

Retos y oportunidades de la IA en la educación

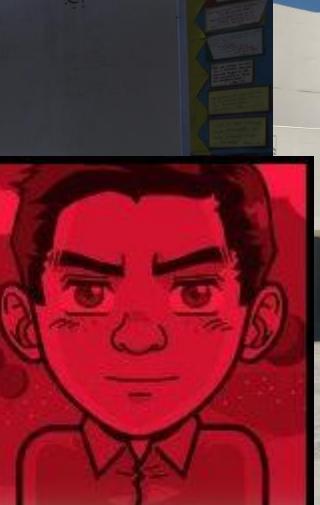
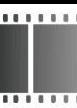
Juan-Francisco Álvarez-Herrero (juanfraTIC)
juanfratic@gmail.com – juanfran.alvarez@ua.es



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante



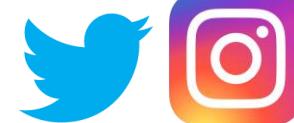
The profile features a circular portrait of Juan Francisco Álvarez Herrero on the right. On the left, his name is displayed in large yellow capital letters: 'Juan Francisco Álvarez Herrero'. Below his name, his professional background is detailed in white text: 'Profesor ayudante doctor del Departamento de Didáctica General y Didácticas específicas de la Facultad de Educación en la Universidad de Alicante. Licenciado en Ciencias Químicas (UV) Doctor en Tecnología Educativa: e-learning y gestión del conocimiento (URV)'.



tribu 2.0



conecta 13



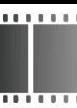
espiral
educación y tecnología



@RGet

piA
Vce

juanfratic





<http://www.slideshare.net/juanfratic>
<http://juanfratic.blogspot.com.es>



IV Congreso de Educación y Psicología

5 months ago
89 views



Diseño y Desarrollo de cursos...
6 months ago
132 views



Curso de Diseño y Desarrollo ...
6 months ago
264 views



Curso de Diseño y Desarrollo ...
6 months ago
116 views



Otra Evaluación - Evaluación Auténtica -
Evaluación Auténtica: Dianas ...
6 months ago
1,445 views



Clase Tradicional - Metodología...
2 years ago
172 views



Aprendizaje Emocional - Metod...
2 years ago
193 views



Mobile Learning - Metodología...
2 years ago
437 views



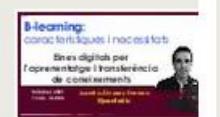
Innovació Autèntica
3 years ago
442 views



ESCAPE CLASSROOM BREAKOUT EDU
3 years ago
1,302 views



JOANVALLSada: Gimcana amb dis...
3 years ago
362 views



B-learning:
9 months ago
243 views



Transformació tecnològica del...
9 months ago
336 views



Una oportunidad para poner en...
11 months ago
165 views



Una fantàsTICa oportunitat pe...
11 months ago
170 views



Aprendizaje Basado en el Pensamiento
Aprendizaje basado en el pens...
2 years ago
215 views



Robótica - Pensamiento Computacional -
Robótica y Pensamiento Comput...
2 years ago
138 views



Escape Room Escape Classroom - Breakout Edu -
Escape Classroom & breakout e...
2 years ago
905 views



Geolocalización - Realidad Aumentada -
Realidad Aumentada - Geolocal...
2 years ago
147 views



Innovando con TIC y sin TIC, ...
Innovando con TIC y sin TIC dentro y fuera del aula
3 years ago
141 views



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO - LUDIFICACIÓN GAMIFICACIÓN -
Aprendizaje basado en el jueg...
3 years ago
880 views



Primeros pasos con Blogger (v...
Primeros pasos con Blogger (v...
3 years ago
425 views



Robótica Educativa en Educaci...
11 months ago
156 views



Formación Chromebooks 03
1 year ago
241 views



Què fem amb els mòbils (?) - ...
2 years ago
800 views



Metodologías activas - enlace...
2 years ago
280 views



Visual Thinking - Design Thin...
2 years ago
212 views



Aprendizaje Basado en el Erro...
2 years ago
282 views



Gamificación - Aprendizaje Ba...
2 years ago
210 views



Flipped Classroom
Flipped Classroom
2 years ago
148 views



Centre d'especialitats - Rúbr...
3 years ago
266 views



Centre d'especialitats - Rúbr...
3 years ago
259 views



Kit básico Competencia Digi...
2 years ago
410 views



Kit básico Competencia Digi...
2 years ago
307 views



La Realidad Aumentada como re...
2 years ago
1,642 views



Es cuando me equivoco, cuando...
2 years ago
641 views



Aprendizaje Basado en Proyect...
2 years ago
1,284 views



Metodologías innovadoras: del...
2 years ago
252 views



Uso de Twitter como herramienta de comunicación y difusión académica
2 years ago
1,331 views



Les xarxes socials com a mitjà d'informació i transformació en les noves maneres d'aprendre
2 years ago
391 views



LA QUÍMICA EN JOC - L'Educació...
3 years ago
509 views



PLE - Entornos Personales de ...
3 years ago
3,030 views



DESARROLLO CURRICULAR Y ÁREAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL
#DCADEISUA #09 19/10/2017
4 herramientas web 2.0 - #dca...
4 years ago
917 views



És quan erro, quan més apren...
2 years ago
372 views



Kit básico do/da docente competen...
2 years ago
1,638 views



Kit bàsic del docent competen...
2 years ago
399 views



Evaluuar con rúbricas - Evalua...
2 years ago
1,625 views



Metodologies actives com a mo...
2 years ago
226 views



Kit básico del docente compet...
2 years ago
3,648 views



Redes sociales y docencia
2 years ago
287 views



Evaluación AuténtICA - otra...
4 years ago
193 views



Innovando con TIC y sin TIC dentro y fuera del aula
4 years ago
1,531 views



EL DESARROLLO DE LA FUNCIÓN DIRECTIVA
Cierre de las sesiones presen...
4 years ago
1,250 views



EDUDIRECTORES - El desarrollo de la función directiva
4 years ago
2,126 views

APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO - LUDIFICACIÓN/GAMIFICACIÓN - en los áreas de Ciencias en Ed. Sec.

Investigando las TIC en el aula

El blog de juanfratic: Investigando en Educación, en TIC, en el aprendizaje, y otras cosas de la vida. Profesor de ESO preocupado en hacerlo mucho mejor y en ser feliz. Siempre en obras: compartiendo.

HOME



Artefactos Digitales: "Geolocalización" y "Tutoriales y Screencast"

20:40 | geolocalización, profesorado, publicación, recursos, tictv, video, web 2.0 | Sin comentarios



El equipo de Conecta 13 ha reunido en un libro colaborativo la participación de diversos docentes para profundizar sobre el tema de los Artefactos Digitales. El libro se llama: "Artefactos digitales: Una escuela digital para la educación de hoy". Conecta 13 elaboró en su día un documento que ya supera las 61000 visitas y 650 descargas en Slideshare y ha querido en este libro, rodearse de profesores que viven el día a día en sus aulas con el uso...

[LEER MÁS](#)

PERFILES SOCIALES



Search

ARCHIVO DEL BLOG

▼ 2014 (13)

▼ octubre (3)

Artefactos Digitales: "Geolocalización" y "Tutoria..."

Ideas y sugerencias para integrar el vídeo en el aula de Educación Secundaria a partir de diversas experiencias

Relación entre Inteligencia Artificial y Competencia Digital

¿Cómo afecta la IA en la CD?

El uso de IA para diseñar situaciones de aprendizaje.

Cómo aplicar la IA para diseños de enseñanza aprendizaje con corazón y humanidad.

Cómo aprender IA y aprender con IA

Conocer la realidad de los centros educativos tanto en educación infantil como en secundaria. Usos de la IA para el diseño formaciones sobre IA para aprender a hacer diseños con ella.

Dilemas éticos de la IA

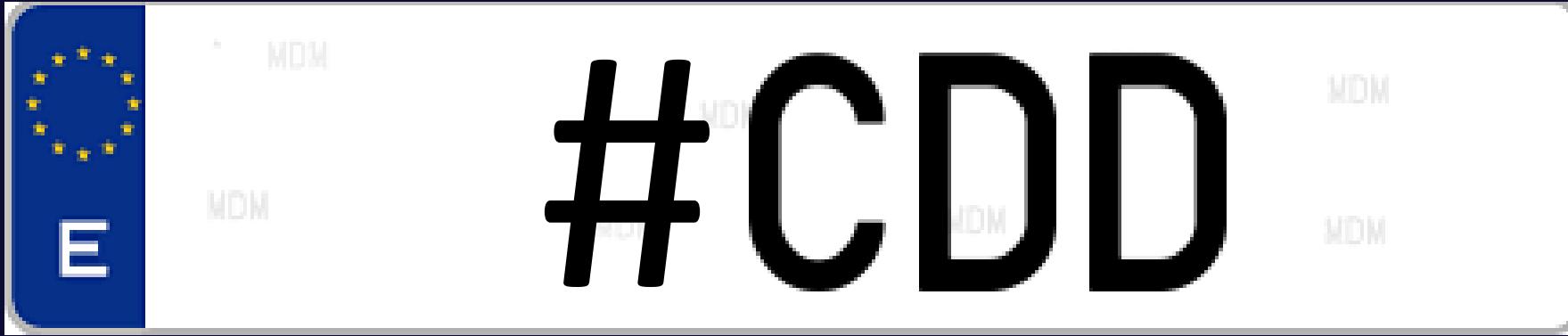
Problemas actuales a los que se enfrenta la educación y la sociedad frente al uso de IA en las organizaciones educativas.

Infoxicación por IA

Saber elegir en la marea de aplicaciones sin perderse.



Relación entre Inteligencia Artificial y Competencia Digital



Entendemos la **COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE** como un proceso de aprendizaje permanente que nos capacita para el uso de las TIC en la creación, acceso, análisis, administración, integración, evaluación y comunicación de la información con el claro objetivo de resolver problemas y situaciones en nuestra sociedad digital sometida a un cambio constante.



III. OTRAS DISPOSICIONES

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

- 8042** Resolución de 4 de mayo de 2022, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación, sobre la actualización del marco de referencia de la competencia digital docente.

La Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público, regula el funcionamiento de las Conferencias Sectoriales como órganos de cooperación entre la Administración General del Estado y los gobiernos de las Comunidades Autónomas en el ámbito sectorial que corresponda por razón de la materia.

La Conferencia Sectorial de Educación, cuya presidencia corresponde a la Ministra de Educación y Formación Profesional y de la que forman parte los Consejeros con competencias en materia de enseñanza no universitaria de los gobiernos de las Comunidades Autónomas, en su reunión del 30 de marzo de 2022, adoptó el Acuerdo de adaptar el marco de referencia de la competencia digital docente aprobado el 14 de mayo de 2020 para adecuarlo a la evolución de las tecnologías digitales y a su uso educativo.

La citada Ley 40/2015, de 1 de octubre, dispone en su artículo 151.2.a), que las decisiones que adopte la Conferencia Sectorial podrán revestir la forma de Acuerdos, que «son de obligado cumplimiento y directamente exigibles de acuerdo con lo previsto en la Ley 29/1998, de 13 de julio, reguladora de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa, salvo para quienes hayan votado en contra mientras no decidan suscribirlos con posterioridad».

A su vez, el artículo 7 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, establece que «las Administraciones educativas podrán concertar el establecimiento de criterios y objetivos comunes con el fin de mejorar la calidad del sistema educativo y garantizar la equidad. La Conferencia de Educación promoverá este tipo de acuerdos y será informada de todos los que se adopten».

Por todo ello y para general conocimiento, se dispone la publicación del citado Acuerdo sobre la actualización del marco de referencia de la competencia digital docente, recogida en el anexo a la presente Resolución, quedando sin efecto el que se publicó mediante resolución de 2 de julio de 2020, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial en BOE de 13 de julio, producto del Acuerdo de la Conferencia Sectorial del 14 de mayo.

Madrid, 4 de mayo de 2022.—La Directora General de Evaluación y Cooperación Territorial, María Dolores López Sanz.

ANEXO

Acuerdo de 30 de marzo de 2022, de la Conferencia Sectorial de Educación sobre la actualización del marco de referencia de la competencia digital docente

Las tecnologías digitales son actualmente indispensables en los entornos laborales, sociales, económicos, deportivos, artísticos, culturales, científicos y académicos; han pasado a formar parte de nuestras vidas y a transformarlas. En el contexto educativo, hay que contemplar su presencia desde una doble perspectiva. Por una parte, como objeto mismo de aprendizaje, en la medida en la que, junto con la lectoescritura y el cálculo, forman parte de la alfabetización básica de toda la ciudadanía en las etapas educativas obligatorias y de educación de adultos y constituyen un elemento esencial de la capacitación académica y profesional en las enseñanzas postobligatorias. Por otra, los





III. OTRAS DISPOSICIONES

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

11574 *Resolución de 1 de julio de 2022, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación sobre la certificación, acreditación y reconocimiento de la competencia digital docente.*

La Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público, regula el funcionamiento de las Conferencias Sectoriales como órganos de cooperación entre la Administración General del Estado y los gobiernos de las Comunidades Autónomas en el ámbito sectorial que corresponda por razón de la materia.

La citada Ley 40/2015, de 1 de octubre, dispone en su artículo 151.2.a), que las decisiones que adopte la Conferencia Sectorial podrán revestir la forma de Acuerdos, que «son de obligado cumplimiento y directamente exigibles de acuerdo con lo previsto en la Ley 29/1998, de 13 de julio, reguladora de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa, salvo para quienes hayan votado en contra mientras no decidan suscribirlos con posterioridad».

A su vez, el artículo 7 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, establece que «las Administraciones educativas podrán concertar el establecimiento de criterios y objetivos comunes con el fin de mejorar la calidad del sistema educativo y garantizar la equidad. La Conferencia de Educación promoverá este tipo de acuerdos y será informada de todos los que se adopten».

Por todo ello y para general conocimiento, se dispone la publicación del citado Acuerdo sobre la certificación, acreditación y reconocimiento de la competencia digital docente como anexo a la presente Resolución.

Madrid, 1 de julio de 2022.—La Directora General de Evaluación y Cooperación Territorial, Mónica Domínguez García.

ANEXO

Acuerdo de 23 de junio de 2022 de la Conferencia Sectorial de Educación sobre la certificación, acreditación y el reconocimiento de la competencia digital docente

La capacitación para garantizar la plena inserción del alumnado en la sociedad digital está recogida como uno de los fines del sistema educativo en el artículo 2, apartado 1) de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Asimismo, la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre de Protección de Datos Personales y derechos digitales, en su artículo 83.2, referido al derecho a la educación digital, establece que el profesorado recibirá las competencias digitales y la formación necesaria para la enseñanza y transmisión de los valores y derechos que garanticen la plena inserción del alumnado en la sociedad digital y el aprendizaje de un consumo responsable y un uso crítico y seguro de los medios digitales y respetuoso con la dignidad humana, la justicia social y la sostenibilidad medioambiental, los valores constitucionales y los derechos fundamentales.

Por otro lado, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su artículo único. Cincuenta y siete, modifica el artículo 111.bis de la Ley Orgánica 2/2006 en los siguientes términos:

«6. El Ministerio de Educación y Formación Profesional elaborará y revisará, previa consulta a las Comunidades Autónomas, los marcos de referencia de la





III. OTRAS DISPOSICIONES

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

8042 Resolución de 4 de mayo de 2022, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación, sobre la actualización del marco de referencia de la competencia digital docente.

La Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público, regula el funcionamiento de las Conferencias Sectoriales como órganos de cooperación entre la Administración General del Estado y los gobiernos de las Comunidades Autónomas en el ámbito sectorial que corresponda por razón de la materia.

La Conferencia Sectorial de Educación, cuya presidencia corresponde a la Ministra de Educación y Formación Profesional y de la que forman parte los Consejeros con competencias en materia de enseñanza no universitaria de los gobiernos de las Comunidades Autónomas, en su reunión del 30 de marzo de 2022, adoptó el Acuerdo de adaptar el marco de referencia de la competencia digital docente aprobado el 14 de mayo de 2020 para adecuarlo a la evolución de las tecnologías digitales y a su uso educativo.

La citada Ley 40/2015, de 1 de octubre, dispone en su artículo 151.2.a), que las decisiones que adopte la Conferencia Sectorial podrán revestir la forma de Acuerdos, que «son de obligado cumplimiento y directamente exigibles de acuerdo con lo previsto en la Ley 29/1998, de 13 de julio, reguladora de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa, salvo para quienes hayan votado en contra mientras no decidan suscribirlos con posterioridad».

A su vez, el artículo 7 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, establece que «las Administraciones educativas podrán concertar el establecimiento de criterios y objetivos comunes con el fin de mejorar la calidad del sistema educativo y garantizar la equidad. La Conferencia de Educación promoverá este tipo de acuerdos y será informada de todos los que se adopten».

Por todo ello y para general conocimiento, se dispone la publicación del citado Acuerdo sobre la actualización del marco de referencia de la competencia digital docente, recogida en el anexo a la presente Resolución, quedando sin efecto el que se publicó mediante resolución de 2 de julio de 2020, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial en BOE de 13 de julio, producto del Acuerdo de la Conferencia Sectorial del 14 de mayo.

Madrid, 4 de mayo de 2022.—La Directora General de Evaluación y Cooperación Territorial, María Dolores López Sanz.

ANEXO

Acuerdo de 30 de marzo de 2022, de la Conferencia Sectorial de Educación sobre la actualización del marco de referencia de la competencia digital docente

Las tecnologías digitales son actualmente indispensables en los entornos laborales, sociales, económicos, deportivos, artísticos, culturales, científicos y académicos; han pasado a formar parte de nuestras vidas y a transformarlas. En el contexto educativo, hay que contemplar su presencia desde una doble perspectiva. Por una parte, como objeto mismo de aprendizaje, en la medida en la que, junto con la lectoescritura y el cálculo, forman parte de la alfabetización básica de toda la ciudadanía en las etapas educativas obligatorias y de educación de adultos y constituyen un elemento esencial de la capacitación académica y profesional en las enseñanzas postobligatorias. Por otra, los

cole BOEA-2022-8042
Verificable en <https://www.boe.es>



III. OTRAS DISPOSICIONES

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

11574 Resolución de 1 de julio de 2022, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación sobre la certificación, acreditación y reconocimiento de la competencia digital docente.

La Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público, regula el funcionamiento de las Conferencias Sectoriales como órganos de cooperación entre la Administración General del Estado y los gobiernos de las Comunidades Autónomas en el ámbito sectorial que corresponda por razón de la materia.

La citada Ley 40/2015, de 1 de octubre, dispone en su artículo 151.2.a), que las decisiones que adopte la Conferencia Sectorial podrán revestir la forma de Acuerdos, que «son de obligado cumplimiento y directamente exigibles de acuerdo con lo previsto en la Ley 29/1998, de 13 de julio, reguladora de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa, salvo para quienes hayan votado en contra mientras no decidan suscribirlos con posterioridad».

A su vez, el artículo 7 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, establece que «las Administraciones educativas podrán concertar el establecimiento de criterios y objetivos comunes con el fin de mejorar la calidad del sistema educativo y garantizar la equidad. La Conferencia de Educación promoverá este tipo de acuerdos y será informada de todos los que se adopten».

Por todo ello y para general conocimiento, se dispone la publicación del citado Acuerdo sobre la certificación, acreditación y reconocimiento de la competencia digital docente como anexo a la presente Resolución.

Madrid, 1 de julio de 2022.—La Directora General de Evaluación y Cooperación Territorial, Mónica Domínguez García.

ANEXO

Acuerdo de 23 de junio de 2022 de la Conferencia Sectorial de Educación sobre la certificación, acreditación y el reconocimiento de la competencia digital docente

La capacitación para garantizar la plena inserción del alumnado en la sociedad digital está recogida como uno de los fines del sistema educativo en el artículo 2, apartado l) de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Asimismo, la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre de Protección de Datos Personales y derechos digitales, en su artículo 83.2, referido al derecho a la educación digital, establece que el profesorado recibirá las competencias digitales y la formación necesaria para la enseñanza y transmisión de los valores y derechos que garanticen la plena inserción del alumnado en la sociedad digital y el aprendizaje de un consumo responsable y un uso crítico y seguro de los medios digitales y respetuoso con la dignidad humana, la justicia social y la sostenibilidad medioambiental, los valores constitucionales y los derechos fundamentales.

Por otro lado, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su artículo único. Cincuenta y siete, modifica el artículo 111.bis de la Ley Orgánica 2/2006 en los siguientes términos:

«6. El Ministerio de Educación y Formación Profesional elaborará y revisará, previa consulta a las Comunidades Autónomas, los marcos de referencia de la

<https://bit.ly/MRCDD22>

<https://bit.ly/acreCDD22>



<https://bit.ly/MRCDD22>



<https://bit.ly/acreCDD22>

Competencias Profesionales

1. Compromiso profesional

1.1 Comunicación organizativa

1.2 Colaboración profesional

1.3 Práctica reflexiva

1.4 Desarrollo profesional continuo a través de medios digitales

1.5 Protección de datos, privacidad y seguridad

Competencias Pedagógicas

2. Contenidos Digitales

2.1 Selección

2.2 Creación y modificación

2.3 Protección, gestión e intercambio

3. Enseñanza y Aprendizaje

3.1 Enseñanza

3.2 Orientación y apoyo en el aprendizaje

3.3 Aprendizaje colaborativo

3.4 Aprendizaje autorregulado

4. Evaluación y Retroalimentación

4.1 Estrategias de evaluación

4.2 Analíticas de Aprendizaje

4.3 Retroalimentación, programación y toma de decisiones

5. Empoderamiento de los estudiantes

5.1 Accesibilidad e inclusión

5.2 Personalización

5.3 Compromiso activo de los estudiantes con su propio aprendizaje

Competencias de los Estudiantes

6. Desarrollo de la Competencia Digital de los estudiantes

6.1 Información y alfabetización mediática

6.2 Comunicación

6.3 Creación de contenido

6.4 Uso responsable

6.5 Solución de problemas

- 1. Compromiso profesional:** comunicación y colaboración con la comunidad educativa.
- 2. Recursos digitales:** selección, creación, modificación y protección de recursos digitales educativos.
- 3. Enseñanza y aprendizaje:** integración de nuevos recursos y metodologías para promover la colaboración, el aprendizaje autónomo y la resolución de problemas con TIC.
- 4. Evaluación y retroalimentación:** uso de tecnologías digitales para evaluar y mejorar el desarrollo y necesidades de aprendizaje del alumnado.
- 5. Empoderar a los estudiantes:** importancia de crear experiencias de aprendizaje significativas que tengan en cuenta las ideas del alumnado. Además, hace énfasis en la atención a la diversidad con TIC, asegurando el acceso equitativo a las tecnologías.
- 6. Facilitar la competencia digital de los estudiantes:** relacionado con el desarrollo de la competencia digital ciudadana del alumnado.

- 1. Compromiso profesional**
- 2. Contenidos digitales**
- 3. Enseñanza y aprendizaje**
- 4. Evaluación y retroalimentación**
- 5. Empoderamiento de los estudiantes**
- 6. Desarrollo de la Competencia Digital
de los estudiantes**

1. Compromiso profesional



100% Probabilidad de contenido completo de IA

Informe

Grupo 1 (100% Probabilidad de contenido de IA)

Integrando capacidades educativas digitales con inteligencia artificial en la educación

Grupo 2 (100% Probabilidad de contenido de IA)

La revolución tecnológica ha cambiado fundamentalmente la forma en que vivimos, trabajamos y, por supuesto, aprendemos. En educación, integrar eficazmente la tecnología es fundamental para preparar a los estudiantes para los desafíos de un mundo cada vez más digital. Sin embargo, esta integración no será exitosa sin docentes con sólidas habilidades digitales.

Grupo 3 (100% Probabilidad de contenido de IA)

Enseñar habilidades digitales es más que simplemente saber utilizar las herramientas digitales. Esto incluye la capacidad de comprender críticamente cómo se puede utilizar la tecnología de manera efectiva para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los docentes con conocimientos digitales están familiarizados con una amplia gama de herramientas digitales, entienden cómo aplicarlas en una variedad de entornos educativos y son capaces de adaptarse rápidamente a las nuevas tecnologías que surgen continuamente.

Grupo 4 (100% Probabilidad de contenido de IA)

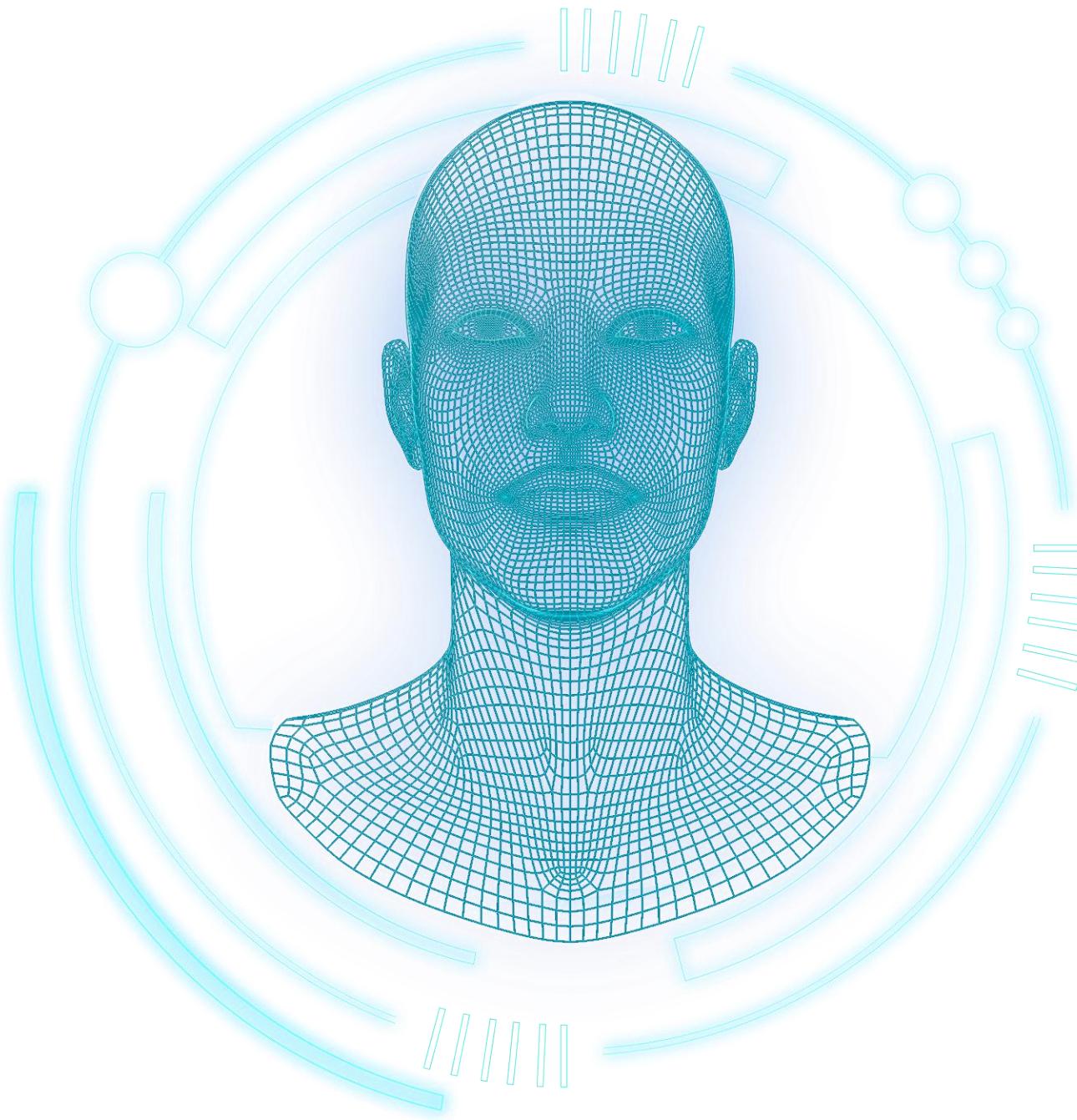
En este sentido, la inteligencia artificial (IA) ha demostrado ser una poderosa herramienta que puede transformar la educación. La IA tiene el potencial de personalizar la experiencia de aprendizaje de cada estudiante, adaptando el contenido y los métodos de enseñanza a las necesidades individuales. Esto se adapta a la diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje en el aula y permite que cada estudiante progrese a su propio ritmo.

Grupo 5 (100% Probabilidad de contenido de IA)

Uno de los aspectos más prometedores de la IA en la educación es su capacidad para analizar grandes cantidades de datos y generar conocimientos útiles para los profesores. Los sistemas de inteligencia artificial pueden recopilar y analizar datos sobre el progreso de los estudiantes, identificar patrones de aprendizaje y brindar recomendaciones personalizadas para mejorar el rendimiento académico. Esto libera a los profesores de tareas administrativas y les permite centrarse en actividades más



Privacidad - Términos







¿Puedes crearme una imagen de un grupo de amigos y amigas valencianos/as, comiendo una paella y bebiendo sangría?





"Un grupo de amigos y amigas valencianos/as, comiendo una p..."

Designer

Con tecnología de DALL·E 3









¿Puedes generarme otras 4 más donde además de estar un grupo de amigos y amigas comiendo paella y bebiendo sangría se vea de fondo algún monumento típico de Valencia?







Gracias, ¿puedes generar 4 fotos más y además de los amigos comiendo paella y bebiendo sangría, añadir en las fotos que se vea la bandera de la comunidad valenciana?





"Un grupo de amigos y amigas valencianos/as, comiendo una p..."

