



Co-funded by
the European Union



Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.

ACADEMIA DE VAPOR
PLAN DE FACILITACIÓN DE LA ENSEÑANZA, APRENDIZAJE Y CREATIVIDAD (PLAN L&C)
- NIVEL 1
CAMPAÑA AMBIENTAL DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

C

T

I

A

M

E



1. Descripción general

Título	Campaña Ambiental de Inteligencia Artificial		
Pregunta o tema de conducción	<i>¿Se pueden utilizar aplicaciones de IA para desarrollar una campaña medioambiental centrada en hechos científicos?</i>		
Edades, grados, ...	16-18	Primaria	
Duración, cronograma, actividades	90 minutos	2 X 45 horas de aprendizaje	4 actividades
Contenidos curriculares	<i>La actividad se corresponde con el currículo de educación secundaria, concretamente el de las asignaturas de ciencias naturales y geografía al centrarse en la Tierra y en los hechos e información que se relacionan con nuestro planeta. Además, el tema de este conjunto de actividades de aprendizaje aborda la problemática ambiental y mejora la conciencia climática de los y las estudiantes.</i>		
Colaboradores, Socios			
Resumen - Sinopsis			
Referencias, Agradecimientos	<p>scitech Australia (https://www.scitech.org.au/experiment/disappearing-objects-refractive-index/#)</p> <p>Sociedad Mundial de la Ciencia (https://www.scienceworld.ca/resource/disappearing-glass/)</p> <p>Nathaniel Lasry, John Abbott College, Montreal, Canadá, "La magia de la óptica: ahora la ves, ahora no" (https://serc.carleton.edu/sp/compadre/demonstrations/examples/19252.html)</p>		

2. Marco de STEAME ACADEMY*

Cooperación de los docentes	<p><i>En la mayoría de los países de la UE, la ingeniería se está introduciendo a través de las asignaturas de Tecnología y/o Ciencia. Por lo tanto, la cooperación de los docentes de estas asignaturas está implícita en esta actividad.</i></p> <p><i>La cooperación es más importante en la fase de diseño de esta actividad. Sin embargo, se valora la cooperación/colaboración.</i></p>
Relación con el contexto	<p><i>Reunión con representantes de negocios/Aplicaciones en el mundo real</i></p> <p><i>Emprendimiento – Jornadas de ciencia abierta</i></p>
Plan de Acción	<p><i>ETAPA I: La actividad implica la cooperación de dos o más profesores, principalmente el/la docente de ciencias, con el/la docente que está a cargo del equipo de laboratorio de la escuela, generalmente un profesor de ciencias o tecnología.</i></p> <p><i>ETAPA II: Se han considerado todos los pasos en la formulación del plan de acción de la actividad de aprendizaje. La relación con un problema de la vida real se produce al final, ya que el enfoque común se ha invertido y la instrucción por parte del/la docente se encuentra en las últimas fases de las actividades, ya que comienza con un experimento, y continúa con un proyecto que tiene como objetivo explicar los resultados del experimento, antes de que el/la docente presente los hechos y conocimientos relacionados con el tema en cuestión.</i></p>

* En desarrollo Los elementos finales del marco

3. Objetivos y metodologías

Objetivos de aprendizaje	<p><i>La actividad tiene como objetivo apoyar al alumnado en la comprensión del índice de refracción y cómo y por qué difiere entre diferentes materiales. La actividad se centra en interpretar y comprender la ciencia que hay detrás del efecto visual del cambio en la refracción de un objeto al pasar de un material a otro (por ejemplo, aire a agua).</i></p>
Resultados de aprendizaje	<p><i>La actividad pretende alcanzar los siguientes objetivos de aprendizaje para que los alumnos, al finalizar, sean capaces de:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><i>- Identificar el efecto del cambio de índice de refracción entre aire/agua/aceite</i><i>- Comprender el efecto visual debido a los diferentes índices de refracción entre diferentes materiales (agua/aceite/aire)</i><i>- Comprender la relación en el índice de refracción con el efecto visual observado</i><i>- Ser capaz de reconstruir el experimento para probar una composición de material diferente (agua)</i>
Requisitos previos	<p><i>El alumnado que participen en esta actividad debe tener:</i></p>

