



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.

## STEAME ACADEMY

### FACILITACIÓN DOCENTE DEL PLAN DE APRENDIZAJE Y CREATIVIDAD (L&C PLAN) - NIVEL 1 ESTUDIANTES DE MAGISTERIO: Explorando y presentando herramientas de IA dentro de las tareas escolares

C

T

I

A

M

E



#### 1. Descripción general

Título	Explorar y presentar herramientas de IA dentro de las tareas escolares		
Pregunta o tema central	<i>¿Existen herramientas de inteligencia artificial que puedan ayudarnos a hacer nuestro trabajo mejor y de manera más eficiente?</i>		
Edades, grados, ...	EDADES:13-18	7º - 12º grado	
Duración, cronograma, actividades	5 HORAS DE APRENDIZAJE	5*45 MINUTOS	3 ACTIVIDADES
Continguts curriculars	<i>Costos e ingresos, Optimización de calidad y beneficios, Investigación, Estrategias de evaluación, Herramientas de inteligencia artificial en educación</i>		
Colaboradores, Socios			
Resumen - Sinopsis	<p><i>Se les pide a los estudiantes que planifiquen e implementen una actividad escolar. A los efectos de este LCP, supongamos que esta actividad es un bazar benéfico.</i></p> <p><i>Como parte de la planificación de la actividad, deben pensar en qué actividades deben realizarse para atraer la atención y la participación de más personas, para ser implementadas por los estudiantes en colaboración con la asociación de padres y sus maestros y para generar suficientes ganancias para ser donadas a organizaciones benéficas.</i></p> <p><i>En el contexto de la planificación y promoción del evento, los estudiantes buscan y utilizan herramientas de inteligencia artificial que les ayudarán a implementar sus objetivos de manera más fácil, rápida y eficiente.</i></p> <p><i>El uso de herramientas de inteligencia artificial es hoy en día y, en el futuro mucho más, una habilidad necesaria que debe tener un ser humano para poder satisfacer las demandas modernas de la sociedad.</i></p>		

## 2. Marco de STEAME ACADEMY\*

### Cooperación de los docentes

#### ● 1º Profesor (T1) -Estudiante de Profesorado de Matemáticas o Economía

*Debate sobre la importancia del bazar solidario, la población que debe concienciar e implicar, alumnos, padres, profesores tanto en la organización como en la puesta en marcha.*

*Discusión y organización de la parte financiera del bazar benéfico, el costo de las actividades y el beneficio financiero que se espera que obtengan de cada actividad, así como las formas de optimizar la calidad y las ganancias.*

*Aula.*

#### ● 2º Profesor (T2) -Profesor Estudiante de Informática

*Apoyar las actividades de búsqueda, evaluación y uso de herramientas adecuadas de inteligencia artificial que puedan ayudar a optimizar la eficiencia tanto en el diseño del bazar solidario como en la publicidad de la actividad.*

*Aula (uso de tablets, smartphones o portátiles).*

### Relación con el contexto

*Sensibilizar a la sociedad para que se interese por los problemas a los que se enfrentan nuestros semejantes y participe en actividades benéficas es en sí misma una actividad muy importante. Al mismo tiempo, sin embargo, es muy importante desarrollar habilidades individuales y grupales de uso de herramientas de inteligencia artificial para mejorar la eficiencia de los estudiantes en el contexto de cualquier actividad que emprendan.*

### Plan de Acción

**ETAPA I:** Preparación por uno o más maestros [PASOS 1-4], y

**ETAPA II:** Formulación del Plan de Acción [Preparación PASOS 1-3]...

Se refiere a la creación de este Plan de Aprendizaje, por parte de los docentes en colaboración.

**ETAPA II:** Formulación del Plan de Acción [ETAPAS 4-11 DE DESARROLLO]...

Se refiere a la realización por parte de los estudiantes de las cuatro actividades del Plan de Aprendizaje.

El apoyo, retroalimentación y evaluación por parte de los docentes está acompañando a lo largo de la implementación de las actividades y no solo al resultado final.

\* En desarrollo Los elementos finales del marco

## 3. Objetivos y metodologías

Objetivos de aprendizaje	Al final del Plan L&C, los estudiantes deben ser capaces de saber y completar lo siguiente:
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>Diseño e implementación de una actividad escolar, por ejemplo, un bazar benéfico</i></li> <li>● <i>Cooperación, coordinación entre profesores, padres y alumnos para la realización de actividades conjuntas.</i></li> <li>● <i>Cálculo de costes y optimización de beneficios</i></li> <li>● <i>descubrimiento y uso de herramientas de Inteligencia Artificial para la planificación, organización e implementación de acciones más fácil, rápida y eficiente.</i></li> </ul>
Resultados de aprendizaje	<i>El objetivo del proyecto es sensibilizar a los alumnos, profesores y padres para que participen y contribuyan al bazar solidario, pero al mismo tiempo desarrollar habilidades de descubrimiento y uso de herramientas de inteligencia artificial adecuadas que mejorarán la calidad y la eficiencia del trabajo que los alumnos tienen que realizar para alcanzar sus objetivos.</i>
Conocimientos previos y requisitos previos	Conocimientos básicos de uso de la informática Habilidades matemáticas básicas
Motivación, Metodología, Estrategias, Andamios	El proceso de enseñanza se basa en las habilidades que los estudiantes adquirirán a través de su participación en la planificación, organización, asignación de responsabilidades y responsabilidades a varios grupos para la implementación de un bazar benéfico en la escuela en colaboración con maestros y padres. Durante este proceso organizativo y la planificación de las actividades, los estudiantes deben buscar y explotar las capacidades de un "socio" de inteligencia artificial que ayudará con sus propias sugerencias para una mejor participación de todas las entidades colaboradoras, publicidad y optimización de los beneficios de las actividades a realizar. Este proceso en sí mismo es muy interesante y las habilidades que se adquirirán especialmente con el uso de la inteligencia artificial son, por un lado, muy populares entre las edades jóvenes, pero al mismo tiempo necesarias para la sociedad del futuro.

