

¡Crea y Cuenta! Generando Imágenes con Inteligencia Artificial

Tecnología e Informática | Informática | Aprendizaje Basado en Retos

Descripción

En esta sesión, los estudiantes descubrirán cómo usar la inteligencia artificial (IA) para crear imágenes sorprendentes de manera fácil y divertida. Aprenderán qué es la IA y cómo puede ayudar a generar dibujos y fotos a partir de ideas y descripciones que ellos mismos diseñen. Este aprendizaje es muy relevante porque la IA está cada vez más presente en nuestro entorno, desde videojuegos hasta dibujos animados y aplicaciones en el día a día. Además, los niños podrán expresarse creativamente y compartir sus imágenes creadas con sus compañeros, desarrollando habilidades para comunicar sus avances y explicar sus ideas.

Esta experiencia conecta con su vida real porque los niños usan imágenes en muchas formas: en sus tareas, juegos y redes sociales. Entender cómo crear imágenes con IA les da una herramienta poderosa para innovar, imaginar y presentarse en el mundo digital. Al enfrentar un reto real y creativo, los estudiantes desarrollarán confianza en el uso de tecnologías nuevas y aprenderán a comunicar sus procesos y resultados con claridad.

Objetivos de Aprendizaje

- Explorar y describir el funcionamiento básico de la inteligencia artificial para la generación de imágenes.
- Crear imágenes digitales originales usando herramientas sencillas de IA.
- Comunicar oralmente y por escrito los pasos y resultados de la creación de imágenes con IA.
- Colaborar con compañeros para compartir ideas y mejorar sus creaciones visuales.

Recursos Necesarios

- Computadoras o tablets con conexión a internet (1 por cada 2-3 estudiantes)
- Acceso a una plataforma o aplicación de generación de imágenes con IA apta para niños (por ejemplo, DALL·E Mini, Bing Image Creator o similar)
- Proyector o pantalla para mostrar ejemplos y demostraciones
- Hojas de papel y colores para bocetos previos (1 por estudiante)
- Cuaderno o hoja para registrar avances y reflexiones (1 por estudiante)
- Material impreso con vocabulario básico sobre IA y generación de imágenes
- Cartulinas o pizarrón para organizar ideas grupales

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de uso de computadora o tablet (encender, usar mouse o pantalla táctil, abrir aplicaciones)
- Habilidades iniciales para expresarse oralmente y por escrito en oraciones simples
- Experiencia previa en actividades creativas con dibujo o pintura
- Familiaridad con el trabajo en equipo y compartir ideas en grupo

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a descubrir cómo las computadoras pueden ayudarnos a crear imágenes increíbles con solo contarlas una historia. Esto nos ayudará a ser más creativos y a compartir nuestras ideas de forma divertida."

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra una imagen creada por IA y pregunta: "¿Qué creen que es esta imagen? ¿Cómo creen que se hizo? ¿Han visto algo parecido en sus juegos o dibujos?"

Estudiantes: Responden compartiendo lo que saben o imaginan sobre la creación de imágenes digitales.

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta un dato curioso: "¿Sabían que ahora existen computadoras que pueden dibujar desde una simple frase como 'un gato en la luna'? ¡Hoy ustedes serán los artistas que usarán esas computadoras!"

Estudiantes: Expresan entusiasmo y curiosidad.

Contextualización:

Docente: Explica: "En nuestra vida usamos imágenes para contar historias, hacer tareas o jugar. Aprenderemos cómo crear esas imágenes con ayuda de la inteligencia artificial, una herramienta muy moderna que nos facilita imaginar y crear."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 75 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta brevemente qué es la inteligencia artificial con lenguaje sencillo: "Es como un amigo muy inteligente que aprende de muchos dibujos y nos ayuda a crear nuevos. Vamos a usar un programa especial que convierte palabras en imágenes."

Muestra un video corto (2-3 minutos) con ejemplos de imágenes creadas con IA para niños.

