

Resumen de la ponencia:

## 1. Marco y Contexto Facilitador

La presentación comenzó estableciendo el **contexto** de nuestro centro, que ha sido clave para el éxito del proyecto. Las condiciones que permitieron esta innovación incluyen:

- **Apuesta Institucional por la Tecnología:** El compromiso firme del colegio con la integración tecnológica.
- **Autonomía Docente:** La libertad metodológica para innovar y experimentar con nuevas herramientas.
- **Comunidad y Familias:** Un entorno familiar colaborador y abierto a las nuevas tecnologías.
- **Red de Contactos:** La colaboración continua con **expertos en IA y educación** que ofrecen asesoramiento y apoyo.

Este contexto nos ha permitido trascender la mera digitalización y enfocar la IA como una herramienta pedagógica.

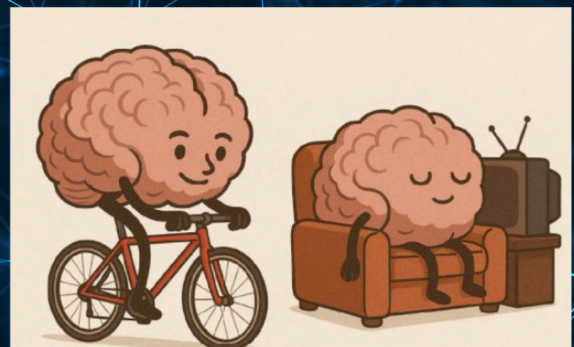
## 2. Inquietudes, Seguridad y Formación Docente

Abordamos las inquietudes lógicas que surgen al introducir la IA en edades tempranas, destacando la importancia de la **seguridad y la ética**.

- **Sistema de Seguridad:** Explicamos que la plataforma utilizada (GEMINI) opera bajo políticas de seguridad y privacidad estrictas, priorizando el entorno educativo seguro para los alumnos.
- **Formación del Profesorado:** Subrayamos la inversión en la **capacitación continua** del equipo docente, asegurando que los profesores comprendan las herramientas no solo a nivel técnico, sino también a nivel pedagógico y ético.

### Seguridad / inquietudes

- Formación de los profesores
- Formación de los alumnos



**Entender la IA en clase como una  
bicicleta, no como un sofá**

Sebastián Vega  
Director del Departamento de Sistemas y Servicios de Informática  
de la Universidad Tecnológica Metropolitana

### 3. Preparando la Clase: Pensamiento Computacional y Prompts

Antes de la aplicación práctica, dedicamos un bloque a la preparación metodológica del alumnado, esencial para un uso consciente de la tecnología:

- **Fundamentos:** Se introdujo a los niños al concepto de **Pensamiento Computacional** (descomposición de problemas, lógica), enseñándoles que la tecnología requiere instrucciones claras.
- **El Buen Prompt:** Se trabajó intensamente en la habilidad de **ingeniería de peticiones (*prompt engineering*)**. Los alumnos aprendieron que la precisión, el detalle y la especificación son directamente proporcionales a la calidad del resultado que ofrece la IA.

### 4. Casos de Éxito en el Aula (Aplicación Práctica)

Finalmente, se detallaron las tres actividades prácticas que demuestran el impacto de la IA en el desarrollo de competencias curriculares:

Actividad	Objetivo Curricular	Impacto de la IA
<b>1. Animales Fantásticos</b>	Mejorar la <b>precisión descriptiva</b> y la observación objetiva.	La IA actúa como un espejo que ofrece <b>feedback visual inmediato</b> . La discrepancia entre el dibujo y la imagen generada obliga al alumno a revisar y mejorar su <i>prompt</i> (descripción).
<b>2. Autorretrato (Descripción)</b>	Profundizar en el <b>uso de adjetivos</b> y el detalle léxico.	Similar a la anterior, la IA exige un nivel de detalle en la descripción física (color de ojos, textura del pelo, forma) que impulsa la <b>riqueza lingüística</b> .
<b>3. La Canción</b>	Fomentar la <b>creatividad musical y la estructura</b> de textos.	Los alumnos utilizaron la IA para generar una canción. El reto no fue solo pedirla, sino <b>estructurar el <i>prompt</i></b> con elementos como el ritmo, el género, el mensaje y la duración, demostrando la aplicación del <i>prompt engineering</i> a la creación artística.

En conclusión, la ponencia ilustró cómo, a través de una base sólida en el contexto, la seguridad y la formación, la Inteligencia Artificial se convierte en una herramienta

pedagógica que **eleva los estándares de precisión lingüística y pensamiento crítico** en la Educación Primaria.

### Actividad 1. Animales Fantásticos

# Animales fantásticos

**1r** Dibujo del niño/a



**2n** Descripción del dibujo y correcciones



**3r** Lo pasan en formato digital

**4t** Generación de imagen



**GATIRAT** = Gat + Ratolí (Treballàvem també les síl·labes)


El meu animal fantàstic és el gatirat. Viu a terra i alguns viuen a la selva que hi ha rus. Té cua de ratolí i la seva mida és petita. Neixen de la panxa de les mares. Menja plantes que estan a prop del riu perquè així estan més fresques. Les seves ulleres són molt divertides perquè són petites i de gat. Té un cos misteriós, a la panxa té un cercle i a dins un cercle més petit. Té pel de color vermell per tot el cos. Té potes, però a les mans no té urpes.

Aquest és el meu animal fantàstic.

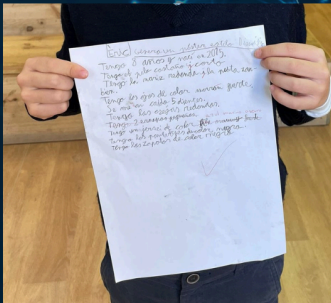
### Actividad 2. Autorretrato

# Autodescripción

**1r** Se hacen una foto con el ipad




**2n** Descripción de la imagen y corrección



**3r** Lo pasan en formato digital

**4t** Generación de imagen



## Actividad 3. La Canción

# Canción

1r

Buscar y seleccionar información



2n

Generar un prompt con la información (GEMINI)



3r

Copiar la letra de la canción en la app SUNO



4t

Generación de la canción