<p>Motivación, Metodología, Estrategias, Andamiaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Conocimientos básicos de ciencias naturales</i> - <i>Nociones sobre el concepto de longitud de onda y la frecuencia de la luz durante su propagación;</i> - <i>Conocimientos básicos de geometría</i> <p><i>Esta actividad utiliza un enfoque basado en proyectos al implicar al alumnado para que trabajen en equipos, indaguen y exploren información en línea para comprender un experimento científico, presenten el fenómeno de la refracción y experimenten ellos mismos con el efecto visual de la refracción del agua.</i></p> <p><i>La actividad adopta un cambio de la secuencia común de fases, que abarca la presentación instruccional del/la docente al final, siguiendo la propia exploración y experimentación del alumnado.</i></p> <p><i>Además, la actividad avala un enfoque de aprendizaje experimental.</i></p> <p><i>El alumnado participan en la actividad tanto como toda la clase como en equipos de estudiantes que trabajan en su proyecto.</i></p>
---	--

4. Preparación y medios	
<p>Preparación, configuración del espacio, consejos para la resolución de problemas</p>	<p><i>Para la Fase 1 y la Fase 3, es preferible estar en un laboratorio, de modo que el equipo de seguridad y el equipo de laboratorio estén accesibles. Alternativamente, estas dos fases se pueden realizar en un aula ordinaria.</i></p> <p><i>La Fase 1 y la Fase 4 pueden tener un entorno de aula común, con el/la docente frente al aula y el alumno frente a él/ella. Las fases 3-4 se facilitan mejor con un entorno de aula de centros de equipo, formado por la conexión de varias mesas de estudiantes para formar una mesa de equipo más grande.</i></p>
<p>Recursos, Herramientas, Material, Accesorios, Equipos</p>	<p><i>Para la realización de la actividad, el/los profesor/es necesitará:</i></p> <p><i>Fase 1:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>1 tubo de ensayo de laboratorio (Pyrex)</i> - <i>1 tazón grande</i> - <i>1 litro de aceite vegetal (o glicerina)</i> - <i>1 juego de guantes de goma</i> <p><i>Fase 2:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>1 PC por equipo de estudiantes</i> <p><i>Fase 3:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>4-5 tubos de ensayo de laboratorio</i>

- 4-5 tazones grandes
- 4-5 litros de agua o una fuente de agua disponible (por ejemplo, un sumidero de agua en el laboratorio de ciencias)
- 20-25 juegos de guantes de goma

Salud y seguridad

Para la Fase 1 y la Fase 3, se recomienda el uso de equipo de seguridad de laboratorio a pesar de que no hay peligros obvios más que las salpicaduras de aceite vegetal y la posible entrada en el ojo del estudiante. Mediante el uso de las gafas de seguridad de laboratorio, este peligro se evita fácilmente.

5. Implementación

Actividades

Fase 1 (trabajo en el aula) – 10 minutos

El/la docente realiza el experimento siguiendo las siguientes instrucciones:

- Vierta el aceite vegetal en el bol, lo suficiente para que quepa el tubo de ensayo.
- Coloque el tubo en el aceite sin que el aceite llene el tubo.
- Llene el tubo con aceite y vuelva a colocarlo en el recipiente.
- Señale que el tubo es casi invisible.

Debido a que el aceite tiene un índice de refracción similar al Pyrex, el tubo aparentemente desaparece ya que la reflexión de la luz es la misma (similar) para ambos materiales.

El/la docente menciona que esto se debe al índice de refracción del medio y no proporciona más información al alumnado.

Fase 2 (trabajo en equipo) – 20 minutos

Se les pide al alumnado que trabajen en equipos de 4 a 5 para buscar en sus manuales de ciencias e información en línea, para comprender qué es un índice de refracción, cómo la refracción de la luz depende de la composición material del medio a través del cual viaja, etc. Su objetivo es desarrollar una presentación de 5 minutos para explicar la ciencia detrás del tubo que desaparece.

Fase 3 (trabajo en equipo) – 30 minutos

Fase 3.1 – 15 minutos

Al alumnado se les entregan los arcos, los tubos de ensayo, los guantes, el agua y el aceite vegetal para replicar el experimento y poder hacer sus propias observaciones. Las gafas de seguridad deben ser utilizadas por el alumnado mientras realizan el experimento.

Fase 3.2 – 15 minutos

Después del experimento en equipo, el alumnado finalizan sus proyectos.

Fase 4 (trabajo en el aula) – 30 minutos

Fase 4.1 – 10 minutos

Se pide a 2 de los equipos que presenten su proyecto y expliquen el fenómeno de la refracción.

Fase 4.2 – 20 minutos

El/la docente presenta el fenómeno de la refracción y el índice de refracción.

Valoración - Evaluación

El/la docente evalúa el proceso de adquisición de información y conocimientos a través del trabajo en pequeños proyectos en equipo, observando al alumnado en acción y presentándole el resultado del proyecto. Además, el/la docente puede evaluar el grado en que el alumnado han logrado describir y comprender el fenómeno basándose en su propia exploración antes de que su profesor les presente la información.