Designer

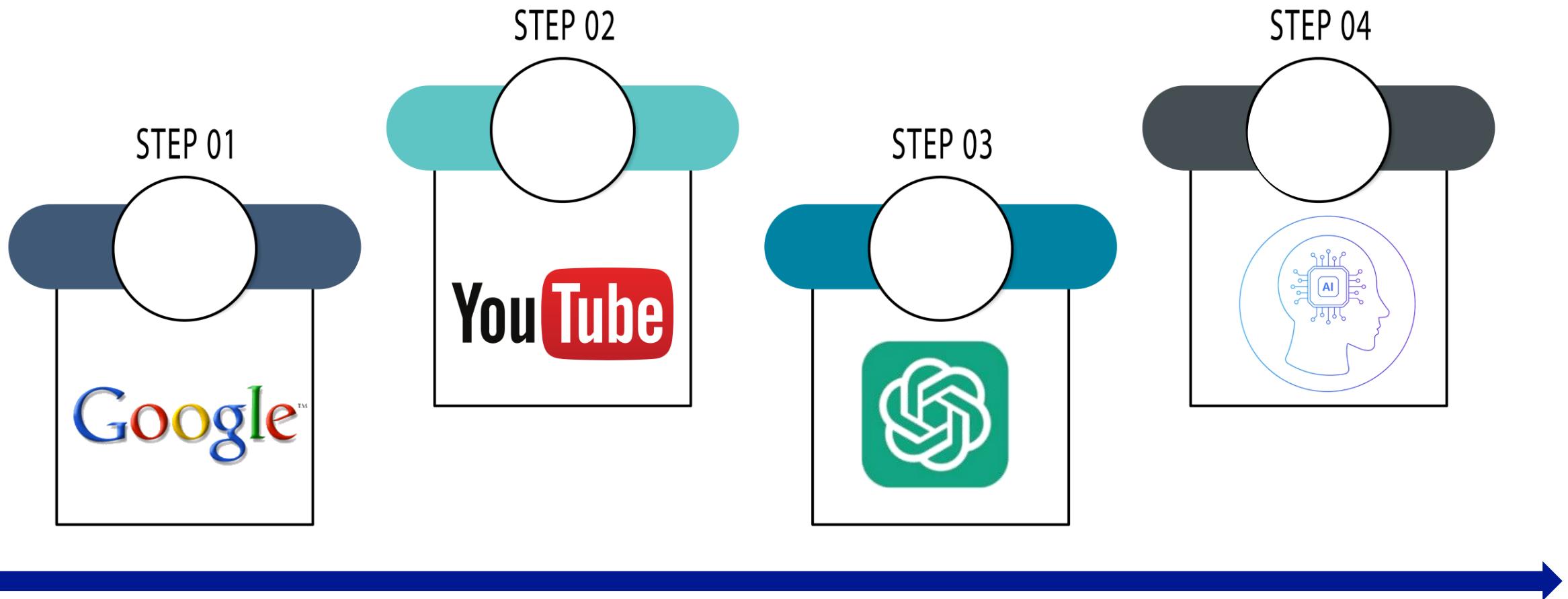
Con tecnologia de DALL-E 3







2. Contenidos Digitales



**ChatGPT**

OpenAI

Artificial intelligence

Cited by 779

**Chat GPT Español Gratis**

ChatptEspanolGratis.com ofrece Chat GPT español gratis. sólo necesita visitar y chatear ...

Cited by 381

Chat GPT**Chatgpt Deutsch Kostenlos**

#chatgpt_deutsch_kostenlos #chatgpt_deutsch

Cited by 17

**Chatgpt Gratuit**

AI

AI

Cited by 17

**chatgtpjp.ai**Chatgtpjp.aiは、チャットGPT無料でChatGPTの機能に完全にアクセスできるユーザー
フレンドリー ...

thuyết tương đối rộng

Cited by 9

**Chat GPT Svenska**Använd chat gpt svenska gratis på Chatgptsv.se hemsida. Chatgpt svenska är
utvecklad av ...

#chatgptsv #chatgpt #chat_gpt...

Cited by 1

[Home](#) > [Cellular and Molecular Bioengineering](#) > Article

A Conversation on Artificial Intelligence, Chatbots, and Plagiarism in Higher Education

Editorial | Published: 02 January 2023

Volume 16, pages 1–2, (2023) [Cite this article](#)

[Download PDF](#)



[Cellular and Molecular Bioengineering](#)

[Aims and scope](#) →

[Submit manuscript](#) →

Michael R. King & chatGPT

71k Accesses 224 Citations 47 Altmetric 3 Mentions [Explore all metrics](#) →

Author's note: This article was written by the ChatGPT chatbot, in response to prompts from MK. That human-chatbot conversation is presented here, without editing.

[MK: Write a paragraph introducing the history of AI and chatbots.]

[Use our pre-submission checklist](#) →

Avoid common mistakes on your manuscript.



[Sections](#)

[Figures](#)

[References](#)

[Author information](#)

[Additional information](#)

[Rights and permissions](#)

[About this article](#)

 AI-generated 

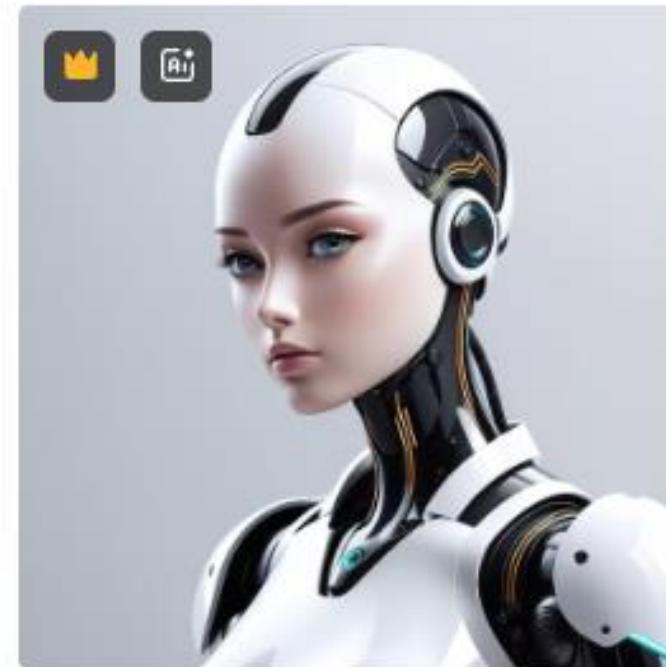
 Tool 

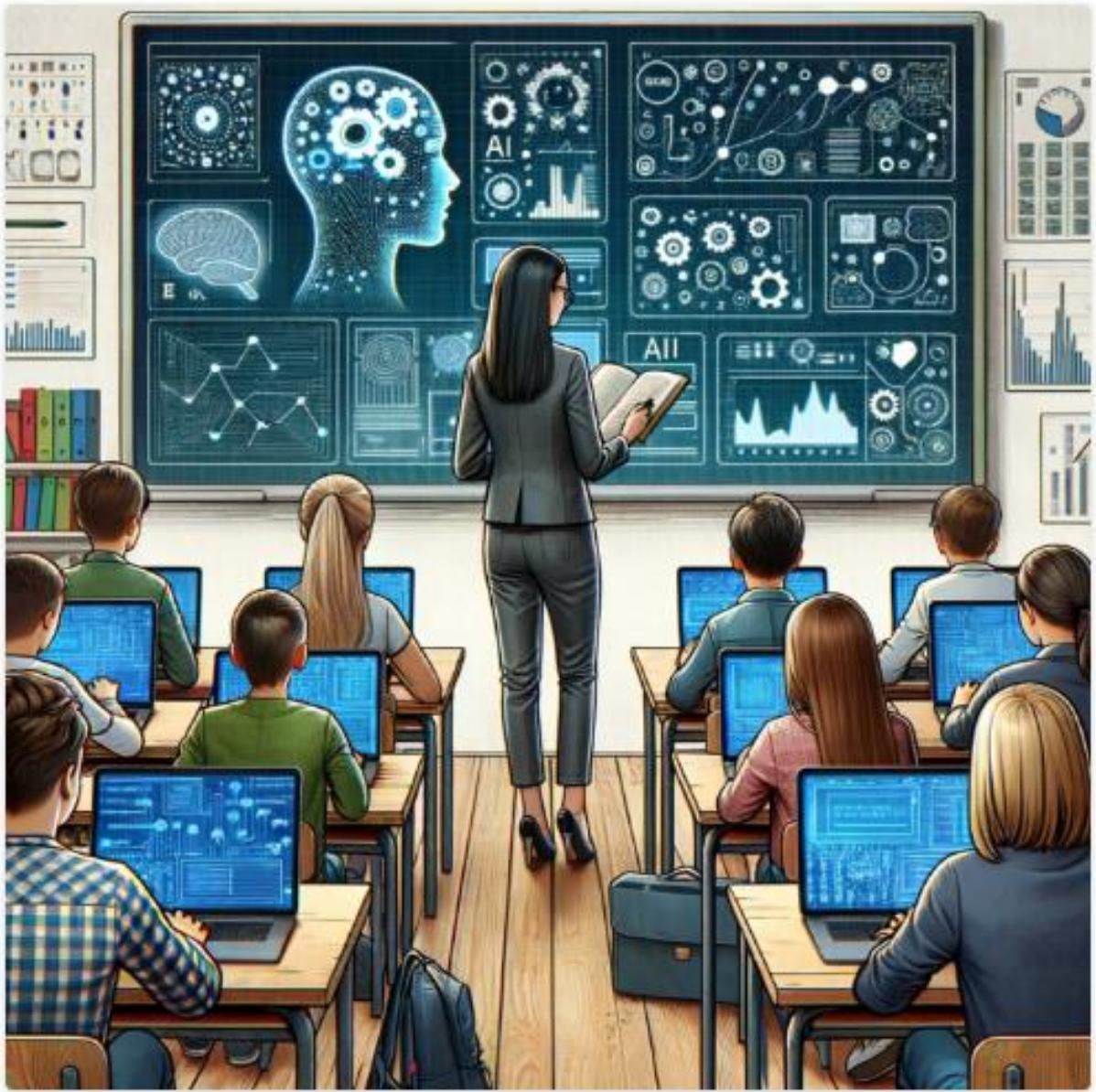
 Color

 Include prompt 

 People 

 File type





Teachers Desperately Need AI Training. How Many Are Getting It?

by Lauraine Langreo — Education week, March 25, 2024

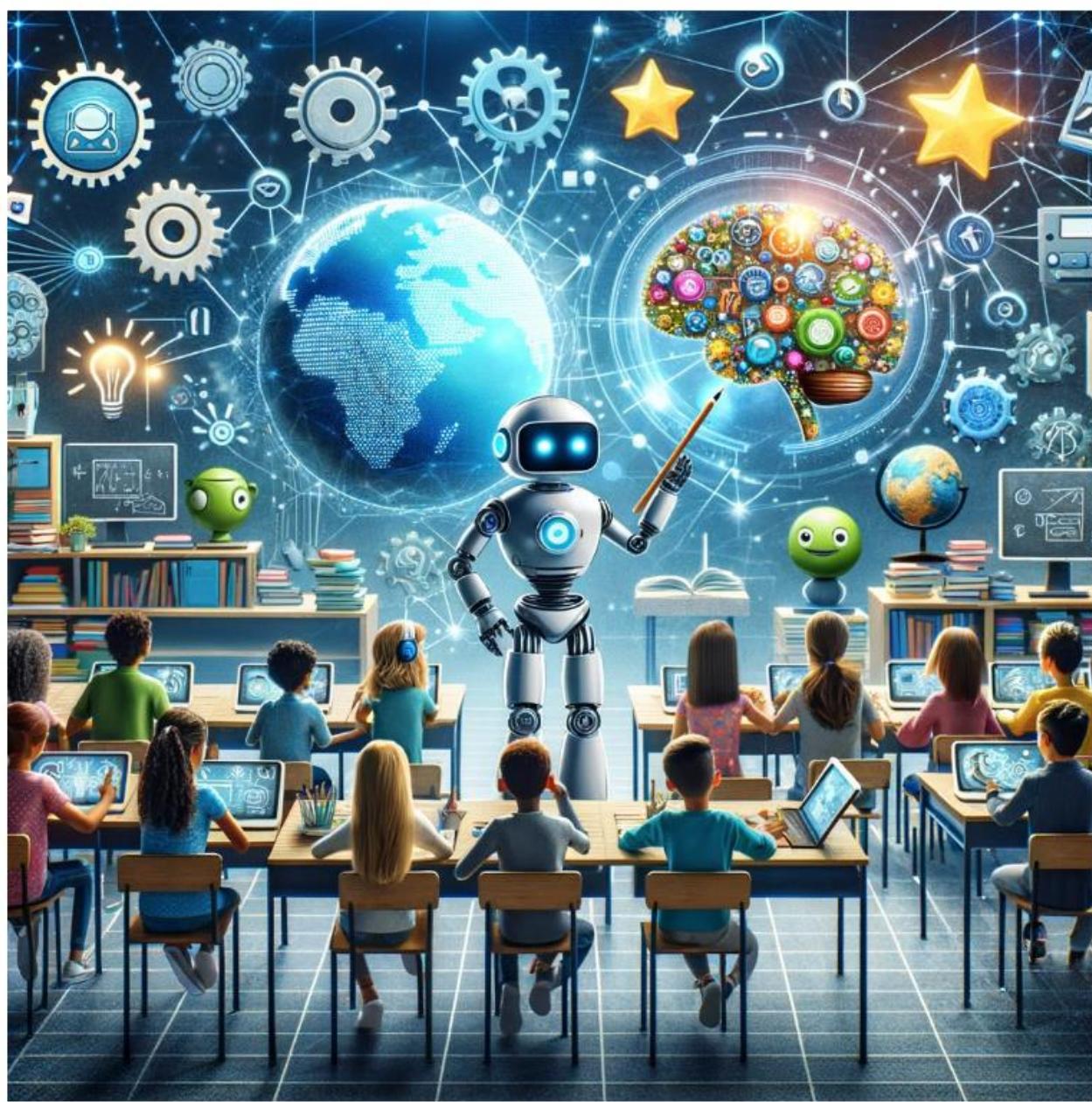


Imagen de Inteligencia Artificial en la educación, creada gracias a la solicitud de Aarón Asencio, generada por IA, proporcionada por OpenAI's DALL-E, 2023.



3. Enseñanza y aprendizaje





Los sesgos en la IA se refieren a la presencia de prejuicios sistemáticos en los resultados generados por sistemas de IA.

Estos prejuicios pueden manifestarse de varias maneras:

- como discriminación racial,
- de género,
- edad
- u otros tipos de discriminación.

4. Evaluación y retroalimentación

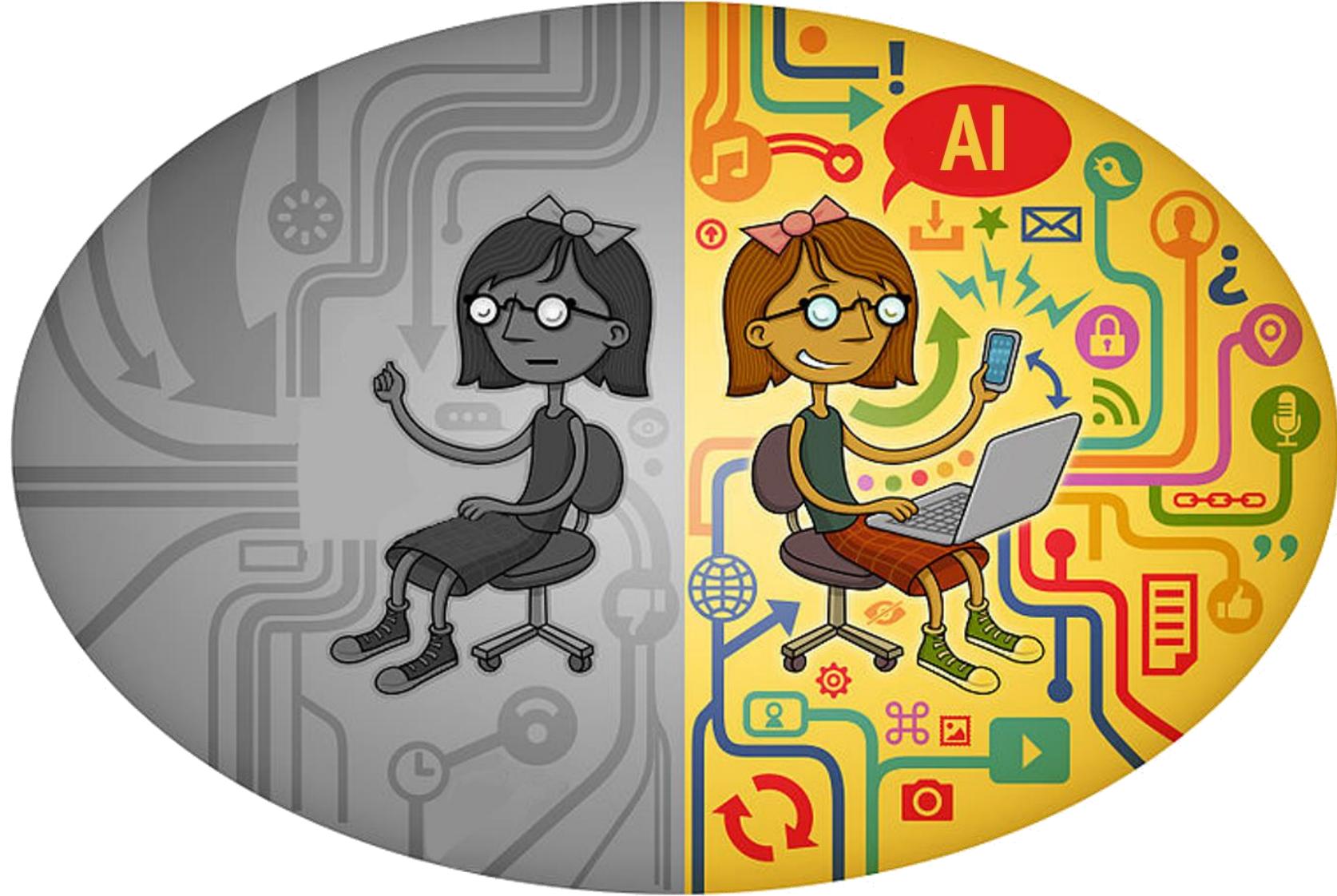
Rúbrica de Evaluación de Propiedades Generales y Características de la Materia

Esta rúbrica tiene como objetivo evaluar el conocimiento de los estudiantes acerca de las propiedades generales y características de la materia en la asignatura de Química. Los estudiantes deberán reconocer estas propiedades y características, y relacionarlas con la naturaleza y las aplicaciones de la materia. La rúbrica está diseñada para evaluar a estudiantes de 15 a 16 años, utilizando una escala de valoración de cuatro niveles: Excelente, Bueno, Aceptable y Bajo.

Criterios de Evaluación	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Reconoce y describe las propiedades generales de la materia	El estudiante demuestra un completo entendimiento de las propiedades generales de la materia y proporciona ejemplos detallados.	El estudiante demuestra un buen entendimiento de las propiedades generales de la materia y proporciona ejemplos claros.	El estudiante demuestra un entendimiento básico de las propiedades generales de la materia y proporciona ejemplos simples.	El estudiante tiene dificultades para identificar y describir las propiedades generales de la materia.
Reconoce y describe las características de la materia	El estudiante demuestra un completo entendimiento de las características de la materia y proporciona ejemplos detallados.	El estudiante demuestra un buen entendimiento de las características de la materia y proporciona ejemplos claros.	El estudiante demuestra un entendimiento básico de las características de la materia y proporciona ejemplos simples.	El estudiante tiene dificultades para identificar y describir las características de la materia.
Relaciona las propiedades y características de la materia con su naturaleza	El estudiante muestra una excelente capacidad para relacionar las propiedades y características de la materia con su naturaleza y explica de manera completa y precisa estas relaciones.	El estudiante muestra una buena capacidad para relacionar las propiedades y características de la materia con su naturaleza y explica de manera clara estas relaciones.	El estudiante muestra una capacidad básica para relacionar las propiedades y características de la materia con su naturaleza y explica de manera sencilla estas relaciones.	El estudiante tiene dificultades para relacionar las propiedades y características de la materia con su naturaleza.



5. Empoderamiento de los estudiantes



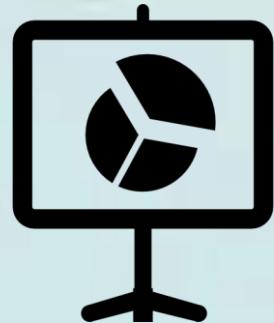
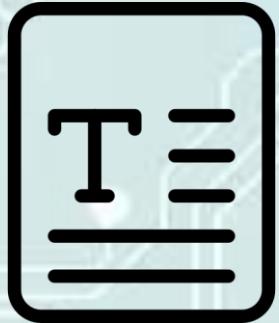
Brecha por IA

APPRENDIZAJE PERSONALIZADO



6. Desarrollo de la Competencia Digital de los estudiantes

IAG



Al menos

6

necesidades

- Necesario un replanteamiento de las acciones y formaciones necesarias para alcanzar un desarrollo pleno de la CDD. (La mayoría de los enunciados competenciales del Marco de Referencia son válidos, pero implica otro tipo de actividades que permitan su desarrollo).
- Necesario una actualización de alguna de las competencias y considerar otras nuevas necesarias ante la nueva realidad
- Necesaria una continua revisión del Marco
- Necesaria una regulación del uso de la IA en las aulas.



Actualizada – en continuo cambio

- Necesidad de una formación en IA, tanto del docente en activo como del docente en formación
- Necesidad de contemplar aspectos que no fueron considerados en el marco actual: ética, espacios, soft skills, sostenibilidad

El 71% de profesores estadounidenses dicen no haber recibido ninguna formación sobre Inteligencia Artificial



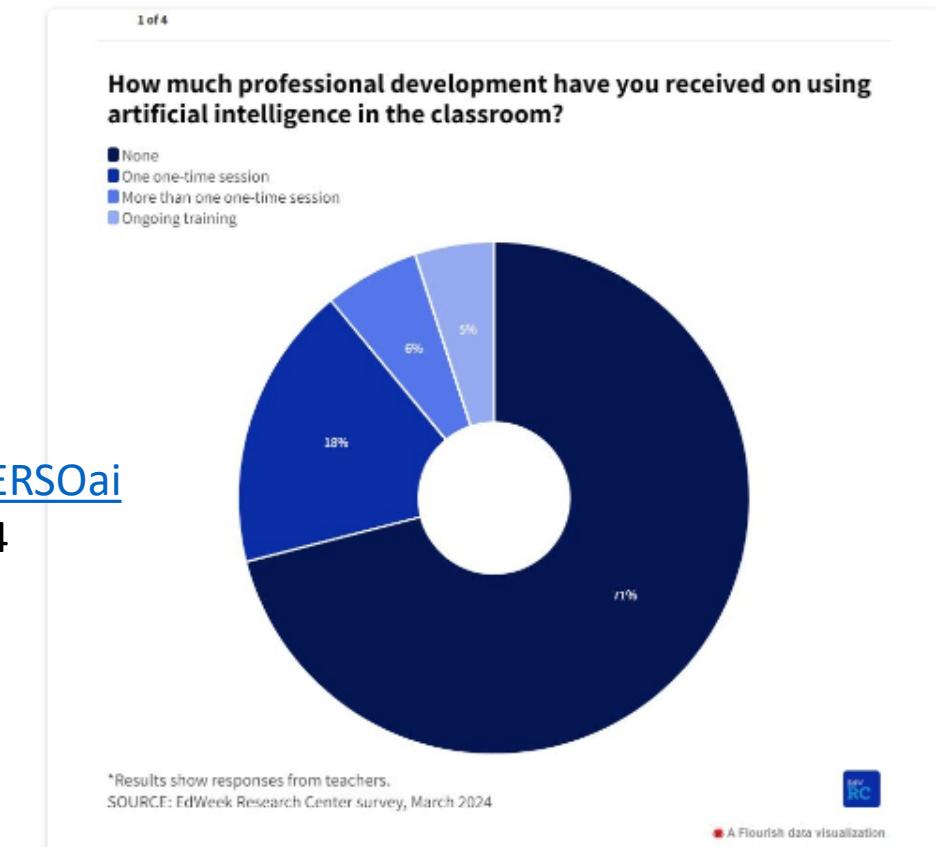
Teachers Desperately Need AI Training. How Many Are Getting It?

by Lauraine Langreo — Education week, March 25, 2024

[Ver original](#)

A pesar del impacto significativo de herramientas de IA como ChatGPT en la educación escolar durante el último año, un número considerable de profesores continúan sin recibir la formación esencial para utilizar estas tecnologías de manera efectiva dentro de sus aulas.

Una encuesta reciente realizada por el Centro de Investigación de EdWeek revela que más del 70% de los educadores, incluidos 553 profesores, no han recibido ningún desarrollo profesional sobre la integración de la IA en sus prácticas docentes. Es importante destacar que los profesores en distritos urbanos, aquellos que sirven áreas con altas tasas de elegibilidad para comidas gratuitas o a precio reducido, y aquellos que enseñan en niveles de primaria están particularmente desatendidos en las iniciativas de formación en IA.



Estos hallazgos subrayan una brecha crítica en la preparación educativa, como lo destacó una encuesta anterior del Centro de Investigación de EdWeek, que citó la falta de conocimientos y apoyo como un importante obstáculo para la adopción de herramientas de IA por parte de los profesores.

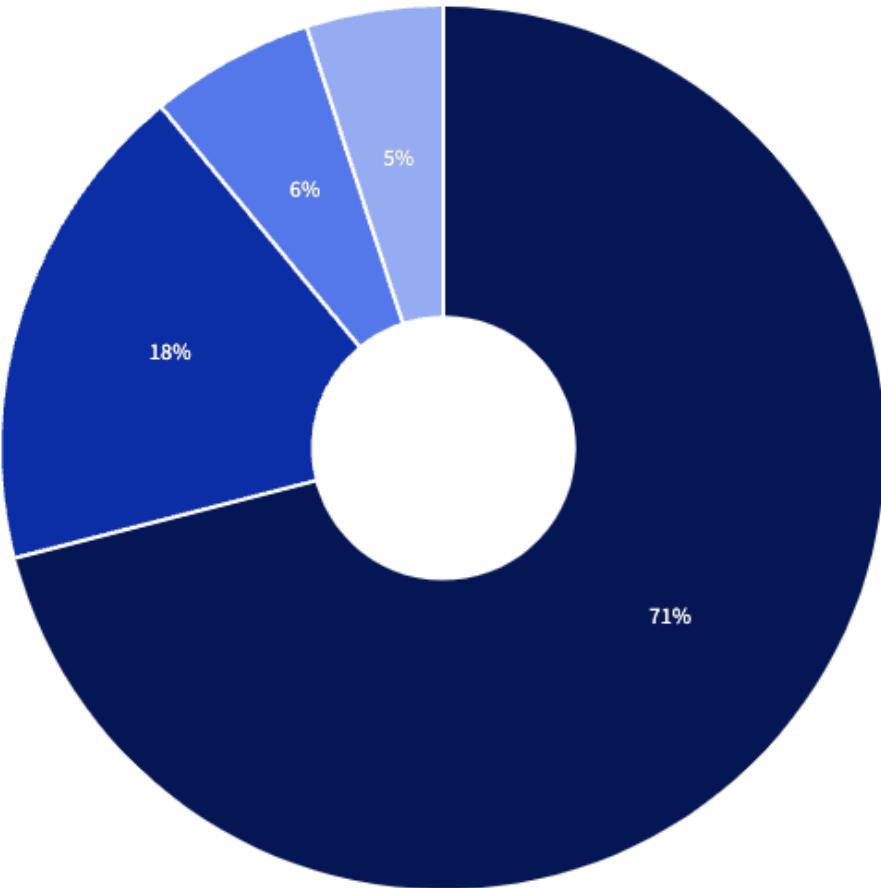
How much professional development have you received on using artificial intelligence in the classroom?

■ None

■ One one-time session

■ More than one one-time session

■ Ongoing training



*Results show responses from teachers.

SOURCE: EdWeek Research Center survey, March 2024

EDW
RC



10 abril 2024, 15:30

PANEL:

Las competencias en la era de la Inteligencia Artificial.

¿Dónde estamos y hacia dónde debemos ir?



