Copilot**

### ¿Qué es Copilot?

Microsoft Copilot es un asistente de inteligencia artificial incluido en la cuenta de Microsoft que es capaz de interactuar y ofrecerte diferentes ayudas en función del prompt que le añadimos. Puede apoyar al profesorado creando recursos didácticos adaptados a diferentes niveles, generando explicaciones claras y ejemplos para el aula, diseñando actividades, rúbricas o infografías, y ofreciendo soluciones rápidas a dudas técnicas o metodológicas. También puedo ayudar a transformar ideas en materiales listos para usar, simplificar procesos repetitivos y aportar nuevas perspectivas para enriquecer la práctica docente. Es capaz de leer texto en imágenes o documentos. Está incluido en nuestra cuenta corporativa de Microsoft.

### Ejemplos

Puede parecer que es una herramienta poco potente, pero si dijera que hemos diseñado la página web de nuestro instituto interactuando con Copilot, es decir, que nos ha guiado aportando software de programación en su creación. Todo mediante una conversación. Inicialmente el proceso comienza con un prompt adecuado indicándole qué quieres exactamente. A continuación, en función de sus respuestas vas afinando la idea hasta conseguir mediante ensayo – error el producto final deseado.

Con respecto a la página Web le indicamos que necesitábamos una web para el instituto en la que fuese sencillo que hubiera más participación del profesorado en su creación. Nos ofreció una estructura programada y alimentada con un Wordpress que quedase oculto a la visión del público pero que fuese la base en la que se generan las noticias. A partir de ahí, comenzamos a trabajar, tuvimos que instalar un software de programación, en este caso fue Visual Code, y comenzó a indicarnos qué ficheros debíamos ir abriendo y qué código debíamos incluir en ellos. Poco a poco fuimos dando forma, en colores, presentación, etc., de la página. Le indicaba qué debía corregir, si nos gustaba el menú de esta o aquella manera, etc.

Esto es una mínima parte del código que nos iba dando y que forma parte del fichero index de la página web.

```
---
export const prerender = false;
import BaseLayout from "../layouts/BaseLayout.astro";

// ★ CATEGORÍAS SUPERIORES (3 noticias más recientes)
const CATS_SUPERIOR = "5,4,17,6,7,9";

let noticiasSuperior = [];
try {
  const res = await fetch(
    `https://wp.iesjuanperezcreus.es/wp/wp-
    json/wp/v2/posts?categories=${CATS_SUPERIOR}&per_page=3&orderby=dat
    e&order=desc&_embed`
  );
  noticiasSuperior = await res.json();
} catch (e) {
  noticiasSuperior = [];
}

// ★ CATEGORÍA INFERIOR (IESJPC)
const CAT_INFERIOR = 15;
```

```
let noticiasInferior = [];  
try {
```

También nos ha ido guiando para configurar el WordPress en el servidor e incluso crear un estilo idéntico al de la página web para que todo estuviera en armonía. El resultado puede verse en la propia página web <https://iesjuanperezcreus.es>.



Esto puede servir como ayuda para la asignatura de Tecnología y digitalización y Robótica en la que se enseña al alumnado a programar.

Otro tema interesante de ayuda ha sido para crear infografías de tipo Visualthinking para mostrar gráficamente al alumnado los pasos a dar a la hora de realizar una actividad. Una vez planteada la actividad en la plataforma Moodle con estas imágenes se aporta un medio diferente de comprensión de la actividad, tal y como apunta el DUA.

En concreto en la actividad 8.1, de la asignatura de Proyectos en el Aula del futuro, el alumnado en grupos de 4 y trabajando de manera online, deben crear un podcast sobre algún tema de los que han estudiado durante este curso escolar en cualquier asignatura. Una vez grabado, deben editarlo, añadiendo una música de fondo y una intro. Todo lo deben realizar con la herramienta Audacity. El resultado final deben entregarlo en Moodle. Para que el trabajo en equipo y online funcione bien, deben crear un grupo en Teams para su coordinación. El resultado de la imagen creada por Copilot es el siguiente:



Hemos de indicar que en ocasiones el texto en las imágenes puede tener algunos errores, ya que no utiliza ninguna fuente de texto para realizarlo, sino que todo es como un gráfico. Aunque no es complicado editar con un programa de dibujo tipo Paint los pocos errores que pueden aparecer.

Por otro lado, a la hora de corregir ciertas tareas es capaz de generarnos la rúbrica. Como ejemplo adjuntamos la diseñada para la tarea anterior.

| Criterio                                            | Eres un Crack (5)                                                                                   | ¡Buen trabajo! (4)                                                | Vas por buen camino (3)                                      | Puedes hacerlo mejor (2)                    | Estás o no estás (1)                      |
|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|-------------------------------------------|
| <b>1. Trabajo en equipo y coordinación en Teams</b> | Uso excelente de Teams: reuniones, chat organizado, reparto de tareas claro y seguimiento continuo. | Buena comunicación y coordinación; Teams usado de forma adecuada. | Comunicación suficiente pero irregular; uso básico de Teams. | Coordinación pobre o uso limitado de Teams. | No hay coordinación ni uso real de Teams. |

|                                                         |                                                                                     |                                                       |                                                          |                                              |                                                              |
|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| <b>2. Guion y contenido académico</b>                   | Guion muy bien estructurado, riguroso, creativo y vinculado a contenidos del curso. | Guion claro, correcto y bien relacionado con el tema. | Guion adecuado pero superficial o poco organizado .      | Guion incompleto o con errores conceptuales. | No hay guion o no está relacionado con contenidos del curso. |
| <b>3. Grabación del audio (Audacity)</b>                | Audio muy claro, equilibrado , sin ruidos y con excelente calidad técnica.          | Audio claro con pequeños fallos.                      | Audio aceptable, pero con ruidos o volúmenes desiguales. | Audio difícil de entender o mal grabado.     | Audio inservible o no grabado.                               |
| <b>4. Edición del podcast (música + intro + cortes)</b> | Edición impecable, música equilibrada , intro profesional y cortes limpios.         | Edición correcta y bien integrada.                    | Edición básica pero funcional.                           | Edición pobre o mal integrada.               | No hay edición o está incorrecta.                            |
| <b>5. Entrega en Moodle</b>                             | Entrega puntual, completa y bien presentada.                                        | Entrega correcta y completa.                          | Entrega realizada con algún fallo menor.                 | Entrega incompleta o tardía.                 | No entrega.                                                  |

También se puede utilizar para crear lecturas adecuadas en función de la edad y de la temática que, en ese periodo, estás trabajando. En una situación de aprendizaje dedicada a la seguridad digital le introducimos el siguiente prompt *"Necesito una fábula de unas 1000 palabras en la que el tema principal sea la seguridad digital. La historia debe estar desarrollada con algún grupo de amigos de 12 años que usan móvil y ordenadores"*. Parte del resultado lo compartimos justo aquí:

## **“La Fábula de los Guardianes Digitales**

En un pequeño pueblo rodeado de olivares, vivían cuatro amigos inseparables: Lucía, Marcos, Sofía y Daniel. Tenían 12 años y compartían casi todo: juegos en el parque, deberes del colegio y, sobre todo, su pasión por los móviles y los ordenadores. Cada tarde, después de clase, se reunían en la biblioteca municipal, donde había ordenadores conectados a internet y un rincón tranquilo para charlar.

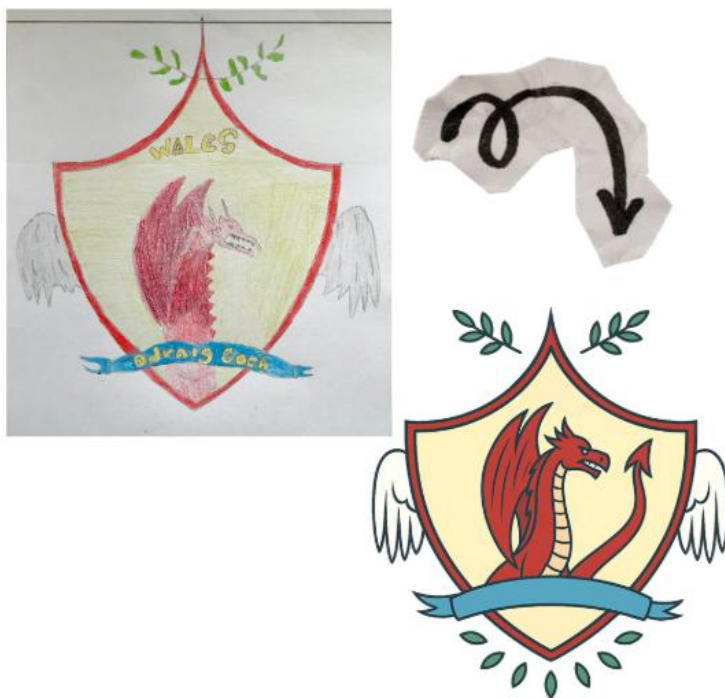
Un día, mientras navegaban por la red, apareció un mensaje extraño en la pantalla de Marcos: *"¡Has ganado un premio! Solo tienes que dar tu nombre, tu dirección y el número de tu móvil para recibirlo."*

Marcos, emocionado, estuvo a punto de escribir sus datos, pero Lucía lo detuvo: —Espera, ¿no te parece raro? ¿Por qué alguien regalaría un premio sin que lo hayas pedido?

