

# Descubriendo la Inteligencia Artificial: Mi Primer Encuentro con la IA

*Tecnología e Informática | Tecnología | Diseño Universal para el Aprendizaje*

## Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de cuarto grado de primaria con el propósito de introducirlos al fascinante mundo de la Inteligencia Artificial (IA) de manera segura, sencilla y divertida. A través de seis sesiones de una hora, los niños explorarán qué es la IA, cómo se usa en su vida diaria y cómo pueden interactuar con ella de forma responsable. Además, el plan integra conocimientos de matemáticas, práctica del lenguaje y ciencias naturales para desarrollar un aprendizaje transversal y significativo.

La alfabetización en IA es fundamental para que los estudiantes comprendan las tecnologías que los rodean, fomentando un uso crítico y ético. También les proporcionará herramientas para identificar cuándo están interactuando con máquinas inteligentes y cómo pueden aprovechar estas tecnologías para aprender y resolver problemas.

Se emplea la metodología del Diseño Universal para el Aprendizaje, ofreciendo múltiples formas de representación, expresión y motivación para atender la diversidad del aula, asegurando que todos los estudiantes participen activamente, comprendan el contenido y se sientan motivados.

## Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y describir qué es la Inteligencia Artificial y ejemplos de su uso en la vida diaria.
- Explicar de manera sencilla cómo la IA utiliza datos y patrones para funcionar.
- Desarrollar habilidades básicas para interactuar con tecnologías que usan IA de forma segura y responsable.
- Relacionar conceptos de IA con contenidos de matemáticas, lenguaje y ciencias naturales.
- Reflexionar sobre la importancia del uso ético y seguro de la IA en su entorno.

## Recursos Necesarios

- Computadora o tablet con acceso a internet (1 por cada 2 estudiantes).
- Pizarra y marcadores de colores.
- Cartulinas, hojas blancas y colores (lápices, crayones, marcadores).
- Videos cortos y animados sobre IA (2 videos de 3-5 minutos cada uno).
- Tarjetas con imágenes y palabras relacionadas con IA y conceptos matemáticos/científicos.
- Aplicación o sitio web sencillo con juegos o simulaciones básicas de IA (ejemplo: chatbot o juego de reconocimiento de patrones).
- Material impreso: fichas con preguntas y actividades para cada sesión.

- Reproductor multimedia para videos.

## Requisitos Previos

- Conocimiento básico de computadoras y tablets (encender, usar mouse/táctil).
- Habilidades básicas de lectura y escritura acordes a 4º grado.
- Conocimientos previos de patrones y secuencias en matemáticas.
- Familiaridad con conceptos simples de animales y plantas en ciencias naturales.
- Capacidad para trabajar en grupo y expresar ideas oralmente.

## Actividades

### Sesión 1: ¿Qué es la Inteligencia Artificial?

#### Fase de Inicio

**Tiempo estimado: 10 minutos**

#### Propósito de la sesión:

Introducir a los estudiantes al concepto básico de Inteligencia Artificial (IA) y conectar esto con su vida cotidiana.

#### Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Alguna vez han hablado con un teléfono o una tablet que les contesta? ¿O han visto un robot en dibujos o películas? ¿Qué creen que hacen estos aparatos para 'entendernos'?"
- **Estudiantes:** Responden oralmente, comparten experiencias breves.

#### Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra una imagen de un robot y dice: "¿Sabían que la IA es como el cerebro de estas máquinas? Hoy vamos a descubrir cómo funcionan y para qué sirven."
- **Estudiantes:** Observan y escuchan con interés.

#### Contextualización:

- **Docente:** "La IA está en juegos, en nuestro teléfono y hasta en algunos juguetes. Aprender sobre ella nos ayudará a usarla bien y con cuidado."
- **Estudiantes:** Relacionan lo escuchado con sus objetos y experiencias diarias.

#### Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado: 45 minutos**

## Presentación del contenido:

Presentar la definición sencilla de IA: "La Inteligencia Artificial es cuando las máquinas pueden aprender, pensar y ayudarnos a hacer cosas como nosotros". Uso de lenguaje claro y apoyo visual con imágenes y videos cortos.

## Actividades de aprendizaje activo:

### Actividad 1: Video Animado y Conversación Guiada

- **Objetivo:** Identificar qué es la IA y ejemplos cotidianos.
- **Instrucciones:** Proyectar un video animado corto sobre IA (3-5 minutos). Luego, hacer preguntas: "¿Qué máquinas usan IA? ¿Dónde las han visto?"
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Participación oral y lista en pizarra de ejemplos mencionados.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Facilita, anota en pizarra, hace preguntas para profundizar.

### Actividad 2: Juego de Clasificación de Tarjetas

- **Objetivo:** Reconocer objetos y actividades con y sin IA.
- **Instrucciones:** En grupos pequeños, los estudiantes reciben tarjetas con imágenes de objetos (robot, bicicleta, teléfono, planta, etc.). Deben clasificar en dos grupos: "Con IA" y "Sin IA". Luego exponen su razonamiento.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
- **Producto:** Cartulina con tarjetas clasificadas y explicación oral.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Observa, guía con preguntas: "¿Por qué piensan que este objeto tiene IA?"

### Actividad 3: Dibujo y Explicación

- **Objetivo:** Expresar con dibujo y palabras qué es IA según lo aprendido.
- **Instrucciones:** Individualmente, los estudiantes dibujan una máquina con IA y escriben una oración que explique qué hace.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Dibujo con texto escrito.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Apoya con vocabulario, motiva a expresarse y revisa productos.

## Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Investigar en tabletas un ejemplo adicional de IA y compartirlo con la clase.

- **Para estudiantes con más apoyo:** Trabajar en pareja para hacer el dibujo y usar frases guiadas con vocabulario dado.

### **Transición:**

El docente conecta la actividad del dibujo con la próxima sesión: "Mañana veremos cómo estas máquinas aprenden y usan números para ayudarnos."

## **Fase de Cierre**

### **Tiempo estimado: 5 minutos**

#### **Síntesis:**

- **Docente:** "Vamos a hacer un mapa mental en la pizarra con las palabras que aprendimos hoy sobre IA. ¿Quién quiere decir una palabra o idea para ponerla en el mapa?"
- **Estudiantes:** Participan diciendo palabras clave.

#### **Reflexión metacognitiva:**

- ¿Qué es la Inteligencia Artificial con tus propias palabras?
- ¿Dónde has visto o usado algo con IA?
- ¿Por qué crees que es importante aprender sobre IA?

#### **Retroalimentación:**

El docente escucha respuestas, corrige suavemente conceptos, destaca ideas correctas y motiva el interés.

#### **Transferencia:**

Invita a los estudiantes a observar en casa si encuentran máquinas con IA y traer ejemplos para compartir.

#### **Tarea o reto:**

Buscar en casa un objeto o aplicación que use IA y dibujarlo para compartir en la siguiente sesión.

## **Sesión 2: ¿Cómo Aprende la Inteligencia Artificial?**

### **Fase de Inicio**

### **Tiempo estimado: 10 minutos**

#### **Propósito de la sesión:**

Comprender que la IA aprende con datos y patrones, similar a cómo aprenden los niños.

#### **Activación de conocimientos previos:**

- **Docente:** "¿Recuerdan la tarea? ¿Qué objetos con IA encontraron? ¿Qué hacen esas máquinas?"
- **Estudiantes:** Comparten ejemplos y experiencias.

### **Motivación y enganche:**

- **Docente:** Presenta un juego interactivo sencillo donde la IA adivina un dibujo o palabra (ejemplo: juego de reconocimiento de dibujos online).
- **Estudiantes:** Participan en el juego con curiosidad.