Mar Camacho



Francesc Esteve



Albert Sangrà

MODERADOR

EdTech CONGRESS
BARCELONA

UPF, Campus Ciutadella (BCN)

www.edtechcongressbcn.com

Organiza:



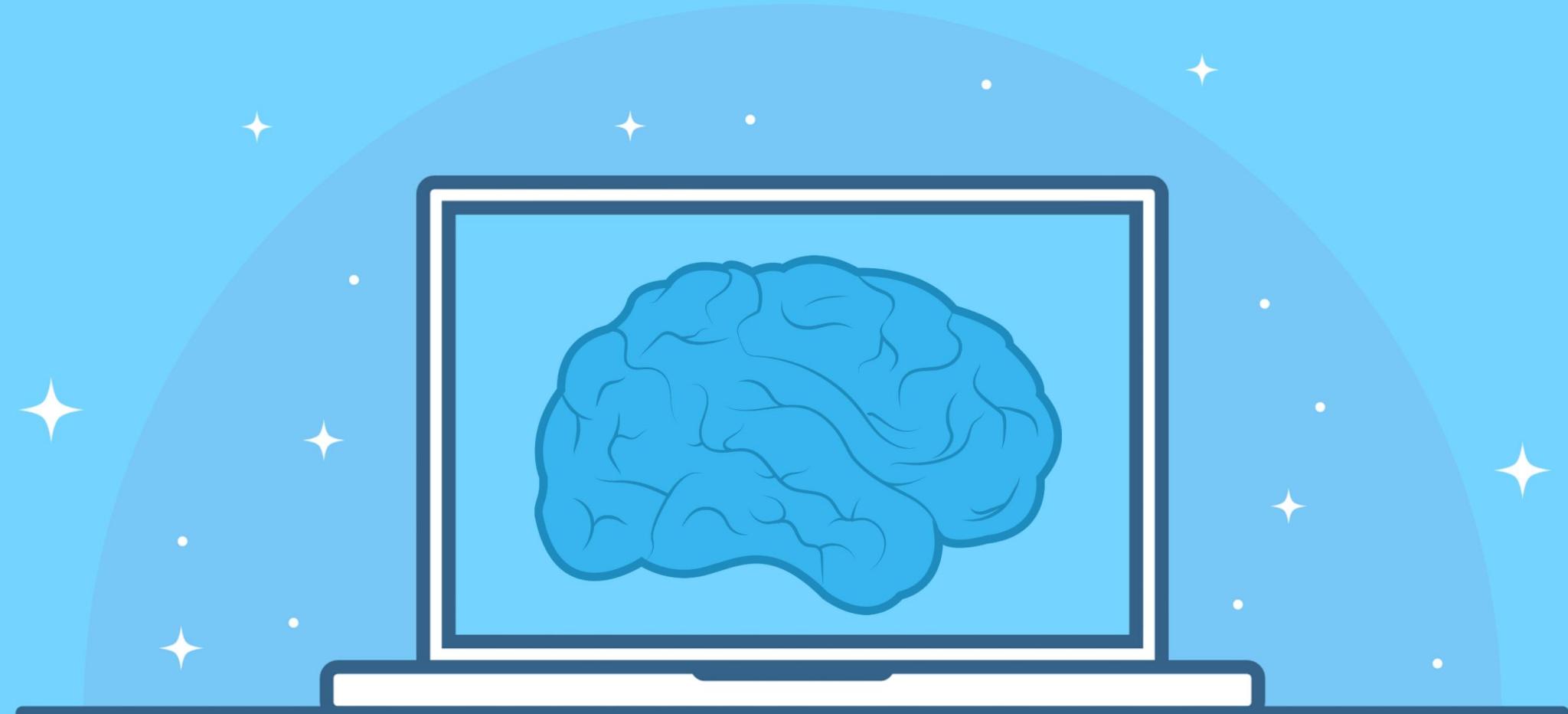
Colabora:



Generalitat de Catalunya
**Departament
d'Educació**



El uso de la IA para diseñar Situaciones de Aprendizaje



INTELIGENCIA ARTIFICIAL





Objetivo

Conocer las posibilidades que la IAG ofrece a los docentes a la hora de elaborar toda una planificación pedagógica a modo de situación de aprendizaje o de unidad didáctica, con todos sus componentes



Metodología



Pablo Bongiovanni
@pbongiovanni

Dr. en Educ...



edumentors_ • 1 d • Seguir
Audio original

Home

encuentra la IA que mejor se adapte a ti y explora una amplia variedad de aplicaciones de Inteligencia Artificial.

Redes Sociales, Marketing, SEO

Fotos, Arte, Avatar

Buscador

Asistente

Bot

Influencers

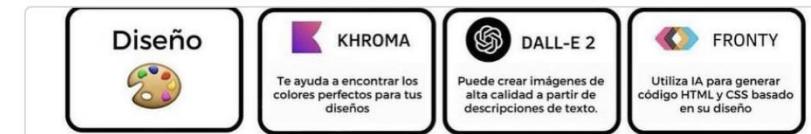
Esta página tiene IA para hacer resúmenes de...



geniobot.ia • 1 sem • [Seguir](#)

...

Lunes, 13 de noviembre de 2023 | elPeriódico



ChatGPT-IA-edu

1.143 miembros, 99 en línea



Inte...

Mensaje fijado

Este grupo se adhiere a los principios del Conocimiento Abierto: <https://rentry.co/conocimientoabierto> [1 Compartir...](#)

Gracias a los dos

Prueba este, he leído que es el mejor <https://huggingface.co/openai/whisper-large-v3>

e672380012e61e22...

598

[huggingface.co](#)

openai/whisper-large-v3 · Hugging Face

We're on a journey to advance and democratize artificial intelligence through open source and open science.



E

EREION

Juanjo de Haro

Prueba este, he leído que es el mejor <https://huggingface.co/openai/whisper-large-v3>

1

Gracias, se lo comentaré

...

EDUCACIÓN

El movimiento 'Adolescencia libre de'

tologías en las aulas

El Montserrat de Barcelona acuerdan cómo usar la vista ético y pedagógico. El centro está elaborando la utilización de esta herramienta.

DESCARGAR

6 279 4604

FLICKR

vito y con Buenos



Metodología

ID	Recurso	url
1	ChatGPT	https://chat.openai.com/
2	Perplexity	https://www.perplexity.ai/
3	Schemely	https://schemely.app/
4	Eduaide	https://www.eduaided.com/
5	Mathew	https://mathew.ai/



Metodología

Se establecieron 6 dimensiones de análisis:

- Identificación del recurso: datos de identificación, título, autoría, idiomas, tipo de licencia, destinatarios, etc.
- Dimensión tecnológica: navegabilidad, velocidad de respuesta, accesibilidad, etc.
- Dimensión de diseño: diseño e imagen del recurso.
- Dimensión pedagógica: finalidad del recurso, adaptabilidad a las necesidades del usuario, tipología de respuestas dadas, etc.
- Dimensión de contenido: posibilidad de personalización del contenido ofrecido, fiabilidad y validez del contenido ofrecido, adecuarse a los intereses y ritmos de aprendizaje del alumnado, tipo de contenido ofrecido (texto, imágenes, multimedia, etc.), coherencia con los contenidos estipulados en el currículo, etc.
- Evaluación y seguimiento: posibilidad de ofrecer otras alternativas a las propuestas en un principio, perdurabilidad del recurso – tiempo que lleva en funcionamiento la aplicación o plataforma -, reseñas o comentarios encontrados sobre el recurso, etc.



Resultados

ID	Recurso	Autoría	Idioma	Licencia	Destinatarios
1	ChatGPT	OpenAI	Inglés, aunque se puede trabajar en castellano. Existe una versión alfa en castellano.	Requiere inscripción. Versión 3.5, gratuita. Versión 4, de pago.	Cualquier persona que se inscriba puede hacer uso de ChatGPT.
2	Perplexity	Denis Yarats, Aravind Srinivas, Johnny Ho y Andy Konwinski	Inglés, aunque se puede trabajar en castellano.	No es necesaria la inscripción. Gratuito. Versión Pro, de pago.	Cualquier persona, aunque más enfocado a personas que se dediquen a la investigación y colaboración.
3	Schemely	Jamie Taylor	Inglés, aunque se puede trabajar en castellano. Los resultados unas veces los ofrece en inglés, otras en castellano.	Requiere inscripción. Tiene tres planes: Free (gratuito, permite realizar 3 SdA al mes), Plus y Team.	Destinado a docentes.
4	Eduaide	Thomas Thompson y Thomas Hummel	Inglés. Se puede recurrir al traductor del navegador y traduce todos los resultados.	Requiere inscripción. Recurso gratuito. Restringen a los usuarios a 300 contenidos generados por mes. Tienen la filosofía de que: "Los materiales didácticos de alta calidad deben ser accesibles universalmente".	Destinado a docentes.
5	Mathew	ADAPTICAL, una startup de Barcelona formada por un equipo joven de 10 personas	Español, catalán e inglés.	Requiere inscripción. Ofrece una prueba gratuita de 14 días y luego pasa a ser de pago.	Destinado a docentes y empresas (para tareas de selección y formación del personal).

ID	Recurso	Interacción con el docente	Tipología de respuestas	Adaptabilidad
1	ChatGPT	El docente debe introducir de uno a varios prompts definiendo muy bien que es lo que quiere, por ejemplo, una SdA, para un nivel y una etapa concreta, con una serie de apartados, con unas características determinadas, etc.	En función de todo aquello que se le solicita a la aplicación, lo obtenemos o no. La aplicación no es intuitiva y no ofrece más allá de lo que se le pide. Las actividades propuestas sí responden a posibilitar la creación de aprendizaje.	Se le puede insistir para que desarrolle y adapte las respuestas dadas, o bien se adaptan manualmente.
2	Perplexity	El docente debe introducir de uno a varios prompts definiendo muy bien que es lo que quiere, por ejemplo, una SdA, para un nivel y una etapa concreta, con una serie de apartados, con unas características determinadas, etc.	En función de todo aquello que se le solicita a la aplicación, lo obtenemos o no. La aplicación no es intuitiva y no ofrece más allá de lo que se le pide. Las actividades propuestas sí responden a posibilitar la creación de aprendizaje.	Se le puede insistir para que desarrolle y adapte las respuestas dadas, o bien se adaptan manualmente.
3	Schemely	Puede ser total, si se recurre a la opción manual, o bien casi ninguna (a excepción de indicarle el título de la lección, el grupo o nivel al que va dirigida y dentro de que asignatura) si se opta porque sea la aplicación quien genera la SdA, cosa que hace en menos de 1 minuto.	Ofrece una SdA con: resumen de contenido, objetivos de aprendizaje, vocabulario clave (con la posibilidad de crear un Quizlet), actividades, enlaces a YouTube, evaluación y retroalimentación (con la posibilidad de crear un Kahoot), Contenido y atención a la diversidad. Además, permite generar presentaciones multimedia de los contenidos y mandar la SdA por correo electrónico. Las actividades propuestas sí responden a posibilitar la creación de aprendizaje.	Se le puede pedir que desarrolle más u otras propuestas distintas; o bien se pueden generar otras y modificar manualmente las ofrecidas.
4	Eduaide	Basta con indicarle a la aplicación: nivel o curso, asignatura o materia y el título de la lección o SdA. En poco más de un minuto, presenta la SdA hecha con multitud de recursos y actividades asociadas.	Ofrece una SdA con: Objetivos, conocimientos previos requeridos, activación de conocimientos previos, estrategias de instrucción directa, tareas de práctica, actividades en equipo, medidas de evaluación formativa, preguntas profundas, esquemas, rúbricas, secuenciación, evidencias de aprendizaje, gamificación, aprendizaje cooperativo, etc. Las actividades propuestas sí responden a posibilitar la creación de aprendizaje.	Se le puede pedir que desarrolle más u otras propuestas distintas; o bien se pueden modificar manualmente las ofrecidas
5	Mathew	Hay que facilitarle los contenidos teóricos de la SdA en un documento en pdf o mediante copia y pega de texto y a partir de ahí, en menos de un minuto genera ejercicios y actividades de diferentes tipos (test, abiertas) y de diferente dificultad.	No está desarrollada todavía la opción de que genere una SdA completa. De momento sólo ofrece la creación de Actividades y Ejercicios, a partir de la Teoría que incorpore el docente a la aplicación, bien mediante un pdf o bien a partir de copiar y pegar texto. Las actividades propuestas sí responden a posibilitar la creación de aprendizaje.	Se le puede pedir que modifique el tipo de actividades o que genere más o menos y de tres distintos niveles de dificultad. Se puede editar todo, modificar y adaptar a gusto del docente.

ID	Recurso	Interacción con el docente	Tipología de respuestas	Adaptabilidad
1	ChatGPT	El docente debe introducir de uno a varios prompts definiendo muy bien que es lo que quiere, por ejemplo, una SdA, para un nivel y una etapa concreta, con una serie de apartados, con unas características determinadas, etc.	En función de todo aquello que se le solicita a la aplicación, lo obtenemos o no. La aplicación no es intuitiva y no ofrece más allá de lo que se le pide. Las actividades propuestas sí responden a posibilitar la creación de aprendizaje.	Se le puede insistir para que desarrolle y adapte las respuestas dadas, o bien se adaptan manualmente.
2	Perplexity	El docente debe introducir de uno a varios prompts definiendo muy bien que es lo que quiere, por ejemplo, una SdA, para un nivel y una etapa concreta, con una serie de apartados, con unas características determinadas, etc.	En función de todo aquello que se le solicita a la aplicación, lo obtenemos o no. La aplicación no es intuitiva y no ofrece más allá de lo que se le pide. Las actividades propuestas sí responden a posibilitar la creación de aprendizaje.	Se le puede insistir para que desarrolle y adapte las respuestas dadas, o bien se adaptan manualmente.
3	Schemely	Puede ser total, si se recurre a la opción manual, o bien casi ninguna (a excepción de indicarle el título de la lección, el grupo o nivel al que va dirigida y dentro de que asignatura) si se opta porque sea la aplicación quien genera la SdA, cosa que hace en menos de 1 minuto.	Ofrece una SdA con: resumen de contenido, objetivos de aprendizaje, vocabulario clave (con la posibilidad de crear un Quizlet), actividades, enlaces a YouTube, evaluación y retroalimentación (con la posibilidad de crear un Kahoot), Contenido y atención a la diversidad. Además, permite generar presentaciones multimedia de los contenidos y mandar la SdA por correo electrónico. Las actividades propuestas sí responden a posibilitar la creación de aprendizaje.	Se le puede pedir que desarrolle más u otras propuestas distintas; o bien se pueden generar otras y modificar manualmente las ofrecidas.
4	Eduaide	Basta con indicarle a la aplicación: nivel o curso, asignatura o materia y el título de la lección o SdA. En poco más de un minuto, presenta la SdA hecha con multitud de recursos y actividades asociadas.	Ofrece una SdA con: Objetivos, conocimientos previos requeridos, activación de conocimientos previos, estrategias de instrucción directa, tareas de práctica, actividades en equipo, medidas de evaluación formativa, preguntas profundas, esquemas, rúbricas, secuenciación, evidencias de aprendizaje, gamificación, aprendizaje cooperativo, etc. Las actividades propuestas sí responden a posibilitar la creación de aprendizaje.	Se le puede pedir que desarrolle más u otras propuestas distintas; o bien se pueden modificar manualmente las ofrecidas
5	Mathew	Hay que facilitarle los contenidos teóricos de la SdA en un documento en pdf o mediante copia y pega de texto y a partir de ahí, en menos de un minuto genera ejercicios y actividades de diferentes tipos (test, abiertas) y de diferente dificultad.	No está desarrollada todavía la opción de que genere una SdA completa. De momento sólo ofrece la creación de Actividades y Ejercicios, a partir de la Teoría que incorpore el docente a la aplicación, bien mediante un pdf o bien a partir de copiar y pegar texto. Las actividades propuestas sí responden a posibilitar la creación de aprendizaje.	Se le puede pedir que modifique el tipo de actividades o que genere más o menos y de tres distintos niveles de dificultad. Se puede editar todo, modificar y adaptar a gusto del docente.



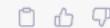
Resultados



Como experto en pedagogía y maestro de educación primaria de España, ¿podrías ofrecerme una secuencia de aprendizaje destinada a alumnado de 3r curso de educación primaria y cuya temática sea: las funciones vitales de las plantas? Acompáñala de: 1. Localización de un centro de interés. 2. Justificación de la propuesta. 3. Descripción del producto final, reto o tarea que se pretende desarrollar. 4. Concreción curricular. 5. Secuenciación didáctica, con actividades y recursos. 6. Medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales. 7. Evaluación de los resultados y del proceso. Debe ser una evaluación continua, formativa y personalizable. Y debe tener algunos instrumentos de evaluación como una rúbrica.



Claro, puedo ofrecerte una secuencia de aprendizaje sobre las funciones vitales de las plantas para alumnos de 3er curso de educación primaria en España. Aquí tienes los elementos que solicitaste:



1. Localización de un centro de interés:

- Comienza la unidad presentando a los estudiantes una situación en la que necesitan entender por qué las plantas son importantes para la vida en la Tierra. Por ejemplo, podrías mostrar imágenes de un jardín o un bosque y plantear preguntas como: "¿Por qué crees que las plantas son importantes en este lugar?" o "¿Qué necesitan las plantas para sobrevivir?".

2. Justificación de la propuesta:

- Explica a los estudiantes que aprender sobre las funciones vitales de las plantas es esencial para comprender cómo contribuyen al equilibrio del ecosistema y cómo podemos cuidar de ellas.

3. Descripción del producto final, reto o tarea:

- El producto final podría ser la creación de un "Manual de Cuidado de Plantas" ↻ Volver a generar
los estudiantes deben explicar las funciones vitales de las plantas y cómo cuidarlas



Envía un mensaje





Resultados

 Schemely
COURSE CREATOR

Explorar

Sembrado de estrellas

Mis planes

Quedan 2 planes de lecciones de IA este mes

Mejora

j

Las funciones vitales de las plantas



Resumen de contenido

This lesson will explore the vital functions of plants which include photosynthesis, respiration, and nutrient absorption, and how they are essential to the survival of the plant and its ecosystem.

Objetivos de aprendizaje

- 1 Understand and describe the vital functions of plants including photosynthesis, respiration, and nutrient absorption
- 2 Examine the importance of these functions to the plant's survival and growth
- 3 Relate the understanding of plant's vital functions to ecosystem health and human survival

Vocabulario clave

Photosynthesis, Respiration, Nutrient absorption, Stomata, Carbon dioxide, Oxygen, Nutrients, Chlorophyll, Ecosystem, Biodiversity

[Generar Quizlet Tarjetas didácticas](#)

[enlace de youtube](#)

Funciones Vitales de las Plantas

Profe Willy

Explicador

Plants carry out vital functions that are crucial for their survival and for the health of our planet. For example, through photosynthesis, they absorb carbon dioxide, one of the gases responsible for global warming, and release oxygen, which we need to breathe. They also absorb nutrients from the soil which they use to grow and stay healthy. Our environment and that of

Actividades

Inicio
"Wonderful World of Green"
Show a video about how plants contribute to maintaining Earth's oxygen level and ask students to summarise the main points in two sentences.

Actividades principales

- 1 "The Green Factory"
Students will work in pairs to draw and label a diagram of a plant showing the processes of photosynthesis and respiration. They will present their diagrams and explain the processes to the class.
- 2 "Life Without Green"
Students will brainstorm and discuss in groups, the potential consequences if plants could not perform photosynthesis or respiration. They will share their discussions with the class.

Plenario
"Plant Necessity"
Students will write a one-paragraph reflection on why understanding plants' vital functions is crucial for life on Earth.

Evaluación y retroalimentación

Formative assessment will occur through group discussions, presentation of diagrams and final reflection.

[Generar Kahoot! Prueba](#)



Resultados

Eduaide .Ai

[Generador de contenido...](#)

[Asistente](#)

[Bot de comentarios](#)

[Chat Eduaide](#)

[Generador de evaluaci...](#)

Contenido

CAROLINA DEL SUR [Contenido guardado](#)

[Ajustes](#)

[Desconectar](#)

Generador de contenido

Sujeto: Ciencia | Clasificación: Estudiantes de 3er grado

Recursos:

- Semilla de lección**: Esquema de la lección con una variedad de técnicas, estrategias y actividades alineadas con un objetivo.
- Plano de unidad**: Plan de unidad bien secuenciado, que agiliza el diseño curricular para los educadores.
- Conocimientos Previos + Andamiaje**: Una lista de métodos para reforzar los conocimientos previos necesarios para que los estudiantes interactúen con el material por aprender.
- Objetivo de aprendizaje + Criterios de éxito**: Objetivo de la clase y los pasos estructurados para alcanzar ese objetivo.
- Actividades de participación**: Despierta la curiosidad, promueve el interés y mantenga la inversión de los estudiantes.
- Medidas de evaluación**: Evaluar el nivel de logro de los estudiantes en la búsqueda del dominio del contenido del curso.
- Rúbrica**: Rúbricas precisas, que agilizan la calificación y brindan comentarios claros.
- Declaraciones de evidencia**: Evaluar la búsqueda de dominio de los estudiantes con medidas alineadas con una taxonomía de objetivos educativos.
- Plan de lección: 5 E**: Involucrar, explorar, explicar, elaborar, evaluar.
- Plan de lección: los nueve eventos de instrucción de Gagné**: Redacte un plan de lección alineado con los Nueve Eventos de Instrucción de Gagné.

Tema o palabra clave: Ingrese un tema o palabras clave. También puede ingresar un lenguaje basado en estándares para generar contenido alineado.

[Mejorar](#)

Lesson Seed-2023-10-06-10:10...

Semilla de la lección: Las funciones vitales de las plantas.
Grado: Estudiantes de 3er grado
Objetivos de la lección:

- Comprender las funciones vitales de las plantas.
- Identificar las partes de una planta y cómo contribuyen a su funcionamiento.
- Reconocer la importancia de las plantas en nuestro entorno.

Conocimientos previos requeridos:

- Los estudiantes deben tener conocimientos básicos sobre las partes de una planta (raíz, tallo, hojas, flores) y su función general.

Activación de conocimientos previos:

- Pida a los estudiantes que nombre las partes de una planta que recuerden.
- Haga preguntas sobre la función de cada parte de la planta.
- Muestre imágenes de diferentes plantas y pida a los estudiantes que identifiquen las partes en cada una.

Estrategias de instrucción directa:

- Presente una presentación visual que explique las funciones vitales de las plantas: nutrición, reproducción y crecimiento.
- Muestre ejemplos de diferentes tipos de plantas y cómo se adaptan a su entorno para sobrevivir.
- Realice una demostración en vivo de cómo una planta absorbe agua a través de sus raíces y la transporta a través del tallo y las hojas.

Tareas de práctica:

- Proporcione a cada estudiante una planta pequeña en una maceta y pídale que observen y registren los cambios en su planta durante una semana.
- Organice una actividad de dibujo donde los estudiantes representen las diferentes partes de una planta y etiqueten su función correspondiente.
- Proporcione a los estudiantes una hoja de trabajo con preguntas de opción múltiple sobre las funciones vitales de las plantas y pídale que completen la actividad de manera individual.

Actividades en equipo:

- Divida a los estudiantes en grupos pequeños y proporcione a cada grupo diferentes tipos de plantas para que las observen y comparén.
- Pídale que diseñen un experimento para investigar cómo diferentes factores (luz, agua, temperatura) afectan el crecimiento de las plantas.
- Organice una actividad de juego de roles donde los estudiantes representan a diferentes partes de una planta y trabajan juntos para mostrar cómo interactúan para mantener la vida de la planta.

Medidas de evaluación formativa:

- Haga preguntas orales durante la lección para verificar la comprensión de los estudiantes.



Resultados

M

Inicio Mi contenido Mis clases

⚡ 14 días de prueba



GENERACIÓN DE EJERCICIOS

Paso 3

Edita o elimina los ejercicios generados. Puedes modificar sus características para luego seleccionarlos fácilmente.



Escoge el método



Introduce y configura el contexto



Edita los ejercicios

funciones de las plantas

■ Fácil | ● Test ▾

¿Cuáles son las tres funciones vitales de los seres vivos?

🔗 Esconder respuesta:

Crecimiento, respiración y excreción

Circulación, locomoción y digestión

Fotosíntesis, transpiración y germinación

Nutrición, relación y reproducción

■ Fácil | ● Test ▾

¿Qué es la materia inerte?

🔗 Esconder respuesta:

Materia orgánica

Materia sólida

Materia líquida

Materia no viva

← Atrás

Guardar >

🔍 Búsqueda

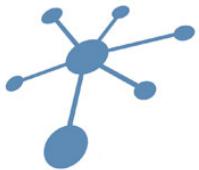




Conclusiones

A la vista de los resultados, podemos afirmar que las 5 aplicaciones de IAG analizadas, son capaces de generar propuestas de SdA en muy breve espacio de tiempo. Si bien en el caso de aquellas que son chatbots, dependen de lo que el docente les pida; las otras tres dependen de que lo que ofrecen sea lo que realmente se necesita.

Queda mucho por hacer en el propósito de que la IAG ayude en el diseño de estrategias pedagógicas a los docentes. A buen seguro surgirán en un futuro inmediato nuevas plataformas y recursos de IAG capaces de generar situaciones de aprendizaje, pero sigue siendo necesario visibilizar estas aplicaciones para que los docentes puedan usarlas y con ello puedan preparar mejor a su alumnado.



Futuras investigaciones

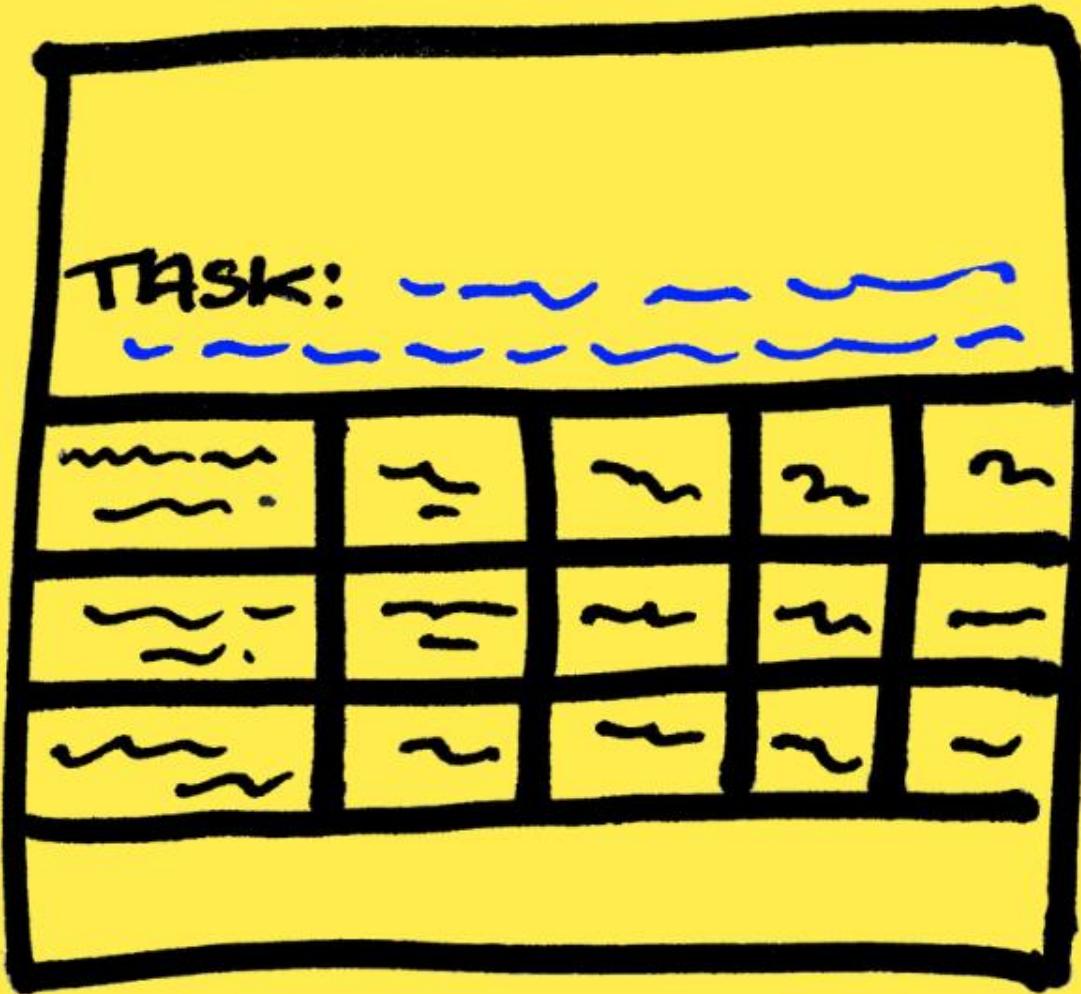
Este trabajo supone un primer acercamiento en el análisis de los recursos existentes de IAG para generar situaciones de aprendizaje, dado que no existen otras investigaciones realizadas con el mismo fin.

Otra cuestión a destacar es que en poco tiempo aparecerán otras aplicaciones con iguales o mejores prestaciones para crear SdA, algunas de ellas son: Edubook ChatIA de Vicens Vives, Hablaconlahistoria, AI Lesson Plan, MyLessonPal, Teachermatic, etc.



Análisis de 5 recursos de Inteligencia Artificial capaces de generar Situaciones de Aprendizaje

Álvarez-Herrero, J. F. (2023). Análisis de 5 recursos de Inteligencia Artificial capaces de generar Situaciones de Aprendizaje. En J. B. Alonso Hernández, D. d. I. C. Sánchez Rodríguez, J. M. Canino Rodríguez, A. G. Ravelo García, C. M. Travieso González, & S. T. Pérez Suárez (Eds.), Libro de Actas de las X Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC y las TAC (pp. 103-110). Aplicaciones Tecnológicas para la Enseñanza de las TIC (ATETIC), Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. ISBN: 978-84-09-51520-2 . <https://bit.ly/5sItuApren>



EVALUAR CON RÚBRICAS



JUANFRA ÁLVAREZ (@JUANFRATIC)

ChatBot
ChatGPT



ChatGPT

<https://chat.openai.com/>

**You**

Como experto docente de educación secundaria, del área de Física y Química, quiero que me hagas una rúbrica con varios criterios de evaluación y cuatro niveles de alcance, que sirva para evaluar el siguiente objetivo: Reconocer las propiedades generales y características de la materia y relacionarlas con su naturaleza y sus aplicaciones.

**ChatGPT**

¡Entendido! Aquí tienes una rúbrica para evaluar la capacidad de los estudiantes para reconocer las propiedades generales y características de la materia, y relacionarlas con su naturaleza y aplicaciones en el área de Física y Química. La rúbrica incluye cuatro niveles de alcance: Insuficiente, Suficiente, Bueno y Excelente.

Rúbrica para Evaluar el Reconocimiento de Propiedades de la Materia y sus Aplicaciones

Criterios de Evaluación:

1. Identificación de Propiedades (30 puntos):

- **Insuficiente (0-7.5 puntos):** El estudiante no puede identificar correctamente más del 25% de las propiedades de la materia.
- **Suficiente (7.6-15 puntos):** El estudiante debe identificar correctamente entre el 26% y el 50% de las propiedades de la materia.

Message ChatGPT...





de las propiedades de la materia.

- **Excelente (22.6-30 puntos):** El estudiante puede identificar correctamente más del 75% de las propiedades de la materia.

