

Quiero que mis estudiantes aprendan que la inteligencia artificial puede ser una herramienta útil para mejorar la comunicación y la inclusión de las p

Tecnología e Informática | Tecnología

Descripción del Curso

DESCRIPCIÓN

La unidad 3 pertenece a un curso de Tecnología dirigido a estudiantes de 13 a 14 años y forma parte de un plan con cuatro unidades. En esta unidad, se aborda la evaluación de la accesibilidad de materiales producidos con inteligencia artificial (IA) y la propuesta de mejoras para la inclusión. El objetivo es que el alumnado se familiarice con criterios básicos de accesibilidad y se beneficie de prácticas de diseño que reduzcan barreras para cualquier estudiante, favoreciendo la participación y el aprendizaje. Se realizarán revisiones rápidas de criterios de accesibilidad, así como ejercicios de prototipado de versiones más inclusivas de recursos generados con IA. El contenido se centra en identificar señales de dificultad de acceso entre los estudiantes, aplicar una lista de verificación de accesibilidad a materiales IA y justificar las decisiones de diseño para apoyar a diversos estilos de aprendizaje y necesidades. A través de actividades prácticas y colaborativas, el alumnado evaluará recursos y propondrá mejoras concretas, fomentando el pensamiento crítico, la empatía y la capacidad de comunicar hallazgos y soluciones en contextos reales de aula.

Competencias

COMPETENCIAS

- Analizar criterios de accesibilidad y estructura semántica en materiales educativos generados con IA, considerando legibilidad y contraste.
- Evaluar recursos creados con IA mediante una lista de verificación de accesibilidad y proponer mejoras concretas para aumentar la inclusión.
- Prototipar versiones más inclusivas de un recurso generado con IA, justificando las decisiones de diseño en función de las necesidades de diferentes estudiantes.
- Trabajar de forma colaborativa, comunicar hallazgos y defender propuestas de mejora ante pares y docentes.
- Aplicar pensamiento crítico para identificar posibles barreras de acceso y plantear soluciones prácticas en contextos educativos reales.

Requerimientos

REQUERIMIENTOS

- Computadora o tableta con acceso a internet estable.
- Herramientas básicas para evaluación de accesibilidad (lectores de pantalla, comprobadores de contraste, editores con estructuración semántica).
- Materiales de lectura y ejemplos de recursos generados con IA para análisis y práctica.
- Espacio de trabajo colaborativo y tiempo para actividades en equipo.
- Guía de criterios de accesibilidad y plantillas de verificación para evaluación y prototipado.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Herramientas de IA para facilitar la comunicación e inclusión en el aula

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer herramientas de IA que apoyan la comunicación (p. ej., traducción automática, lectura en voz alta, subtítulos automáticos, asistentes conversacionales) y su aplicación en la escuela.
- Describir ejemplos de uso en actividades diarias de clase para favorecer la inclusión de estudiantes con diferentes necesidades.
- Analizar ventajas y límites éticos y de seguridad al usar IA para la comunicación en el entorno escolar.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: IA y comunicación inclusiva

1. Descripción corta: introducción a cómo la IA puede facilitar la comprensión, la expresión y el acceso a la información para toda la comunidad escolar.
2. Puntos clave: qué es IA, ejemplos de apoyo a lectura, lenguaje sencillo y accesibilidad.

2. Tema 2: Herramientas de IA para la comunicación en el aula

1. Descripción corta: revisión de herramientas como traductores automáticos, lectura de texto en voz, subtítulo automático y asistentes de conversación.
2. Puntos clave: funciones básicas, escenarios de uso y consideraciones de calidad y sesgo.

3. Tema 3: Uso responsable y aspectos éticos

1. Descripción corta: buenas prácticas para el uso de IA, protección de datos y cuidado de la diversidad lingüística y cultural.
2. Puntos clave: consentimiento, privacidad, sesgos y responsabilidad del alumnado y docente.