Actividad 1: "Imagina y Dibuja tu Idea"

- **Objetivo:** Explorar y describir ideas para la generación de imágenes con IA.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Piensen en algo que les guste mucho, puede ser un animal, un lugar o un personaje. Ahora dibujen un boceto rápido en su hoja para imaginar su imagen."
 - **Estudiantes:** Dibujan individualmente su idea en papel, usando colores si desean.
 - **Docente:** Pasa por los escritorios, pregunta qué dibujaron y cómo lo describirían con palabras.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Boceto en papel y frase descriptiva escrita o dictada.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Motivar la creatividad, ayudar a expresar la idea con palabras sencillas, anotar frases clave.

Transición: "Ahora que tenemos nuestras ideas y dibujos, vamos a usar la computadora para que la IA las transforme en imágenes digitales."

Actividad 2: "Genera tu Imagen con IA"

- **Objetivo:** Crear imágenes digitales originales usando IA.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica cómo ingresar la frase descriptiva en la herramienta de IA y mostrar el resultado. "Les voy a mostrar cómo escribir la frase para que la computadora dibuje."
 - **Estudiantes:** En parejas, ingresan su frase en la plataforma y observan cómo aparece la imagen generada.
 - **Docente:** Recuerda usar palabras claras y simples, guía a corregir frases para mejorar resultados.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Imagen digital creada con IA
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Supervisar uso de la plataforma, apoyar en la escritura de frases, fomentar la exploración y experimentación.

Transición: "Excelente trabajo creando imágenes. Ahora vamos a compartirlas y contar qué hicieron para que otros las entiendan."

Actividad 3: "Cuenta tu Imagen"

- **Objetivo:** Comunicar efectivamente avances y resultados en la generación de imágenes con IA.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Cada pareja presentará su imagen y explicará qué idea usaron y cómo la computadora la dibujó."
 - **Estudiantes:** En grupo pequeño (3-4 parejas), cada pareja muestra su imagen y describe el proceso y resultado.

- **Docente:** Anima a escuchar, hacer preguntas amables y comentar positivamente.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Presentación oral breve y diálogo grupal
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Facilitar la comunicación, fomentar respeto y atención, guiar con preguntas como "¿Qué fue lo que más te gustó de tu imagen?" o "¿Cómo le explicarías a un amigo cómo hacerlo?"

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Invitar a crear otra imagen con una idea diferente o mejorar la frase para obtener resultados más creativos.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Brindar ayuda personalizada para escribir las frases, usar ejemplos sencillos y permitir que trabajen con un compañero que los apoye.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

Síntesis:

Docente: "Vamos a hacer un resumen en grupo. ¿Cuáles son las 3 cosas más importantes que aprendimos hoy sobre la inteligencia artificial y cómo crear imágenes?"

Estudiantes: En plenaria, comparten ideas y docente escribe en cartel o pizarrón un mapa mental con las respuestas.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué me gustó más de crear imágenes con la ayuda de la computadora?
- ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil al usar la inteligencia artificial?
- ¿Cómo puedo usar lo que aprendí para hacer tareas o juegos en casa?

Docente: Invita a escribir o dictar respuestas cortas en sus cuadernos.

Retroalimentación:

Docente: Felicita el esfuerzo, destaca ideas creativas y comunica observaciones sobre el uso correcto de la herramienta y la comunicación clara de ideas. Da comentarios positivos individualizados y grupales.

Transferencia:

Docente: Explica cómo en otras clases o en casa pueden usar herramientas digitales para crear y contar historias, y adelanta que en próximas sesiones explorarán otras formas de usar la inteligencia artificial.

Tarea o reto:

Docente: "Para casa, pueden pensar en una historia o personaje y escribir una frase para crear una imagen con ayuda de un adulto usando una aplicación de IA que tengan disponible. Traigan su imagen o descripción para compartirla en

la próxima clase."