2. Relación con la Naturaleza de la Materia (30 puntos):

- **Insuficiente (0-7.5 puntos):** El estudiante no puede relacionar las propiedades con la naturaleza de la materia.
- **Suficiente (7.6-15 puntos):** El estudiante puede relacionar algunas propiedades con la naturaleza de la materia, pero la conexión es limitada.
- **Bueno (15.1-22.5 puntos):** El estudiante puede establecer conexiones sólidas entre la mayoría de las propiedades y la naturaleza de la materia.
- **Excelente (22.6-30 puntos):** El estudiante demuestra una comprensión excepcional al relacionar todas las propiedades con la naturaleza de la materia.

3. Aplicaciones Prácticas (30 puntos):

- **Insuficiente (0-7.5 puntos):** El estudiante no puede identificar aplicaciones prácticas de las propiedades de la materia.
- **Suficiente (7.6-15 puntos):** El estudiante puede identificar algunas aplicaciones prácticas, pero la comprensión es limitada.
- **Bueno (15.1-22.5 puntos):** El estudiante puede identificar varias aplicaciones prácticas y explicar cómo las propiedades de la materia se relacionan con ellas.
- **Excelente (22.6-30 puntos):** El estudiante demuestra una comprensión profunda al identificar numerosas aplicaciones prácticas y ex↓lar con claridad su relación con las propiedades de la materia.

Message ChatGPT...





3. Aplicaciones Prácticas (30 puntos):

- **Insuficiente (0-7.5 puntos):** El estudiante no puede identificar aplicaciones prácticas de las propiedades de la materia.
- **Suficiente (7.6-15 puntos):** El estudiante puede identificar algunas aplicaciones prácticas, pero la comprensión es limitada.
- **Bueno (15.1-22.5 puntos):** El estudiante puede identificar varias aplicaciones prácticas y explicar cómo las propiedades de la materia se relacionan con ellas.
- **Excelente (22.6-30 puntos):** El estudiante demuestra una comprensión profunda al identificar numerosas aplicaciones prácticas y explicar con claridad su relación con las propiedades de la materia.

4. Presentación y Claridad (10 puntos):

- **Insuficiente (0-2.5 puntos):** La presentación es desorganizada y difícil de seguir.
- **Suficiente (2.6-5 puntos):** La presentación es clara pero podría mejorar en la organización.
- **Bueno (5.1-7.5 puntos):** La presentación es organizada y fácil de seguir.
- **Excelente (7.6-10 puntos):** La presentación es excepcionalmente clara y bien organizada.

Total de Puntos: 100

Adapta esta rúbrica según las necesidades específicas de tu clase y los estándares educativos locales. ¡Espero que te sea de utilidad!



Message ChatGPT...



Herramienta específica
RUBRIK

rubrik

<https://edtk.co/rubrik/>



Crear Rúbrica

Vamos a determinar el tema de nuestra Rúbrica para **Educación Básica y media**.

Si usted es un docente de Educación superior, seleccione: **Educación Superior**

Paso 1: Área académica y Asignatura.

Área académica*

Ciencias Naturales

Asignatura*

Química

Edad promedio de mis estudiantes: *

5-6 7-8 9-10 11-12
13-14 **15-16** 17+

Paso 2: Tipo de rúbrica

Escoja el tipo de rúbrica: **Rúbrica analítica**Cuántos niveles de desempeño tiene la rúbrica: **4 niveles**



JF

Paso 2: Tipo de rúbrica

Escoja el tipo de rúbrica:

Cuántos niveles de desempeño tiene la rúbrica:

Mostrar descripción de cada tipo de rúbrica

Paso 3: Cuál es el tema a evaluar?

Escribe el tema específico de la rúbrica: *

Que cumpla con el siguiente objetivo de aprendizaje:
(opcional, sino es definido Rubrik propone objetivos pertinentes al tema o problema)

Crear Rúbrica

Paso 2: Tipo de rúbrica

Escoja el tipo de rúbrica: Rúbrica analítica

Cuántos niveles de

Mostrar descri

Paso 3: Cuál es

Escribe el tema esp

Las propiedades geQue cumpla con el
(opcional, sino es deReconocer las prop
naturaleza y sus ap

Estamos creando tu Rúbrica



Estamos creando tu Rúbrica, es un poquito más de 1 minuto

1:26

Crear Rúbrica



Rúbrica de Evaluación de Propiedades Generales y Características de la Materia

Esta rúbrica tiene como objetivo evaluar el conocimiento de los estudiantes acerca de las propiedades generales y características de la materia en la asignatura de Química. Los estudiantes deberán reconocer estas propiedades y características, y relacionarlas con la naturaleza y las aplicaciones de la materia. La rúbrica está diseñada para evaluar a estudiantes de 15 a 16 años, utilizando una escala de valoración de cuatro niveles: Excelente, Bueno, Aceptable y Bajo.

Criterios de Evaluación	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Reconoce y describe las propiedades generales de la materia	El estudiante demuestra un completo entendimiento de las propiedades generales de la materia y proporciona ejemplos detallados.	El estudiante demuestra un buen entendimiento de las propiedades generales de la materia y proporciona ejemplos claros.	El estudiante demuestra un entendimiento básico de las propiedades generales de la materia y proporciona ejemplos simples.	El estudiante tiene dificultades para identificar y describir las propiedades generales de la materia.
Reconoce y describe las características de la materia	El estudiante demuestra un completo entendimiento de las características de la materia y proporciona ejemplos detallados.	El estudiante demuestra un buen entendimiento de las características de la materia y proporciona ejemplos claros.	El estudiante demuestra un entendimiento básico de las características de la materia y proporciona ejemplos simples.	El estudiante tiene dificultades para identificar y describir las características de la materia.
Relaciona las propiedades y características de la materia con su naturaleza	El estudiante muestra una excelente capacidad para relacionar las propiedades y características de la materia con su naturaleza y explica de manera completa y precisa estas relaciones.	El estudiante muestra una buena capacidad para relacionar las propiedades y características de la materia con su naturaleza y explica de manera clara estas relaciones.	El estudiante muestra una capacidad básica para relacionar las propiedades y características de la materia con su naturaleza y explica de manera sencilla estas relaciones.	El estudiante tiene dificultades para relacionar las propiedades y características de la materia con su naturaleza.



Criterios de Evaluación	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Reconoce y describe las propiedades generales de la materia	El estudiante demuestra un completo entendimiento de las propiedades generales de la materia y proporciona ejemplos detallados.	El estudiante demuestra un buen entendimiento de las propiedades generales de la materia y proporciona ejemplos claros.	El estudiante demuestra un entendimiento básico de las propiedades generales de la materia y proporciona ejemplos simples.	El estudiante tiene dificultades para identificar y describir las propiedades generales de la materia.
Reconoce y describe las características de la materia	El estudiante demuestra un completo entendimiento de las características de la materia y proporciona ejemplos detallados.	El estudiante demuestra un buen entendimiento de las características de la materia y proporciona ejemplos claros.	El estudiante demuestra un entendimiento básico de las características de la materia y proporciona ejemplos simples.	El estudiante tiene dificultades para identificar y describir las características de la materia.
Relaciona las propiedades y características de la materia con su naturaleza	El estudiante muestra una excelente capacidad para relacionar las propiedades y características de la materia con su naturaleza y explica de manera completa y precisa estas relaciones.	El estudiante muestra una buena capacidad para relacionar las propiedades y características de la materia con su naturaleza y explica de manera clara estas relaciones.	El estudiante muestra una capacidad básica para relacionar las propiedades y características de la materia con su naturaleza y explica de manera sencilla estas relaciones.	El estudiante tiene dificultades para relacionar las propiedades y características de la materia con su naturaleza.
Relaciona las propiedades y características de la materia con sus aplicaciones	El estudiante muestra una excelente capacidad para relacionar las propiedades y características de la materia con sus aplicaciones y explica de manera completa y precisa estas relaciones.	El estudiante muestra una buena capacidad para relacionar las propiedades y características de la materia con sus aplicaciones y explica de manera clara estas relaciones.	El estudiante muestra una capacidad básica para relacionar las propiedades y características de la materia con sus aplicaciones y explica de manera sencilla estas relaciones.	El estudiante tiene dificultades para relacionar las propiedades y características de la materia con sus aplicaciones.





Evaluación

materia en la asignatura de Química. Los estudiantes deberán reconocer estas propiedades y características, y relacionarlas con la naturaleza y las aplicaciones de la materia. La rúbrica está diseñada para evaluar a estudiantes de 15 a 16 años, utilizando una escala de valoración de cuatro niveles: Excelente, Bueno, Aceptable y Bajo.

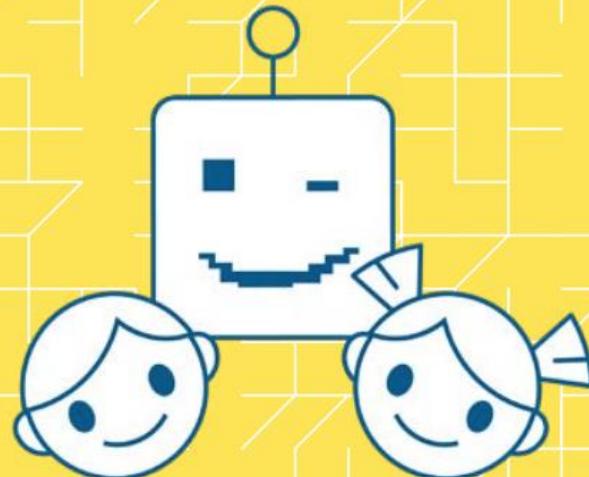
Criterios de Evaluación	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Reconoce y describe las propiedades generales de la materia	El estudiante demuestra un completo entendimiento de las propiedades generales de la materia y proporciona ejemplos detallados.	El estudiante demuestra un buen entendimiento de las propiedades generales de la materia y proporciona ejemplos claros.	El estudiante demuestra un entendimiento básico de las propiedades generales de la materia y proporciona ejemplos simples.	El estudiante tiene dificultades para identificar y describir las propiedades generales de la materia.
Reconoce y describe las características de la materia	El estudiante demuestra un completo entendimiento de las características de la materia y proporciona ejemplos detallados.	El estudiante demuestra un buen entendimiento de las características de la materia y proporciona ejemplos claros.	El estudiante demuestra un entendimiento básico de las características de la materia y proporciona ejemplos simples.	El estudiante tiene dificultades para identificar y describir las características de la materia.
Relaciona las propiedades y características de la materia con su naturaleza	El estudiante muestra una excelente capacidad para relacionar las propiedades y características de la materia con su naturaleza y explica de manera completa y precisa estas relaciones.	El estudiante muestra una buena capacidad para relacionar las propiedades y características de la materia con su naturaleza y explica de manera clara estas relaciones.	El estudiante muestra una capacidad básica para relacionar las propiedades y características de la materia con su naturaleza y explica de manera sencilla estas relaciones.	El estudiante tiene dificultades para relacionar las propiedades y características de la materia con su naturaleza.
Relaciona las propiedades y características de la materia con sus aplicaciones	El estudiante muestra una excelente capacidad para relacionar las propiedades y características de la materia con sus aplicaciones y explica de manera completa y precisa estas relaciones.	El estudiante muestra una buena capacidad para relacionar las propiedades y características de la materia con sus aplicaciones y explica de manera clara estas relaciones.	El estudiante muestra una capacidad básica para relacionar las propiedades y características de la materia con sus aplicaciones y explica de manera sencilla estas relaciones.	El estudiante tiene dificultades para relacionar las propiedades y características de la materia con sus aplicaciones.



Cómo
aprender IA
y
aprender con IA



Guía para el profesorado



Aula IA

Introduciendo la
Inteligencia Artificial en
Educación Primaria

www.aulaia.es

Con la colaboración de:



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

SESIÓN 4

Máquinas que leen y escuchan (II)



Introducción

Esta lección continúa con los contenidos desarrollados en la Lección 3, trabajando los conceptos de reconocimiento de la escritura y el habla por parte de la IA. En esta ocasión, se trata de una lección principalmente práctica, donde el alumnado entrenará su propio modelo de IA para reconocer sentimientos en el texto. Este modelo se integrará posteriormente en un programa desarrollado en *Scratch*. La sesión incluye una introducción a la tarea de análisis de sentimientos y a la herramienta *Machine Learning for Kids*, que utilizarán para crear el modelo y desarrollar el programa que lo utilizará posteriormente.

Objetivos de aprendizaje

1. Conocer la tarea de análisis de sentimientos.
2. Entender la diferencia entre programar un ordenador para decirle lo que tiene que hacer o dejar que la IA lo aprenda por sí misma.
3. Conocer las instrucciones básicas para la realización de un programa informático mediante *Scratch*.
4. Entrenar un modelo de IA para análisis de texto mediante la herramienta *Machine Learning for Kids*.
5. Integrar en un programa el modelo de IA desarrollado utilizando un lenguaje de programación por bloques como *Scratch*.

Conocimientos previos

- Saber navegar por Internet.
- Contenidos de la Lección 1 (conceptos básicos de IA y los tipos de aprendizaje automático).
- Contenidos de la Lección 2 (elementos que conforman el aprendizaje automático supervisado).
- No es imprescindible tener experiencia programando con *Scratch*, pero puede facilitar la tarea, sobre todo a la hora de desarrollar mejoras al programa base.

Recursos necesarios

- Ordenador, tablet o teléfono móvil.
- Navegador web (Chrome, Firefox o similar).
- Conexión a Internet.

Organización del aula

Trabajo individual o por parejas.

Temporalización

Tarea 1: Bienvenida

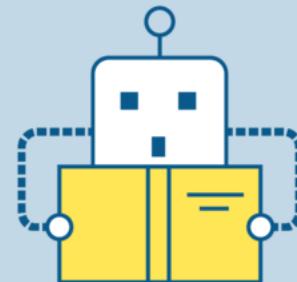
5 minutos

Tarea 2: Análisis de sentimientos	5 minutos
Tarea 3: Diferencia entre codificación y aprendizaje automático	5 minutos
Tarea 4: La herramienta <i>Machine Learning for Kids</i>	5 minutos
Tarea 5: Creación del proyecto, entrenamiento y prueba	15 minutos
Tarea 6: Uso del modelo en <i>Scratch</i>	10 minutos

Desarrollo de la sesión

Tarea 1	<ol style="list-style-type: none">1. Ubicar al alumnado de manera individual o por parejas para esta sesión.2. El alumnado no necesita tocar el ordenador hasta la Tarea 4, por lo que deberían de tenerlo apagado hasta ese momento para evitar distracciones.3. Empezamos la clase comentando que se va a continuar con el trabajo de la lección anterior y que van a crear su propia IA capaz de reconocer sentimientos en el texto.
Tarea 2	<ol style="list-style-type: none">1. Se trabajan los contenidos de la sección "Análisis de sentimientos": https://aula-ia.com/analisis-de-sentimientos/2. Recordamos a los alumnos lo que es el aprendizaje automático supervisado y les decimos que vamos a crear uno para que distinga si un texto dice cosas bonitas o feas. ¡Eso se llama análisis de sentimientos!3. Mencionamos algunas de las aplicaciones que esto tiene, como saber si la gente dice cosas positivas o negativas sobre una película en los comentarios de las redes sociales. Le preguntamos a los alumnos si se les ocurre alguna utilidad más para una IA que pueda identificar los sentimientos de las personas cuando escriben.
Tarea 3	<ol style="list-style-type: none">1. Se trabajan los contenidos de la sección "¿Codificación o aprendizaje?": https://aula-ia.com/codificacion-o-aprendizaje/2. Hay que explicar la diferencia entre programar un ordenador y hacer que la IA aprenda por sí misma. Se pregunta a los alumnos si han programado alguna vez utilizando un lenguaje como <i>Scratch</i>.3. Se explica que cuando programamos, le estamos dando al ordenador instrucciones diciendo exactamente qué tiene que hacer. Sin embargo, cuando entrenamos una IA, ésta aprende a partir de ejemplos. Para hacer un sistema de análisis de sentimientos, es más sencillo hacer que la IA aprenda a partir de datos que hacer nosotros un programa que lo haga, porque tendríamos que tener en cuenta todas las posibles formas de expresar sentimientos que tienen los humanos. ¡Eso implicaría muchísimas instrucciones!4. Explicamos que si tenemos ejemplos de frases positivas (bonitas) y frases negativas (feas), podemos hacer que un sistema de aprendizaje automático supervisado aprenda a reconocer cuándo lo que dice un humano es positivo o negativo.

<p>Tarea 4</p> <ol style="list-style-type: none"> Se trabajan los contenidos de la sección "Machine Learning for Kids": https://aula-ia.com/machine-learning-for-kids/ Los alumnos encienden el ordenador y les pedimos que accedan a la web de la herramienta: https://machinelearningforkids.co.uk/ Está en distintos idiomas. Nos aseguramos que esté en español. Podemos ir haciendo nosotros paso a paso la actividad en el ordenador del profesor, proyectando la pantalla, y que los alumnos nos vayan siguiendo. Les explicamos cómo crear su proyecto de aprendizaje automático. No es necesario que se registren en la web, pero si quieren continuar el trabajo en otras sesiones o en casa, es conveniente que se registren para poder guardar el progreso. 	<p>Tarea 6</p> <ol style="list-style-type: none"> En primer lugar se trabajan los contenidos de la sección "Paso 3: Crea": https://aula-ia.com/paso-3-crea/ Se pueden crear programas usando distintos lenguajes. En esta lección usaremos Scratch, que es el más popular para estas edades. No es necesario que los alumnos tengan experiencia con este lenguaje (ni con ningún otro), pero si han programado antes les resultará más sencilla la actividad. Hay que explicarles los distintos tipos de bloques que van a tener en Scratch para poder trabajar con el modelo. La lista de bloques y su explicación está en la web de la lección. Es importante que entiendan la relación de esos bloques con los conceptos de datos, entrenamiento y predicción. En segundo lugar se trabajan los contenidos de la sección "Un gato con sentimientos": https://aula-ia.com/un-gato-con-sentimientos/ Se les explica que van a realizar un programa usando un lenguaje llamado Scratch, que permite mediante bloques darle instrucciones a un personaje para que haga lo que nosotros queremos. En este caso el personaje es un gato y lo que hará es pedirnos que le escribamos algo. Si el modelo de IA detecta que el mensaje escrito es positivo, el gato se alegrará, pero si detecta que es negativo se pondrá triste. Todo el código del programa está en la página web de la lección, para que los alumnos puedan copiarlo y verlo en funcionamiento en su ordenador. Si a algún alumno le sobra tiempo (por ejemplo, porque ya tenga experiencia programando en Scratch) puede acceder al apartado "Mejoras", donde se plantean algunas modificaciones para añadir funcionalidades al código en Scratch: https://aula-ia.com/mejoras/
<p>Tarea 5</p> <ol style="list-style-type: none"> En primer lugar se trabajan los contenidos de la sección "Creando tu primer proyecto": https://aula-ia.com/creando-tu-primer-proyecto/ Paso a paso les explicamos cómo crear un nuevo proyecto. Le tienen que dar un nombre ("Análisis de sentimientos" es una buena opción). Como vamos a hacer una IA que aprende a reconocer sentimientos en el texto, el tipo de proyecto a crear será "texto". Les explicamos las tres fases que van a tener que desarrollar: (i) Entrenar el modelo (tendrán que darle datos a la IA para que aprenda lo que es positivo y lo que es negativo); (ii) Aprender y probar (la IA entrena y aprende lo que es positivo y negativo a partir de nuestros ejemplos); y (iii) Crea (harán un programa en Scratch que use el modelo que han creado). En segundo lugar se trabajan los contenidos de la sección "Paso 1: Entrenar": https://aula-ia.com/paso-1-entrenar/ Se les explica que la IA va a aprender a distinguir entre dos clases, positivo y negativo, de manera que tendrán que crear dos etiquetas en el proyecto. Para cada una de esas clases o etiquetas, los alumnos tendrán que incluir al menos 10 ejemplos de frases: las bonitas para la clase "positivo" y las feas para la clase "negativo". Es importante que las frases sean variadas en cuanto a vocabulario y sintaxis, para que la IA aprenda lo máximo posible. ¡Cuántos más ejemplos pongan de cada clase, mejor! Eso sí, deben intentar tener más o menos el mismo número de ejemplos positivos que de negativos, para que no haya sesgo en los datos y la IA aprenda mejor una clase que la otra. Finalmente se trabajan los contenidos de la sección "Paso 2: Aprender y probar": https://aula-ia.com/paso-2-aprender-y-probar/ Aquí se lleva a cabo el entrenamiento del modelo a partir de los datos que han introducido los alumnos. Una vez completado el entrenamiento, los alumnos pueden probar qué tal funciona su modelo en la misma página donde lo han entrenado. Decir a los alumnos que prueben su modelo con frases nuevas, que no hayan usado para el entrenamiento. Que prueben también con alguna frase de entrenamiento, para que vean lo bien que funciona en ese caso. Preguntarles qué tal han ido las pruebas. Si no han ido muy bien, preguntar por qué piensan que no ha ido bien y animarles a meter más ejemplos para que el modelo aprenda mejor. En ese caso, recordarles que tienen que reentrenarlo para que aprenda de nuevo! 	



Quiero aprender

¿Quieres saber lo que es la Inteligencia Artificial, cómo funciona por dentro, cómo pueden las máquinas ver, cómo pueden entender a los humanos y muchas cosas más?

Has llegado al lugar correcto. Da igual que seas grande o pequeño. En esta sección tienes 10 lecciones para aprender un montón de cosas sobre la IA 😊



Abcde

01

[Introducción a la Inteligencia Artificial](#)

02

[Cómo aprende la Inteligencia Artificial](#)

03

[Máquinas que leen y escuchan](#)

**04**

[Máquinas que leen y escuchan \(II\)](#)

05

[Máquinas que ven](#)

06

[Máquinas que ven \(II\)](#)





Lección 4

Máquinas que leen y escuchan (II)

[Análisis de sentimientos](#)[¿Codificación o aprendizaje?](#)[Machine Learning for Kids](#)[Creando tu primer proyecto](#)[Paso 1: Entrenar](#)[Paso 2: Aprender y probar](#)[Paso 3: Crea](#)[Un gato con sentimientos](#)[Mejoras](#)

Paso 2: Aprender y probar

El segundo paso para crear tu IA para el análisis de sentimientos es hacer que el modelo aprenda a partir de los ejemplos que le diste en el paso anterior. Para eso, tienes que volver a la pantalla donde estaban los tres pasos pinchando sobre la opción "Volver al proyecto".

The screenshot shows a web-based application for sentiment analysis. At the top, it says "Reconociendo texto como positivo or negativo". Below this, there is a red box around the "Volver al proyecto" button. The interface is divided into two main sections: "positivo" (left) and "negativo" (right). Each section contains a list of text snippets. In the "positivo" section, examples include "eres muy simpático", "me encanta estar contigo", "eres divertido", etc. In the "negativo" section, examples include "te odio", "eres malo", "eres una babosa", etc. There are "Añadir etiqueta" (+) buttons at the top right of each section and "Añade un ejemplo." (+) buttons at the bottom of each section. The number "13" is in a green circle at the bottom left of the positive section, and "12" is in a green circle at the bottom right of the negative section.

En la esquina superior izquierda tienes la opción para "Volver al proyecto".

Esa opción te devolverá a la pantalla donde aparecen los tres pasos de tu proyecto. Selecciona ahora "Aprender & Probar" para poder empezar con este segundo paso.





Lección 4

Máquinas que leen y escuchan (II)

[Análisis de sentimientos](#)[¿Codificación o aprendizaje?](#)[Machine Learning for Kids](#)[Creando tu primer proyecto](#)[Paso 1: Entrenar](#)[Paso 2: Aprender y probar](#)[Paso 3: Crea](#)[Un gato con sentimientos](#)[Mejoras](#)

Un gato con sentimientos

Voy a enseñarte aquí cómo puedes hacer en *Scratch* que el personaje del gato reaccione a las frases bonitas o feas que le escriban. En la imagen de aquí abajo se ve cómo podría ser el código para conseguirlo. Te explico uno por uno lo que hace cada bloque.



1. El primer bloque espera a que pulses la bandera verde de *Scratch*. Esto indica el comienzo del programa
2. A continuación este bloque hace que el personaje del gato pregunte “¿Qué me quieras decir hoy?” y se quede esperando a que le escribas algo
3. Esto es un bloque condicional. Lo que hace es pasar al modelo la “respuesta” que has escrito. El modelo decidirá si lo que has escrito es “positivo” o “negativo”
4. Si el modelo dice que es “positivo”, entonces se ejecuta este bloque que hace que el gato diga “¡Gracias!”
5. Si no es “positivo” (es decir, es “negativo”) entonces el gato dirá “Eso me ha dolido”





Lección 4

Máquinas que leen y escuchan (II)

[Análisis de sentimientos](#)[¿Codificación o aprendizaje?](#)[Machine Learning for Kids](#)[Creando tu primer proyecto](#)[Paso 1: Entrenar](#)[Paso 2: Aprender y probar](#)[Paso 3: Crea](#)[Un gato con sentimientos](#)[Mejoras](#)

¿Sabes qué es lo mejor de crear tus propios programas? ¡Que puedes mejorarlo y cambiarlos como quieras! Aquí te propongo algunas mejoras. ¡Añade las que más te gusten o inventa algunas nuevas!



Mejora 1: cambia el disfraz al gato

¿Qué te parece si ahora, además de decir “¡Gracias!” o “Eso me ha dolido”, hacemos que el gato aparezca con una cara alegre o triste dependiendo de la frase? ¿Cómo lo harías?

Pista: tendrás que crear un nuevo disfraz donde dibujes una boca triste al gato. Luego, en el código, tendrás que decir que el gato aparezca con su disfraz de alegre o triste en función de la clase que asigne el modelo.

¿Lo has intentado? ¿Qué tal se te ha dado? Voy a proponerte una segunda mejora.



Mejora 2: comentarios neutros

Se nos puede ocurrir introducir, en lugar de una frase bonita o fea, un comentario neutro, es decir, que no expresa sentimiento ni positivo ni negativo. Por ejemplo, “Hoy es jueves”.

¿Qué hará el programa? Ahora mismo dirá que el comentario es bonito o feo pero con poca confianza. Podemos aprovechar esa información de manera que si el modelo clasifica una frase como bonita o fea con un porcentaje de confianza bajo (por ejemplo, por debajo del 60%), el gato diga “No sé si ponerme triste o contento”.

Pista: el bloque “recognise text ... (confidence)” te dice la confianza que tiene el modelo en la predicción que hace. Podemos usar un bloque de comparación (del grupo de bloques verdes “Operadores”) para comprobar si el valor que devuelve está por debajo de 60.





