ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

AUTOR / SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

BERNARDO GARCÍA LOZANO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

BUSCA Y JUEGA CON LA IA

BREVE DESCRIPCIÓN



Estatua de Alan Turing

(Licencia CC / Autor de la fotografía: Jon Callas)

Búsqueda de información individualmente sobre el autor (Lengua y Literatura), personaje histórico (Geografía e Historia) o científico propuesto (Tecnología y Digitalización). El primer paso será decidir sobre qué tema hacer la búsqueda, de la que dependerá el resto de actividades de esta SdA.

Para ejemplificarlo, se propone buscar información sobre Alan Turing, matemático e investigador británico que tuvo un papel decisivo en el final de la 2ª Guerra Mundial y en el desarrollo de la informática.

En una segunda fase el alumnado utilizará también herramientas de IA (se propone PartyRock **https://partyrock.aws/home**) para hacer preguntas a su personaje y simular con él una entrevista. En nuestro ejemplo será con Alan Turing. Preguntas sobre sus descubrimientos o sobre su vida personal.

Desarrollo Universal para el Aprendizaje:

- Se proporciona documentación de apoyo que incluye capturas de pantalla, imágenes, vídeos y textos en formato de lectura fácil, con el fin de favorecer la comprensión de conceptos y procedimientos.
- Se emplean distintos formatos de texto para facilitar la lectura y la asimilación de la información.
- Las actividades se adaptan a los diferentes niveles de competencia del alumnado e incorporan

propuestas de ampliación dirigidas a estudiantes con altas capacidades.

- Las actividades estarán disponibles en formato impreso y digital, garantizando el acceso a diversas herramientas en línea para la atención a la diversidad (traductores automáticos, subtítulos en varios idiomas, opciones de ampliación de pantalla y fuente de texto, aplicaciones lector de pantalla o conversores de texto a audio o TTS).

Actividad realizada acorde a la legislación educativa vigente:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de modificación de la Ley Orgánica de 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020.

TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	*Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro*			*Tecnología / materiales*
1 sesión (55 minutos)		*Crea*		Equipos de/para el alumnado • Portátiles o tabletas del aula (o del alumnado, BIOD). • Auriculares (opcional) • Aplicaciones Google, Microsoft Office365 o similares • Aplicación PartyRock Equipos de aula • Conexión WIFI a internet.
		Desarrolla		
	X	*Investiga*		
		Interactúa		
		Presenta		
		Explora		
		Otras		

DESARROLLO

PASO 1	*Tiempo: 10 Minutos*	
Papel del docente:	*Papel del alumnado:*	*Tipo de interacción o actividad educativa:*
PASO PREVIO (INICIO SDA) -Al inicio de la SdA da las instrucciones a todo el grupo, explicando brevemente en qué consiste la Situación de Aprendizaje. - Distribuye al alumnado por equipos numerados. Después sortear el equipo que inicia la rotación por esta actividad 1. -Explica en qué consiste la función de un experto en una actividad y cómo debe actuar al cambiar de equipo: a) El experto vuelve con su equipo de referencia una vez explique a otro equipo la actividad. Esta opción facilita la evaluación. b) El experto se queda con su nuevo equipo. Ello implica que la composición de los equipos cambia en cada actividad, por lo que se deberá anotar el nombre de los alumnos que la realizan juntos.	El alumnado participa en la distribución de equipos inicial. Los miembros de cada equipo nombrarán a un experto al finalizar la actividad. El alumnado comprueba que tiene acceso a la clase creada en el aula virtual y a la tarea de esta actividad (donde están las instrucciones, la documentación y donde subirá sus productos). OBSERVACIONES: El/la alumno/a experto/a que ha hecho la actividad previamente la explica a los compañeros de otro equipo y ayuda a resolver las dudas. -Lee la ficha de la actividad (también publicada en la tarea del aula virtual)	• Trabajo en equipo y colaboración. • Uso de herramientas digitales.

