

Explorando la Inteligencia Artificial: Impacto y Aplicaciones en Nuestra Vida Diaria

Enviado por Lía de Curriwiki Colombia el Mié, 29 Jul 2026 - 22:35

Imagen de portada



Nivel o ciclo educativo

[Básica Primaria](#)

Grados

[Quinto](#)

Áreas y/o Asignaturas:

[Humanidades, Lengua Castellana e Idiomas Extranjeros](#)

Curso de vida

[Infancia](#)

Contexto

[Urbano](#)

Duración estimada

[4 a 8 horas](#)

Modalidad

[Presencial](#)

Vinculación formal

PEI

1. Lectura de contexto

Este centro de interés se implementa con estudiantes de grado quinto (infancia, 9 - 11 años), caracterizados por sus diversos ritmos y estilos de aprendizaje, así como por una alta curiosidad hacia los entornos digitales. En su cotidianidad, los niños interactúan activamente con asistentes de voz, algoritmos de redes sociales y filtros fotográficos, comunicándose a través de lenguajes predominantemente visuales e informales. No obstante, este consumo ocurre desde un paradigma pasivo donde la tecnología es percibida como "magia" o una entidad autónoma, evidenciándose además barreras en la



Estudiantes exploran aplicaciones e impactos de la inteligencia artificial en una actividad escolar.

producción escrita formal. Sus familias, aunque enfrentan limitaciones de tiempo por extensas jornadas laborales y brechas en su propio conocimiento tecnológico, valoran profundamente la escuela como un espacio de formación ética que guía a sus hijos en el uso seguro del internet.

El entorno urbano ofrece un constante flujo de estímulos mediáticos que contrasta con la necesidad de fortalecer la participación de todo el alumnado. Esta realidad representa una gran oportunidad pedagógica: aprovechar la alta motivación intrínseca de los estudiantes por la Inteligencia Artificial para transformar el uso recreativo en un proceso crítico y prosumidor. De este modo, la tecnología se

convierte en un pretexto articulador para desarrollar el pensamiento computacional, la capacidad argumentativa y la producción escrita a través de un "Contrato Ético de Uso", conectando de manera directa los saberes de la vida diaria con los objetivos formativos y las necesidades de la comunidad escolar.

1.2 Identifica barreras para el aprendizaje

Comunicarse

Icono



2. Objetivos de aprendizaje (Competencias, capacidades y aprendizajes)

Referentes de Calidad: (Estándares Básicos de Competencias (EBC); Orientaciones Curriculares (OC); Lineamientos

Curriculares para la Formación Integral (LCFI), Lineamientos Curriculares para la Formación Ciudadana y Desarrollo Socioemocional (LCFCDS).

- EBC Lenguaje: Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.
- OC Tecnología e Informática: Aprovecho las potencialidades de algunos productos tecnológicos en la realización de actividades en diversos contextos.
- LCFI: Eje articulador: Relación con el mundo y las tecnologías, la relación con la vida y el entorno.
- LCFCDS: Ciudadanía digital y mediática ("Yo con el mundo"): Capacidad de participar de manera crítica, ética y responsable en los entornos digitales y mediáticos; ejercer derechos y deberes en el ciberespacio; analizar y producir información de modo consciente; y comprender cómo las tecnologías transforman las relaciones sociales, políticas y

culturales. Toma de decisiones responsables y éticas ("Yo conmigo mismo"): capacidad de realizar elecciones informadas, deliberadas y coherentes con valores que promueven el bienestar propio y el de las demás personas.

Competencias:

- Producción escrita
- Solución de problemas con Tecnología e Informática.

Eje interdisciplinar articulador: Con el mundo y las tecnologías.

Producto: Feria y Campaña Interactiva: "Pequeños Diseñadores del Mañana"

Objetivos de Aprendizajes:

- Lenguaje: Escribir notas y resúmenes explicativos en la bitácora escolar a partir de la lectura de textos sobre Inteligencia Artificial, siguiendo un procedimiento estratégico de planificación y redacción.
- Lenguaje: Producir un "Contrato Ético de Uso" en papel para comunicar normas de uso responsable de la tecnología, aplicando pasos de borrador, revisión ortográfica y edición.
- OC Tecnología e Informática: Aprovechar herramientas y plataformas tecnológicas (como Teachable Machine o generadores de imágenes) para experimentar el entrenamiento de máquinas y reflexionar sobre sus límites, riesgos y usos en la vida diaria.