Machine
Learning
for Kids

Enséñale a una computadora a jugar un juego

[Empezar](#)[Aprender más](#)

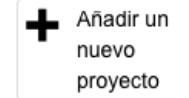
- 1** Agrega ejemplos de cosas que quieres que la computadora reconozca/identifique automáticamente
- 2** Usa los ejemplos para entrenar una computadora y así aprende a reconocer este tipo de objetos (texto/ímagenes/números) automáticamente
- 3** Crea un juego en Scratch que use la habilidad de la computadora para reconocerlos



A major site update has been deployed. If you see unusual behaviour or errors, please clear your cache. [More...](#)



Tus proyectos de aprendizaje automático



Añadir un
nuevo
proyecto



Copiar
plantilla



Cats and dogs

Reconociendo **imágenes** como **cat or dog**



>

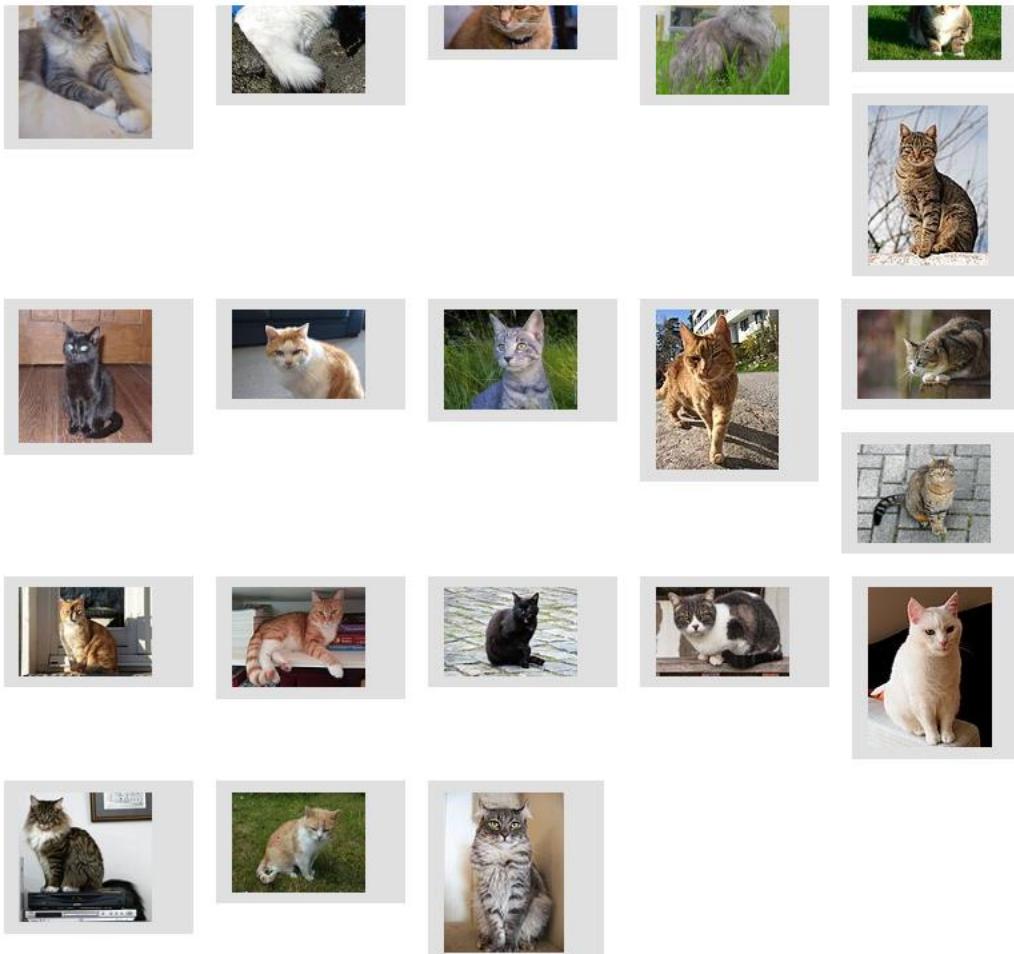
A major site update has been deployed. If you see unusual behaviour or errors, please clear your cache. More... X

Reconociendo imágenes como cat or dog

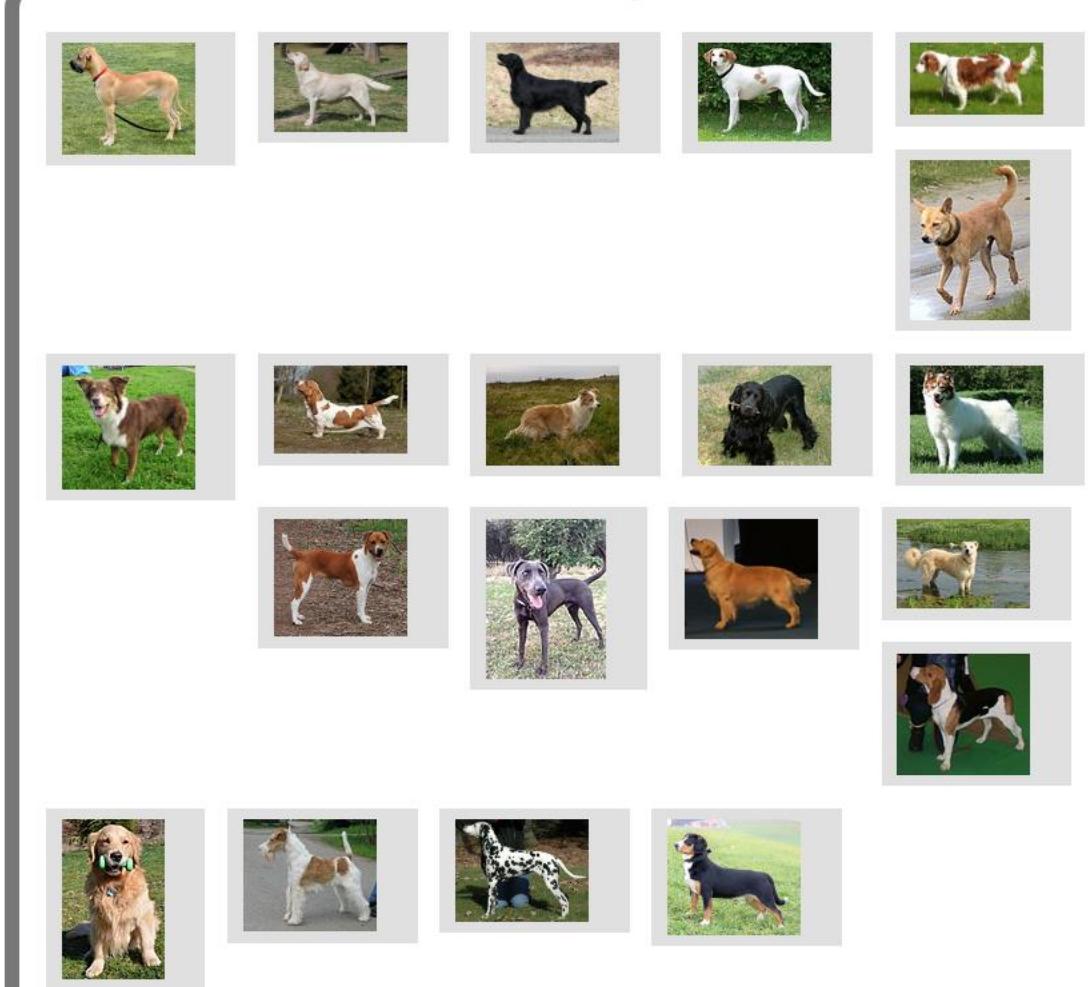
< Volver al proyecto

+ Añadir etiqueta

cat



dog

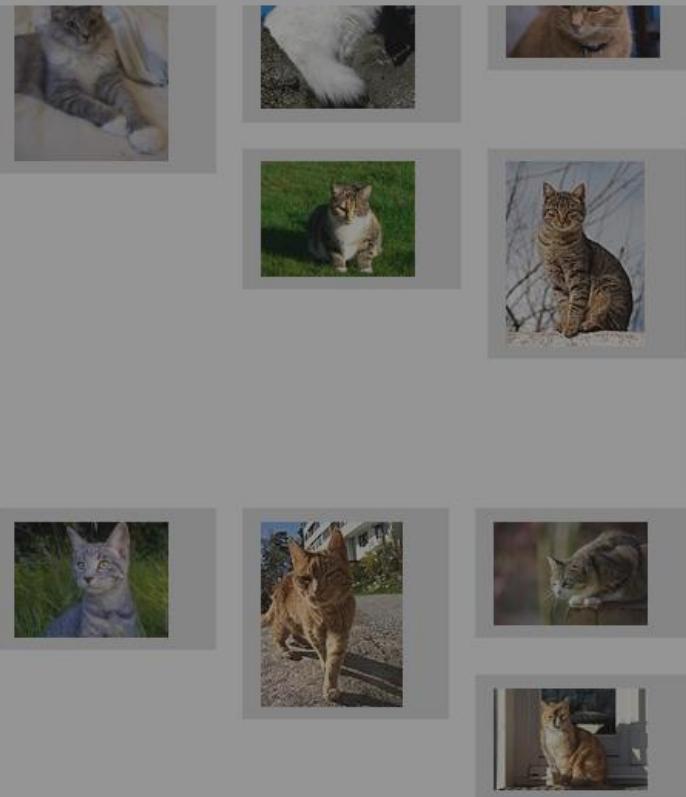


Reconociendo imágenes como cat or dog

< Volver al proyecto

+ Añadir etiqueta

cat



dog



Añade un ejemplo.

Añade la URL de una imagen que sea ejemplo de 'cat' *

 0 / 1000

AGREGAR

CANCELAR

www

webcam

Dibujo

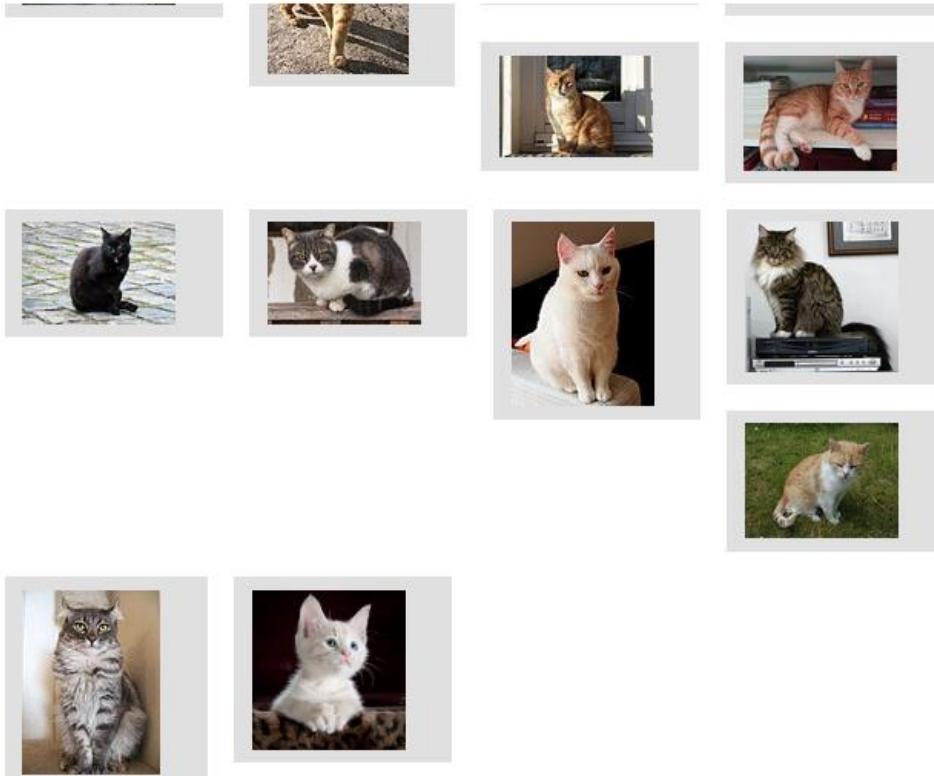
Error: Unsupported file type (unknown). Only jpg and png images are supported.



Error: Unsupported file type (webp). Only jpg and png images are supported.



cat



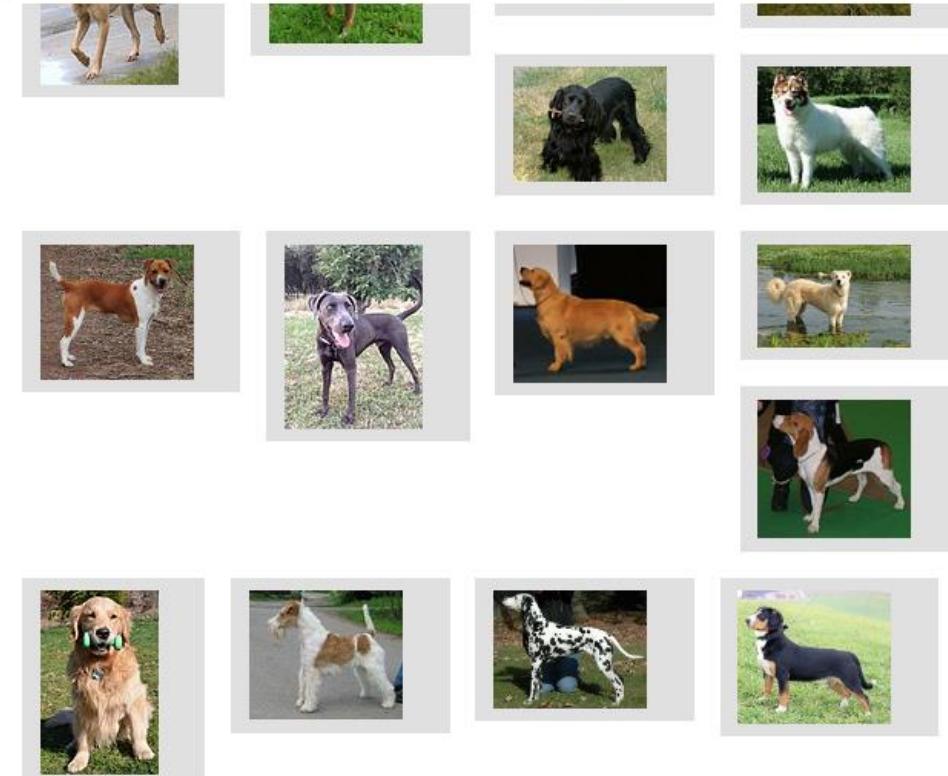
www

webcam

Dibujo

21

dog



www

webcam

Dibujo

20

Error: Unsupported file type (unknown). Only jpg and png images are supported.

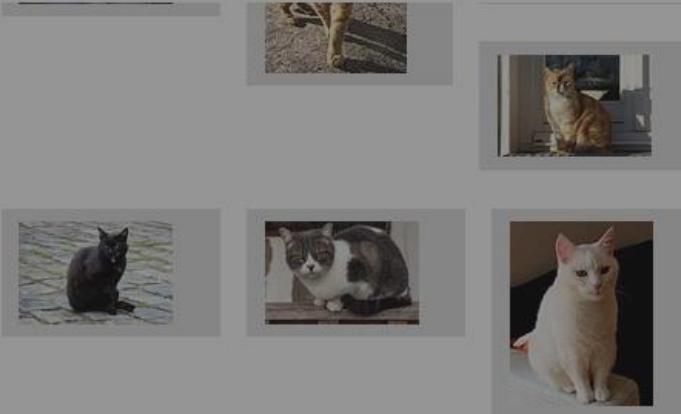


Error: Unsupported file type (webp). Only jpg and png images are supported.

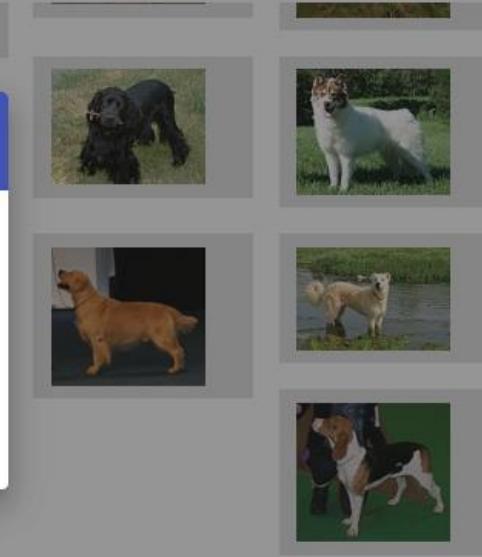


+ Añadir etiqueta

cat



dog



Añade un ejemplo.

Añade la URL de una imagen que sea ejemplo de 'dog' *

https://s1.elespanol.com/2022/04/05/actualidad/662693884_223269247_1706x960.jpg

79 / 1000

AGREGAR

CANCELAR

21

20

www

webcam

Dibujo

www

webcam

Dibujo

Error: Unsupported file type (unknown). Only jpg and png images are supported.

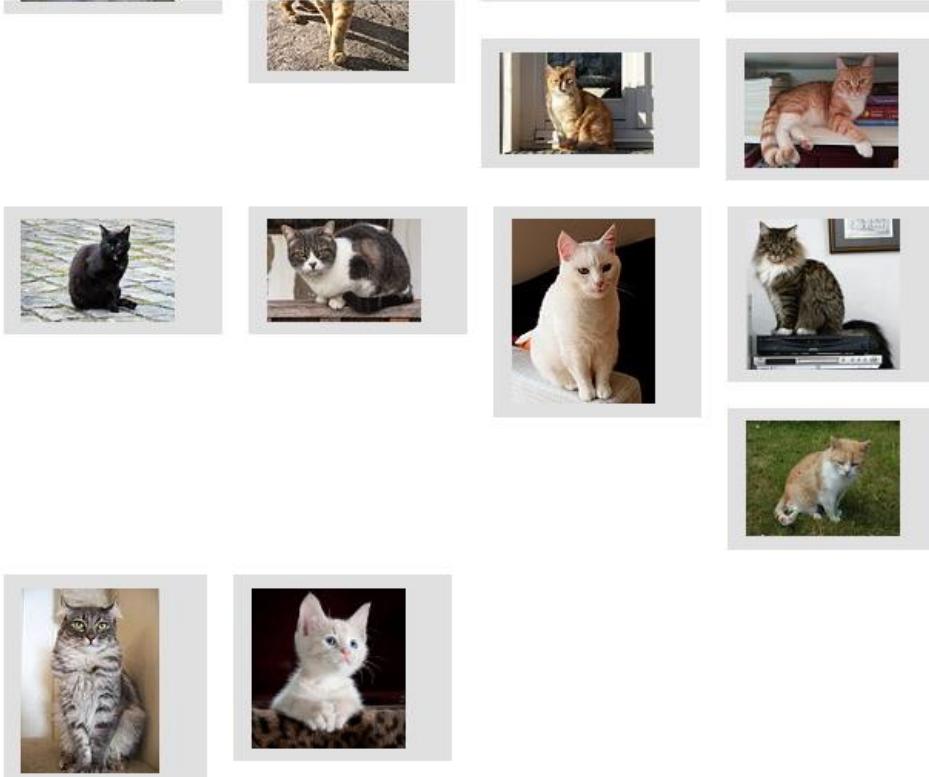
X

Error: Unsupported file type (webp). Only jpg and png images are supported.

X

+ Añadir
etiqueta

cat



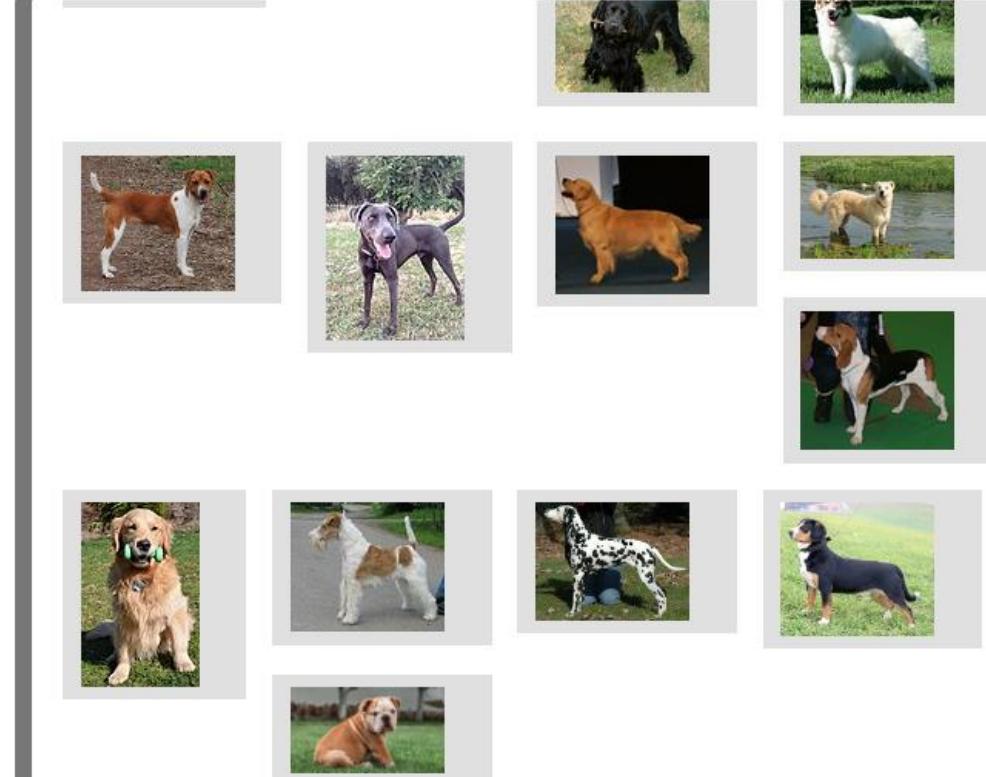
www

webcam

Dibujo

21

dog



www

webcam

Dibujo

21



A major site update has been deployed. If you see unusual behaviour or errors, please clear your cache. [More...](#)



Modelos de aprendizaje automático

< Volver al proyecto

¿Qué has hecho hasta ahora?

Has añadido ejemplos de imágenes para que la computadora aprenda a reconocer cuando una imagen es cat or dog.

Has agregado:

- 21 examples of cat,
- 21 examples of dog

¿Y ahora qué hay que hacer?

¿Lista para empezar con el entrenamiento ?

Haz click en el botón de abajo para empezar a entrenar el modelo de aprendizaje automático con los ejemplos que has añadido hasta ahora.

(O vuelve a la página [Entrenar](#) si quieres añadir antes más ejemplos.)

Información del entrenamiento:

[Entrena un nuevo modelo](#)

Cuando lo hayas hecho, haz click en el botón de abajo para entrenar un modelo nuevo y podrás ver cómo mejora al añadir más ejemplos.

Añade una imagen para ver cómo la identifica tras el entrenamiento.

 Prueba con webcam

 Prueba con un dibujo

Test with a web address for an image on the Internet

Prueba con www

Información del entrenamiento:

Modelo se inició started training at: Friday, April 5, 2024 7:52 AM

Estatus actual: Available

Borra este modelo

Entrena un nuevo modelo



Cuando lo hayas hecho, haz click en el botón de abajo para entrenar un modelo nuevo y podrás ver cómo mejora al añadir más ejemplos.

Añade una imagen para ver cómo la identifica tras el entrenamiento.

Prueba con webcam

Prueba con un dibujo

<https://static.fundacion-affinity.org/cdn/farfuture/PVbbIC-0M9y4fPbbCsdvAD8bcjjtbFc0NSP3IRwlWcE/mtime:1643275542/sites/default/files/los-10-sonidos-principale>

[Prueba con www](#)

Identificado como **dog**
with 75% confidence

Infrmación del entrenamiento:

Modelo se inició started training at: Friday, April 5, 2024 7:52 AM

Estatus actual: Available

[Borra este modelo](#)

[Entrena un nuevo modelo](#)



Cuando lo hayas hecho, haz click en el botón de abajo para entrenar un modelo nuevo y podrás ver cómo mejora al añadir más ejemplos.

Añade una imagen para ver cómo la identifica tras el entrenamiento.

 Prueba con webcam

 Prueba con un dibujo

<https://0d2ujxjqkxw.cdn.shift8web.com/wp-content/uploads/Sphynx.jpg>

Prueba con www

Identificado como **cat**
with 99% confidence

Infrmación del entrenamiento:

Modelo se inició started training at: Friday, April 5, 2024 7:52 AM

Estatus actual: Available

[Borra este modelo](#)

[Entrena un nuevo modelo](#)



Añade una imagen para ver cómo la identifica tras el entrenamiento.

 Prueba con webcam

 Prueba con un dibujo

<https://miminino.es/wp-content/uploads/2023/09/raza-gato-esfinge.jpg>

Prueba con www

Identificado como **dog**
with 100% confidence

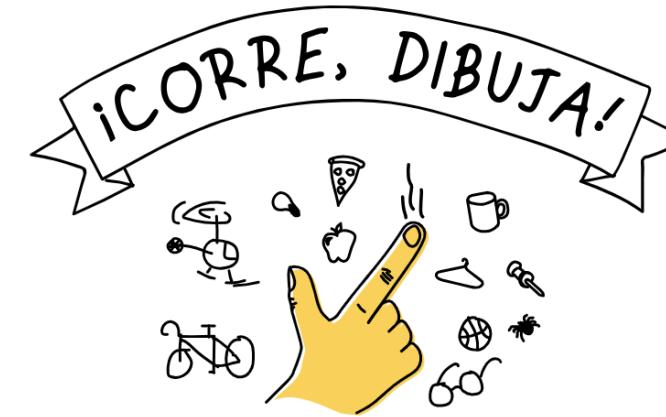
Infrmación del entrenamiento:

Modelo se inició started training at: Friday, April 5, 2024 7:52 AM

Estatus actual: Available

[Borra este modelo](#)

[Entrena un nuevo modelo](#)



¿Puede una red neuronal reconocer tus dibujos?

Añade tus dibujos al [conjunto de datos de dibujos más grande del mundo](#), compartido públicamente, para ayudarnos con la investigación sobre el aprendizaje automático.

¡A dibujar!

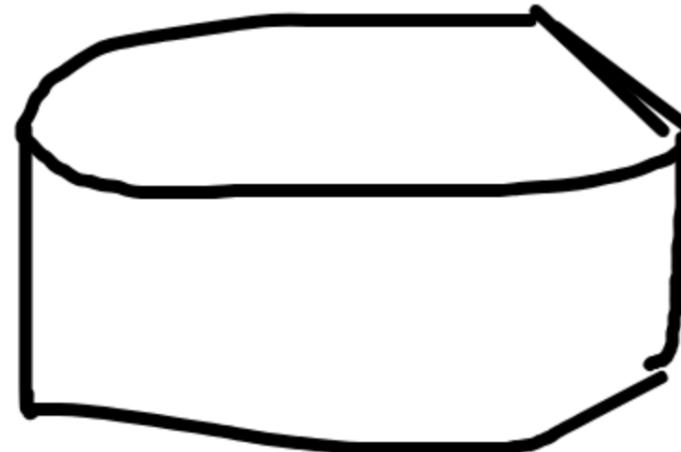
Dibujo 1/6

Dibuja
tambor
en menos de 20 segundos

Entendido

Dibuja: tambor

00:07



Dibujo 6/6

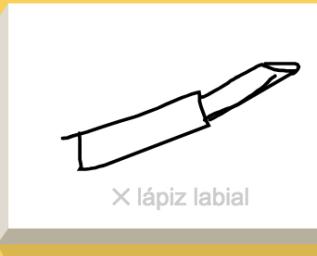
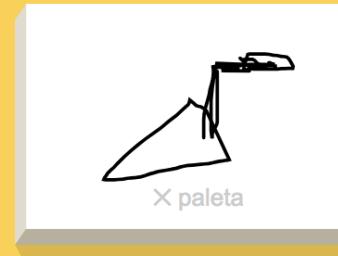
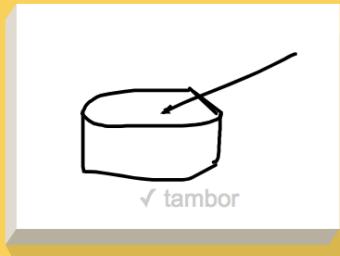
Dibuja
estetoscopio
en menos de 20 segundos

Entendido



¡Muy bien!

Nuestra red neuronal ha adivinado 4 de tus dibujos.
Pero ha visto otra cosa en 2 de ellos.
Selecciona uno para saber qué ha reconocido.



Comparte tus dibujos



Volver a jugar



**ChatGPT**

Por supuesto, aquí tienes una situación de aprendizaje sobre las propiedades y características de la materia para alumnos de 4º curso de educación primaria:

Título de la situación de aprendizaje: Explorando las propiedades de la materia

Objetivo: Que los estudiantes comprendan las propiedades y características de la materia a través de experimentos y observaciones.

Duración: 2 semanas

Materiales necesarios:

- Una variedad de objetos cotidianos (papel, lápiz, monedas, piedras, tela, etc.)
- Recipientes transparentes (vasos, botellas de plástico, frascos)
- Agua
- Arena
- Otros materiales disponibles para experimentos (imanes, lupa, etc.)

Actividades:

1. Explorando la materia:

- Comienza con una discusión en clase sobre qué es la materia y qué tipos de materiales pueden encontrar en su entorno diario.
- Presenta una selección de objetos cotidianos y pídeles que clasifiquen los objetos en grupos según sus propiedades (dureza, flexibilidad, opacidad, etc.).
- Después de clasificar los objetos, discute con ellos las características que les ayudaron a

Message ChatGPT...





Las funciones vitales de las plantas



Resumen de contenido

This lesson will explore the vital functions of plants which include photosynthesis, respiration, and nutrient absorption, and how they are essential to the survival of the plant and its ecosystem.

Objetivos de aprendizaje

- 1 Understand and describe the vital functions of plants including photosynthesis, respiration, and nutrient absorption
- 2 Examine the importance of these functions to the plant's survival and growth
- 3 Relate the understanding of plant's vital functions to ecosystem health and human survival

Vocabulario clave

Photosynthesis, Respiration, Nutrient absorption, Stomata, Carbon dioxide, Oxygen, Nutrients, Chlorophyll, Ecosystem, Biodiversity

Generar [Quizlet](#) Tarjetas didácticas



Funciones Vitales de las Plantas

Profe Wily

Explicador

Plants carry out vital functions that are crucial for their survival and for the health of our planet. For example, through photosynthesis, they absorb carbon dioxide, one of the gases responsible for global warming, and release oxygen, which we need to breathe. They also absorb nutrients from the soil which they use to grow and stay healthy. Our survival and that of

Actividades

Inicio

"Wonderful World of Green"
Show a video about how plants contribute to maintaining Earth's oxygen level and ask students to summarise the main points in two sentences.

Actividades principales

- 1 "The Green Factory"
Students will work in pairs to draw and label a diagram of a plant showing the processes of photosynthesis and respiration. They will present their diagrams and explain the processes to the class.
- 2 "Life Without Green"
Students will brainstorm and discuss in groups, the potential consequences if plants could not perform photosynthesis or respiration. They will share their discussions with the class.

Plenario

"Plant Necessity"
Students will write a one-paragraph reflection on why understanding plants' vital functions is crucial for life on Earth.

Evaluación y retroalimentación

Formative assessment will occur through group discussions, presentation of diagrams and final reflection.

Generar [Kahoot!](#) Prueba





Generador de contenido

Sujeto

Ciencia

Calificación

Estudiantes de 3er grado

Recursos

Planificación

Objetos de información

Práctica independiente

Aprendizaje cooperativo

Gamificación

Semilla de lección



Esquema de la lección con una variedad de técnicas, estrategias y actividades alineadas con un objetivo.

Conocimientos Previos + Andamiaje



Una lista de métodos para reforzar los conocimientos previos necesarios para que los estudiantes interactúen con el material por aprender.

Actividades de participación



Despierte la curiosidad, promueva el interés y mantenga la inversión de los estudiantes.

Rúbrica



Rúbricas precisas, que agilizan la calificación y brindan comentarios claros.

Plan de lección: 5 E



Involucrar, explorar, explicar, elaborar, evaluar.

Plano de unidad



Plan de unidad bien secuenciado, que agiliza el diseño curricular para los educadores.

Objetivo de aprendizaje + Criterios de éxito



Objetivo de la clase y los pasos estructurados para alcanzar ese objetivo.

Medidas de evaluación



Evaluar el nivel de logro de los estudiantes en la búsqueda del dominio del contenido del curso.

Declaraciones de evidencia



Evaluar la búsqueda de dominio de los estudiantes con medidas alineadas con una taxonomía de objetivos educativos.

Plan de lección: los nueve eventos de instrucción de Gagné



Redacte un plan de lección alineado con los Nueve Eventos de Instrucción de Gagné.

Tema o palabra clave

Ingrese un tema o palabras clave. También puede ingresar un lenguaje basado en estándares para generar contenido alineado.