Daniel, que siempre era curioso, añadió: —Mi hermano mayor me dijo que nunca hay que dar información personal en páginas desconocidas. Podría ser una trampa... "

Otra tarea desarrollada con Microsoft Copilot ha sido la digitalización de unos escudos en un proyecto de la asignatura de plástica, el alumnado diseñaba escudos para sus grupos, mediante el siguiente se creaba la imagen digital en función del diseño realizado a mano. "Recreación fiel de un escudo heráldico a partir de una fotografía de referencia. Escudo idéntico al original, respetando formas, proporciones, colores, símbolos, texto y disposición exacta de todos los elementos. Estilo heráldico clásico, líneas limpias y bien definidas, acabado vectorial de alta precisión. Colores sólidos y fieles al original, sin degradados innecesarios ni reinterpretaciones artísticas. Sin fondo (fondo transparente). Alta resolución, calidad profesional para impresión en gran tamaño (300 dpi o equivalente)".

Imagen centrada, bien equilibrada, bordes nítidos, sin sombras externas ni efectos modernos. Resultado final en formato PNG con canal alfa.



---

Nombre de la herramienta **Gemini**

### **¿Qué es Gemini?**

la IA principal de Google. Es muy útil e integra numerosas herramientas interesantísimas además de enlazar todo de manera rápida con aplicaciones habituales (Drive/Docs). Recomendamos probar la función de subir una foto de la pizarra o de unos apuntes para que os los pase a texto, los resuma, haga un mapa mental, los corrija, .... ¡Es un gran asistente personal!

#### Funciones estrella

1. Integración con Google Workspace: (En planes educativos/personales activados) Puede buscar información dentro de tu Google Drive, Docs y Gmail para redactar respuestas.
2. Corrección Visual: Sube una foto de un ejercicio manuscrito de un alumno y pídele que encuentre los errores o explique dónde falló.
3. Generación de Imágenes: Crea imágenes desde cero para tus presentaciones o fichas (usando el modelo Imagen 3).
4. Verificación (Doble check): Tiene un botón "G" al final de la respuesta para buscar en Google y comprobar si lo que ha dicho es cierto (marca en verde lo verificado).

#### 🎓 Uso en Secundaria

- Planificación: "Crea situaciones de aprendizaje para el nivel y sobre el tema que selecciones relacionando directamente con el currículo que le propongas".
- Rúbricas: "Genera una tabla para evaluar una exposición oral con 4 niveles de desempeño".
- Adaptación: Sube un PDF complejo y pide: "Reescribe esto para un alumno con dificultades de comprensión lectora".

### **Ejemplos de Gimini - nano banana**

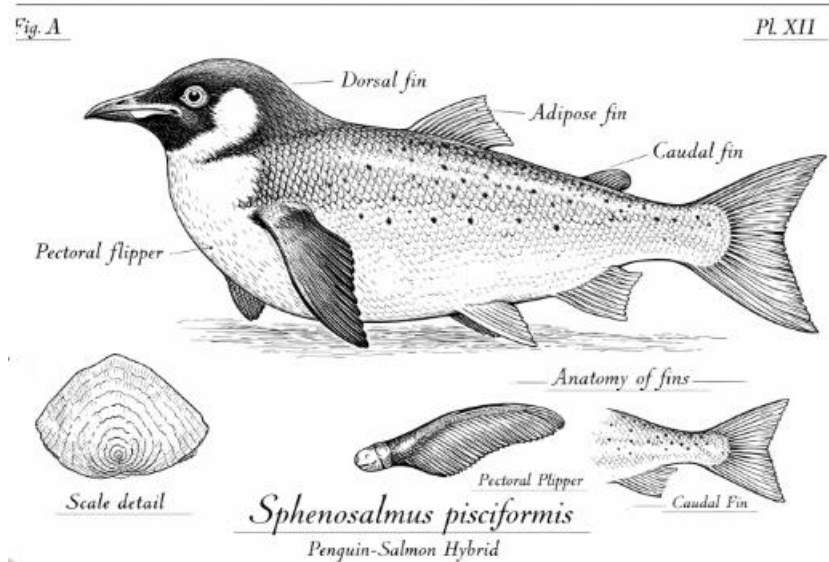
El uso de la IA se estructuró en dos niveles fundamentales:

Fase de Ideación y Fusión de Especies: El alumnado utilizó prompt engineering para generar conceptos visuales complejos, fusionando especies reales (por ejemplo, el "Meloncillo-Mantis" o el "Zorro-Abubilla"). Mediante descripciones precisas de línea, textura y anatomía, la IA proporcionó modelos de referencia que servían de base para el estudio anatómico posterior.

Creación de Modelos de Referencia Técnica: Se generaron láminas científicas de alta calidad que destacaban el uso del claroscuro, el puntillismo y el rayado. Estos modelos permitieron a los alumnos observar cómo traducir volúmenes orgánicos en tramas de puntos y líneas antes de aplicarlo a sus propios dibujos.

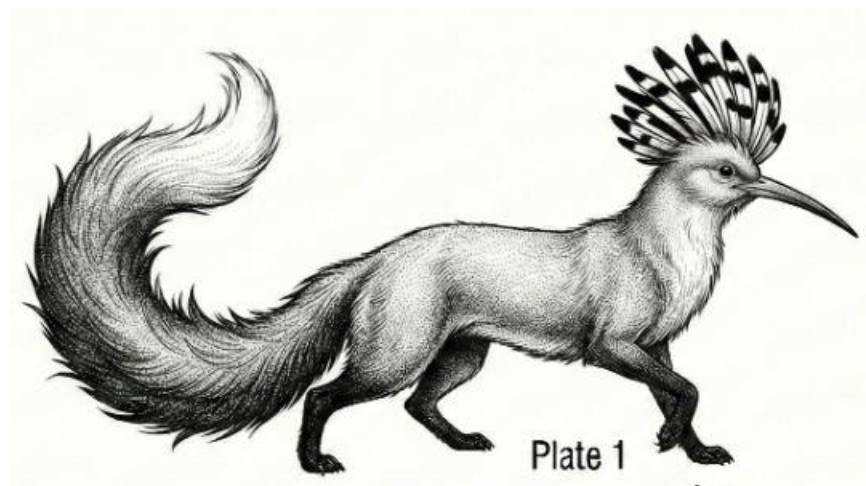
Se generaron láminas científicas de alta calidad que destacaban el uso del claroscuro, el puntillismo y el rayado. Estos modelos permitieron a los alumnos observar cómo traducir volúmenes orgánicos en tramas de puntos y líneas antes de aplicarlo a sus propios dibujos. Prompt aplicado:

*"A professional scientific illustration of a hybrid creature: the body and head of an Iberian Lynx with the large, patterned wings of a Giant Peacock Moth. Black ink on a pure white background. The drawing shows a clear but simple chiaroscuro using fine stippling (dots) and delicate cross-hatching to define volume. High contrast, clean technical pen style. No parchment texture, just white background."*



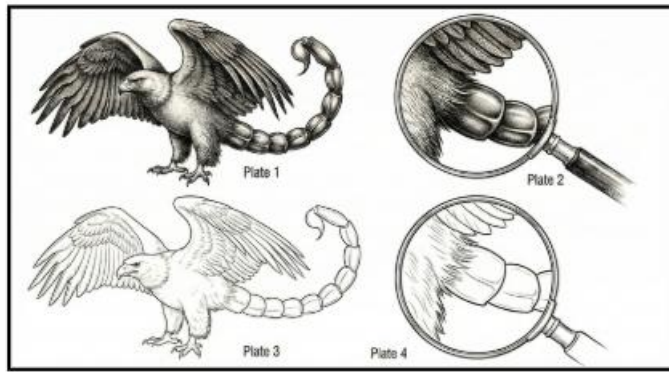
Ejemplo de PROMPT creado para que el alumnado lo tuviera de ejemplo.