### **Contextualización:**

- **Docente:** "Así como ustedes aprenden viendo y practicando, la IA aprende viendo muchos ejemplos. Hoy veremos cómo lo hace."
- **Estudiantes:** Escuchan y se preparan para explorar el aprendizaje de la IA.

## **Fase de Desarrollo**

### **Tiempo estimado: 45 minutos**

#### **Presentación del contenido:**

Explicación sencilla de "datos" y "patrones" con ejemplos reales y actividades visuales.

#### **Actividad 1: Identificando Patrones**

- **Objetivo:** Reconocer patrones en números y figuras para entender cómo la IA aprende.
- **Instrucciones:** El docente muestra secuencias en la pizarra (colores, números, formas) y pide completar el siguiente elemento.
- **Organización:** Plenaria y luego individual en hoja.
- **Producto:** Secuencias completadas en hojas.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Pregunta sobre criterios usados para completar las secuencias.

#### **Actividad 2: Simulación de Aprendizaje de IA**

- **Objetivo:** Entender mediante un juego cómo la IA usa ejemplos para aprender.
- **Instrucciones:** En parejas, los estudiantes usan tablets para jugar un juego donde "enseñan" a una IA a reconocer dibujos o palabras.
- **Organización:** Pares
- **Producto:** Resultados del juego y reflexión oral.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Observa interacciones, pregunta qué pasó cuando la IA no acertó y cómo la ayudaron a aprender.

### Actividad 3: Explicando con Lenguaje Propio

- **Objetivo:** Expresar con sus propias palabras cómo aprende la IA.
- **Instrucciones:** En grupos pequeños, escribir o dictar una frase sobre cómo cree que aprende la IA y compartirla con la clase.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
- **Producto:** Frases en cartel o pizarra.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Facilita la expresión, corrige con refuerzo positivo.

### Diferenciación:

- **Estudiantes avanzados:** Investigan un ejemplo complejo de IA y presentan una explicación breve.
- **Estudiantes con apoyo:** Reciben frases guía para construir su explicación en grupo.

### Transición:

El docente conecta: "Ahora que sabemos cómo aprende la IA, en la próxima sesión veremos cómo usarla para resolver problemas y aprender cosas nuevas."

### Fase de Cierre

**Tiempo estimado: 5 minutos**

### Síntesis:

- **Docente:** Pide a los estudiantes decir una palabra o idea que aprendieron hoy, y las escribe en la pizarra.
- **Estudiantes:** Participan activamente.

### Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre cómo aprende la IA?
- ¿Por qué es importante que una máquina reconozca patrones?
- ¿Cómo me ayuda esto en matemáticas o ciencias?

### Retroalimentación:

El docente comenta respuestas, resalta avances y anima a seguir explorando.

### Transferencia:

Invita a los estudiantes a observar patrones en su entorno (naturaleza, objetos) y pensar cómo podrían enseñarlos a una máquina.

**Tarea: Observar en casa o en el patio un patrón en la naturaleza o en objetos, y contarlo en la siguiente sesión.**

## Evaluación

### Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la sesión 1 para conocer conocimientos previos sobre tecnología e IA.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones al observar participación, respuestas, productos (dibujos, clasificaciones, juegos interactivos).
- **Sumativa:** En la sesión 6, mediante un proyecto o exposición simple donde expliquen qué es IA, cómo funciona y cómo usarla responsablemente.

### Criterios de evaluación:

- Describe con sus propias palabras qué es la IA (objetivo 1).
- Identifica ejemplos reales y cotidianos de IA (objetivo 1).
- Explica cómo la IA aprende usando datos y patrones (objetivo 2).
- Demuestra habilidades básicas para interactuar con IA en actividades (objetivo 3).
- Relaciona conceptos de IA con matemáticas, lenguaje y ciencias (objetivo 4).
- Reflexiona sobre la importancia del uso ético y seguro de la IA (objetivo 5).

### Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para participación y comprensión durante actividades orales y escritas.
- Rúbrica sencilla para evaluar dibujos y explicaciones escritas.
- Observación directa durante juegos y actividades grupales.
- Portafolio con productos generados a lo largo del plan.
- Autoevaluación guiada con preguntas simples al cierre de cada sesión.

### Evidencias de aprendizaje:

- Listas y mapas mentales elaborados en clase.
- Dibujos y frases explicativas.
- Participación activa en juegos y simulaciones.
- Proyecto final o exposición oral sencilla sobre IA.

## Enriquecimientos

### Inicio - Contextualizar

#### Contextualización para la Fase de Inicio

¿Alguna vez has hablado con un asistente en un teléfono o tablet, como Siri o Alexa? ¿O has jugado un videojuego donde los personajes parecen “pensar” y reaccionar a lo que haces? Eso es gracias a algo llamado Inteligencia Artificial, o IA, que es una tecnología que ayuda a las máquinas a aprender y tomar decisiones, casi como lo hacemos nosotros.

La IA está en muchas partes de nuestra vida diaria, aunque a veces no la veamos. Por ejemplo, cuando buscamos algo en internet, cuando usamos aplicaciones para aprender o cuando vemos recomendaciones de videos o canciones. También ayuda a los doctores a entender mejor las enfermedades y a los científicos a cuidar el medio ambiente. ¡Es como tener un amigo robot que nos ayuda en diferentes cosas!

En estas próximas seis sesiones, vamos a descubrir juntos qué es la IA, cómo funciona de manera sencilla y segura, y cómo podemos usarla para aprender matemáticas, practicar el lenguaje y explorar temas de ciencias naturales. Aprenderemos a usar estas herramientas con responsabilidad y cuidado, para que la tecnología nos ayude a crecer y a ser más creativos.

No importa si no sabes nada de IA aún, aquí todos vamos a aprender paso a paso, con juegos, preguntas y actividades divertidas que te harán sentir seguro y curioso. ¡Prepárate para ser un pequeño explorador del mundo de la inteligencia artificial!

## **Recomendaciones - Tic\_ia**

### **Fase de Inicio**

- **Herramienta:** Presentación interactiva con Google Slides o PowerPoint (Sustitución)

El docente utiliza una presentación digital con imágenes de robots, teléfonos y juguetes inteligentes para introducir el concepto de IA. Los niños observan y participan con preguntas sencillas.

*Contribución:* Reemplaza el uso de carteles o dibujos estáticos por un recurso dinámico y visual que capta la atención y conecta con sus experiencias, facilitando la comprensión inicial del concepto.

- **Herramienta:** Aplicación de preguntas orales asistidas por asistentes de voz simples como Google Assistant o Alexa Kids (Aumento)

El docente puede interactuar en vivo con un asistente de voz para mostrar cómo una IA responde a preguntas simples, haciendo la experiencia tangible para estudiantes.

*Contribución:* Mejora la motivación y comprensión al mostrar un ejemplo real y cercano de IA, reforzando la contextualización y la conexión con la vida cotidiana de los niños.

### **Fase de Desarrollo**

- **Herramienta:** Video animado educativo accesible (p. ej. BrainPOP o YouTube Kids) (Sustitución)

Se proyecta un video corto y sencillo que explica qué es la IA y ejemplos cotidianos. El docente guía la discusión con preguntas para activar el pensamiento crítico.

*Contribución:* Apoya la comprensión visual y auditiva del concepto, ideal para estudiantes de primaria, facilitando la retención y participación oral.

- **Herramienta:** Juego digital de clasificación con imágenes (p. ej. Kahoot! o Quizizz adaptado) (Modificación)

Se crea un juego interactivo donde los estudiantes, en grupos, clasifican objetos con IA y sin IA. Puede realizarse con tablets o computadoras disponibles, permitiendo respuestas colaborativas y retroalimentación inmediata.

*Contribución:* Rediseña la actividad tradicional de tarjetas físicas a una experiencia digital que promueve colaboración, pensamiento crítico y el reconocimiento de IA en objetos cotidianos.