<table>
<tr><td>PASO 2</td><td colspan="2">Tiempo: 20 minutos</td></tr>
<tr><td>Papel del docente:</td><td>Papel del alumnado:</td><td>Tipo de interacción o actividad educativa:</td></tr>
<tr><td>-Explica brevemente la actividad y en qué consisten los derechos de autor y los distintos tipos de licencia Creative Commons.

-Conciencia al alumnado sobre la importancia de respetar los derechos de autor y de citar correctamente la autoría del recurso utilizado

OBSERVACIONES:

-Delega en un/a alumno/a experto la explicación más detallada de la actividad.

-Supervisa el trabajo de todos los equipos durante toda la sesión, rotando por todas las actividades para resolver dudas y comprobar la implicación del alumnado.</td><td>Busca individualmente información sobre el autor, personaje o científico propuesto.

Crea un documento de texto en línea con la información encontrada (se dispone de una plantilla de guion y entrega de tareas).

Buscar música con licencia Creative Commons.

-Consulta plataformas dedicadas a la publicación de música con derechos de autor Creative Commons.

-Localiza y descarga una canción que se pueda utilizar cómo fondo de la grabación de la entrevista.

-Copia el enlace y la información sobre el tipo de licencia de la canción para su uso posterior en el documento de texto.

Ampliación: Opcionalmente, se genera la música con una aplicación de IA en el siguiente paso.

ENTREGA:

-Copia la información encontrada, los textos y enlaces en el documento de texto en línea creado previamente. El alumno/a necesitará este fichero para la siguiente actividad.

-Sube a la tarea el aula virtual el archivo de música.</td><td>• Investigación y búsqueda de información.
• Pensamiento crítico y creativo.
• Uso de herramientas digitales.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>PASO 3</td><td colspan="2">Tiempo: 20 minutos</td></tr>
<tr><td>Papel del docente:</td><td>Papel del alumnado:</td><td>Tipo de interacción o actividad educativa:</td></tr>
<tr><td>-Explica brevemente el uso de las aplicaciones de IA seleccionadas y resolver las dudas sobre su uso.

OBSERVACIONES:

-Delega en un/a alumno/a experto la explicación más detallada de la actividad.

-Supervisa el trabajo de todos los equipos durante toda la sesión, rotando por todas las actividades para resolver dudas y comprobar la implicación del alumnado.</td><td>El alumnado se reparte las siguientes tareas o tratar de hacer el mayor número en equipo.

Utiliza la aplicación de IA PartyRock (u otra similar) https://partyrock.aws/home para hacer preguntas y mantener una conversación ficticia con el autor, personaje histórico o científico elegido por cada equipo.
-Si fuera necesario, busca vídeo tutoriales o manuales en línea de esta aplicación.

Alternativamente, utiliza la aplicación de IA ChatGTP (u otra similar) para buscar información sobre la biografía y crear el guion de la entrevista. Consultar la documentación facilitada por el profesor.

Alternativamente, utiliza la aplicación de IA para generar la música que se usará de fondo de la grabación de audio de la entrevista.
-Si fuera necesario, busca vídeo tutoriales o manuales en línea de esta aplicación.

ENTREGA (Individual):
-Incluye capturas de pantalla y el texto de la conversación con PartyRock dentro del documento creado en el paso 2.

-Incluye capturas de pantalla y el texto de la entrevista generado por ChatGPT.

-Incluye el nombre, el enlace y las capturas de pantalla de la aplicación de IA utilizada para generar el archivo de música.