"El "Zorro-Abubilla" (Vulpes upupa) Combinación: Elegancia y cola de Zorro + Cresta eréctil y pico de Abubilla. Reto Artístico: \* Claroscuro: La cola del zorro es puro volumen (masa de pelo), mientras que la cresta de la abubilla es plana y gráfica (patrones de blanco y negro). Punto: Ideal para degradar el color naranja del zorro hacia el blanco del vientre.



CREACIÓN DE FICHAS ADAPTADAS ( DUA) PARA ALUMNADO CON DIVERSAS NECESIDADES

No todo el alumnado del aula se sentía capaz de abordar un dibujo desde cero, por lo que el objetivo principal de la actividad era trabajar el claroscuro y la textura visual, para ello se generaron fichas de trabajo.



Se ha creado un logo matemático utilizando Nano Banano de GEMINI.



Y para generar y crear música la herramienta integrada en GEMINI que se llama **Lyria** (específicamente la versión Lyria 3, desarrollada por Google). Es un modelo de inteligencia artificial avanzado diseñado específicamente para la generación de audio y música.

## SdA6. EL RITMO DE LAS MATEMÁTICAS



Nombre de la herramienta **Napkin AI**

### ¿Qué es Napkin AI?

Napkin, es una empresa cuya misión es empoderar a todos con el poder de lo visual en su comunicación. Facilitan la creación de elementos visuales para incorporarlos en conversaciones donde actualmente no los hay y, de esta manera, capacitar a los usuarios a expresarse de manera visual para que se conviertan en narradores visuales dinámicos. Con Napkin, todos se convertirán en narradores más eficaces.

Con Napkin AI puedes crear pequeños gráficos relacionales en función de uno o varios párrafos. Este resumen gráfico puedes utilizarlo para enriquecer los apuntes de una manera más gráfica o incluso para introducirlos en presentaciones o infografías.

### Ejemplos

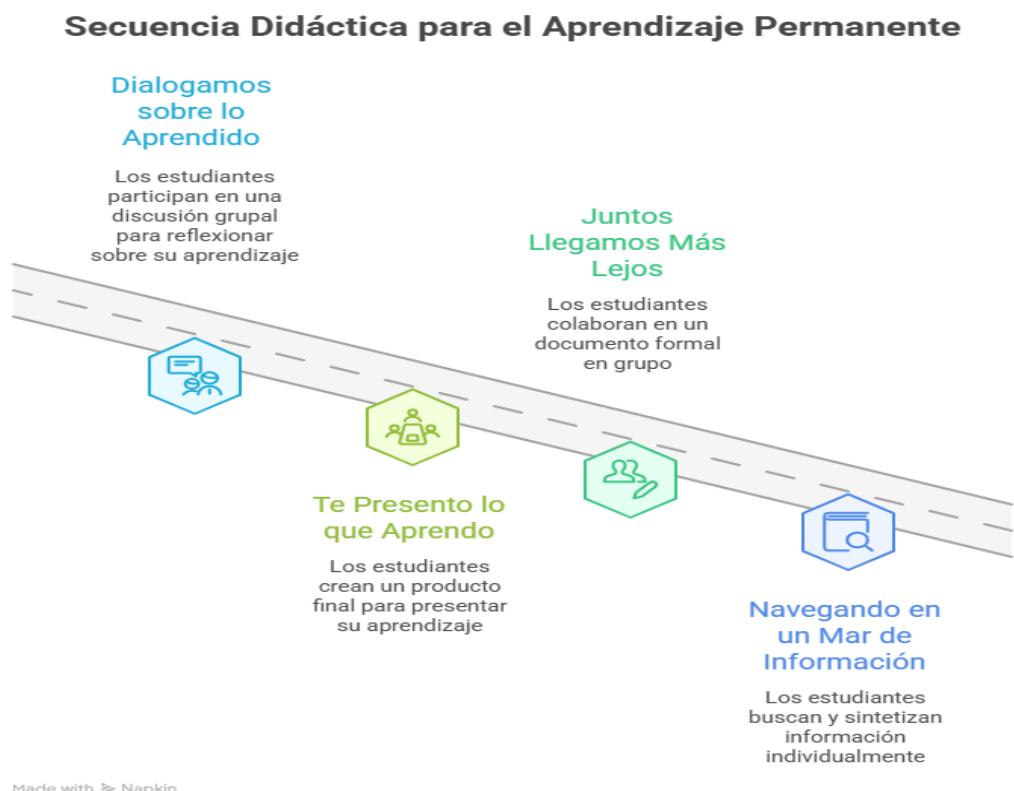
En alguna ocasión hemos tenido que presentar una secuencia de aprendizaje, secuencia didáctica o itinerario, que diseñamos en otro proyecto de innovación para incluirla en cualquier Situación de Aprendizaje.

### “Secuencia didáctica “For lifelong learning”

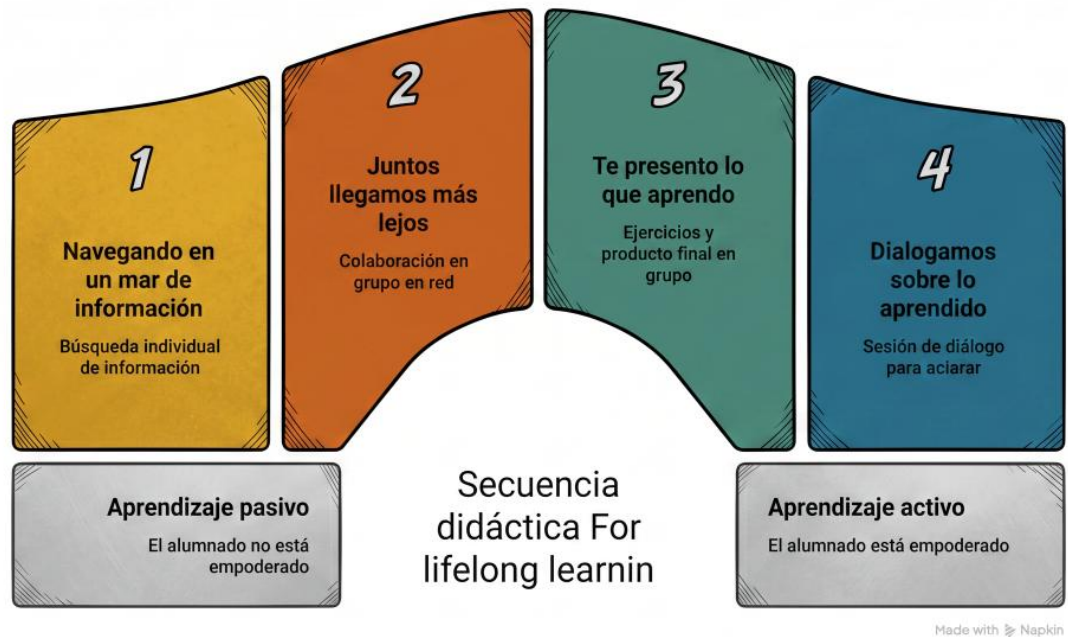
La secuencia didáctica For lifelong learning puede incluirse en cualquier situación de aprendizaje para empoderar al alumnado en la competencia digital y al aprendizaje a lo largo de la vida. Consta de cuatro actividades:

1. Navegando en un mar de información. Una vez que explicamos el problema o cuestión a resolver, que da pie al tema, dejamos que el alumnado de manera individual busque información por internet, utilice varias fuentes, reconozca la autoría, y presente una información sintetizada.
2. Juntos Llegamos más lejos. En esta segunda actividad, el alumnado trabaja en grupo en red, con una herramienta de texto cada alumno va dando forma a un documento formal con índice y párrafos numerados, dando forma a la temática buscada por cada uno. Se reparten tareas, elaboran el documento y lo entregan.
3. Te presento lo que aprendo. En esta actividad, el alumnado realizará diferentes ejercicios propuestos por el profe y finalmente en grupo, elaborarán un producto final aclarando el tema estudiado.
4. Dialogamos sobre lo aprendido. Finalmente, en una sesión de una hora, se dialoga sobre el tema, aclarando conceptos que no hayan quedado claros, exponiendo dificultades, resaltando cosas que les hayan llamado la atención, etc.”

Napkin IA nos crea un resumen gráfico de este párrafo, y puedes hacerlo de diferente manera, os mostramos dos soluciones, aunque te ofrece múltiples propuestas con diferentes gráficos, colores, texto, etc.