Mejorar



Lesson Seed-2023-10-06-10:10...



Semilla de la lección: Las funciones vitales de las plantas.

Grado: Estudiantes de 3er grado

Objetivos de la lección:

1. Comprender las funciones vitales de las plantas.
2. Identificar las partes de una planta y cómo contribuyen a su funcionamiento.
3. Reconocer la importancia de las plantas en nuestro entorno.

Conocimientos previos requeridos:

- Los estudiantes deben tener conocimientos básicos sobre las partes de una planta (raíz, tallo, hojas, flores) y su función general.

Activación de conocimientos previos:

1. Pida a los estudiantes que nombren las partes de una planta que recuerden.
2. Haga preguntas sobre la función de cada parte de la planta.
3. Muestre imágenes de diferentes plantas y pida a los estudiantes que identifiquen las partes en cada una.

Estrategias de instrucción directa:

1. Presente una presentación visual que explique las funciones vitales de las plantas: nutrición, reproducción y crecimiento.
2. Muestre ejemplos de diferentes tipos de plantas y cómo se adaptan a su entorno para sobrevivir.
3. Realice una demostración en vivo de cómo una planta absorbe agua a través de sus raíces y la transporta a través del tallo y las hojas.

Tareas de práctica:

1. Proporcione a cada estudiante una planta pequeña en una maceta y pídale que observen y registren los cambios en su planta durante una semana.
2. Organice una actividad de dibujo donde los estudiantes representen las diferentes partes de una planta y etiqueten su función correspondiente.
3. Proporcione a los estudiantes una hoja de trabajo con preguntas de opción múltiple sobre las funciones vitales de las plantas y pídale que completen la actividad de manera individual.

Actividades en equipo:

1. Divida a los estudiantes en grupos pequeños y proporcione a cada grupo diferentes tipos de plantas para que las observen y comparan.
2. Pídale que diseñen un experimento para investigar cómo diferentes factores (luz, agua, temperatura) afectan el crecimiento de las plantas.
3. Organice una actividad de juego de roles donde los estudiantes representan a diferentes partes de una planta y trabajan juntos para mostrar cómo interactúan para mantener la vida de la planta.

Medidas de evaluación formativa:

1. Haga preguntas orales durante la lección para verificar la comprensión de los estudiantes.

Generador de conten...

Asistente

Bot de comentarios

Chat Eduaide

Contenido

CAROLINA DEL SUR Contenido guardado

Ajustes

Desconectar



Un sobresaliente en tiempo récord gracias a ChatGPT: este estudiante sacó un 9,4 estudiando solo tres días

La llegada de las herramientas basadas en inteligencia artificial están cambiando nuestra relación con las tareas de nuestro día a día

 4 comentarios    



El último día lo invirtió en resumir completamente toda la información que ChatGPT le había presentado. Cuando se puso manos a la obra con el examen, se dio cuenta de que éste parecía "una copia" de todo lo que había estudiado. Finalmente, **aprobó con un 94 sobre 100**, algo que le sorprendió, teniendo en cuenta que no atendió a ninguna de las clases y que tuvo tan solo 3 días para aprenderse el temario.

Si bien comentaba que no se trataba de un curso difícil, sí afirmó que había muchísimo contenido. Esto beneficiaba a ChatGPT, ya que la IA está muy capacitada a la hora de analizar texto en lenguaje natural.

Tras sus resultados, quiso recalcar en [otro post de Reddit](#) cómo podemos **imitar esta práctica en otras materias**. Y es que resumir contenido en asignaturas de ciencias puede resultar un problema, ya que omitir fórmulas matemáticas no suele ser una opción, a no ser que ChatGPT tenga contexto de lo que aparece en nuestros apuntes o libro de texto y analice las clases transcritas.

Aunque utilizar una IA como ChatGPT pueda dar buenos resultados, **no siempre puede ser fiable**, y uno puede pasar más tiempo comprobando la veracidad de sus respuestas que trabajando en la materia. Aunque lo más sensato sea atender a las clases, cada vez son más las personas que utilizan a esta IA como apoyo, sobre todo porque es capaz de ayudarnos en las tareas más tediosas o repetitivas.

Tuvo que pensar en una idea para **aprenderse 12 semanas de clases de 3-4 horas cada semana** en tan solo tres días. Por suerte, se encontró con que todas las clases fueron transcritas por medio de la web [Echo360](#), por lo que decidió copiarlo todo y pegarlo en ChatGPT con la siguiente prompt: "Analiza esta clase y usa tus algoritmos para decidir qué información sería relevante para un examen, haz una lista".



EN GENBETA

Siete trucos que uso para conseguir mejores resultados introduciendo prompts en ChatGPT

Aunque funcionó, el texto que le envió ChatGPT como resumen seguía siendo muy largo, por lo que cogió el texto original y uso la herramienta de [Paraphraser.io](#) para resumirlo en **un texto de no más de 1.000 palabras**, algo mucho más sencillo para que ChatGPT pudiera analizarlo. Tras ello, le pidió a la IA que analizase el texto resumido y destacara las partes esenciales de la clase. Funcionó.

El usuario alegó que pudo repasar todo el contenido de las clases a través de este método en un tiempo de alrededor de 4 o 5 horas, teniendo en cuenta que el total del contenido de las clases alcanzaba las casi 30 horas. Al siguiente día, le indicó a ChatGPT que definiese cada término que figurase como "punto significativo" de cada clase utilizando únicamente el libro de texto y el resumen de cada transcripción. El usuario aseguraba que **le llevó entre 4 o 5 horas para cerciorarse de que la información era correcta**.

<https://bit.ly/GENBETAAI> 2/ABR/24

Aulas y ChatGPT

Educació insta a las escuelas a cambiar evaluación y metodologías ante la revolución de la IA

- La guía sobre inteligencia artificial de la conselleria recomienda introducir pruebas orales e incrementar el 'feedback' durante los trabajos para asegurar que los hace el alumnado y no una aplicación
- Qué es ChatGPT, luces y sombras de la Inteligencia Artificial que está fascinando al sector tecnológico



La IA ha revolucionado las aulas. / ELISENDA PONS



Helena López

31 MAR 2024 12:01 Actualizada 31 MAR 2024 18:57

Por qué confiar en El Periódico



La irrupción de ChatGPT a finales del 2022 puso patas arriba los institutos, ya por entonces muy tensionados por la omnipresencia del móvil. Una tecnología, la inteligencia artificial

<https://bit.ly/ELperiodico31> 31/MAR/2024



Dilemas éticos de la Inteligencia Artificial

Si no ponen límites a la nueva IA de los creadores de ChatGPT, los desnudos no consentidos serán el principal problema de Sora

La compañía está estudiando cuáles son los límites que marcarán a los usuarios que crean vídeos con su nueva herramienta

3 comentarios



Abelardo González

X 2550 publicaciones de Abelardo González

22/MAR/24

<https://bit.ly/3DjuegosAI>

Ha pasado poco más de un mes desde la presentación en sociedad de [Sora, el nuevo modelo de inteligencia artificial de OpenAI](#). A diferencia de otras herramientas como ChatGPT o DALL-E capaces de **generar texto e imágenes** respectivamente a través de instrucciones escritas, Sora va un paso más allá al dar la oportunidad de **crear videos en cuestión de segundos**. Por ello, la propia OpenAI ahondó en un debate que no ha dejado de crecer desde su presentación en sociedad: [¿hasta qué punto es seguro lanzar una herramienta así?](#)

Mira Muratti, Directora de Tecnología de OpenAI, habló recientemente sobre la posibilidad de **crear desnudos y escenas explícitas** con Sora. En dichas declaraciones, recogidas por el portal **Gizmodo** en una [reciente publicación](#), Muratti aseguró que en estos momentos no es posible **descartar** la posibilidad de aceptar desnudos entre los límites de sus creaciones. Recordemos que OpenAI y otras firmas implicadas con la IA como Google y Microsoft han decidido colocar **límites** a sus inteligencias artificiales, si bien [los usuarios más ingeniosos siempre encuentran la forma de saltarse las normas](#).

Un auge de la pornografía sin precedentes

Así, Muratti señala que están trabajando con **artistas y creadores de contenido de distintos campos** para determinar “qué es útil” y, al mismo tiempo, “el nivel de flexibilidad que debe proporcionar la herramienta”. Sin embargo, instituciones a favor de regularizar la inteligencia artificial como **AI Policy Institute (AIP)**, en palabras de su creador **Daniel Colson**, aseguran que “para bien o para mal, la realidad es que probablemente el **90% de la demanda** de vídeo generado por IA sea pornográfica”.



I CONGRESO INTERNACIONAL DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES

Nuevas perspectivas y retos en la sociedad actual.

Acercando el concepto GRIT a la sociedad

El sentimiento de engaño en el uso de la Inteligencia Artificial en trabajos y actividades entre los futuros docentes de educación infantil



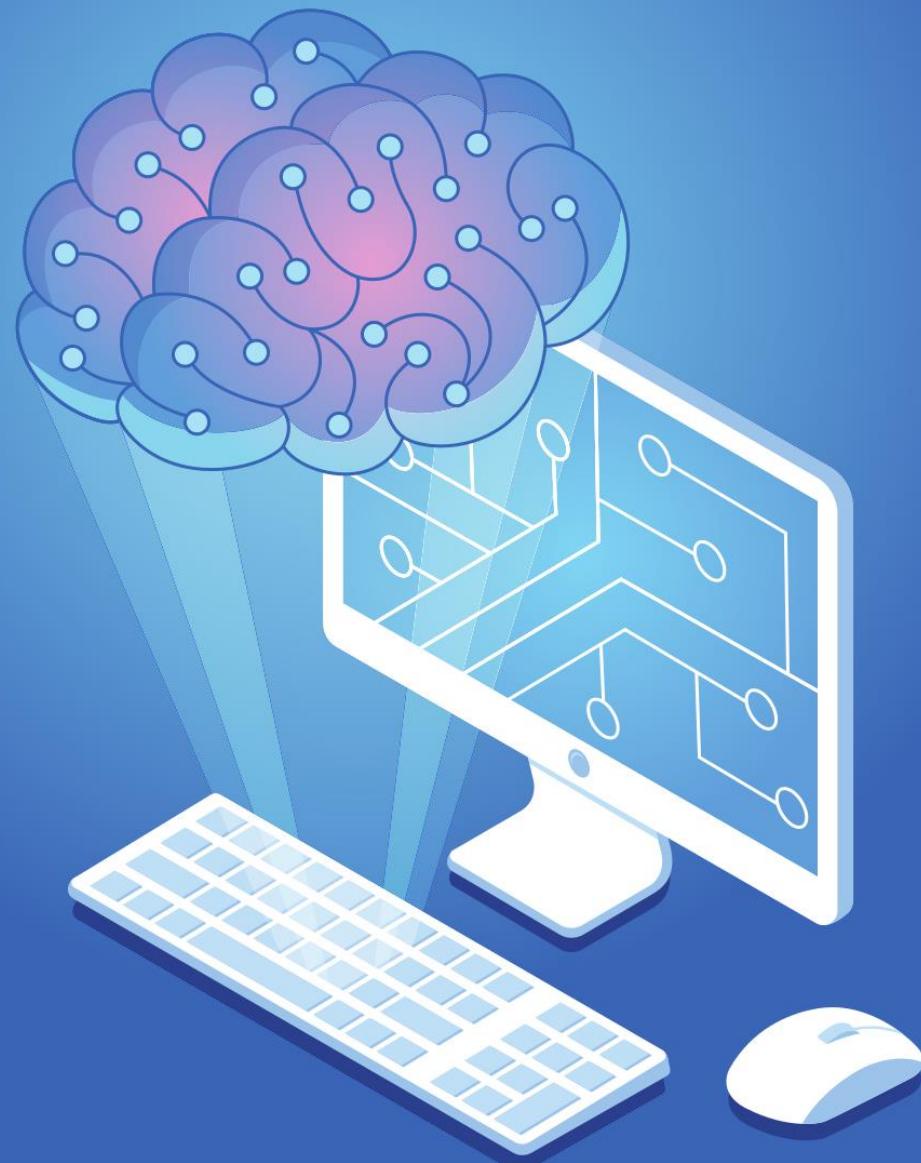
Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

Juan-Francisco Álvarez-Herrero
juanfran.alvarez@ua.es



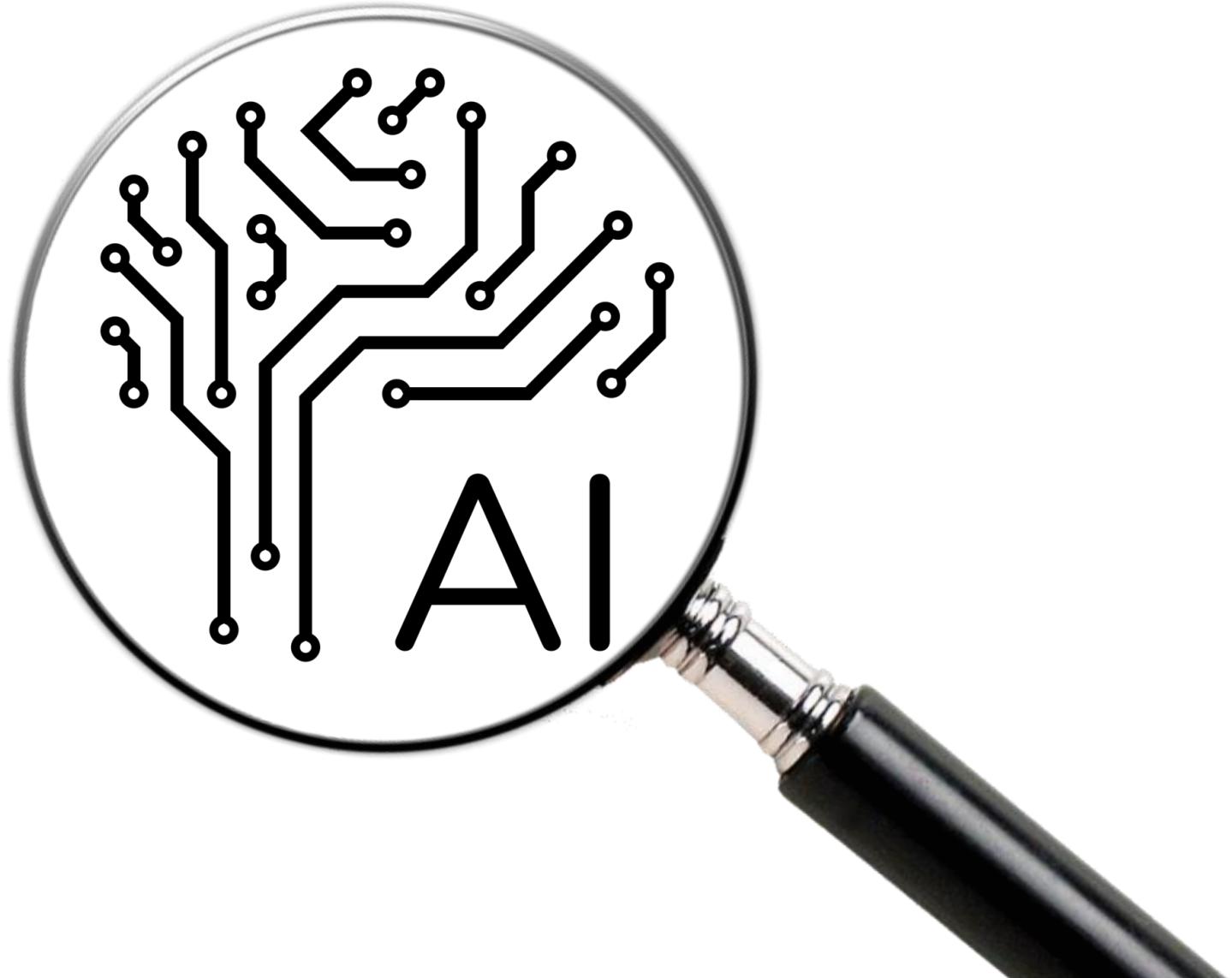
Justificación

La Inteligencia Artificial (IA), aunque ya lleva décadas entre nosotros, en los últimos años ha irrumpido con fuerza en el ámbito educativo. En la universidad no es de extrañar que tanto docentes como alumnado hacen uso de diversas aplicaciones de IA bien para preparar clases, o para confeccionar trabajos y actividades que se les piden a los estudiantes.











Objetivo

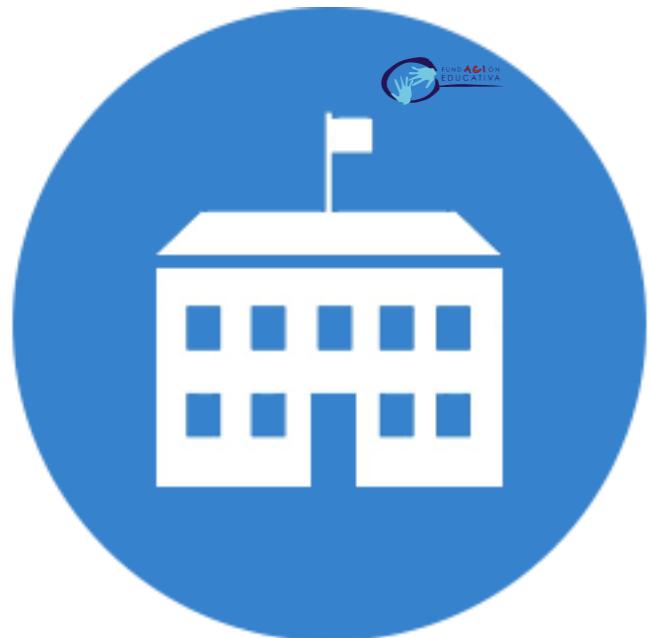
conocer en el caso de estudiantes universitarios del grado de maestro en educación infantil, que sentimientos y emociones genera el uso, el no uso, y la comparación entre iguales de los que hacen y no, uso de la IA en las tareas y trabajos académicos que se les piden.



Metodología

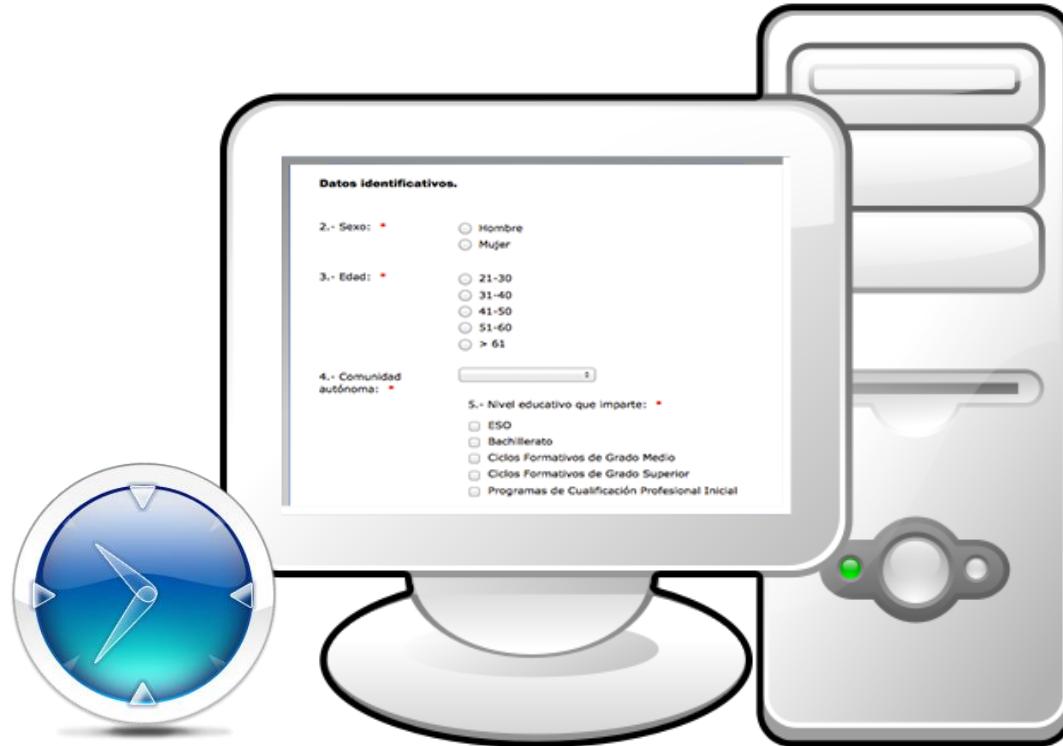
Estudiantes del Grado de Maestro
en Educación Infantil de la UA

119





Instrumento: Cuestionario – ad hoc -





Resultados

Los resultados vienen a constatar que **los estudiantes que hacen uno de la IA no tienen ningún sentimiento de culpa** ni de estar engañando a nadie (ni siquiera a ellos mismos en su aprendizaje), mientras que **los estudiantes que no la utilizan sí se sienten engañados** por sus iguales e incluso los lleva a un buen número de estos, a replantearse el hacer uso de la IA en próximas ocasiones.

Tanto unos como otros, creen **necesario**, para la tranquilidad de todos, **que se establezcan algunas normas desde los docentes o de la propia universidad, que hagan que el uso de la IA esté más regulado y que posibilite la igualdad de condiciones entre todos los estudiantes**.



Conclusiones

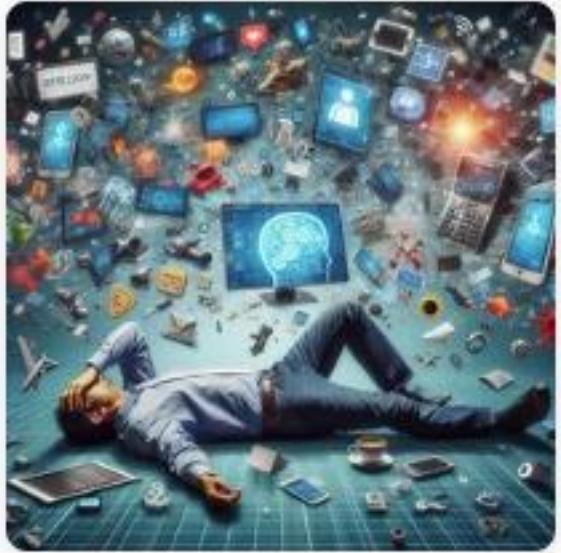
Si bien no hay que recurrir a la prohibición de la IA y sí hacer uso de las posibilidades que ofrece, se hace necesario establecer unas normas y educar en su uso, para que se posibilite su uso por todos los estudiantes sin distinción, y así que se puedan aprovechar de los beneficios que esta inteligencia puede reportar en su propio aprendizaje.





infoxicación
por
Inteligencia
Artificial





"Un hombre derrumbado en el suelo, sobre pasado y saturado, in..."

Designer

Con tecnología de DALL-E 3

14

"Un hombre derrumbado en el suelo, sobre pasado y saturado, in..."

Designer

Con tecnología de DALL-E 3

13





Generative AI
Término de búsqueda

+ Comparar

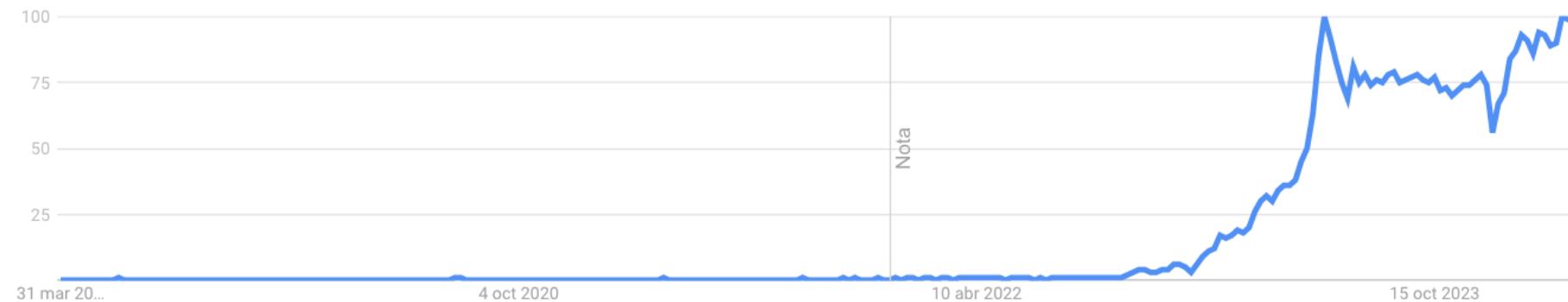
Todo el mundo ▾

Últimos 5 años ▾

Todas las categorías ▾

Búsqueda web ▾

Interés a lo largo del tiempo



ChatGPT

Término de búsqueda

+ Comparar

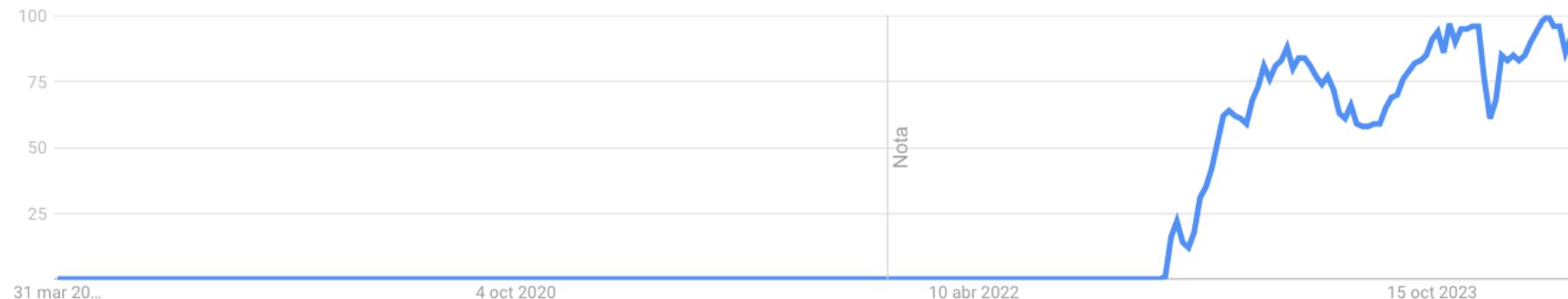
Todo el mundo ▾

Últimos 5 años ▾

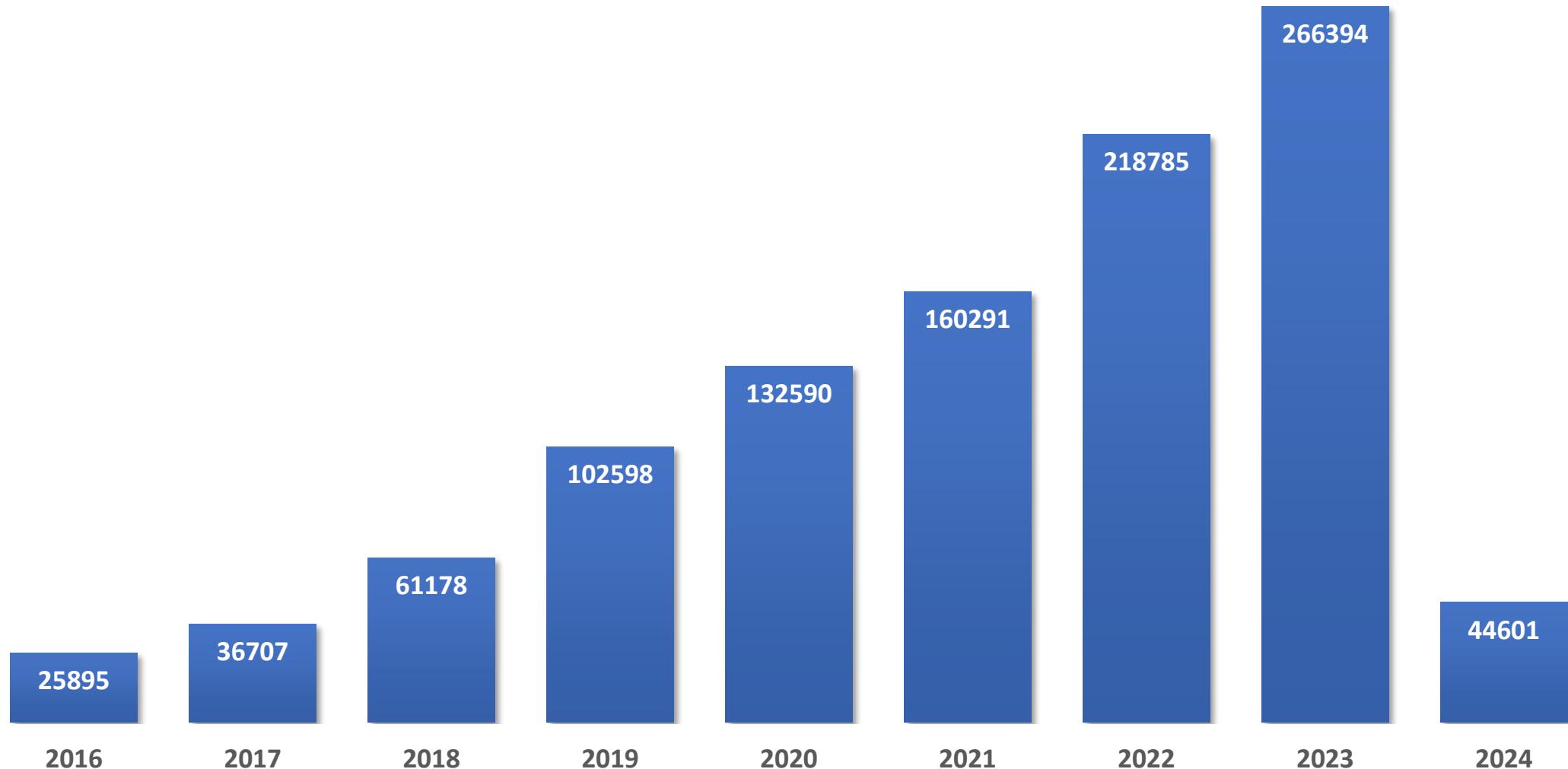
Todas las categorías ▾

Búsqueda web ▾

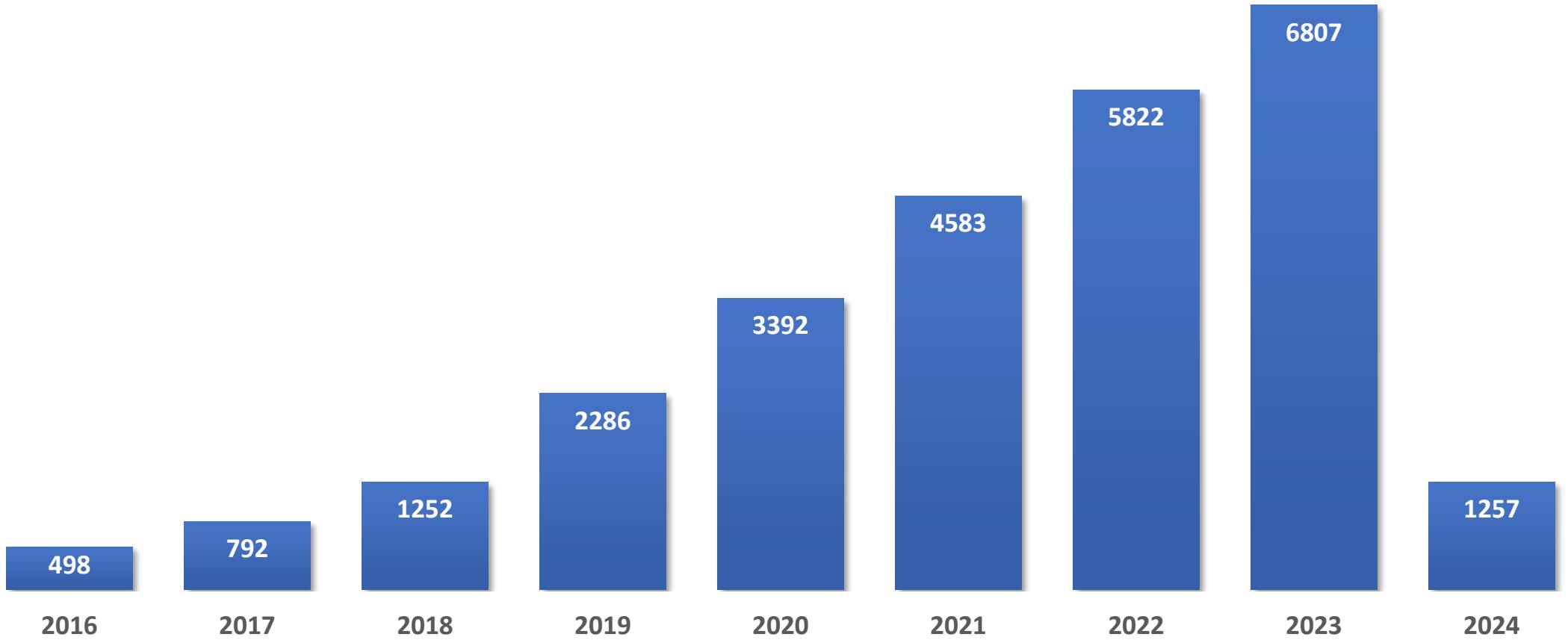
Interés a lo largo del tiempo



Número de publicaciones sobre AI indexadas en WoS



Número de publicaciones sobre AI+education indexadas en WoS



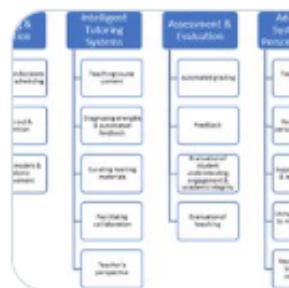


María del Mar Sánchez

@mallemar

...