-Sube el archivo de música a la tarea en el aula virtual.</td><td>• Trabajo en equipo y colaboración.
• Investigación y búsqueda de información.
• Pensamiento crítico y creativo.
• Uso de herramientas digitales.</td></tr>
</table>

PREPARACIÓN

EL PROFESORADO

- **Preparar una lista de temas de búsqueda** (autores, personajes históricos o científicos), dejar una copia de cada actividad de la SdA en el área correspondiente del Aula de Futuro. Esta información también estará compartida digitalmente.
- **Crear una tarea para la actividad en un aula virtual (**como Classroom o Aula Virtual basada en Moodle) donde se publicarán las instrucciones, la documentación (búsqueda de música con licencia Creative Commons y uso de ChatGPT) y se recogerán los productos elaborados por el alumnado.
    - **NOTA**: Alternativamente se puede crear una carpeta (en Google Drive, OneDrive o en una aplicación similar), subir la documentación y compartirla con el alumnado (con derecho LECTOR). Dentro se creará una subcarpeta PRODUCTOS (compartida con derecho EDITOR) donde el alumnado subirá los podcast y otros productos elaborados por cada equipo.
- Dentro de la tarea (o carpeta) **se creará una hoja de cálculo en línea** (con Google, Excel de Office365 o con otra aplicación similar) de seguimiento del equipo con la información de este.
    - NOTA: Se recomienda utilizar el fichero con la rúbrica simplificada de auto evaluación del alumnado facilitad. Contiene la hoja *ALUMNADO_Y_EQUIPOS* donde se recoge esta información de seguimiento)

EL ALUMNADO

- Familiarizarse con el uso del aula virtual elegida, con la creación de documentos compartidos o con la realización de capturas de pantalla.
- Consultar en casa los vídeo tutoriales y manuales (búsqueda de canciones con derecho Creative Commons y ChatGPT)
- Investigar en casa el uso de aplicaciones de IA: PartyRock, ChatGPT (o similares) y aplicaciones para la creación de música.

ETAPA	ESO
NIVEL	3º - 4º
ÁREAS	Digitalización ; Tecnología y Digitalización ; Alternativamente: Lengua Castellana y Literatura, Geografía e Historia, Biología y Geología, Física y Química, Matemáticas

RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

Las actividades pueden haber sido creadas en base al currículo anterior, recuerda actualizarlo al vigente si fuera necesario.

Normativa nacional: Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

- **DIGITALIZACIÓN**

Competencias Específicas:

2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD1, CD2,

CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.

4. Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.

Criterios de Evaluación:

Competencia específica 2.

2.1 Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.

2.2 Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.

2.4 Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.

Competencia específica 4.

4.1 Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.

4.3 Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.

Saberes básicos:

B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.
– Búsqueda, selección y archivo de información.
– Comunicación y colaboración en red.

D. Ciudadanía digital crítica.
– Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.
– Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.
– Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.

- **TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**

Competencias Específicas:

1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1.

6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CP2, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5.

7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM5, CD4, CC4.

Criterios de Evaluación:

Competencia específica 1.

1.1 Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia.

Competencia específica 6.

6.1 Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.

6.2 Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.

6.3 Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.

Competencia específica 7.

7.2 Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.

Saberes básicos:

A. Proceso de resolución de problemas.
− Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas planteados.
− Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.

B. Comunicación y difusión de ideas.
− Habilidades básicas de comunicación interpersonal: vocabulario técnico apropiado y pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital).
− Herramientas digitales: para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos.

D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.
− Herramientas y plataformas de aprendizaje: configuración, mantenimiento y uso crítico.
− Herramientas de edición y creación de contenidos: instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.

− Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad.

E. Tecnología sostenible.
− Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.

EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

Evaluación del alumnado:

- Pensamiento crítico y creativo: análisis de noticias y detección de bulos.
- Liderazgo y emprendimiento: participación cómo experto.
- Uso efectivo de herramientas digitales:
  - Tomar conciencia sobre las posibilidades técnicas y creativas de las aplicaciones de IA.
  - Uso de aplicaciones de evaluación – juego con preguntas.
  - Uso de la hoja de cálculo de seguimiento y autoevaluación.

