

Descubriendo la Inteligencia Artificial para Emprender

Tecnología e Informática | Tecnología | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de primaria comprendan de manera sencilla qué es la inteligencia artificial (IA) y cómo puede ayudar a crear ideas para emprender, es decir, iniciar proyectos o negocios propios. Los estudiantes aprenderán que la IA es una herramienta que usamos para resolver problemas y facilitar tareas, y que puede ser amiga de quienes quieren inventar cosas nuevas y útiles. Es relevante porque la tecnología está en todas partes y conocerla desde pequeños les prepara para el futuro, además de potenciar su creatividad y trabajo en equipo. Conectaremos el aprendizaje con su vida diaria, mostrando ejemplos simples de cómo la IA ayuda en juegos, compras o resolver preguntas, para que entiendan que la tecnología también puede apoyar sus sueños de emprender y ayudar a otros.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar qué es la inteligencia artificial y ejemplos básicos en la vida cotidiana.
- Explorar cómo la inteligencia artificial puede ayudar a resolver problemas para emprender.
- Crear en grupo una idea sencilla de emprendimiento que use la inteligencia artificial.
- Colaborar con compañeros para diseñar un proyecto y compartirlo con el grupo.
- Reflexionar sobre el aprendizaje y cómo pueden aplicar la inteligencia artificial en el futuro.

Recursos Necesarios

- Cartulinas o papel bond (1 por grupo)
- Marcadores de colores (varios, para cada grupo)
- Imágenes impresas de ejemplos de inteligencia artificial (robots, asistentes virtuales, videojuegos)
- Tablet o computadora con acceso a video corto sobre IA (opcional)
- Hojas de trabajo con preguntas guía y espacio para dibujar ideas
- Proyector o pantalla para mostrar imágenes o video
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre tecnología y uso de dispositivos digitales.
- Experiencia previa en trabajo en equipo y escucha activa.
- Habilidades básicas para expresar ideas mediante dibujo y palabras.

- Haber realizado actividades simples de identificación de problemas o necesidades.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica a los estudiantes que hoy aprenderán qué es la inteligencia artificial y cómo puede ayudarnos a crear ideas para emprender, es decir, para inventar proyectos que solucionan problemas y ayudan a las personas.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra imágenes de robots, asistentes de voz como Alexa o Siri, y videojuegos. Pregunta: "¿Han visto o usado algo así? ¿Para qué creen que sirven estas máquinas o programas?"

Estudiantes: Comparten sus experiencias y respuestas en voz alta.

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta un dato curioso: "¿Sabían que hoy en día algunas tiendas usan inteligencia artificial para recomendar productos que les pueden gustar? ¡Es como tener un amigo que sabe qué te gusta y te ayuda a elegir!"

Estudiantes: Escuchan atentamente y muestran interés.

Contextualización:

Docente: Conecta el tema con su vida: "Así como estas tecnologías nos ayudan en cosas que usamos cada día, ustedes también pueden usar la inteligencia artificial para crear ideas y proyectos que ayuden a otros y a ustedes mismos."

Estudiantes: Reflexionan y se preparan para participar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica con ejemplos sencillos qué es la inteligencia artificial: "La inteligencia artificial es cuando las máquinas aprenden a hacer cosas que normalmente hacen las personas, como reconocer imágenes, entender palabras o tomar decisiones simples."

Introduce el proyecto: "Vamos a trabajar en equipos para pensar una idea de emprendimiento que use la inteligencia artificial para ayudar a resolver un problema o hacer algo más fácil."

Actividad 1: "Descubriendo problemas para emprender"

- **Objetivo:** Identificar problemas o necesidades comunes donde la IA puede ayudar.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 3-4 y entrega hojas de trabajo. Pide que piensen en problemas o cosas que les gustaría mejorar en la escuela o comunidad. Ejemplos: "Olvidar materiales", "No saber qué ropa usar", "Tener ayuda para hacer la tarea".
 - Escribe en la hoja o dibuja el problema que eligen.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Lista o dibujo del problema elegido
- **Tiempo:** 12 minutos
- **Rol del docente:** Circula entre grupos, hace preguntas como: "¿Por qué este problema es importante?", "¿Cómo crees que la tecnología podría ayudar?"

Transición:

Docente: "Ahora que tienen un problema, vamos a pensar juntos cómo la inteligencia artificial puede ayudarnos a solucionarlo."

Actividad 2: "Creando la idea de emprendimiento con IA"

- **Objetivo:** Crear una idea simple de emprendimiento que utilice IA para resolver el problema elegido.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica que pueden inventar un robot, una aplicación o un asistente que use IA para ayudar con el problema. Ejemplo: "Un robot que recuerda tus útiles escolares" o "Una app que te dice qué ropa usar según el clima".
 - Los grupos dibujan y escriben el nombre y función de su idea en la cartulina.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Cartulina con dibujo y descripción de la idea de emprendimiento
- **Tiempo:** 18 minutos
- **Rol del docente:** Apoya con preguntas: "¿Cómo usa la inteligencia artificial tu idea?", "¿Quiénes se beneficiarían?", "¿Qué hace especial a tu proyecto?"