Actividades

- **Actividad 1: Exploración guiada de herramientas de IA** — Se investigarán tres herramientas de IA orientadas a la comunicación en el aula. Descripción breve: prueba cada herramienta con un breve texto o situación de clase. Puntos clave: identificación de funciones, ventajas y limitaciones. Principales aprendizajes: conocimiento práctico de al menos tres herramientas y su aplicación inicial.
- **Actividad 2: Taller de comparación de herramientas** — En grupos, compararán características, accesibilidad y adecuación para estudiantes con diferentes necesidades. Descripción breve: elaborar una ficha por herramienta. Puntos clave: criterios de evaluación (accesibilidad, facilidad de uso, seguridad). Principales aprendizajes: capacidad de evaluación crítica y toma de decisiones informadas.
- **Actividad 3: Demostración de uso en un micro-escenario** — Simulación en clase de un caso donde se emplea una herramienta de IA para apoyar a un estudiante con necesidad específica. Descripción breve: cada grupo presenta un caso y propone una solución inclusiva. Puntos clave: aplicación práctica y reflexión ética. Principales aprendizajes: transferencia de teoría a la práctica y desarrollo de empatía tecnológica.
- **Actividad 4: Diario de reflexión** — Registro individual de ideas sobre beneficios, límites y consideraciones éticas al usar IA para la inclusión. Descripción breve: escritura breve sobre un aprendizaje destacado. Puntos clave: autorreflexión y responsabilidad. Principales aprendizajes: comprensión personal de la IA como herramienta de apoyo y su uso responsable.

Evaluación

- Evaluación formativa de las actividades 1 y 2: participación, análisis crítico y capacidad de comparar herramientas (2-4 puntos por criterio).
- Evaluación de la actividad 3: aporte contextual y justificación de la elección de la herramienta para un caso específico (participación grupal, claridad y argumentos; rúbrica 0-5).
- Evaluación del diario de reflexión (actividad 4): profundidad de reflexión, conexión con principios de inclusión y ética (0-4).

Unidad 2: Unidad 2: Aplicar una herramienta de IA para adaptar un mensaje a una audiencia diversa

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar qué herramientas de IA son adecuadas para adaptar lenguaje, tono y complejidad de un mensaje según la audiencia.
- Redactar o transformar un texto original en al menos dos versiones adaptadas a diferentes perfiles de lector/a (por ejemplo, niños, adolescentes, personas con dificultad de lectura).
- Evaluar la efectividad de las adaptaciones en términos de claridad y comprensión, proponiendo ajustes cuando sea necesario.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Comprender la diversidad de audiencias en la escuela

1. Descripción corta: identificar necesidades de lectura, lenguaje y contexto cultural de la audiencia escolar.
2. Puntos clave: diferencias de comprensión, niveles de alfabetización y estrategias de comunicación inclusiva.

2. Tema 2: Herramientas de IA para adaptar mensajes

1. Descripción corta: herramientas que permiten simplificar vocabulario, ajustar tono y generar versiones resumidas o adaptadas.
2. Puntos clave: selección de herramientas, parámetros de ajuste (nivel de lectura, longitud, claridad, formalidad).

3. Tema 3: Práctica de adaptación de mensajes

1. Descripción corta: ejercicios prácticos para aplicar adaptaciones a distintos públicos.
2. Puntos clave: evaluación de resultados y iteración de mejoras.