La mayor parte de la investigación que hay en IA son revisiones sistemáticas, publicadas por autores norteamericanos sobre sistemas adaptativos en la Educación Superior.
Se necesita un abordaje ético, metodológico y contextual y enfoque multidisciplinario



educationaltechnologyjournal.springeropen.com
A meta systematic review of artificial intelligence in higher e
Although the field of Artificial Intelligence in Education
(AIEd) has a substantial history as a research domain, nev...

7:11 p. m. · 28 mar. 2024 · 4.346 Reproducciones



18



41



13



Postea tu respuesta

Responder

Descubre más

Provenientes de todas partes de X



María del Mar Sánchez @mallemar · 12h

...

Entrada en el blog: "sobre la IA y la personalización de la educación".
mmarsanchez.es/index.php/2024...

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

En 2028, pasaremos casi una hora al día en las apps de IA y pagaremos por ello unos 40 euros al mes

Un estudio de Sopra Steria pronostica que en cuatro años el número de usuarios de pago de las apps de IA generativa pasará de un 15% a un 50%



Gonzalo Díaz Bonet Especialista en Tecnología y Sostenibilidad. 1 de febrero de 2024 (07:40 CET)

Guardar



Dentro de cuatro años quizás no pasemos tanto tiempo en las redes sociales. Pero invertiremos tiempo, y bastante, en manejar las distintas **apps de inteligencia artificial** que atesore nuestro dispositivo. Tanto como **sesenta minutos al día**, y pagaremos por ello **entre 30 y 40 dólares al mes**, unos 36 euros de media.

Son al menos las previsiones de **Sopra Steria Next**, que ha hecho públicas en **un estudio** que analiza el impacto de la inteligencia artificial generativa en nuestras vidas. La consultora vaticina un crecimiento exponencial para esta tecnología, cuyo mercado se multiplicará por diez en solo cinco años. Entre 2023 y 2028, pasará de suponer 8.000 millones de dólares a unos 100.000 millones.

<https://bit.ly/escudoDIGITAL> 01/FEB/2024

Elon Musk pone fecha al primer gran parón de la IA. Según reveló, la escasez provocará un punto de inflexión en 2025

El multimillonario asegura que la falta de recursos para cubrir la demanda jugará un papel diferencial el próximo año

Sin comentarios



29 Marzo 2024



Abelardo González

X 2550 publicaciones de Abelardo González

La inteligencia artificial se ha convertido en la **comidilla** del sector tecnológico. A estas alturas, tras la irrupción de ChatGPT y el crecimiento desmedido de compañías como NVIDIA, nadie se atreve a poner **techo** a las posibilidades de estas herramientas. Sin embargo, existen varios aspectos relacionados con la inteligencia artificial que provocan **miedo generalizado**, razón por la que la ONU ha dado luz verde a la primera legislación mundial que buscará controlar el impacto de la IA.

<https://bit.ly/sinELECTRICIDADnohayIA>

29/03/2024

De hecho, una de las voces que más ha apoyado este control ha vuelto a hablar recientemente del impacto que podría tener la inteligencia artificial si no se regulariza. Hace siete años, **Elon Musk** abordó los problemas que podrían surgir con una IA carente de reglas. Y, según reveló durante una reciente conferencia que formó parte de **Bosch Connected World**, considera que la IA tiene un **punto límite** en su evolución por dos aspectos: la escasez de transformadores eléctricos y, valga la redundancia, la escasez de electricidad.

Cree que 2025 experimentará un punto de inflexión para la IA

Según reveló en dicha conferencia, recogida en una publicación del portal JeuxVideo, Musk cree que hay dos factores que juegan en contra del crecimiento de la inteligencia artificial. El primero de ellos es la **escasez de transformadores eléctricos**. En la actualidad, estos componentes son esenciales para convertir la electricidad de alta tensión en tensión utilizable por máquinas, de ahí que los superordenadores necesarios para IA consuman **muchísima energía** y, para Musk, la demanda superará a la producción.

Al mismo tiempo, Musk hace alusión a la **escasez de electricidad**. Según su visión, la transición a coches eléctricos y otros aspectos similares provocará que la demanda mundial de electricidad crezca. Y, bajo su consideración, la infraestructura actual no está capacitada para satisfacer estos deseos. Por tanto, Musk considera que la escasez de recursos provocará **una ralentización del desarrollo de la inteligencia artificial**. Y, por ende, este progreso más lento conducirá a un freno inesperado en campos como la tecnología, la medicina, las finanzas y más.

La IA se está expandiendo a velocidad de vértigo, así que unos expertos han creado el primer gusano para sistemas GenAI

- Morris II, que es como se llama el gusano, es capaz de autorreplicarse y robar información
- Las pruebas fueron realizadas con un programa de correo electrónico impulsado por IA
- El proyecto busca alertar sobre la posibilidad de que este tipo de amenazas aparezcan en escena

2 comentarios    



Este puente al que aparentemente nos dirigimos tiene el potencial de desatar un aumento en la productividad, pero también llega acompañado de desafíos de ciberseguridad. Un grupo de expertos de la Universidad de Cornell, situada en Estado de Nueva York, ha creado “el primer gusano diseñado para atacar ecosistemas GenAI”. Se trata de un novedoso malware funcional en laboratorio que tiene como objetivo alertar sobre la posibilidad real de crear este tipo de amenazas.

Un gusano para hacer spam y robar datos

El gusano, denominado Morris II en relación al [primer gusano de Internet creado por Robert T. Morris en 1988](#), fue utilizado para demostrar múltiples ataques de día cero contra un servicio de correo electrónico capaz de responder mensajes de manera automática con IA generativa. Los investigadores consiguieron que el malware se **autoreplicara y robara datos** de la víctima en pruebas con dos grandes modelos de lenguaje populares: [Gemini Pro de Google](#) y [GPT-4 de OpenAI](#).

Dieta anti-infoxicación

- Selecciona aquellas fuentes de información que consultes 2 x 2 x 2
- Gestiona tu tiempo de forma estricta: Pomodoro, GTD, etc. → recomiendo listas.
- Guarda enlaces, artículos, webs, → Wakelet, Pocket, etc. – Esto permite “desocupar” tu mente de la necesidad de revisar cosas inmediatamente. Luego, posteriormente, sólo revisas una pequeña cantidad.
- Dedicar un tiempo a explorar, practicar, “cacharrear”, experimentar, leer y crear. Dejando de lado todo lo demás.
- Suscríbete a blogs, boletines, servicios de curación de contenidos, etc. que filtren por ti la información
- Limita el tiempo al día/semana que dedicas a pasarte por las redes sociales: Twitter, Instagram, Telegram, Facebook, Linkedin,



jaspeante ✅

Siguiendo ▾

Enviar mensaje



...

4254 publicaciones

610 mil seguidores

966 seguidos

Raúl Ordóñez

@ jaspeante

Educación

Ojito 📸 Inteligencia Artificial & Tecnología para todos los públicos

✉️ hola@raulordonez.com

Mis cursos y links 📚

🔗 beacons.ai/jasp + 1

jgarro, shoothecook, programa_con_adriana y 10 más siguen esta cuenta



neuromodernos

Siguiendo ▾

Enviar mensaje



...

387 publicaciones

523 mil seguidores

152 seguidos

Inteligencia Artificial | Neuromodernos

🤖 Explorando la IA para emprendedores modernos.

📌 Colección de los mejores videos de Inteligencia Artificial.

👉 Todo el contenido neuro aquí 👈

🔗 neuromodernos.gumroad.com

programa_con_adriana, wgmimeda, placergastronomico y 7 más siguen esta cuenta



ChatGPT-IA-edu

1342 miembros, 102 en línea



Inteligencia Artificial en Educación

1244 miembros, 87 en línea



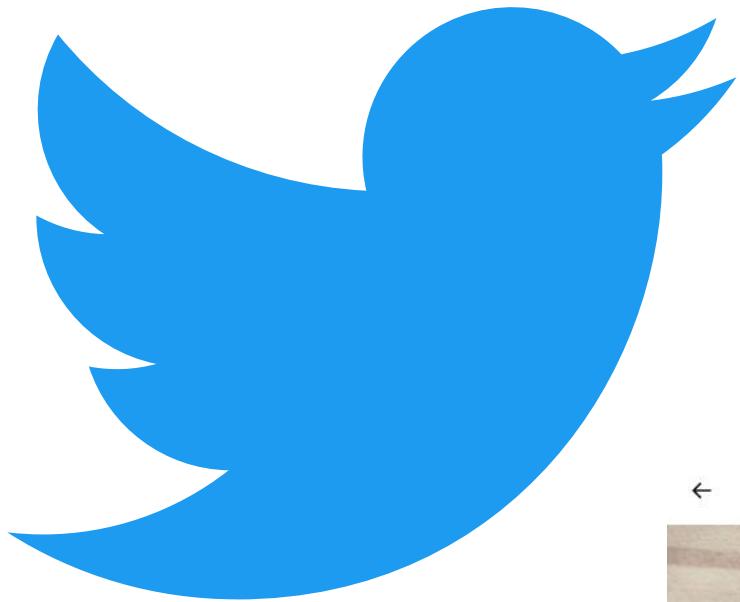
IA en educación

448 miembros, 30 en línea



IA educativa

377 suscriptores



← **María del Mar Sánchez**
20,8 mil posts



... 📧 🔍 Siguendo

María del Mar Sánchez
@mallemar Te sigue

Profesora titular e investigadora en Tecnología Educativa en la Facultad de Educación de la @UMU 🇪🇸 #giteumu. Pedagoga. #colectivoDime #SOSMarMenor 🇪🇸

📍 Educación 🌐 SOS Mar Menor 571-9A 🌐 mmarsanchez.es
📅 Se unió en mayo de 2008

2.826 Siguiendo 12,3 mil Seguidores

@mallemar

← **César Poyatos Dorado**
17,4 mil posts

Atrás



... 📧 🔍 Siguendo

César Poyatos Dorado
@cpoyatos Te sigue

Profesor en la Facultad de Formación de Profesorado y Educación @FaculEDUAM - @UMAD_Madrid. (Cuenta y opiniones personales) | I ❤️ @aulaBLOG

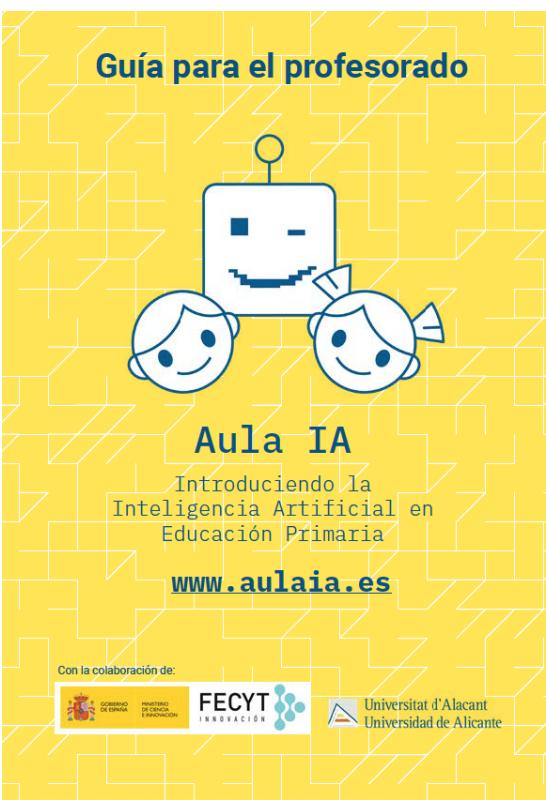
📍 Beta permanente 🌐 pyrox.es 🌐 Fecha de nacimiento: 22 de diciembre
📅 Se unió en junio de 2008

972 Siguiendo 15 mil Seguidores

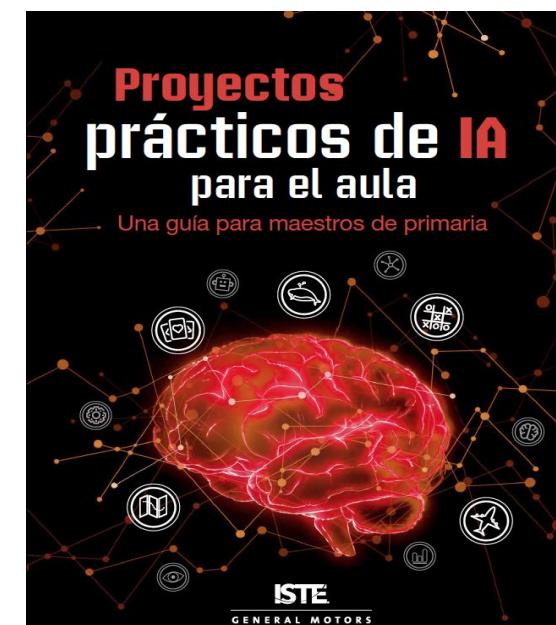
@cpoyatos



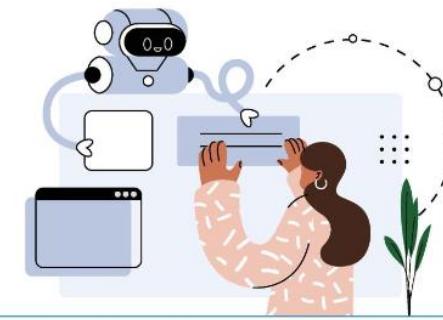
Recomendaciones para el uso
de la inteligencia artificial
generativa en la docencia



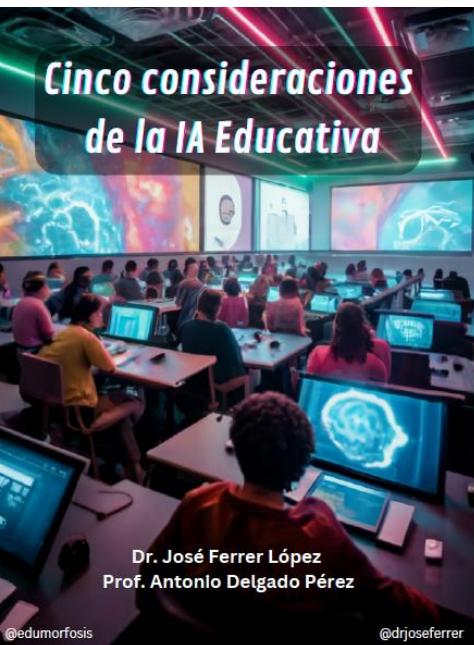
Inteligencia artificial y educación:
construyendo puentes
Amaia Arroyo Sagasta (coord.)



Guía para el uso de IA
generativa en educación
e investigación



Educación
2030





The screenshot shows the Xataka website with a dark header. The logo 'Xataka' is in green with a stylized 'X'. A menu icon 'MENÚ' is on the left, and a 'NUEVO' button is on the right. Below the header is a navigation bar with links: ANÁLISIS, XATAKA SELECCIÓN, MÓVILES, CIENCIA, GUÍAS DE COMPRA, MOVILIDAD, MAGNET, and social media icons for WhatsApp, TikTok, Telegram, Instagram, YouTube, and X. A sub-navigation bar below includes PARTNERS, Innovación LG, Territorio Samsung TV, Innovación Volvo, muévete con Renault, Planeta Fantasy, and HP impulsa tu pyme.

<https://www.xataka.com/>

The screenshot shows the e-aprendizaje website with a green header. It features a menu with links: Sobre el autor @balhisay, ACERCA DE..., RECURSOS, PUBLICACIONES, EBOOK, VIDEOS, EN EL BLOG, CONTACTO, and a search icon. Below the header is a banner with the text '[e-aprendizaje]' and 'Curación de Contenidos Educativos' over a blurred background image of colorful educational materials.

<https://e-aprendizaje.es/>

The screenshot shows the GENBETA website with a dark blue header. The logo 'GENBETA' is in white. A menu icon 'MENÚ' is on the left, and a 'NUEVO' button is on the right. Below the header is a navigation bar with links: ACTUALIDAD, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, REDES SOCIALES, WINDOWS 10, WEB, PASO A PASO, and social media icons for X, Facebook, and Twitter.

<https://www.genbeta.com/categoría/inteligencia-artificial>



<https://www.trecebites.com/tecnologia/innovacion/>



Instituto
para el Futuro
de la Educación
Tecnológico de Monterrey

Observatorio

Edu News Edu Bits Edu Tube Edu Reads Podcast

Edu News



<https://observatorio.tec.mx/edu-news/>



EL MAYOR DIRECTORIO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

WWW.AIFINDY.COM



AIFINDY

La Mayor Base de Datos Gratis de Herramientas de Inteligencia Artificial

Actualizada a diario

HOME:



Directorio IA en Galería →



Explora una amplia variedad de aplicaciones de inteligencia Artificial organizadas por categorías

[Galería](#)[Lista](#)

🚀 Redes Sociales,
Marketing, SEO



🎨 Fotos, Arte,
Avatar



✍️ Textos, Emails,
Escrito



🌐 Diseño, Logos,
3D



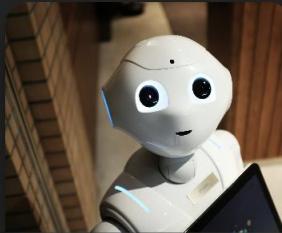
🎵 Música, Audio,
Voz



🎥 Vídeo



🔍 Buscador



🤖 Asistente



⚙️ Automatización



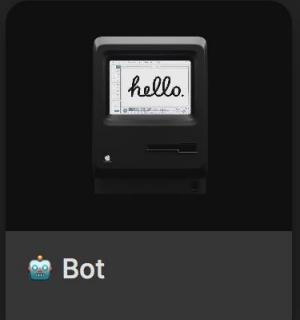
💻 Programación



😛 Divertido



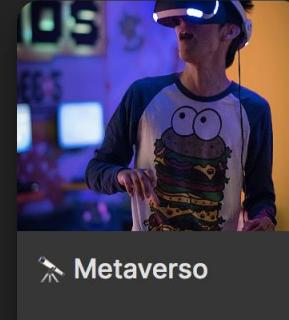
🎮 Gaming



🤖 Bot



📱 Influencers



META
VERSE



📈 Finanzas



➡️ Diapositivas y
Presentaciones



🔗 API



Textos, Emails, Escrito

[← Todas las categorías](#)

Puedes filtrar por precio aquí:

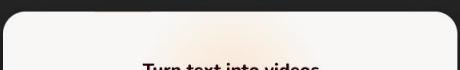
Todos

Gratis

Freemium

Free-Trial

Pago



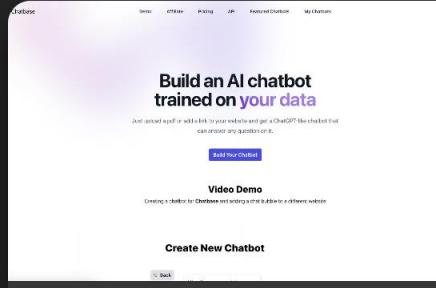
\$24.00

Texto Copywriting



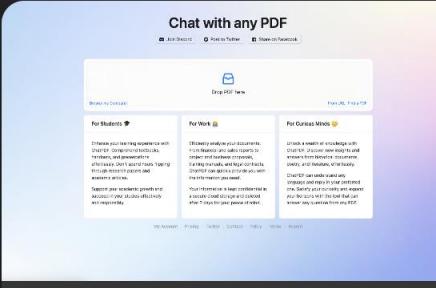
\$20.00

SEO Marketing Diseño Texto



\$13.00

SEO Texto Copywriting



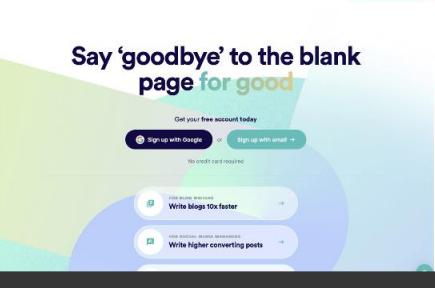
\$20.00

Copywriting Fotos/Arte Texto



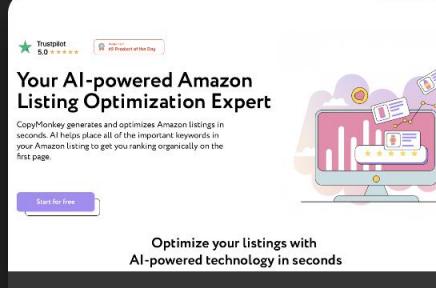
\$19.00

Texto Redes Sociales Fotos/Arte Copywriting SEO



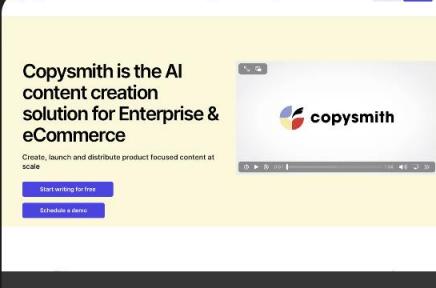
\$10.00

Asistente Texto Programación/Code Bot



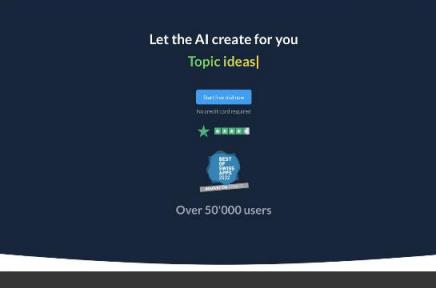
\$5.00

Texto Asistente Automatización Educacion



\$9.00

Video Texto Video a Subtítulos



\$24.00

Texto Copywriting



\$20.00

Personal AI Writing Assistant for iPhone



Todos

Gratis

Freemium

Free-Trial

Pago

Addy AI

Write emails 10x faster with A.I.

Addy is an A.I. email assistant that drafts your emails in seconds, with your preferred style and tone.

Download Chrome Extension

Addy AI
Email Asistente

Adobe Podcast

AI-powered audio recording and editing, all on the web

Our vision
We have big plans for the future of audio

Adobe Podcast
Podcast Audio Habla Texto
Voz a Texto

AI Mailer
Effortless Email Generation

Enter Email Subject or Topic...
FORMAL GENERATE EMAIL

Take the survey and earn \$200
Share your mobile phone's camera here

What is AI Mailer?

AI Mailer is an cutting-edge tool that makes it simple and quick for companies, marketers, writers, students and everyone who writes frequently to create personalized and professional emails. AI Mailer utilizes GPT to produce emails of the best quality. All for free!

AI Mailer
Email Asistente

AI Social Bio

Your social media bio, created by artificial intelligence.

1. Keyword
Add keywords to help you find more bio templates

2. Inspiration
Choose an image to begin your bio

AI Social Bio
Redes Sociales Asistente Marketing
SEO Texto

A new version is available!
A new version of Andi has been released. Click Update to get the latest news and features.

Hello! I'm Andi, your smart speech assistant. The more detailed your question, the better I can help 😊

Just a question or search...

Andi
Texto

Meet Arvin, Best AI Content Generator

Your ultimate AI writing tool for creating engaging emails, marketing articles, SEO-optimized product listings, and professional job applications and résumés.

Arvin
Recursos Humanos Texto

Ask My Book

This is an experiment in using AI to make my book's content more accessible. Ask a question and AI will answer it in real-time.

What is The Minimalist Entrepreneur about?

Ask My Book
Voz a Texto experimentos

Ask My Book

This is an experiment in using AI to make my book's content more accessible. Ask a question and AI will answer it in real-time.

What is The Minimalist Entrepreneur about?

Ask My Book
Texto Habla Texto a Voz

Monetize
AI that runs ChatGPT for Authors

Improve your creative writing flow, leveling the playing field to Authors!

AuthorAI is an AI-powered writing assistant designed specifically for authors. We're exploring how state-of-the-art AI can help you write better, faster, and more efficiently. Our goal is to create a writing flow that's both easy and effective, making it easier for you to focus on what matters most: telling your story.

AuthorAI

Hi, I'm Bard

Tell me what's on your mind, or pick a suggestion. I have limitations and won't always get it right, but your feedback will help me improve.

Understand Create Explore
economic concepts write code generate
analyze topics implement guide... generate
language models move recommendations
translate text
Ask a question

I need a synonym for "___" in the context of "___".
-- go example

Bard

I need a synonym for "___" in the context of "___".
-- go example

ChatGPT Sidebar - Support GPT-4 for Plus user

Available on Chrome

★★★★★ 201 | Search Tools | 10,000+ users

Overview Privacy practices Review Support Related

Insane Free ChatGPT + AI Assistant

**LLM Chatbots Básicos**

- OpenAI
- Talk to Claude, an AI assistant from Anthropic
- Gemini
- Mistral AI
- Hugging Face – The AI community building AI...
- Explore Llamav2 With TGI
- Chromox | AlkaidVision
- Cohere
- DeepSeek Coder
- Falcon-180B Demo
- Sign Up
- LLaVA
- Why Groq
- https://promptperfect.jina.ai/arena
- Create, Edit, Test, and Share Your ChatGPT P...

Buscadores con IA

- Perplexity AI
- pi.ai/talk
- Microsoft Copilot
- you.com
- eduGPT
- Consensus - Evidence-Based Answers, Faster
- Poe.com
- Elicit.com
- Komo Search
- Phind: AI search engine
- GPTGO.AI
- Iris.ai
- Chatsonic
- Jasper Chat
- ResearchRabbit
- Chat de Bing
- https://textcortex.com/es

Tu propio LLM en local

- LM Studio
- local.ai
- Run LLMs locally (LangChain)
- Sanctum.ai (Para Mac)
- GPT4All
- Qwen

Imágenes

- Midjourney.com
- Image Creator from Microsoft Bing
- Ideogram AI
- Stablediffusionweb.com
- IA generativa para personas creativas: Adobe...
- Craiyon, formerly DALL-E mini
- Replicate – Reproducible machine learning
- Leonardo.ai
- Clipdrop
- FREE online image generator and model host...
- www.fal.ai/models
- Deep Dream Generator
- Leap
- PicFinder.AI - AI-Powered Image Generator
- Creator.nightcafe.studio
- Scribblediffusion.com
- BlueWillow
- www.limewire.com/
- ControlNet
- DreamBooth
- Mage.space
- Gencraft
- GitHub
- Civitai
- Editor de fotos online
- Yodayo
- Krea.ai
- philipp1337x/clarity-upscaler – Run with an A...
- Freepik Pikaso

Video (text2video,img2video y videotexto3D)

- Runway
- Pika Labs
- Stable Video Diffusion
- fliki.ai
- PixVerse
- Animated Drawings
- Vidiofy
- Topaz Video AI
- Genmo
- Invideo.io
- Kaiber
- CloudStudio

Enseñanza de Idiomas

- Duolingo ABC
- Duolingo
- Aprende idiomas. Conecta con el mundo.
- Your AI-powered Speaking Assistant
- Beelinguapp
- Profesor de IA
- Twee – Tweak your lessons with the power of...
- Langotalk.org
- Loora.ai
- Grammarly
- Read Along
- Polygloss - Express yourself in another langu...