## Empoderando el aprendizaje a lo largo de la vida



---

Nombre de la herramienta **NotebookLM**

### ¿Qué es NotebookLM?

NotebookLM es un asistente de investigación y aprendizaje basado en inteligencia artificial de Google. A diferencia de otras IA, no busca respuestas en todo internet, sino que opera exclusivamente con los documentos, vídeos, audios o enlaces que tú le subes personalmente

Con ella podemos:

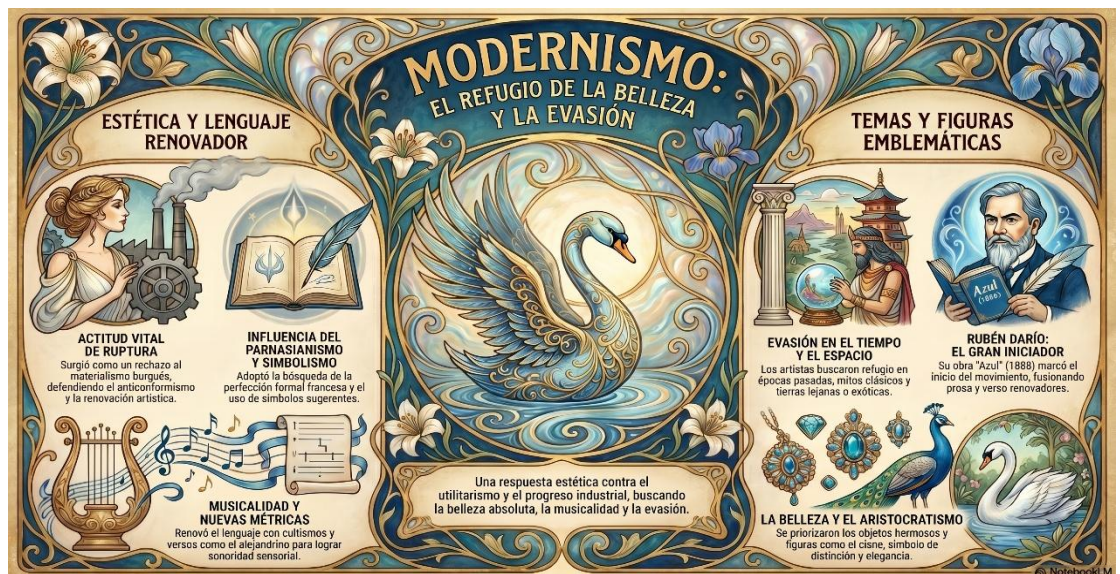
- Subir fuentes propias: PDF, Google Docs, Google Slides, páginas web, incluso URLs de YouTube, y NotebookLM analiza esa información.
- Resumir lo que subes: genera resúmenes de tus documentos de forma rápida.
- Resúmenes en audio: convierte los documentos en un resumen hablado, como un mini-podcast.
- Video Overviews: puede generar resúmenes en forma de diapositivas narradas por IA, combinando texto, imágenes y datos del contenido que subas
- Responde a tus preguntas basándose solo en tus documentos y te muestra citas clicables para verificar la fuente original.

- Actualmente también realiza, infografías chulísimas muy conseguidas en diferentes extensiones de las más simples a las más complejas o completas.
- También te crea las presentaciones sobre la material que selecciones o le pidas también en diferentes formatos, lo que lo hace un recurso muy completo y visual para captar y mejorar el acceso de nuestros alumnos al aprendizaje.
- No podemos olvidar las tarjetas didácticas, los cuestionarios o mapas mentales.

Sin lugar a duda una de las mejores IA descubiertas por el momento para nuestro día a día.

Algunas infografías o tarjetas didácticas creadas en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura.

Sobre el Modernismo:



## Sobre la Generación del 98.



## Sobre el Lazarillo



En el bloque de Geografía, se ha implementado NotebookLM utilizando como fuentes primarias imágenes digitalizadas del libro de texto, sobre todo, y apuntes realizados por la profesora. A partir de esas fuentes, se han estructurado las unidades de: La importancia de la geografía y la cartografía; Las unidades del relieve y su formación; y La hidrosfera. Los productos resultantes han sido infografías, podcasts, presentaciones y vídeos explicativos.

Las ventajas metodológicas del uso de esta aplicación es que, al alimentar la IA exclusivamente con las fuentes oficiales de la asignatura, se elimina el riesgo de incorporación de datos no cotejados, asegurando que el contenido generado se adapte perfectamente al currículo pedagógico de 1º de ESO. Además,

permite desglosar conceptos complejos (como los movimientos tectónicos o el ciclo hidrológico) en explicaciones con diferentes grados de profundidad gramatical, facilitando la inclusión y la adaptación a todos los niveles cognitivos del alumnado, contribuyendo a la aplicación del DUA en el aula.

En este sentido, la capacidad de transformar apuntes textuales complejos en un guion estructurado para un podcast de audio integrado, infografías, mapas mentales, presentaciones y videos explicativos, es decir, proporcionando múltiples formas de representación de los contenidos, nos facilita la labor de llegar de forma más efectiva a todo el alumnado, mejorando la inclusión del alumnado. De este modo, se beneficia directamente al alumnado con dificultades de lectura (dislexia), baja visión o estilos de aprendizaje predominantemente auditivos y visuales. Los contenidos de Geografía Física dejan de ser abstractos al expresarse en formatos multisensoriales.

Ejemplos de infografías generadas:



## La Hidrosfera: El Corazón Azul de la Tierra

### Distribución y Estados del Agua



**70,8% SUPERFICIE TERRESTRE**  
La gran mayoría de nuestro planeta está cubierta por la hidrosfera.



**97,5% SALADA vs. 2,5% DULCE**  
Casi la totalidad del agua se encuentra en mares y océanos.

### EL AGUA DULCE ESTÁ MAYORMENTE RETENIDA

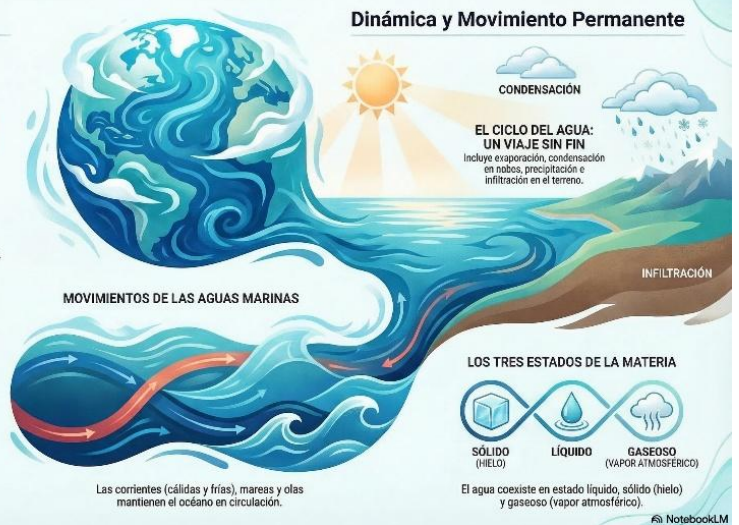


Esta reserva se concentra en polos y altas montañas

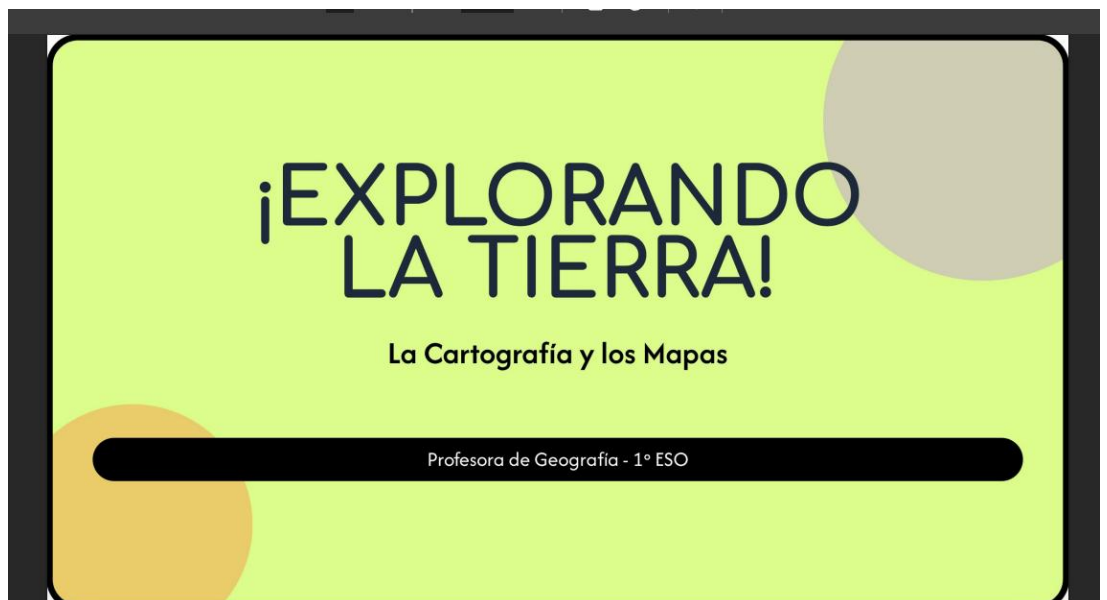
Aguas subterráneas

Disponible en lagos, ríos y humedad atmosférica

### Dinámica y Movimiento Permanente

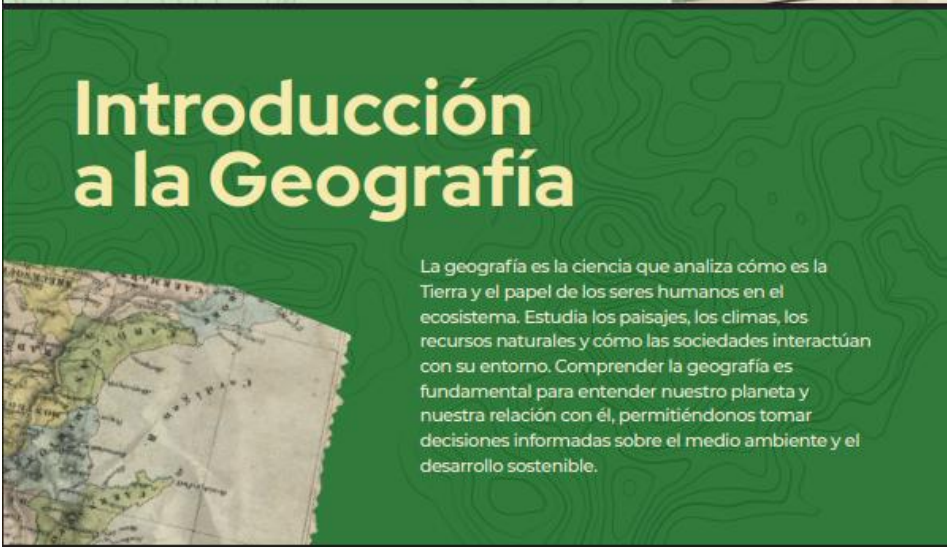


Ejemplos de algunas presentaciones:





## La cartografía, la herramienta de los geógrafos



## Introducción a la Geografía

La geografía es la ciencia que analiza cómo es la Tierra y el papel de los seres humanos en el ecosistema. Estudia los paisajes, los climas, los recursos naturales y cómo las sociedades interactúan con su entorno. Comprender la geografía es fundamental para entender nuestro planeta y nuestra relación con él, permitiéndonos tomar decisiones informadas sobre el medio ambiente y el desarrollo sostenible.

## Tema 2: La Hidrosfera

¿Es la Tierra verdaderamente  
un planeta de agua?



# NotebookLM

### La Paradoja del Planeta Azul



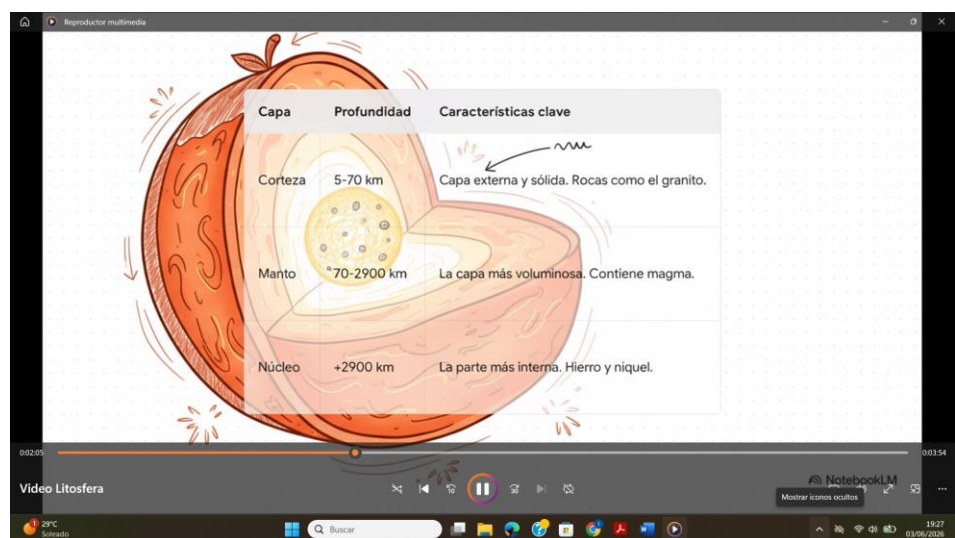
Casi tres cuartas partes de la superficie terrestre están cubiertas por agua.  
Sin embargo, la inmensa mayoría es salada e imbebible.

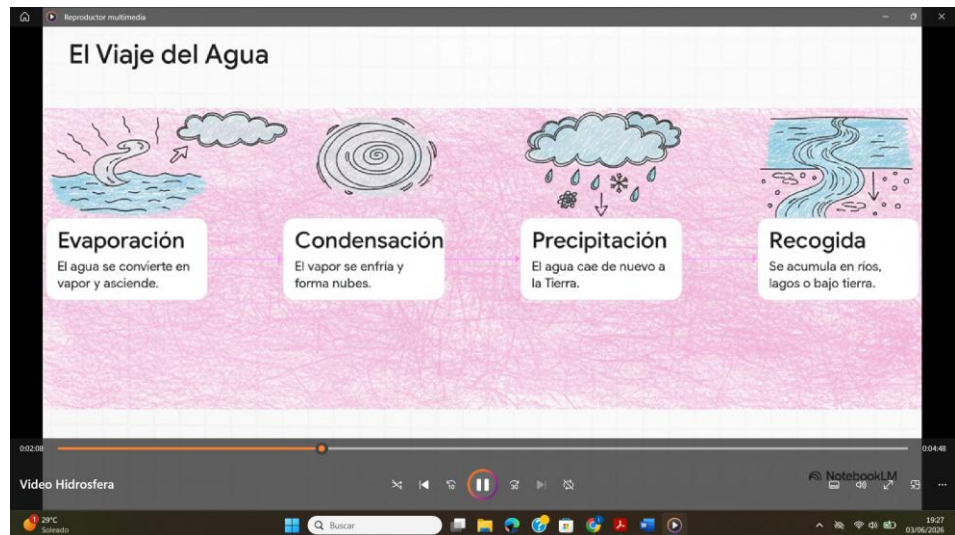
# NotebookLM



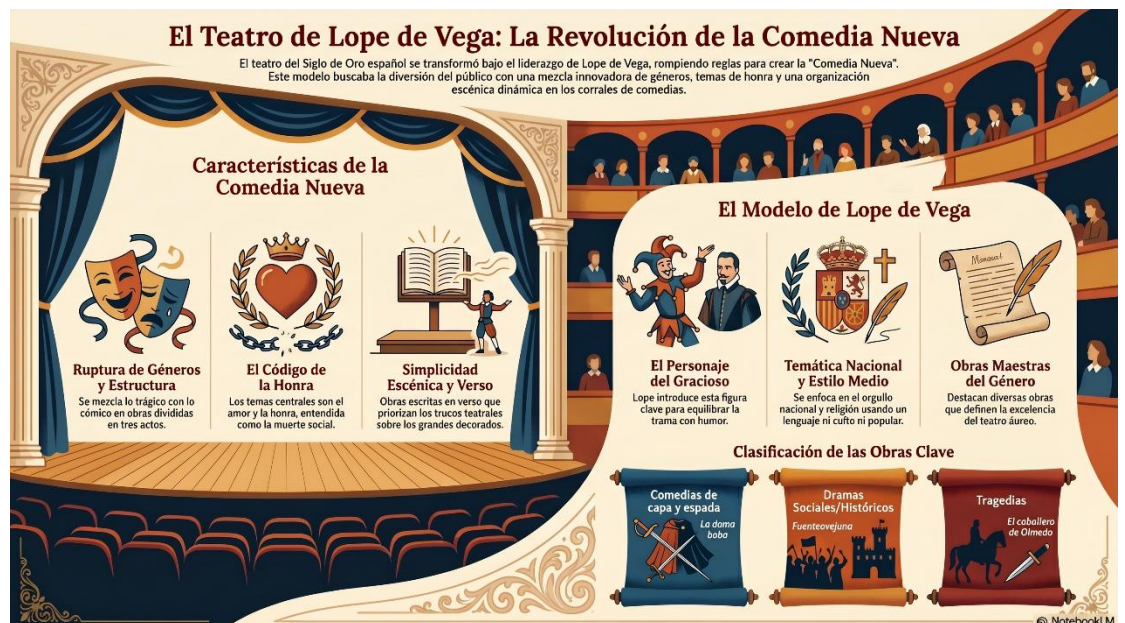
Ejemplos de vídeos generados:



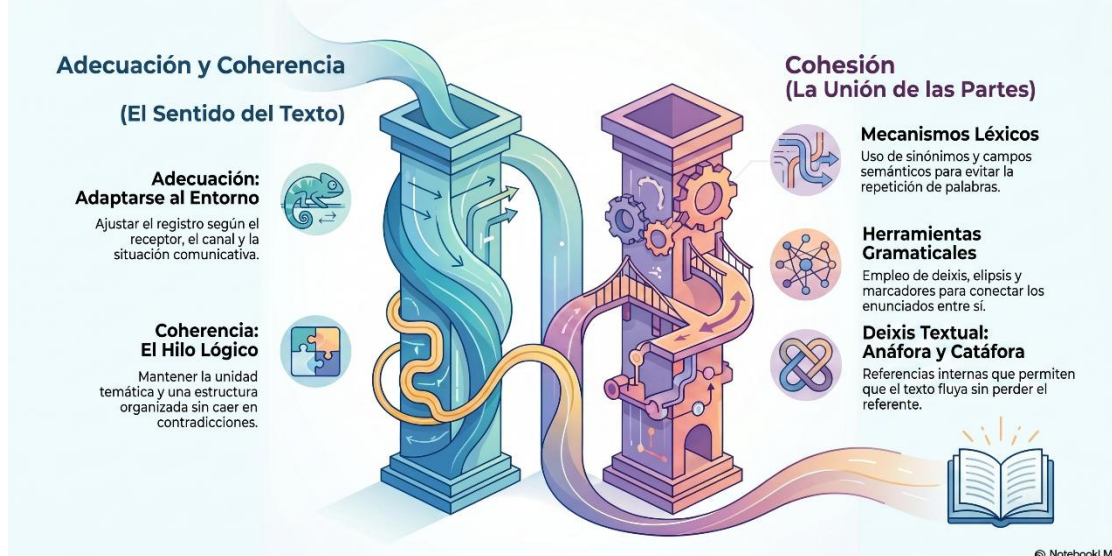




Algunos ejemplos más de infografías de la asignatura lengua Castellana y Literatura.



## Las 3 Propiedades Textuales: Claves para una Buena Comunicación



Nombre de la herramienta **MusicCreatorAI**

### ¿Qué es MusicCreatorAI?

Es una plataforma impulsada por inteligencia artificial diseñada para generar canciones completas, instrumentales o pistas con voces. Permite a cualquier persona, sin importar sus conocimientos musicales, producir música original con calidad de estudio utilizando simplemente descripciones de texto.

Con ella podemos realizar (depende de versión gratuita o de pago)

#### 1. Crear música original para tus clases

Puedes generar música para:

- *Vídeos educativos*
- *Presentaciones*
- *Actividades de relajación o mindfulness*
- *Ambientación en el aula*

#### 2. Generar letras de canciones

Ideal para:

- *Actividades de escritura creativa*
- *Trabajar vocabulario o gramática*
- *Proyectos musicales escolares*

#### 3. Quitar voces o separar instrumentos

Muy útil si quieres:

- *Crear karaoke para el aula*
- *Analizar partes de una canción*
- *Trabajar ritmo, melodía o armonía*

#### 4. Editar y remezclar canciones

Puedes:

- *Crear versiones adaptadas para actividades*
- *Preparar audios para teatro escolar*
- *Diseñar ejercicios de escucha activa*

#### 5. Actividades creativas con IA

Tus alumnos pueden:

- *Crear su propia canción desde un texto*
- *Experimentar con estilos musicales*
- *Aprender sobre estructura musical*
- *Desarrollar pensamiento creativo y digital*

Alguna canción relacionada con temática de la asignatura de Lengua Castellana. Es ideal ofrecer al alumnado diferentes formas de acceso a la información, y como prueba esta canción.

[Resumen de la Celestina](#)

[El Cid](#)

---

Nombre de la herramienta **EaseMateAI**

#### **¿Qué es EaseMateAI?**

EaseMate AI se presenta como una plataforma integral de IA que combina texto, imagen, vídeo y análisis para estudiantes, profesionales y docentes. Se presenta en plan gratuito y de pago. Créditos limitados para imágenes y vídeos. Acceso a modelos avanzados como GPT-5, GPT-4o mini, Gemini 3 Pro, Claude 3 Haiku, entre otros.

Con ella podemos:

#### 1. Generación de materiales educativos

- *Crear explicaciones, resúmenes y apuntes.*
- *Elaborar actividades, ejercicios y cuestionarios.*
- *Adaptar contenidos a distintos niveles educativos.*

## 2. Preparación de clases

- *Diseñar planes de clase completos.*
- *Crear presentaciones o guiones para tus sesiones.*
- *Generar ejemplos, casos prácticos o textos para trabajar en el aula.*

## 3. Apoyo al aprendizaje del alumnado

- *Resolver dudas de contenido.*
- *Crear materiales personalizados según nivel o necesidad.*
- *Producir recursos visuales o audiovisuales para facilitar la comprensión.*

## 4. Creación multimedia

- *Gracias a su integración con modelos de imagen y vídeo:*
- *Generar imágenes educativas (mapas, esquemas, ilustraciones).*
- *Crear vídeos explicativos o demostrativos.*
- *Producir recursos visuales para presentaciones o actividades.*

## 5. Escritura y corrección

- *Redacción de textos formales (informes, comunicaciones, rúbricas).*
- *Revisión ortográfica y de estilo.*
- *Reformulación de textos para hacerlos más claros o más didácticos.*

---

### Nombre de la herramienta **Teachy IA**

#### **¿Qué es Teachy IA?**

Teachy IA es una plataforma de inteligencia artificial diseñada específicamente para docentes y profesionales de la educación. Su objetivo es reducir la carga administrativa y la preparación de clases. Es gratuita, lo que pasa que tiene limitaciones con el uso de unas "monedas virtuales" que hay que ir ganando (cada día se reponen 100 monedas gratis). La versión "de pago" tiene acceso ilimitado y cuesta 12,90€ al mes.

Qué podemos hacer con ella.

- *Planificación de clases: genera planes de estudio completos, estructuras de lecciones y secuencias didácticas basadas en el currículo.*
- *Creación de materiales: produce presentaciones de diapositivas, actividades, ejercicios, sopas de letras, crucigramas, resúmenes, mapas mentales, exámenes, fichas, etc.*
- *Evaluaciones y corrección: diseña exámenes, cuestionarios, permite la corrección automática de pruebas, corrección gramatical, etc.*
- *Adaptación curricular: permite ajustar actividades para alumnos con necesidades educativas y especiales (TDAH, TEA, etc.)*

Se puede hacer crucigramas y sopas de letras, entre otros, para repasar conceptos de los temas.

---

Nombre de la herramienta **Canva IA**

### **¿Qué es Canva IA?**

Canva IA es el conjunto de herramientas de Inteligencia Artificial integradas en la plataforma de diseño Canva. Te permite generar imágenes, redactar textos y crear presentaciones o videos a partir de simples instrucciones de voz o texto, automatizando y acelerando el proceso creativo sin necesidad de experiencia previa

Funciones Clave de IA en Canva:

Generación de Imágenes y Videos:

- *Texto a Imagen: Crea imágenes únicas a partir de descripciones detalladas (prompts) y estilos específicos.*
- *Texto a Video: Genera clips de video eligiendo un tema y estilo, ideal para móviles.*
- *Dreamlab (Generador de Imágenes): Crea imágenes seleccionando estilos (ilustración, cinematográfico, etc.) y formatos.*

Edición Mágica (Magic Edit):

- *Borrado Mágico: Elimina objetos no deseados de fotos o los reemplaza con IA.*
- *Expansión Mágica: Amplía fondos de imágenes de forma inteligente.*

Autorrecorte: Encuentra y recorta automáticamente los momentos destacados de un video para Reels o TikToks

### Asistencia de Escritura (Escritura Mágica):

- *Genera, resume, reescribe o expande textos, desde ideas de contenido hasta borradores completos.*
- *Convierte un texto en presentaciones, hojas de cálculo o documentos con solo un comando.*