Actividades

- **Actividad 1: Análisis de versiones adaptadas** — Se compararán dos versiones de un mismo mensaje generadas por IA para diferentes audiencias. Descripción breve: identificar cambios en vocabulario y estructura. Puntos clave: claridad y adecuación. Principales aprendizajes: entender cómo la IA facilita la adaptación sin perder el mensaje clave.
- **Actividad 2: Adaptación de un texto** — Utilizando una herramienta de IA, se transformará un texto original en al menos dos versiones para audiencias distintas. Descripción breve: proyectar las versiones en una breve lectura. Puntos clave: selección de palabras simples, tono y longitud. Principales aprendizajes: práctica de edición asistida por IA y revisión crítica.
- **Actividad 3: Presentación de versiones adaptadas** — Cada grupo compartirá sus versiones y explicará las decisiones tomadas. Descripción breve: debate sobre impacto y límites. Puntos clave: comunicación efectiva. Principales aprendizajes: argumentación y defensa de decisiones inclusivas.
- **Actividad 4: Retroalimentación entre pares** — Intercambio de comentarios sobre las versiones adaptadas para mejorar su accesibilidad. Descripción breve: uso de criterios de recepción. Puntos clave: pensamiento crítico y cooperación. Principales aprendizajes: mejora continua y colaboración.

Evaluación

- Aptitud para seleccionar la herramienta adecuada según el público (criterio de selección y justificación).
- Calidad de las versiones adaptadas: claridad, nivel de lectura, tono adecuado y fidelidad del mensaje.
- Participación y calidad de la presentación y retroalimentación entre pares.

Unidad 3: Unidad 3: Evaluar la accesibilidad de materiales producidos con IA y proponer mejoras para la inclusión

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar criterios básicos de accesibilidad (legibilidad, contraste, compatibilidad con lectores de pantalla, estructura semántica).
- Evaluar materiales generados con IA con una lista de verificación de accesibilidad y proponer mejoras concretas.
- Prototipar versiones más inclusivas de un recurso generado con IA y justificar las decisiones de diseño.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Accesibilidad en educación

1. Descripción corta: fundamentos de accesibilidad y su relevancia en el aula.
2. Puntos clave: principios básicos, diferencias entre accesibilidad física y digital, y beneficios para todos los alumnos.

2. Tema 2: Evaluación de accesibilidad en materiales IA

1. Descripción corta: herramientas y criterios simples para revisar textos, imágenes y presentaciones generadas por IA.
2. Puntos clave: legibilidad, contraste, etiquetas, lectura de pantalla, facilidad de uso.

3. Tema 3: Propuestas de mejora y prototipos

1. Descripción corta: diseño de versiones mejoradas de un recurso IA para mayor inclusión.
2. Puntos clave: acciones concretas, verificación con usuarios y evaluación de impacto.

Actividades

- **Actividad 1: Auditoría de accesibilidad** — Evaluar un material generado por IA mediante una lista de verificación simple de accesibilidad (lectura, contraste, estructura). Descripción breve: identificar puntos débiles y posibles mejoras. Puntos clave: observación, criterios básicos. Principales aprendizajes: capacidad de identificar barreras y priorizar mejoras.
- **Actividad 2: Propuesta de mejoras** — Proponer cambios para hacer el material más accesible (texto alternativo, descripciones, contraste, simplificación). Descripción breve: justificar cada cambio. Puntos clave: razonamiento y soluciones prácticas. Principales aprendizajes: diseño inclusivo aplicado a IA.
- **Actividad 3: Prototipo de versión accesible** — Crear una versión mejorada del material y compartirla con la clase. Descripción breve: demostración y explicación de decisiones. Puntos clave: uso de herramientas de IA y principios de accesibilidad. Principales aprendizajes: aplicación de conocimientos y habilidades de comunicación.
- **Actividad 4: reflexión final** — Reflexión individual sobre la importancia de la accesibilidad y la responsabilidad al usar IA. Descripción breve: aprendizaje personal y próximos pasos. Puntos clave: ética y compromiso. Principales aprendizajes: comprensión de la inclusión como proceso continuo.

Evaluación

- Evaluación de auditoría: aplicación de la lista de verificación y capacidad para identificar barreras de accesibilidad (0-5 puntos).
- Calidad de las propuestas de mejora y del prototipo: claridad, viabilidad y adecuación a usuarios reales (0-5).
- Participación y reflexión: profundidad de análisis y autoevaluación (0-4).