Presentación - Informes - Compartir

Al finalizar esta actividad, cada equipo de estudiantes habrá desarrollado una breve presentación explicando la refracción de la luz y cómo funciona. Las presentaciones del alumnado pueden ser compartidas con sus compañeros y con los padres, permitiendo el reconocimiento de su esfuerzo y logros por parte de su entorno (escuela – familia).

Extensiones - Más información

El/la docente puede pedir a los alumnos que experimenten en casa y llenen el tubo con agua en lugar de aceite y lo dejen vacío (lleno de aire) y luego expliquen por qué el tubo no desapareció como lo hizo en clase, cuando estaba lleno de aceite vegetal. Sus hallazgos deben entregarse en forma de una breve presentación que incluya las referencias y las fuentes que utilizaron.

Recursos para llenar la plantilla de planificación docente de STEAME ACADEMY

En el caso del aprendizaje basado en proyectos

Principales pasos en el enfoque de aprendizaje de STEAME:

ETAPA I: Preparación por parte de uno o más profesores

1. Formulación de reflexiones iniciales sobre los sectores/áreas temáticas que se van a abarcar
2. Involucrarse en el mundo del medio ambiente / trabajo / empresa / padres / sociedad / medio ambiente / ética
3. Grupo de edad objetivo del alumnado - Asociación con el currículo oficial - Establecimiento de metas y objetivos
4. Organización de las tareas de las partes involucradas - Designación de Coordinador - Lugares de trabajo, etc.

ETAPA II: Formulación del Plan de Acción (Pasos 1-18)

Preparación (por parte de los y las docentes)

1. Relación con el Mundo Real – Reflexión
2. Incentivo – Motivación
3. Formulación de un problema (posiblemente en etapas o fases) que resulte de lo anterior

Desarrollo (por parte del alumnado) – Orientación y Evaluación (en 9-11, por los y las docentes)

4. Creación de antecedentes - Buscar / Recopilar información
5. Simplifique el problema: configure el problema con un número limitado de requisitos
6. Fabricación de casos - Diseño - identificación de materiales para la construcción / desarrollo / creación
7. Construcción - Flujo de trabajo - Implementación de proyectos
8. Observación-Experimentación - Conclusiones Iniciales
9. Documentación - Búsqueda de Áreas Temáticas (campos de IA) relacionadas con el tema en estudio - Explicación basada en Teorías Existentes y/o Resultados Empíricos
10. Recopilación de resultados / información basada en los puntos 7, 8, 9
11. Primera presentación grupal del alumnado

Configuración y resultados (por parte del alumnado) – Orientación y evaluación (por parte de los y las docentes)

12. Configurar modelos STEAME para describir/representar/ilustrar los resultados
13. Estudiar los resultados en 9 y sacar conclusiones, utilizando 12
14. Aplicaciones en la vida cotidiana - Sugerencias para desarrollar 9 (Emprendimiento - Días SIL)

Revisión (por parte de los y las docentes)

15. Revisar el problema y revisarlo en condiciones más exigentes

Finalización del proyecto (por parte del alumnado) – Orientación y evaluación (por parte de los y las docentes)

16. Repita los pasos 5 a 11 con requisitos adicionales o nuevos tal como se formularon en 15
17. Investigación - Estudios de caso - Expansión - Nuevas teorías - Prueba de nuevas conclusiones

ETAPA III: STEAME ACADEMY Acciones y Cooperación en Proyectos Creativos para estudiantes de la escuela

Título del proyecto: _____

Breve descripción/esbozo de los arreglos organizacionales/responsabilidades para la acción

ETAP A	Actividades/Pasos Profesor 1(T1) Cooperación con T2 y orientación estudiantil	Actividades / Pasos Por el alumnado Grupo de edad: _____	Actividades / Pasos Profesor 2 (T2) Cooperación con T1 y Orientación al estudiante
Un	Preparación de los pasos 1,2,3		Cooperación en la etapa 3
B	Orientación en el paso 9	4,5,6,7,8,9,10	Guía de soporte en el paso 9
C	Evaluación creativa	11	Evaluación creativa
D	Orientación	12	Orientación
E	Orientación	13 (9+12)	Orientación
F	Organización (SIL) STEAME en la vida	14 Reunión con representantes de las empresas	Organización (SIL) STEAME en la vida
G	Preparación de la etapa 15		Cooperación en la etapa 15
H	Orientación	16 (repetición 5-11)	Orientación de soporte
Yo	Orientación	17	Orientación de soporte
K	Evaluación creativa	18	Evaluación creativa