### Funciones Avanzadas:

- *Canode: Crea elementos interactivos y widgets para sitios web sin necesidad de código, a partir de texto.*
- *Voz con IA: Convierte tu voz en texto y edita elementos de diseño de forma conversacional.*
- *Traductor Mágico: Traduce diseños y textos a múltiples idiomas.*
- *Redimensión Mágica: Adapta diseños a diferentes tamaños automáticamente*

Se ha creado un avatar animado (vídeo), aprovechando una imagen gif. Primero se creó probando con **Veo**, el modelo de generación de vídeo más avanzado de Google hasta la fecha. Y posteriormente, usando la función nativa de **Canva** "Animar", la herramienta se llama simplemente Creador de Animaciones de Canva (o Animation Maker), para después que lo hiciera todo solo de forma inteligente, usando **Magic Animate** (Animación Mágica), que usa la IA de Canva para mover los elementos del diseño de forma fluida. Finalmente utilizando **HeyGen**, **D-ID** o **Neosapience** que son las herramientas estrella dentro de Canva. Subiendo la foto de un avatar (gif), escribir un texto y hacer que el personaje hablara moviendo la boca como un presentador virtual. Y los resultados fueron:



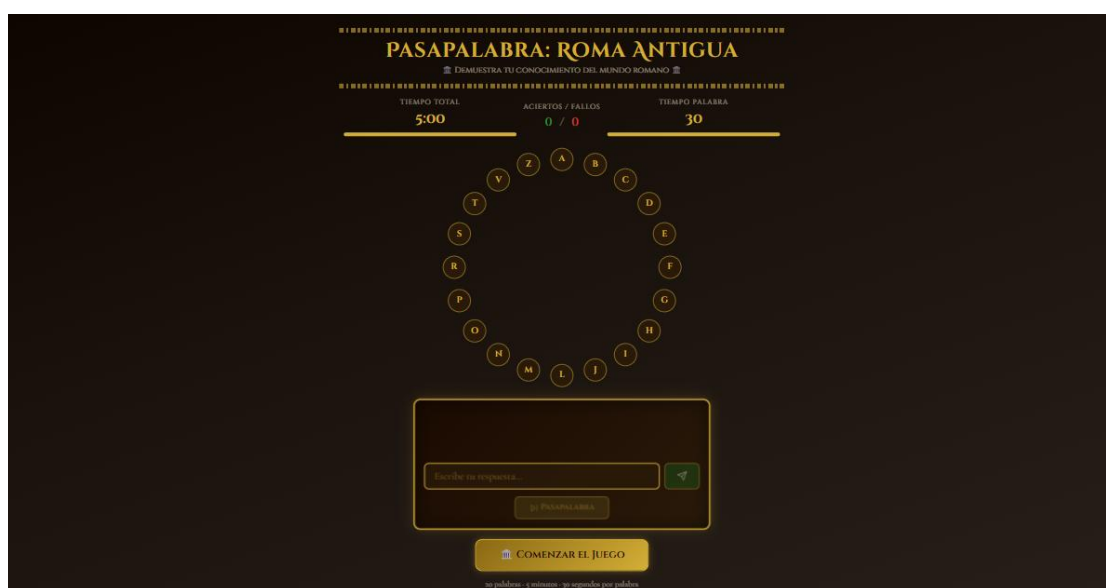
En el bloque de Historia, enfocado en la unidad de la Antigua Roma, se ha empleado Canva para la maquetación de presentaciones dinámicas y el codiseño de entornos lúdicos interactivos, específicamente un juego basado en la estructura de "Pasapalabra" para el repaso de conceptos clave (patricios, plebeyos, foro, termas, etc.).

Se ha optado por el uso de este tipo de juego ya que la mecánica del "Pasapalabra" promueve la recuperación activa de la memoria (retrieval practice), fijando la terminología histórica de manera lúdica (fijación del aprendizaje conceptual) y competitiva-colaborativa.

El juego didáctico o gamificación reduce drásticamente la ansiedad ante la evaluación tradicional. Permite que el alumnado con dificultades de expresión escrita demuestre su adquisición de vocabulario histórico mediante la interacción verbal o la selección dinámica en el juego de Pasapalabra, manteniendo un alto interés y persistencia, además de que, al tratarse de un juego en grupo, fomenta la interacción y colaboración entre el alumnado.

Finalmente, también se ha optado, en alguna ocasión, en realizar presentaciones diseñadas automáticamente con la IA de Canva, como fue el caso de explicar la mitología egipcia. Utilicé Canva ya que en esos momentos estaba probando distintas aplicaciones de IA y me parecía la más atractiva para el alumnado de 1º de ESO, ya que te permite editar la presentación generada e introducir cambios como imágenes e iconos e incluso videos, que sean más atrayentes para el alumnado.

#### EJEMPLO JUEGO PASAPALABRA DE ROMA GENERADO:



## EJEMPLO PRESENTACIÓN GENERADA



---

Nombre de la herramienta **Gamma AI**

### ¿Qué es Gamma AI?

Aunque su uso gratuito es limitado, es bastante interesante para preparar presentaciones de forma rápida partiendo ya de Sda hechas. Además, si se acaban los créditos, siempre puedes abrir otra cuenta con otro email.

- *Plan Gratuito: al registrarte te regalan 400 créditos iniciales. Crear una presentación suele costar unos 40 créditos. Estos créditos nos recargan automáticamente cada mes, pero puedes ganar más invitando a otros usuarios.*
- *Plan de Pago: existen suscripciones (Plus y Pro) que ofrecen créditos ilimitados, permiten quitar la marca de agua de Gamma, usar fuentes personalizadas y generar presentaciones más largas.*

Realiza presentaciones a partir de un texto: Le pegas directamente tu situación de Aprendizaje o apuntes de una Unidad de Programación y te monta una estructura con los puntos clave y el diseño de diapositivas en un minuto.

- *Adapta el texto a diferentes niveles: si el texto es complejo, le puedes indicar que lo simplifique a un nivel o edad y lo ajusta en un momento.*

- *Diapositivas flexibles: son como tarjetas que crecen si necesitas meter más texto o imágenes.*
- *Buscador de imágenes: tiene un buscador interno para poder añadir imágenes, iconos o GIFs, e incluso se pueden generar con IA.*
- *Genera archivos poco pesados y enlaces para su visualización.*
- *Se puede exportar a PDF y PowerPoint.*

Puesto que los créditos son limitados, lo ideal es afinar mucho lo que quieres pedirle. Para ello puedes seguir los siguientes pasos:

- *Introduce tu Situación de Aprendizaje y los archivos que tengas relacionados con contenidos etc. en alguna IA como Chat GPT o Gemini. Cuanto más detallado esté todo mejor, siendo muy recomendable que estén bien explicadas todas las actividades y cómo se van a realizar. Pídele que te genere una presentación para explicarla en clase y te dará la estructura escrita de cada diapositiva incluyendo ideas de imágenes etc.*
- *En Gamma haz clic en el botón "Crear nuevo con IA"*
- *Selecciona "Pegar texto" y añades la descripción de la estructura creada anteriormente con Chat GPT o con Gemini o similar.*
- *Configura el modo: si quieres conservar el texto tal cual o resumirlo y seleccionar el número de diapositivas*
- *Elige el estilo visual de tu presentación*
- *Generación en tiempo real: verás como se empiezan a crear las diapositivas.*
- *Esta presentación además luego la puedes modificar, añadir diapositivas, cambiar imágenes, etc.*

Desde el punto de vista de la asignatura de Plástica, no termina de convencer para generar presentaciones explicativas exhaustivas. Para lo que sí resulta interesante es para crear una presentación de introducción del proyecto o SdA que vayamos a realizar, siendo también una guía para el alumnado de lo que va a aprender y qué tiene que hacer. Os dejo el enlace de una presentación que explica un proyecto a desarrollar por el alumnado de 2º de ESO:

## Ejemplos de Portfolios



### Portfolio analógico:

Bocetos y diseños a mano, mostrando el proceso creativo original.



### Portfolio digital:

Presentación interactiva en pantalla de proyectos y diseños.



### Portfolio de técnica mixta:

Collage físico con materiales reciclados y texturas variadas.



### Portfolio profesional:

Exhibición organizada de arte y muestras textiles en un tablero.

Estos son solo ejemplos - ¡tu portfolio será único y reflejará tu propia visión creativa!