3.1 Observación

Observación ¿Dónde está la IA? Cacería tecnológica y Test de Turing Escolar"

Activar los sentidos y la capacidad de observación para identificar que la IA forma parte de su entorno cotidiano.

Descripción de Actividades:

1. Cacería de IA: Exploración del entorno usando ejemplos tangibles: filtros de cámaras, traductores automáticos y recomendaciones de plataformas. 2. El Test de Turing Escolar: Análisis comparativo guiado donde los estudiantes observan textos y dibujos (algunos hechos por humanos y otros generados por IA) para adivinar su origen, discutiendo qué detalles delatan a la máquina.

3.2 Asociación

Asociación Entrenando a la Mascota Digital: Del dato al pensamiento computacional

Relacionar lo observado con el concepto de "entrenamiento con datos" (Entrada → Procesamiento → Salida) y ensayo-error.

Descripción de Actividades:

1. Simulación Algorítmica: Dinámica desenchufada (unplugged) donde un estudiante actúa como "robot" y debe seguir instrucciones paso a paso para tomar una decisión en el aula. 2. Experimento con Teachable Machine: Uso colaborativo de la herramienta para que los estudiantes "enseñen" a la computadora a diferenciar un lápiz de un borrador mediante fotos, comprobando que a mayor cantidad de datos (imágenes), más preciso es el modelo.

3.3 Expresión

Expresión Diseñadores del Mañana: Creación multimodal y Contrato Ético

Promover el paso del consumo pasivo a la producción creativa y la formulación de compromisos éticos frente al uso de tecnología.

Descripción de Actividades:

1. Taller de Creación Generativa: Bajo supervisión, creación de una historia ilustrada empleando Canva Magic Media u herramientas generativas sencillas. 2. Redacción del Contrato Ético: Elaboración en papel de un decálogo de uso responsable (reglas para evitar mentiras, proteger la privacidad y no caer en desinformación). 3. Feria de Proyectos: Exposición interactiva ante el grupo de pares y docentes, abriendo espacios de debate para comparar puntos de vista.

4.1. Observación

Recursos Físicos (Análogos):

- Guías impresas con fragmentos de textos y dibujos para el Test de Turing Escolar (obras humanas vs. creadas por IA).
- Revistas tecnológicas impresas y periódicos para el análisis de casos.
- Fichas visuales y listas de chequeo en papel para la "Cacería de IA" en el aula.

Recursos Digitales:

- Celulares personales o tabletas escolares para probar aplicaciones con asistentes de voz (Siri/Alexa), traductores automáticos y filtros de cámara.
- Ejemplos interactivos de algoritmos de recomendación (p. ej., listas de YouTube o TikTok).

4.2. Asociación

Recursos Físicos (Análogos):

- Material manipulativo del aula (lápices, borradores, reglas, juguetes pequeños) para usar como datos concretos de entrenamiento.
- Tarjetas de flujo impresas con el esquema del pensamiento computacional (Entrada → Procesamiento → Salida).
- Tablero y marcadores para diagramar el paso a paso del algoritmo "desenchufado".

Recursos Digitales:

- Computadores o tabletas con acceso a la plataforma web gratuita Teachable Machine.
- Cámara web del dispositivo para la captura interactiva de imágenes y reconocimiento de patrones.

4.3. Expresión

Recursos Físicos (Análogos):

- Pliegos de cartulina, papel periódico, marcadores de colores, reglas y lápices para la planificación del boceto inicial, la diagramación y la redacción final a mano del "Contrato Ético de Uso".
- Fichas de borrador en papel para el diseño de guiones/historias ilustradas y listas de chequeo sintáctico -ortográfico para la co -evaluación del texto antes de la publicación digital.
- Bitácoras escolares o diarios de exploración de la IA impresos para el registro de reflexiones finales y autoevaluación.

Recursos Digitales:

- Dispositivos (computadores, tabletas o celulares) con acceso guiado a herramientas de IA generativa de imágenes (p. ej., Canva Magic Media) para la ilustración de las historias creadas.
- Proyector (video beam), pantalla o TV interactiva para exhibir los carteles y producciones digitales durante la sustentación en la feria de proyectos.
- Muro virtual interactivo (p. ej., Padlet) o carpeta compartida institucional para alojar la versión digitalizada de los contratos éticos y las historias ilustradas para la comunidad educativa.

5. Evaluación formativa

La evaluación se concibe como un proceso continuo, transparente y multidimensional (diagnóstica y formativa), centrado en el desarrollo de competencias más que en el memorismo.