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** En la fase de inicio, mediante preguntas sobre conocimientos previos y observación de respuestas.
- **Formativa:** Durante el desarrollo, observando participación en actividades, uso correcto de la herramienta y comunicación de ideas.
- **Sumativa:** En el cierre, a través de la presentación oral, síntesis grupal y reflexión escrita.

Criterios de evaluación:

- Describe con sus propias palabras el concepto básico de inteligencia artificial para imágenes. (Objetivo 1)
- Crea al menos una imagen digital original usando la herramienta de IA. (Objetivo 2)
- Comunica claramente el proceso y resultado de su creación, tanto oral como por escrito. (Objetivo 3)
- Participa activamente en actividades grupales y comparte ideas respetuosamente. (Objetivo 4)

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para participación y uso de herramientas.
- Rúbrica sencilla para presentaciones orales y explicaciones.
- Observación directa durante actividades prácticas.
- Registro de la reflexión escrita en cuaderno.

Evidencias de aprendizaje:

- Bocetos y frases descriptivas para la generación de imágenes.
- Imágenes digitales creadas con IA.
- Presentaciones orales en grupos pequeños.
- Respuestas escritas a preguntas reflexivas.

Enriquecimientos

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos para la Sesión

Para que los estudiantes de primaria comprendan y apliquen la generación de imágenes con inteligencia artificial, se proponen ejemplos prácticos que les permitan crear y comunicar sus ideas de manera sencilla y divertida, alineados con el aprendizaje basado en retos.

- **Ejemplo 1: Crear un personaje de cuento usando IA**

Los estudiantes describen verbalmente un personaje que inventen (por ejemplo, un animal fantástico o un superhéroe) y usan una herramienta de generación de imágenes con IA para crear una ilustración del personaje. Luego, presentan su creación explicando cómo fue su proceso y qué elementos eligieron.

- **Ejemplo 2: Diseñar un cartel para un evento escolar**

Se plantea el reto de diseñar un cartel para promocionar una feria escolar o un evento cultural. Los estudiantes definen qué imágenes quieren incluir, generan esas imágenes con IA y arman el cartel. Después, comunican al grupo la intención de su diseño y las imágenes creadas.

- **Ejemplo 3: Imaginar un lugar maravilloso**

Los niños describen un lugar especial o imaginario (una playa mágica, un bosque encantado) y usan IA para generar imágenes que representen ese lugar. Posteriormente, cuentan a sus compañeros qué detalles incluyeron y por qué eligieron esos elementos.

Casos de Estudio Adaptados para Estudiantes

Para reforzar el aprendizaje, se presentan casos de estudio sencillos y cercanos al contexto de los niños que muestran aplicaciones reales de la generación de imágenes con IA.

- **Caso 1: Un artista que usa IA para crear ilustraciones de libros infantiles**

Se explica cómo un ilustrador puede usar herramientas de IA para generar imágenes que luego utiliza en sus libros para niños, facilitando la creación rápida y original de personajes y escenarios.

- **Caso 2: Niños que diseñan su propio cómic con ayuda de IA**

Se muestra cómo un grupo de estudiantes usó generación de imágenes con IA para crear los dibujos de un cómic que inventaron, lo que les ayudó a contar mejor su historia y compartirla con sus amigos.

- **Caso 3: Equipos escolares que crean carteles para campañas de cuidado del medio ambiente**

Se relata cómo estudiantes generaron imágenes con IA para sus carteles educativos sobre el reciclaje y el cuidado del planeta, y cómo comunicaron sus mensajes a la comunidad escolar.

Conexión con el Objetivo de Aprendizaje

Estos ejemplos y casos de estudio están diseñados para que los estudiantes no solo practiquen la generación de imágenes con IA, sino que también desarrollen habilidades para comunicar sus ideas y avances de forma clara y creativa, cumpliendo así con el objetivo central del plan de clase.