### 1 ACTIVIDAD 1

## El Cuerpo Humano

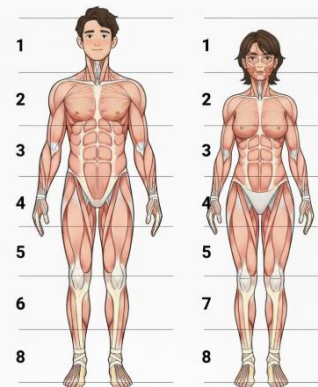
### Canon de 8 cabezas

Aprenderemos a encajar el cuerpo usando formas básicas: círculos y trapecios para crear proporciones realistas.

### Uso del iPad

Haremos fotos a un compañero/a y, usando una app de dibujo, trazaremos las líneas del "esqueleto" para entender el movimiento.

Objetivo: Que vuestro personaje no parezca un "muñeco de palo"



Nombre de la herramienta **LM Studio**

### ¿Qué es LM Studio?

LM Studio es una aplicación de escritorio gratuita que permite descargar y ejecutar Modelos de Lenguaje Grande (LLMs) directamente en tu propia computadora, sin necesidad de conexión a internet. Funciona de manera similar a ChatGPT, pero toda la inteligencia artificial opera localmente, lo que garantiza la total privacidad de tus datos

Aunque ha sido un descubrimiento de última hora, profundizaremos en esta IA que se ejecuta en modo local, y la vamos a enfocar en la generación de informes técnicos teniendo en cuenta la normativa vigente (descargada previamente) y la creación de situaciones de aprendizaje para cualquier asignatura y con la misma estructura que las presenta Séneca.

- *Privacidad total: Tus datos y conversaciones nunca se envían a servidores en la nube de terceros, por lo que es ideal para manejar información confidencial.*
- *Acceso sin conexión: Puedes usar inteligencia artificial en cualquier lugar, incluso sin acceso a internet.*
- *Descarga de modelos abierta: Permite explorar y descargar miles de modelos de código abierto disponibles en plataformas como Hugging Face con un solo clic.*
- *Modo Servidor: Puedes configurar LM Studio para que actúe como tu propio servidor local de API. Esto te permite conectar tus propios programas y herramientas a tu modelo de lenguaje privado.*
- *Interfaz sencilla: Transforma un proceso que antes era muy técnico y complejo en algo tan simple como instalar y usar cualquier programa de escritorio tradicional.*

---

# EVALUACIÓN DEL PROYECTO

## CURSO 2025/2026

En este primer curso escolar nos hemos centrado en el conocimiento de la IA y su relación con el proceso de enseñanza por parte del profesorado. Hemos analizado diferentes herramientas que aportan artefactos digitales adecuados para mejorar la presentación de las diferentes asignaturas.

Ítems:

- *Número de herramientas gratuitas que usan la IA generativa clasificadas por tipos de productos que pueden generar. Se han conseguido varias aplicaciones gratuitas (o parcialmente gratuitas) para crear texto, presentaciones, vídeo, podcast, idiomas, diseño en 3D, música y creación de software.*

- *Uso de la IA para crear contenido de apoyo al alumnado. Todo el profesorado participante ha creado recursos de diferente formato que mejoran el temario del alumnado.*
- *Se han realizado participaciones en actividades formativas relacionadas con la IA:*
  - *Curso CEP: Academia Gemini para educadores – Nivel ESO, Bachillerato y FP.*
  - *Curso CEP: Introducción a la IA con Copilot.*

---

## VOCABULARIO IA

### **Alucinación (IA)**

- *Una alucinación es cuando una inteligencia artificial genera información incorrecta, inventada o que no se basa en datos reales. Ocurre cuando el modelo “rellena” huecos, interpreta mal la pregunta o produce respuestas que parecen coherentes, pero no son verdaderas.*

### **Chatbot**

- *Un chatbot es un programa informático diseñado para mantener conversaciones con personas mediante lenguaje natural, ya sea por texto o por voz. Utiliza reglas predefinidas o modelos de inteligencia artificial para interpretar preguntas, proporcionar respuestas y realizar tareas de forma automática. Por ejemplo, el chatbot de Iberia, en su web, te ayuda a cambiar vuelos, consultar horarios, o resolver dudas sin hablar con una persona.*

### **Créditos en IA**

- *Los créditos en IA son una forma de medir el uso de las herramientas de inteligencia artificial; funcionan como una moneda virtual que se consume al realizar tareas específicas, como generar texto, editar imágenes o crear voz en off. La cantidad de créditos que se tienen suele depender del plan de suscripción de una plataforma y, en muchos casos, hay un límite mensual. Algunas plataformas pueden darte créditos gratuitos de manera mensual o semanal, para que puedas utilizar la plataforma por un número determinado de usos.*

## **Entrenamiento (Training)**

- *El entrenamiento es el proceso mediante el cual una IA aprende. Consiste en mostrarle muchos ejemplos (textos, imágenes, sonidos...) para que identifique patrones y mejore su capacidad de predecir o generar información. Cuanto mejor es el entrenamiento, más precisas son sus respuestas.*

## **Inferencia (Inference)**

- *La inferencia es el momento en que la IA utiliza lo que ha aprendido para generar una respuesta. Es decir, cuando tú escribes un mensaje y la IA produce un texto, está realizando una inferencia. No aprende en ese momento: solo aplica lo que ya sabe.*

## **Inteligencia artificial débil (Weak AI)**

- *La IA débil es aquella diseñada para realizar tareas específicas, como reconocer imágenes, traducir textos o mantener conversaciones. No tiene conciencia ni comprensión real; solo ejecuta funciones concretas para las que ha sido entrenada.*

## **Inteligencia artificial fuerte (Strong AI)**

- *La IA fuerte es un concepto teórico que describe una IA capaz de razonar, comprender y aprender como un ser humano. No existe actualmente, pero es un tema de debate en filosofía y ciencia.*

## **La red neuronal**

- *Una red neuronal es un modelo de IA inspirado en el funcionamiento del cerebro humano. Está formada por capas de nodos (neuronas artificiales) que procesan información y permiten reconocer patrones complejos.*

## **Prompt**

- *Un "prompt" es una instrucción, pregunta o texto que se le da a una inteligencia artificial (IA) para que genere una respuesta o realice una tarea. Actúa como un estímulo para la IA, por lo que la calidad y el detalle del prompt son fundamentales para obtener un resultado útil y preciso.*

## **Prompting**

- *Es el arte y la técnica de escribir instrucciones, preguntas o comandos (prompts) dirigidos a un sistema de Inteligencia Artificial*

*(IA) para que realice una tarea específica. Es, en esencia, la forma en que "hablas" o te comunicas con modelos de IA.*

### **Token**

- *Un token es una unidad mínima de texto que un modelo de lenguaje utiliza para procesar información. Puede ser una palabra, parte de una palabra o incluso un signo. Los modelos generan respuestas prediciendo tokens uno tras otro.*

### **Sesgo**

- *Los sesgos en inteligencia artificial (IA) son distorsiones sistemáticas que hacen que un modelo ofrezca resultados injustos, inexactos o discriminatorios. Ocurren porque las máquinas aprenden de datos creados por humanos; si esos datos reflejan prejuicios o desigualdades, la IA los reproduce y los amplifica. Un ejemplo reciente ha sido una empresa internacional que utilizaba la IA para la selección de personal, ésta había sido entrenada con muchos currículos en el que la mayoría eran hombres, esto provocaba que muchas selecciones se hacían en hombres de manera preferente.*

### **La ética de la inteligencia artificial (IA)**

- *Es un campo multidisciplinario que busca maximizar el impacto beneficioso de esta tecnología mientras minimiza los riesgos, daños y resultados adversos, garantizando que su desarrollo y aplicación respeten los derechos humanos, la justicia y la equidad.*

### **Agente IA**

- *Un agente de IA es, en esencia, un programa autónomo capaz de percibir, razonar, planificar y actuar para cumplir objetivos definidos por una persona u organización. A diferencia de un simple chatbot, un agente no solo responde: toma decisiones, ejecuta tareas y se adapta al entorno. Ejemplos de Agentes IA, pueden ser:*
  - *Un agente que revisa la web de ADIDE, detecta nueva normativa, la descarga, la compara con la local y genera un informe.*
  - *Un agente que lee tu correo agrupa por remitente, resume y te da las tareas pendientes.*
  - *Un agente que genera SDA completas siguiendo tu plantilla.*
  - *Un agente que planifica rutas, como en coches autónomos.*

---

# PARTICIPANTES EN EL PROYECTO

María de los Ángeles López Crespo

Rocío Borrás Rodríguez

Isabel María Ávila Pallares

Laura Delgado Abellán

Yolanda Muñoz Vergara

Tinuviel Ortiz Viso

Nuria Pérez Serrano

Coordinador: Fernando Roderó Alarcón