Actividad 3: "Compartiendo nuestra idea"

- **Objetivo:** Comunicar la idea y escuchar las de los demás.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo presenta su idea en 1-2 minutos al resto de la clase.
 - Los demás escuchan con respeto y pueden hacer una pregunta o comentario amable.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Presentación oral y discusión breve

- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol del docente:** Modera las presentaciones y destaca ideas creativas y uso de IA.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Ofrecer que dibujen más detalles o inventen el nombre del robot/aplicación.
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Trabajar con ellos en grupos más pequeños o darles ejemplos más concretos para guiar su idea.

Transición:

Docente: "Ahora que vimos todas sus ideas, vamos a pensar juntos en lo que aprendimos hoy y cómo podemos usarlo en el futuro."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a los estudiantes que en una hoja escriban o dibujen *tres cosas importantes que aprendieron sobre la inteligencia artificial y el emprendimiento*. Luego algunos voluntarios comparten una de sus ideas.

Reflexión metacognitiva:

Docente lee las preguntas y los estudiantes responden oralmente o en su hoja:

- ¿Qué es la inteligencia artificial en tus propias palabras?
- ¿Cómo puede ayudarte la inteligencia artificial a crear un proyecto o negocio?
- ¿Qué fue lo que más te gustó de trabajar en equipo para inventar una idea?

Retroalimentación:

Docente: Felicita la creatividad y esfuerzo, refuerza conceptos clave y responde dudas o comentarios.

Transferencia:

Docente: Anima a los estudiantes a observar en casa o en la escuela dónde ven tecnologías que usan inteligencia artificial y a pensar en nuevas ideas para ayudar a otros con ellas.

Tarea o reto:

Docente: Propone que en familia hablen sobre una tecnología que use inteligencia artificial que conozcan y que traigan un dibujo o foto para compartir en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en inicio (actividad de activación de conocimientos), formativa durante el desarrollo (observación y retroalimentación en actividades grupales), y sumativa en cierre (síntesis escrita y reflexión).

Criterios de evaluación:

- Identifica ejemplos básicos de inteligencia artificial (objetivo 1).
- Relaciona la IA con soluciones para problemas o emprendimientos (objetivo 2).
- Participa activamente en la creación y presentación de una idea de emprendimiento con IA (objetivos 3 y 4).
- Reflexiona sobre lo aprendido y su aplicación futura (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para la participación en actividades grupales, observación directa durante exposiciones, y revisión de síntesis escrita o dibujo final.

Evidencias de aprendizaje: Hojas de trabajo con problemas identificados, cartulinas con ideas de emprendimiento, presentaciones orales, y síntesis escrita o dibujo con las 3 ideas clave aprendidas.

Enriquecimientos

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para la sesión "Descubriendo la Inteligencia Artificial para Emprender" dirigida a estudiantes de primaria (6-11 años), las estrategias de retroalimentación deben ser claras, motivadoras y enfocadas en los objetivos del aprendizaje basado en proyectos. El cierre debe ayudar a los estudiantes a reflexionar sobre lo aprendido, reconocer sus logros y áreas de mejora, y fomentar su interés por seguir explorando la inteligencia artificial y el emprendimiento.

- **Ronda de Reflexión Guiada:** Al finalizar la actividad, realizar una breve ronda donde cada estudiante comparta qué fue lo que más le gustó aprender sobre la inteligencia artificial y cómo creen que podrían usarla para crear un negocio o proyecto. Esto permite identificar qué conceptos han comprendido y motiva su aplicación práctica.
- **Reconocimiento Específico:** El docente señala ejemplos concretos de acciones o ideas destacadas durante la sesión, por ejemplo: "Me gustó mucho cómo Juan explicó la idea de usar un robot para ayudar en una tienda, eso demuestra que entendiste cómo la inteligencia artificial puede ser útil para emprender". Esto refuerza comportamientos positivos y aprendizajes clave.
- **Preguntas de Autoevaluación Sencillas:** Formular preguntas cortas y directas para que los estudiantes piensen sobre su propio aprendizaje, como: "¿Qué fue lo más fácil de entender sobre la inteligencia artificial?" y "¿Qué te gustaría aprender o mejorar para crear tu propio proyecto?" Esto promueve la metacognición adaptada a su edad.
- **Tarjetas de Logro y Mejora:** Entregar a cada niño una tarjeta con dos espacios: uno para escribir o dibujar algo que hizo bien durante la sesión y otro para algo que quiere mejorar o aprender más. El docente puede apoyarlos con ejemplos o palabras clave. Esto fomenta la auto-reflexión y la identificación de metas personales.
- **Feedback Positivo en Grupo:** Finalizar con un aplauso grupal y palabras de motivación que resalten el esfuerzo y la creatividad de todos, enfatizando que cada idea es valiosa para emprender con inteligencia artificial. Esto

fortalece el sentido de comunidad y autoestima.