1. Instrumentos de evaluación formativa

- Diario / Bitácora de Exploración de la IA (Estudiante): Registro individual escrito y gráfico donde cada estudiante realiza la planificación, borradores y autoevaluación procesual.
- Matriz de Observación Directa (Docente): Pauta de cotejo cualitativa para valorar el desempeño procedimental, actitudinal y el trabajo colaborativo en el aula.

2. Instrumento de valoración

Descriptor de Aprendizaje	Desempeño Superior	Desempeño Alto	Desempeño Básico	Desempeño Bajo
------------------------------	-----------------------	----------------	---------------------	-------------------

CONCEPTUAL (Saber)	Comprende con claridad qué es la IA y su diferencia con la inteligencia humana; analiza textos informativos sobre tecnología e identifica sesgos, errores y desinformación en entornos digitales con alto sentido crítico.	Identifica ejemplos comunes de IA en su entorno (asistentes, filtros) e interpreta adecuadamente textos sencillos sobre cómo las máquinas procesan datos e instrucciones humanas.	Reconoce conceptos básicos de la IA e interpreta ideas generales de textos sobre tecnología, aunque requiere apoyo para diferenciar el procesamiento informático del proceso humano.	Confunde el funcionamiento de la IA con “magia” o seres vivos y presenta severas dificultades para comprender textos sencillos sobre la tecnología.
	Redacta y edita con precisión sintáctica y ortográfica el “Contrato Ético”, y experimenta de forma autónoma con plataformas (Teachable Machine / Canva) diseñando secuencias lógicas completas.	Planifica y produce el “Contrato Ético” aplicando conectores lógicos y corrección ortográfica, e interactúa activamente en el entrenamiento de modelos digitales.	Elabora el “Contrato Ético” con algunas fallas de cohesión o redacción, y participa en el uso de herramientas tecnológicas siguiendo instrucciones paso a paso con ayuda del docente.	Entrega textos confusos, sin cohesión ni corrección lingüística, y no logra realizar los ejercicios de entrenamiento ni uso de herramientas digitales.
PROCEDIMENTAL (Saber Hacer)				

ACTITUDINAL (Saber Ser)	Asume una postura ética, reflexiva y de liderazgo respecto a la veracidad y la privacidad en internet, promoviendo el trabajo colaborativo y el diálogo respetuoso en la feria de proyectos.	Reflexiona sobre los riesgos de la tecnología (mentiras, falta de privacidad), participa activamente en la construcción de acuerdos colectivos y respeta los puntos de vista de sus pares.	Cumple con las actividades grupales, reconoce normas básicas de seguridad digital y participa de forma discreta en las reflexiones éticas sobre la tecnología.	Muestra desinterés por los dilemas éticos de la tecnología, rechaza el trabajo en equipo e interactúa de forma irresponsable o irrespetuosa en clase.

6. Lecciones aprendidas

A través de la transición desde la observación directa (Test de Turing Escolar) hasta la asociación práctica (Teachable Machine), se logró que las niñas y niños de primaria dejaran de percibir la Inteligencia Artificial como un acto de "magia" o una entidad autónoma, reconociéndola como un sistema basado en datos y lógica humana. La elaboración del "Contrato Ético de Uso" sirvió como un pretexto comunicativo real donde los estudiantes aplicaron procesos sistemáticos de planificación, borrador y edición escrita, dándole un sentido práctico y ético a la gramática y a la ortografía.

Se evidenció la persistencia de barreras de escritura formal, donde los estudiantes tendían a trasladar la sintaxis fragmentada y abreviaturas del "lenguaje de chat" a los borradores de sus contratos y guiones académicos. En el Momento 3 (Expresión), se identificó la tendencia inicial a concentrar todo el interés en la generación visual (Canva Magic Media), lo que requirió un acompañamiento constante para no descuidar la calidad del texto escrito y el rigor del decálogo ético. La dependencia de conectividad para el uso de herramientas como Teachable Machine o Canva representó un reto operativo, evidenciando la necesidad de contar siempre con alternativas "desenchufadas" (unplugged). Consolidar la regla procedimental de exigir la revisión y corrección ortográfica del contrato o guion en papel antes de autorizar la interacción con las plataformas de IA generativa. La feria y los contratos elaborados por los grados 4° y 5° hacia una campaña permanente de Ciudadanía

Digital para toda la primaria, promoviendo el liderazgo y la oratoria de los estudiantes. Implementar pautas de revisión entre pares más estructuradas para el área de Lenguaje, enseñando a los niños a retroalimentar la cohesión y el uso de conectores en los escritos de sus compañeros de manera respetuosa y rigurosa.