## Fase de Cierre

- **Herramienta:** Plataforma de dibujo digital sencilla (p. ej. Paint 3D o Tux Paint) (Aumento)

Los estudiantes dibujan un robot o dispositivo con IA que imaginaron durante la clase, usando herramientas digitales. El docente apoya a los niños en el uso básico.

*Contribución:* Refuerza la creatividad y comprensión del tema, conecta con áreas de práctica del lenguaje y ciencias naturales al describir su dibujo y su función, y desarrolla habilidades digitales.

- **Herramienta:** Asistente de IA para redacción sencilla (p. ej. ChatGPT con supervisión del docente) (Redefinición)

El docente guía a los estudiantes para que, con ayuda del asistente de IA, escriban frases cortas o cuentos sobre cómo la IA puede ayudar en su vida diaria, fomentando la expresión escrita y verbal.

*Contribución:* Permite crear tareas escritas personalizadas y creativas que antes no eran posibles, integrando la IA como herramienta de aprendizaje activo y seguro, además de fortalecer la práctica del lenguaje.

## Recomendaciones - Competencias

### 1. Competencias Cognitivas

Para estudiantes de 6 a 11 años, las competencias cognitivas que se pueden potenciar naturalmente con este plan son:

- **Habilidades Digitales:** Entender qué es la IA y cómo funciona en objetos cotidianos ayuda a familiarizarse con conceptos tecnológicos básicos.
- **Creatividad:** Al jugar a clasificar objetos y pensar en ejemplos, los niños ejercitan la imaginación para diferenciar usos y funciones.
- **Pensamiento Crítico:** A través de preguntas guiadas y reflexiones, los estudiantes aprenden a cuestionar y analizar la información recibida.

### Modificaciones específicas a actividades existentes:

- *Actividad 1 (Video y conversación):* Incorporar una breve actividad posterior donde los niños dibujen o describan un invento con IA que les gustaría crear, fomentando la creatividad.
- *Actividad 2 (Juego de tarjetas):* Añadir una invitación para que expliquen en grupo por qué clasificaron cada tarjeta en IA/no IA, promoviendo el pensamiento crítico.

### Técnicas de facilitación para el docente:

- Utilizar preguntas abiertas y pausas para que los niños piensen y respondan.
- Usar apoyos visuales y ejemplos concretos relacionados con su entorno para facilitar la comprensión.
- Fomentar la reflexión grupal invitando a compartir distintas opiniones sin juzgar.

### 2. Competencias Interpersonales

Para estudiantes de primaria, las competencias interpersonales esenciales a desarrollar son:

- **Colaboración:** Trabajar en grupos pequeños para el juego de tarjetas favorece la cooperación y el aprendizaje social.
- **Comunicación:** Compartir ideas y justificar clasificaciones desarrolla la expresión oral y la escucha activa.
- **Conciencia Socioemocional:** Reconocer y respetar distintas opiniones durante las actividades grupales.

#### **Estrategias de trabajo colaborativo:**

- Formar grupos heterogéneos para que los niños aprendan a valorar distintas perspectivas.
- Asignar roles simples (por ejemplo: portavoz, encargado de ordenar tarjetas, anotador) para que cada niño tenga una función clara.
- Incluir momentos de reflexión grupal donde se valoren los aportes de cada integrante.

#### **Puntos de reflexión adaptados al nivel de madurez:**

- ¿Cómo nos ayudó trabajar en equipo para entender mejor la IA?
- ¿Fue fácil escuchar las ideas de los demás? ¿Por qué es importante?
- ¿Qué aprendimos sobre ser respetuosos cuando alguien piensa diferente?

### **3. Actitudes y Valores**

Dentro de las 6 sesiones, se pueden integrar momentos breves para desarrollar actitudes como:

- **Curiosidad:** Al inicio de cada sesión, plantear preguntas que despierten el interés por descubrir más sobre la IA.
- **Responsabilidad:** Enseñar a usar la tecnología con cuidado y respeto, vinculando esto a la seguridad en el uso de IA.
- **Adaptabilidad:** Animar a los niños a probar diferentes ideas y aceptar errores como parte del aprendizaje.