Instrumentos de evaluación:

- La evaluación de las actividades se hará utilizando los instrumentos del aula virtual y la rúbrica digital propuesta (hoja de cálculo). Las herramientas de evaluación principales serán:
  - la observación del trabajo del alumnado en equipo en el Aula del Futuro.
  - y la evaluación de las producciones (entregas) individuales y en equipo del alumnado.

- *Descripción de la rúbrica*

Para realizar la evaluación de la SdA se dispone de una rúbrica de evaluación (hoja de cálculo) preparada para hacer la evaluación individual de cada alumno (actividad 1) y por equipos (2-5).

La evaluación de la actividad 6 mezcla la evaluación individual y por equipos.

En la rúbrica de evaluación de la SdA se evalúa de forma ponderada cada una de las actividades realizadas.

En esta hoja de cálculo existe una hoja *ALUMNOS_Y_EQUIPOS* para indicar el nombre del alumnado y el número de equipo. Esto datos se trasladan automáticamente al resto de hojas. En esta hoja también se indican otros datos como las actividades en las que un/a alumno/a ha participado cómo experto o el tema de investigación elegido/asignado cada equipo. También se anota quién es el representante del equipo encargado de subir los documentos de equipo al aula virtual.

Para la evaluación de cada actividad se dispone de una hoja independiente (Act_1 a Act_6), con los criterios de evaluación establecidos para cada actividad. Se deben revisar las puntuaciones máximas (pesos) de cada criterio antes de calificar a cada alumno/a o equipo. La calificación final de cada actividad será sobre 10 puntos.

A la hoja resumen de EVALUA-SdA se trasladarán automáticamente las calificaciones del alumnado en todas las actividades evaluadas. A cada actividad habrá que asignarle un peso en la evaluación final de la SdA, según su dificultad, para que calcule la calificación final de cada alumno.

CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN

- Favorecer el trabajo en equipo y la implicación de todo el alumnado, dedicando tiempo a detectar y corregir problemas de coordinación o integración.
- Ofrecer apoyo individualizado a quienes lo necesiten.
- Ajustar la dificultad de las actividades al nivel competencial del grupo.
- Aplicar estrategias didácticas variadas que atiendan la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje.
- Proporcionar retroalimentación sobre la evaluación en cada criterio.

EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

Para la evaluación del diseño de la actividad se toma cómo referencia las técnicas de evaluación que se indican en el KIT 5: Evaluación, del KIT de Herramientas del Aula del Futuro.
Rúbricas competencias XXI

De acuerdo con la rúbrica de competencias del siglo XXI del Aula del Futuro, en esta sesión se trabajan la colaboración, la construcción de conocimiento y el uso de las TIC en el aprendizaje.

La colaboración (nivel 2) se concreta en el trabajo en equipo durante parte de la sesión, el reparto de tareas y el apoyo de un compañero o compañera que actúa como experto. La búsqueda de información y la entrega son individuales, por lo que la actividad no exige que el equipo asuma la responsabilidad de un resultado común.

La construcción de conocimiento (nivel 2) se trabaja al formular preguntas propias para la entrevista simulada. La entrega se centra en recopilar información y registrar el diálogo generado, sin exigir que el alumnado contraste las fuentes ni revise las respuestas de la IA como parte del producto.

En cuanto al uso de las TIC (nivel 3), la búsqueda en línea y la conversación simulada con IA apoyan la exploración del tema y la formulación de preguntas. La IA es necesaria para simular el diálogo, mientras que las preguntas sobre el personaje pueden elaborarse a partir de otras fuentes.

CC BY NC SA
Future Classroom Lab
European Schoolnet
Esta plantilla se encuentra bajo la licencia Creative Commons Reconocimiento NoComercial CompartirIgual 4.0 Internacional. Ha sido creada a partir del Kit de Herramientas del modelo FCL European Schoolnet disponible en http://fcl.eun.org/toolkit