#### 4. Preparación y medios

Preparación, configuración del espacio, consejos para	Todas las deliberaciones sobre la planificación y preparación del bazar benéfico pueden tener lugar dentro del aula, utilizando tabletas, teléfonos inteligentes o
---	--

*la resolución de problemas*

computadoras portátiles.  
(con el apoyo de los docentes).

Recursos, Herramientas, Material, Accesorios, Equipos

● *Herramientas de IA en la educación*

- [\[ES\] Un manual de IA generativa \(Centro Nacional de IA del Reino Unido\)](#)
- [\[ES\] Dando forma al futuro de la educación: explorando el potencial y las consecuencias de la IA y ChatGPT en los entornos educativos](#)
- [\[ES\] Future Tools: listado de más de 2000 herramientas de IA](#)

*Salud y seguridad*

## 5. Implementación

Actividades

El plan propuesto puede ejecutarse de manera efectiva dentro de un marco de tiempo de cinco horas de aprendizaje. Cada una de las tres actividades planificadas debe incorporar la utilización de herramientas de inteligencia artificial (IA). En consecuencia, T2 tiene la tarea de brindar apoyo a estas actividades, incluidas tareas como la investigación, la evaluación y la selección de herramientas de IA adecuadas. Estas herramientas están destinadas a mejorar la eficiencia en el diseño del bazar benéfico, la promoción del evento a través de la publicidad y, en última instancia, la optimización tanto de la calidad del evento como del beneficio potencial.

### 1. Primera reunión explicativa

(1 hora de aprendizaje)

T1 ayudará a los estudiantes a participar en discusiones sobre la importancia del bazar de caridad. Estas discusiones cubrirán temas como la población objetivo que necesita ser informada y participar en el evento. Además, T1 involucrará a estudiantes, padres y otros profesores tanto en la planificación organizativa como en la implementación real del bazar benéfico. Por ejemplo, ayudará en la participación del coro o grupo de danza de la escuela y en el fortalecimiento y participación significativa de la asociación de padres de la escuela. Todos los posibles coorganizadores deben estar presentes en la primera reunión exploratoria.

## 2. Aspectos financieros del bazar benéfico

(1 hora de aprendizaje)

T1 ayudará a los estudiantes a participar en discusiones sobre los aspectos financieros del bazar benéfico. Estas discusiones cubrirán temas como la estimación de los costos asociados con diversas actividades y la proyección de los beneficios financieros esperados de cada actividad. Además, T1 ayudará a los estudiantes a explorar estrategias para optimizar tanto la calidad del evento como el beneficio potencial.

Todos los posibles coorganizadores también deben estar presentes en la segunda reunión.

## 3. Finalización y promoción del evento

(3 horas lectivas)

En la reunión final, T1 y T2 ayudan a los estudiantes y coorganizadores a finalizar sus acciones para el bazar benéfico. Una vez hecho esto, los alumnos se dividen en grupos y utilizan herramientas de IA para diseñar invitaciones, carteles, voces o videos promocionales, y otras acciones en las redes sociales para promocionar el bazar solidario.

T1 y T2 proporcionan apoyo, retroalimentación y evaluación continuas.

### Valoración - Evaluación

La retroalimentación y la evaluación continuas y paralelas se producen a lo largo de toda la duración de las tres actividades.

### Presentación - Informes - Compartir

Toda la tercera actividad, relativa a la creación de invitaciones, carteles, voces o videos promocionales y otras acciones en redes sociales para promocionar el bazar solidario, es una actividad de puesta en común y presentación de todos los trabajos de los alumnos.

### Extensiones - Otra información

Los estudiantes de cada grupo que crearán carteles, anuncios de audio y videos, así como otras acciones, serán capacitados en el uso y utilización de diversas herramientas de inteligencia artificial. Estas habilidades se pueden transmitir, describiendo cómo se trabajaron en las nuevas reuniones, a los alumnos de los otros grupos o al resto de alumnos de la escuela.

Recursos para el desarrollo de la Plantilla de Plan de Aprendizaje y Creatividad de  
STEAME ACADEMY

En el caso del aprendizaje a través de la actividad basada en proyectos

**STEAME ACADEMY Prototipo/Guía para el Aprendizaje y la Creatividad**  
Formulación del Plan de Acción

*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 de los estudiantes - 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 profesores)*

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 de los estudiantes) – Orientación y Evaluación (en 9-11, por los profesores)*

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 de los estudiantes

*Configuración y resultados (por parte de los estudiantes) – Orientación y evaluación (por parte de los profesores)*

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 profesores)*

15. Revisar el problema y revisarlo en condiciones más exigentes

Finalización del proyecto (por parte de los estudiantes) – Orientación y evaluación (por parte de los profesores)

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
18. Presentación de Conclusiones - Tácticas de Comunicación.

## **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

<b>ETAP A</b>	<b>Actividades/Pasos</b> Profesor 1(T1) Cooperación con T2 y orientación estudiantil	<b>Actividades / Pasos</b> <b>Por los estudiantes</b> Grupo de edad: _____	<b>Actividades / Pasos</b> 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