#### **Preguntas de reflexión o actividades breves:**

- ¿Qué es algo nuevo que aprendí hoy sobre la IA?
- ¿Cómo puedo usar lo que aprendí para ayudar a otros o para hacer cosas buenas?
- ¿Qué hago cuando algo no me sale bien? ¿Cómo puedo intentarlo de otra manera?
- Al finalizar la última sesión, pedir que cada niño comparta una cosa que le gustaría seguir aprendiendo o descubriendo sobre la tecnología.

### **Recomendaciones - Dei**

#### **Diversidad**

- Adaptar el lenguaje y materiales visuales para incluir imágenes y ejemplos culturalmente diversos, representando niños, familias y entornos variados. Esto promueve que todos los estudiantes se vean reflejados y valorados, enriqueciendo la comprensión del tema.
- Incluir tarjetas y ejemplos con objetos tecnológicos que sean familiares en diferentes contextos socioeconómicos, como teléfonos básicos o juguetes tradicionales, para que todos puedan conectar con el contenido desde su

realidad.

- Permitir que los estudiantes que hablen otro idioma en casa puedan expresarse y compartir ejemplos en su lengua materna durante las actividades orales, fomentando la valoración de la diversidad lingüística y facilitando la comprensión.

**Modificación de actividad:** En la Actividad 2 (Juego de Clasificación de Tarjetas), asegurar que las tarjetas incluyan objetos de diferentes culturas y contextos, y que los grupos sean heterogéneos para favorecer la interacción intercultural.

**Recursos adicionales:** Videos con narradores de diferentes regiones o con subtítulos en varios idiomas y tarjetas ilustrativas con diversidad cultural visible.

**Estrategias de evaluación inclusiva:** Valorar la participación oral y escrita en diferentes idiomas o formatos (oral, dibujo) para incluir a estudiantes con distintas fortalezas.

**Impacto positivo:** Estas adaptaciones fomentan un ambiente en el que todos los estudiantes se sienten reconocidos y respetados, fortaleciendo su motivación y sentido de pertenencia.

## Equidad de Género

- Usar ejemplos balanceados de personajes masculinos y femeninos en videos, imágenes y actividades (por ejemplo, mostrar niñas y niños usando tecnología y participando activamente con IA) para romper estereotipos.
- Incluir preguntas abiertas y actividades que inviten a todos los estudiantes, sin importar género, a compartir sus ideas y experiencias con tecnología e IA, evitando roles o expectativas de género.
- Durante la motivación y enganche, mencionar explícitamente que la IA es para todos, sin importar si son niños o niñas, y que cualquiera puede aprender y crear con ella.

**Modificación de actividad:** En la plenaria después del video, asignar roles rotativos para que tanto niñas como niños puedan liderar la conversación o anotar en la pizarra, promoviendo la equidad en la participación.

**Recursos adicionales:** Historias o cuentos cortos sobre niñas y niños científicos o programadores que usan IA para resolver problemas cotidianos.

**Estrategias de evaluación inclusiva:** Evaluar la participación y comprensión sin sesgo de género, promoviendo la confianza y la igualdad de oportunidades para expresarse.

**Impacto positivo:** Estas acciones contribuyen a dismantelar estereotipos y fomentan un ambiente donde todos los estudiantes se sienten capaces y motivados para aprender sobre IA.

## Inclusión

- Proporcionar materiales alternativos como audiodescripciones para videos y textos con letra grande y clara para estudiantes con discapacidades visuales o dificultades lectoras.
- Permitir el uso de apoyos tecnológicos o asistentes para estudiantes con necesidades educativas especiales durante las actividades, asegurando que puedan participar plenamente.
- Diseñar actividades con múltiples formas de participación (oral, dibujo, manipulación) para atender diferentes estilos y capacidades de aprendizaje, facilitando que todos puedan demostrar lo aprendido.