Chatbots/Conversaciones con archivos

- ChatPDF
- AskYourPDF: The Best PDF AI Chat App
- Droxy
- Humata AI
- Chat PDF with PDFgear Chatbot AI Assistant
- Contextable.ai
- Kaya
- Chat Thing
- Streamlit
- www.replika.com
- Hello History
- MindSearch

Generadores de Test

- QuestionWell
- Monic.ai
- The AI Powered Quiz Generator
- Quillionz.com
- Buildalesson.org
- Cramjam.io
- Conker
- Yippity
- Formative
- Edpuzzle
- Quizlet
- Wisdolia – Generate flashcards from any You...
- Meiro - AI-powered builder for tests, quizzes...
- Quizlet AI

Resúmenes

- Resoomer
- Summarize.tech
- Ryze
- YouTube Video Summaries with Eightify AI C...

Detectores de IA

- ZeroGPT
- Plagio basado en IA y detección de contenido...
- AI Content Detector
- Free AI Detector
- www.gptzero.me
- Winston AI
- AI Content Detector
- AI Detector Evaluation
- Detectgpt.com
- AI Writing Detection
- Originality.AI - A Plagiarism Checker and AI D...

Anti-Detectores de IA

- Undetectable AI
- GPT-Minus1
- A.I. Detection Commands Library – We are a ...
- https://hix.ai/es/bypass-ai-detection
- Reescribir Textos

Jailbreakers

- Jailbreak Chat
- Jailbreak para ChatGPT (2023)
- DAN 12.0

CourseMakers

- Create courses with AI-powered authoring tool

Traductores

- Traductor de DeepL
- Bing Microsoft Translator

Prompts

- PromptPerfect
- Freshly.ai
- Hero
- Flowgpt.com
- Free AI Art Prompts: AI Image Prompts for All...
- Midjourney Prompt Helper

Orientación académica y profesional

- CAREER PATH GENERATOR
- Careerflow

Otros

- Paperclips
- Qonqr
- Parlay Ideas
- Patterned.ai
- Thing Translator by Dan Motzenbecker
- ChefGPT
- Free AI High School Essay Grading Rubric Ge...
- Pen to Print
- New Maps updates: Immersive View for rout...
- 3d-tiles.web.app
- PDF Translator
- Docus

Extensiones de Google

- GPT for Gmail™
- WebChatGPT: ChatGPT with internet access
- YouTube Summary with ChatGPT
- Talk-to-ChatGPT
- GPT for Docs™ Sheets™ Slides™
- LightPDF – AI Chat PDF, Edit, OCR, & Convers...
- Bing Chat (GPT-4) en Google
- GPT for Google Forms™
- AI Transcriber
- AI Written Content Detector
- Extensión de DeepL para Chrome
- HARPA AI

Útiles

Descubra los mejores sitios web y herramientas de AI

11719 Als y 233 categorías en el mejor directorio de herramientas AI. Lista de herramientas de IA y GPTs tienda se actualizan diariamente por ChatGPT.

Sponsored by [Exactly.ai](#).

Buscar herramientas de IA por cualquier palabra clave



Hoy

Nuevo

Más guardados

Más usados

Extensión del navegador

Aplicaciones

Discord of AI

AI para empleos

AI para capacidades

@toolify

Texto&Escritura

Imagen

Vídeo

Código y TI

Voz

Negocio

Marketing

Detector de IA

Chatbot

Diseño y arte

asistente de vida

3D

Educación

Prompt

Productividad

Más +

Acaba de lanzarse

MagicToonify

Convertir su video en anime

Video a Video

OctoAI

Plataforma basada en la nube para aplicaciones de IA generativa.

Generador de fotos e imágenes de IA

Custom AI Relaxati...

Oasis musical personal impulsado por IA

Generador de fotos e imágenes de IA

Dopplio

Videos de ventas personalizados impulsados por inteligencia artificial.

Generador de Video Personalizado d...

NSFWLover

NSFWLover es una guía completa para novia y novio de IA, que ofrec...

Novia AI No apto para menores

Open Data Director

The AI-Powered Observability Pipeline

Educator's Build Your Own AI

AI for Artists

Deep Research Reports in Seconds

Presentado*

Directorios apps IA

- <https://aifindy.com/>
- <https://www.directorioia.com/>
- <https://profesorproductivo.com/directorios-de-herramientas-de-inteligencia-artificial-ia/>
- <https://www.xataka.com/basics/mega-guia-71-herramientas-inteligencia-artificial-dime-necesitas-te-digo-que-ias-mejores>
- <https://aplicaciones.ai/>
- <https://start.me/p/L1yydO/la-encicloped-ia>
- <https://aiscout.net>
- <https://www.toolify.ai/es>

Aviso para docentes

**¿Qué opinas sobre el uso
de la Inteligencia Artificial
en educación?**



<http://bit.ly/EDUvsIA>

Ilévate **GRATIS** un documento con recursos de
Inteligencia Artificial para tus clases

APLICACIONES DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL SUSCEPTIBLES DE SER IMPLEMENTADAS EN EDUCACIÓN

Antes de entrar en detalle en las diferentes aplicaciones de IA que podemos encontrar y que son susceptibles de ser implementadas en el ámbito educativo, me gustaría realizar algunas consideraciones:

- Evolucionan rápidamente, hay algunas que desaparecen y otras nuevas aparecen
- Tiene que darse un acompañamiento o formación en su uso
- Adaptar lo que se enseña y aprende a esta nueva situación
- Revisar las respuestas o productos obtenidos, no siempre todo lo obtenido es válido, correcto o fiable
- Combinando dos o más de ellas, los efectos que puedes conseguir se multiplican

Este documento va a “estar en obras” constantemente, por ello te invito a ir descargándotelo de forma periódica para tenerlo actualizado.

Recuerda, está aquí:

Luego, decirte que he clasificado las aplicaciones atendiendo al tipo de producto que se obtiene:

- producto oral o textual,
- producto audiovisual,
- producto de programación y robótica, y
- otros tipos de productos.

Y además voy a tener en cuenta:

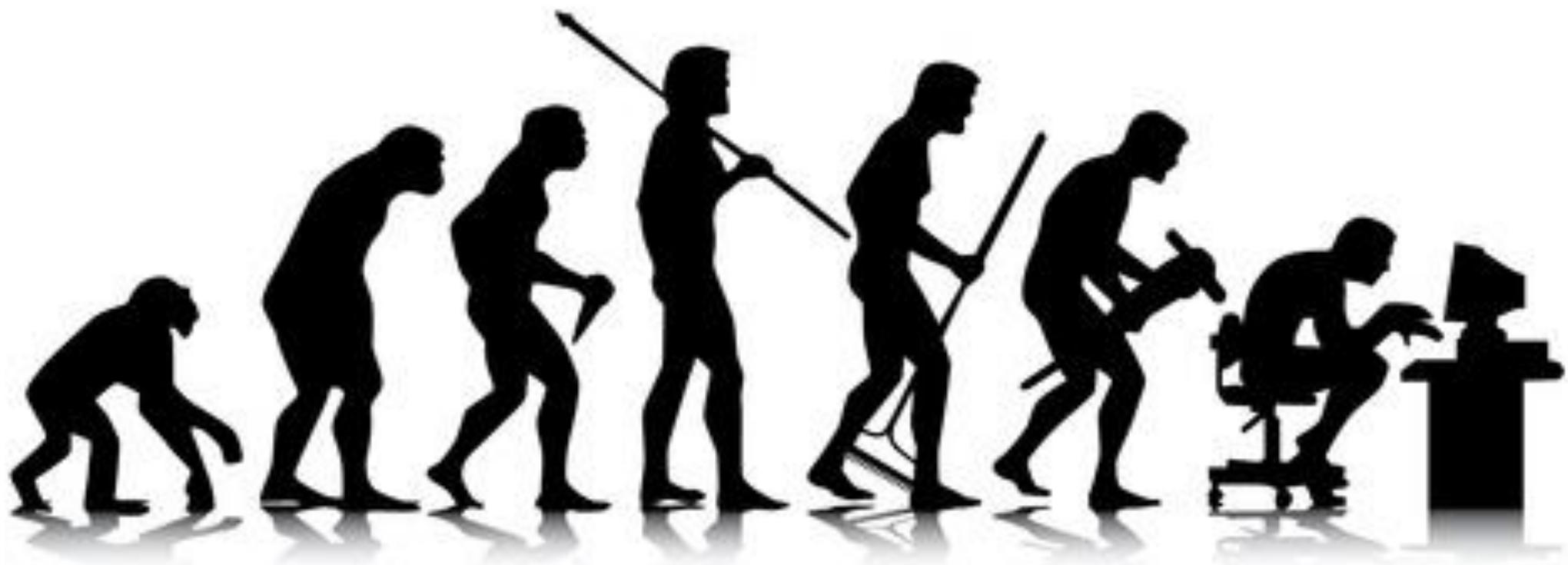
- \$ son de pago
- € prueba o algunas funcionalidades gratis, luego de pago o más funciones con la versión PRO
- G totalmente gratuitas
- R requieren registro
- E las puedes usar en castellano
- I solo la puedes usar en inglés

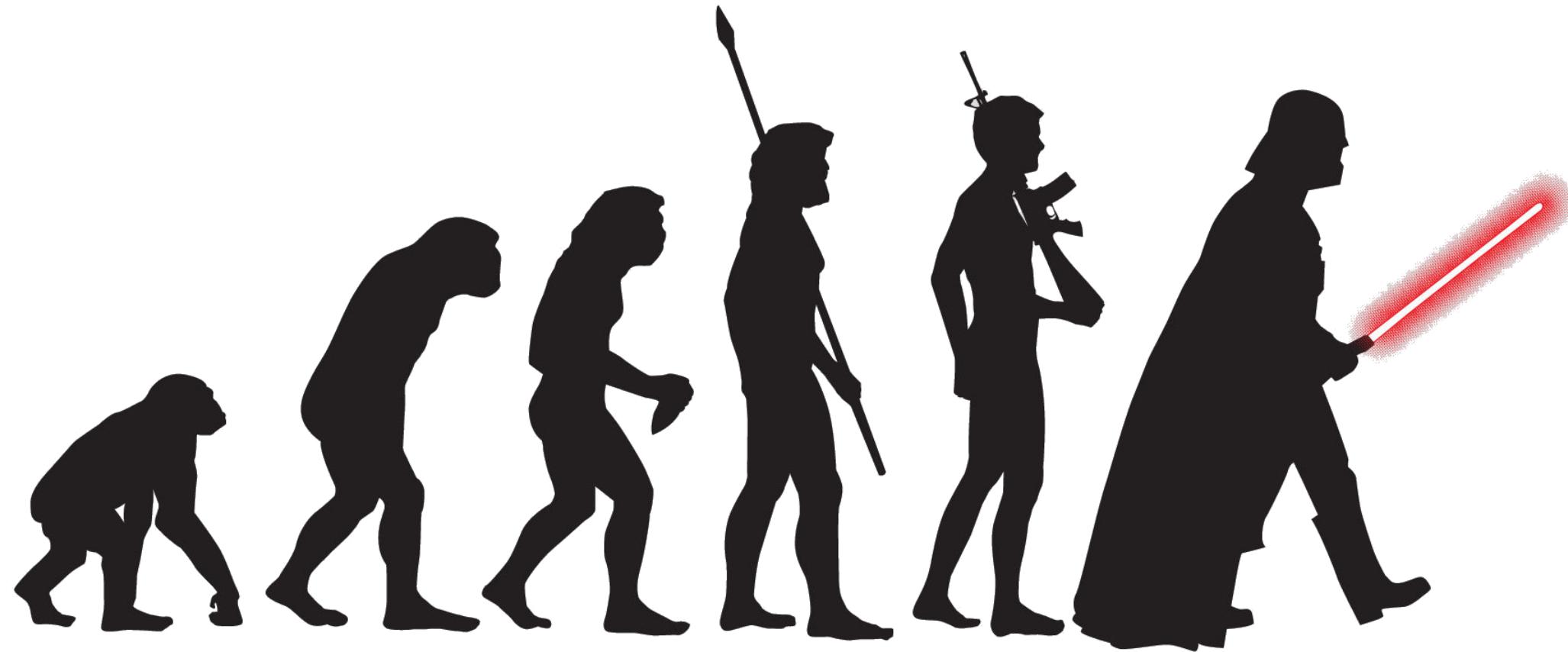
Espero que este material pueda servirte, y si quieras colaborar aportando más aplicaciones, recursos de IA, adelante, mándame un correo con tus aportaciones: juanfratic@gmail.com

- Producto oral o textual:

- **Chatbots educativos:** son programas de IA diseñados para interactuar con los estudiantes en lenguaje natural y responder a sus preguntas. Pueden crear textos, resumir textos, extraer las palabras clave de un texto, etc. Algunos ejemplos son:

Chat OpenAI: crea textos sobre cualquier tema (GRE). <http://chat.openai.com>
IBM Watson Assistant,
Bing Chat: <http://bing.com/chat>
Mitsuku,
ChatSonic,
Rytr.me,
Jasper.AI,
luzIA. Chatbot como chat GPT que funciona a través de WhatsApp (GE).
<https://soyluzia.com/>
Youchat,
Perplexity,
Articoolo,
Textcortex. Crea textos a partir de tus peticiones. Gratis 10 creaciones al día (€RE).
<https://textcortex.com/es/>
Text gen.IO,
Cogram,
DeepI,
Otter.AI,
Copy.ai. Crea contenido textual corto, máximo 2 párrafos. Ideal para slogans, anuncios, etc (€RI). <http://www.copy.ai>
Frase.io,
Notion,
app.jenni.ai: permite redactor textos (artículos científicos con referencias, ensayos, mensajes, etc.)
Chatpdf: permite resumir un pdf, sacar las conclusiones, Si es un artículo, puedes pedirle que te de las referencias de 2018, sacar un resumen de las conclusiones.
<https://www.chatpdf.com/>





**FECHA DE
CONSUMO
PREFERENTE**

**FECHA DE
CADUCIDAD**

ENERO de 2022

hasta anteayer

ABRIL de 2023

hasta anteayer

hasta 2021

hasta anteayer



ChatGPT-3



ChatGPT-4



Copilot

El uso de ChatGPT también conlleva riesgos asociados como:

- la falta de análisis y reflexión que llevan a conclusiones precipitadas o inexactas;
- la escasa generación de ideas novedosas;
- la falta de coherencia discursiva;
- la paráfrasis y reiteración de algunas ideas;
- la dudosa o inexacta veracidad de ciertos contenidos;
- los sesgos de lenguaje sexista y/o con prejuicios raciales en función de las fuentes existentes;
- la dependencia o exceso de uso que fomenta en el usuario una actitud poco creativa, divergente, reflexiva y crítica.

EL PREMIO QUE
POI DENTRIS DE LA TIRADA.
UN PREMIO POR CADA TIRO



JOAQUIN PHOENIX AMY ADAMS ROONEY MARA
OLIVIA WILDE AND SCARLETT JOHANSSON

her

A SPIKE JONZE LOVE STORY





ARTIFICIAL INTELLIGENCE

EX_MACHINA

NOS
Audioworks

UNIVERSAL
Studios

© 2014 UNIVERSAL STUDIOS





'Human by default': la nueva tendencia tecnológica de inteligencia artificial generativa

VERÓNICA FERRER | NOTICIA | 01.04.2024 - 11:47H

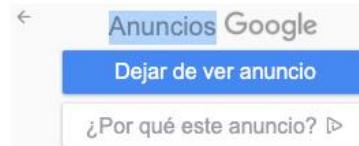


El robot humanoide Ameca es un claro ejemplo de los avances de la inteligencia artificial generativa, debido a que puede interactuar con humanos gracias a sus sensores, ojos binoculares y un cerebro programado por el lenguaje GPT-4.

- Así es el inquietante cerebro artificial capaz de aprender como un humano
- Este robot humanoide imita una acción muy habitual que las personas hacen por la noche



Ameca, el robot humanoide más avanzado del mundo. / Engineered Arts



Ameca, el robot humanoide más avanzado del mundo, rompió la cuarta pared en el Mobile World Congress (MWC) 2024 de Barcelona. En realidad, el concepto de 'La cuarta pared', no es precisamente 'techie'. Es un término que describe la pared invisible e imaginaria que hay en un escenario entre el público y los actores: "Esta pared se rompe cuando los actores interactúan directamente con el público, porque éstos dejan de percibir la obra como una historia ajena y se involucran en ella, sintiendo que forman parte".

Pero dejando de lado esta definición, Ameca es un **robot equipado con cámaras en sus ojos binoculares**, micrófonos, multitud de sensores, un cerebro programado por el lenguaje GPT-4 y **diseñado para interactuar directamente con humanos**. Eso es, lo que podríamos llamar (haciendo referencia al símil teatral), la definición de romper la cuarta pared 'techie'.

Pero, ¿qué tiene que ver la inteligencia artificial (IA) generativa con dicho androide? Esta tecnología se integra en Ameca y es el siguiente gran paso después de la aparición de la inteligencia artificial al uso –que ya se lleva usando durante bastantes años– y la tecnología que **puede crear ideas y contenidos nuevos** –como conversaciones, historias, imágenes, vídeos o música–

<https://bit.ly/3U6tAX2> 01/ABR/2024



Verónica Ferrer Moregó

Profesora EAE Máster Big Data y Analytics

El 64% de los docentes ya utiliza la IA para preparar sus clases

Su uso en el aula, cuáles son las herramientas que se utilizan y la fiabilidad o los desafíos a los que se enfrenta la Inteligencia Artificial en la actualidad son algunas de las claves que se han analizado en el último estudio de Empantallados y GAD3 sobre el impacto de esta tecnología en la educación.

por EDUCACIÓN 3.0 • 15 de febrero de 2024



EDUCACIÓN 3.0

LÍDER INFORMATIVO EN INNOVACIÓN EDUCATIVA

<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/estudio-inteligencia-artificial/>

Table 8.1 Age of participating teachers

Age	n	%
< 25 years	2	0.3
25–35	69	11.5
36–46	195	32.6
47–57	243	40.6
> 57 years	90	15.0

599

Álvarez-Herrero, J. F. (2024). Opinion of Spanish Teachers About Artificial Intelligence and Its Use in Education. En S. Papadakis (Ed.), *IoT, AI, and ICT for Educational Applications. Technologies to Enable Education for All* (pp. 163-172). EAI/Springer Innovations in Communication and Computing. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-50139-5_8 eBook ISBN: 978-3-031-50139-5 Book ISBN: 978-3-031-50138-8

Table 8.2 Knowledge and possibilities of AI in education

	m	Typical deviation	variance
1.- Knowledge of AI	2.51	1.092	1.194
3.- AI improves the teaching-learning process	3.53	1.169	1.366
4.- AI improves teacher professional development	3.69	1.110	1.232

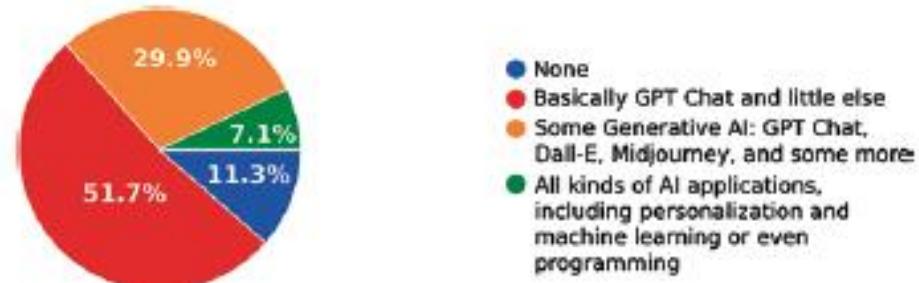


Fig. 8.1 Knowledge of AI applications by teachers

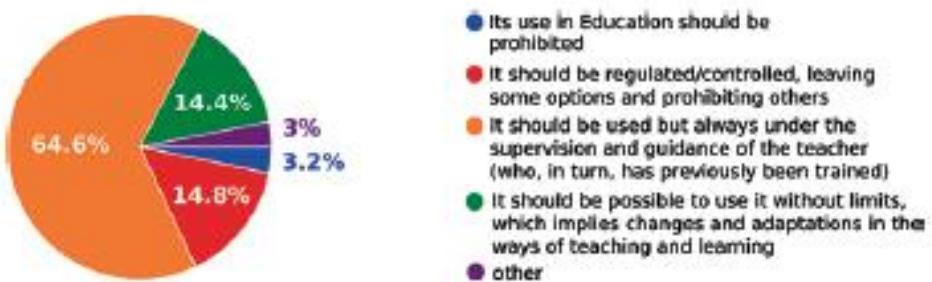


Fig. 8.2 Use that can be given to AI in education

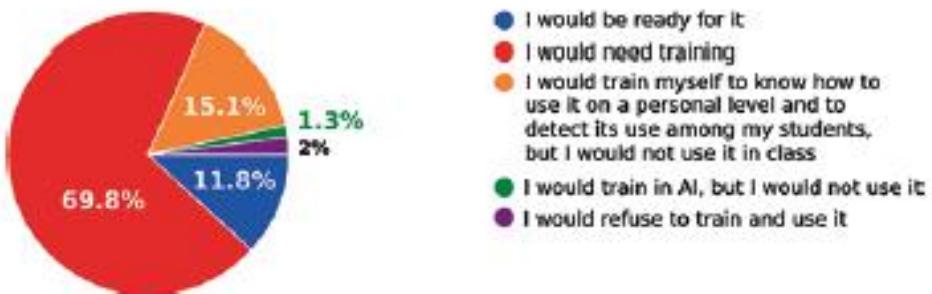
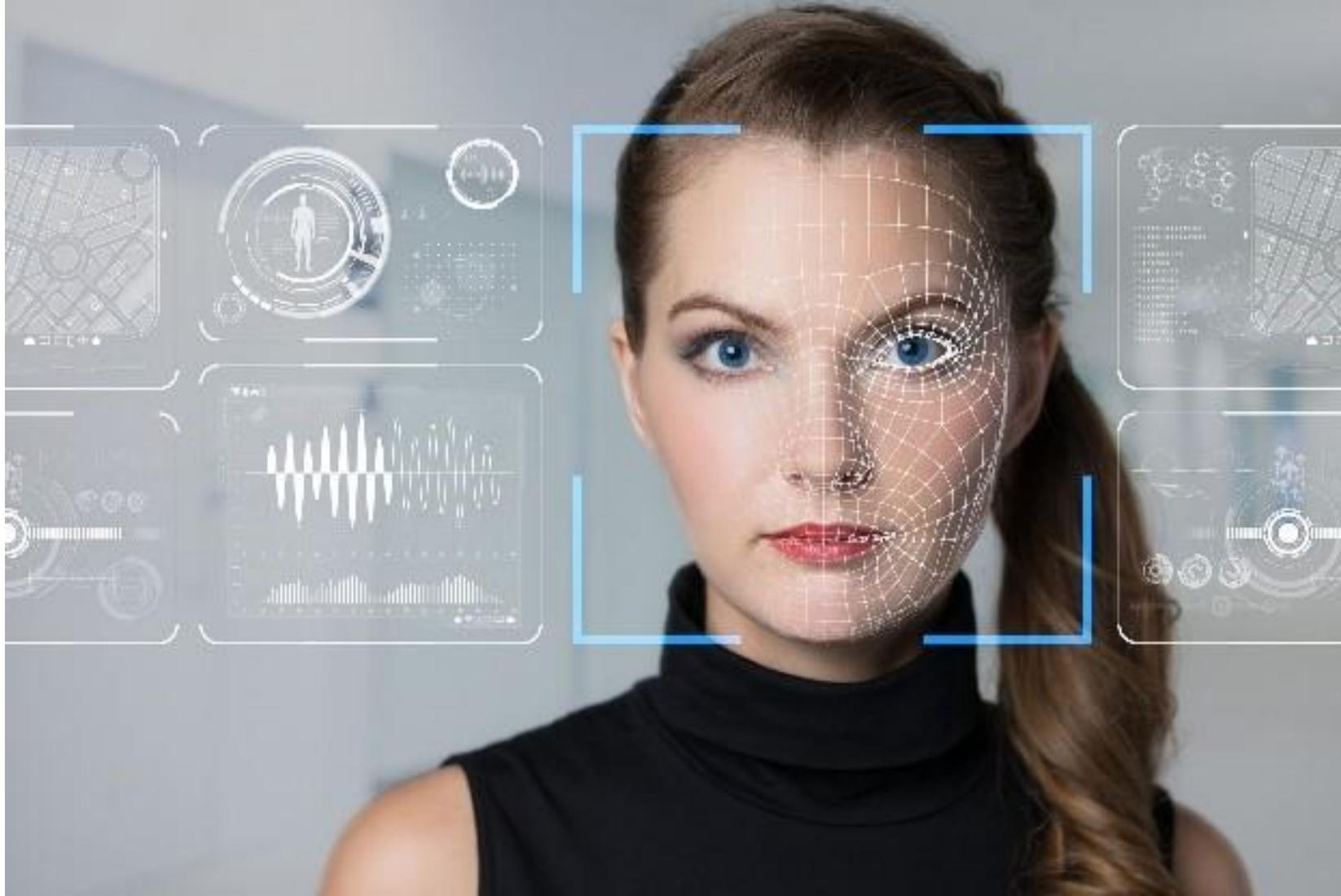


Fig. 8.3 AI training needs in the hypothetical case that had to be implemented in the classroom



FORMACIÓN

Explorando la Inteligencia Artificial en la Educación:

Nuevas Perspectivas para la Enseñanza y el Aprendizaje

Del 30 de octubre al 1 de diciembre de 2023



BBVA

fad
Juventud

Explorando la inteligencia artificial en la educación (Tutorización FAD)

Introducción



Introducción al módulo



Introducción al módulo





INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL



USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA EL APRENDIZAJE



ÉTICA EN EL USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN



USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA LA ENSEÑANZA



USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA EL DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



CIERRE

Curso verano UA – Rafael Altamira

Elda, 11 y 12 de julio de 2024



- Miguel Ángel Prats
- Nereida Carrillo
- Estefanía Hita
- Isabel M^a Solano
- M^a del Mar Sánchez Vera
- Juanfra Álvarez

OPORTUNIDADES Y DESAFÍOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL ÁMBITO EDUCATIVO



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

CURSOS | CURSOS
D'ESTIU | DE VERANO

RAFAEL
ALTAMIRA

#UAestiu
JUNY / JULIOL / SETEMBRE
JUNIO / JULIO / SEPTIEMBRE

2024



Oportunidades y desafíos de la Inteligencia Artificial en el ámbito educativo

<https://bit.ly/IAelda24>

Del 11 al 12 de julio de 2024 - Sede universitaria UA de ELDA

12 horas / 1.2 créditos ECTS





Oportunidades y desafíos de la Inteligencia Artificial en el ámbito educativo

<https://bit.ly/IAelda24>

Del 11 al 12 de julio de 2024 - Sede universitaria UA de ELDA

12 horas / 1.2 créditos ECTS



Mª Mar Sánchez



Isabel Solano



Estefanía Hita



Miquel A. Prats



Nereida Carrillo



Juanfra Álvarez



Encuesta

¿Qué opinas sobre la regulación de la Inteligencia Artificial por parte de la Unión Europea?

- Es necesaria para garantizar un uso ético y seguro de la IA
-
- A favor, pero si es flexible para fomentar el progreso
-
- No, las restricciones limitan el crecimiento económico
-
- No me preocupa la falta de regulación

VOTAR

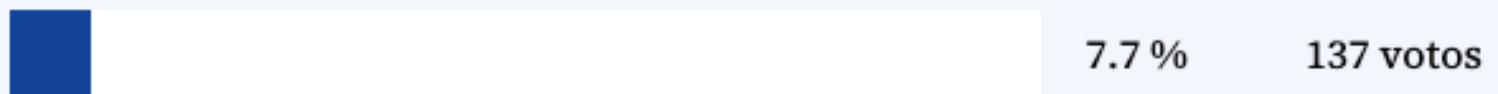
Es necesaria para garantizar un uso ético y seguro de la IA



A favor, pero si es flexible para fomentar el progreso



No, las restricciones limitan el crecimiento económico



No me preocupa la falta de regulación



Han votado 1777 personas



Juan Fco. Álvarez Herrero (Juanfra)

JuanfraTIC

<http://juanfratic.blogspot.com>

<http://www.slideshare.net/juanfratic>

@juanfratic

juanfratic@gmail.com



Las imágenes utilizadas son propias, cedidas o proceden de [Flickr](#), [Pixabay](#), [Pxhere](#), [Freepik](#) o [Pngtree](#), bajo licencia Creative Commons, a cuyos autores se les agradece permitir su uso. Si consideran oportuno su reconocimiento o supresión, solo hay que decirlo. Otras han sido creadas con la mediación de la IA (Copilot: DALL-E). Gracias .

Muchas Gracias – Moltes Gràcies



@juanfratic
Juanfra Álvarez
juanfratic@gmail.com