**Modificación de actividad:** En la Actividad 1 (Video Animado y Conversación Guiada), ofrecer la opción de responder con dibujos o usar dispositivos de comunicación aumentativa para estudiantes con dificultades de expresión oral.

**Recursos adicionales:** Guías para docentes sobre adaptaciones accesibles, y materiales digitales interactivos que permitan personalización según necesidades.

**Estrategias de evaluación inclusiva:** Usar rúbricas flexibles que valoren diversos modos de expresión y comprensión, evitando la exclusión por limitaciones específicas.

**Impacto positivo:** Estas adaptaciones aseguran que todos los estudiantes tengan acceso equitativo al aprendizaje y puedan desarrollar confianza y habilidades en IA de manera segura y efectiva.

## **Desarrollo - Gamificar**

### **Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo**

Para motivar a los estudiantes de 4º grado (6-11 años) durante las 6 sesiones de 1 hora del plan "Descubriendo la Inteligencia Artificial: Mi Primer Encuentro con la IA", proponemos integrar mecánicas de juego sencillas, lúdicas y alineadas con los objetivos de aprendizaje y la metodología Diseño Universal para el Aprendizaje. Estas mecánicas fomentarán la participación activa, el refuerzo positivo y la conexión interdisciplinaria con matemáticas, práctica del lenguaje y ciencias naturales.

#### **• 1. Sistema de Puntos y Estrellas de Progreso**

- Los estudiantes ganan puntos por completar actividades, responder preguntas y participar en discusiones relacionadas con IA.
- Al acumular puntos, reciben estrellas de progreso que representan su avance en el aprendizaje de conceptos clave (por ejemplo, "Entendiendo qué es la IA", "IA y Matemáticas", "IA y Ciencias").
- Visualización en un mural o pizarra de estrellas para que todos vean el progreso colectivo y personal.

#### **• 2. Roles de Exploradores de IA**

- Cada sesión se asigna un rol con tareas específicas, como "Detective de Datos", "Constructor de Algoritmos" o "Narrador de Historias de IA".
- Los roles fomentan la colaboración y se rotan para que todos experimenten distintas áreas vinculadas a matemática, lenguaje y ciencias.
- Los estudiantes ganan insignias digitales o físicas por cumplir bien su rol en cada sesión.

#### **• 3. Misión Semanal: "Desafío IA"**

- Cada sesión presenta un desafío sencillo y práctico relacionado con la IA, como identificar patrones (matemáticas), crear una historia corta sobre un robot inteligente (práctica del lenguaje) o explorar cómo la IA ayuda a la naturaleza (ciencias naturales).
- Al completar la misión, los estudiantes reciben un sello o sticker para su "Pasaporte de Explorador de IA".
- Al final de las 6 sesiones, quienes completen todas las misiones reciben un certificado o reconocimiento.

- **4. Juegos Interactivos de Preguntas y Respuestas**

- Utilizar juegos tipo "Kahoot" o versiones manuales con tarjetas para repasar conceptos clave de IA.
- Las preguntas se diseñan con lenguaje simple y ejemplos relacionados con la vida cotidiana y las áreas integradas.
- Se promueve la participación en equipos para fomentar el trabajo colaborativo y el aprendizaje social.

- **5. Tablero de Logros Visual**

- Crear un tablero en el aula con iconos o dibujos que representen competencias adquiridas (por ejemplo, "Reconoce un algoritmo", "Explica qué es un robot inteligente", "Relaciona IA con el entorno natural").
- Los alumnos colocan su foto o nombre junto al logro alcanzado, reforzando su sentido de pertenencia y motivación.

Estos elementos de gamificación están diseñados para ser inclusivos, accesibles y variados, respetando los diferentes estilos de aprendizaje y promoviendo la participación activa sin distraer del contenido central sobre la inteligencia artificial.