

PRIMER TRIMESTRE: INTELIGENCIA ARTIFICIAL

SA1: "Descubriendo las IA: Más que una Máquina"

- **Descripción:** Introducción a la Inteligencia Artificial (IA). Explorar conceptos básicos como aprendizaje automático, redes neuronales y aplicaciones de la IA en la vida cotidiana.
- **Proyecto:** Los alumnos realizarán una investigación breve sobre una IA actual (ChatGPT, Google Bard, DALL-E, etc.) y crearán una presentación multimedia usando IA de texto para generar contenido y herramientas de IA para imágenes.

SA 2: "Charlas con IA: Hablando con las Máquinas"

- **Descripción:** Profundización en las IA conversacionales. Analizar cómo los chatbots como ChatGPT procesan el lenguaje natural y cómo se entrenan para interactuar de manera humana.
- **Proyecto:** Creación de un chatbot personalizado para responder preguntas sobre un tema educativo usando herramientas como ChatGPT o GPT-3 Playground, integrando respuestas generadas por IA.

SA 3: "Creatividad Artificial: IA que Escucha y Ve"

- **Descripción:** Exploración de las IA en la creación de contenido multimedia (música, vídeos, arte). Los alumnos conocerán herramientas de IA para generar audio, video y arte digital.
- **Proyecto:** Los estudiantes crearán un cortometraje o una pieza musical breve usando herramientas de IA como Synthesia (para vídeo), Soundraw (para música) y otras plataformas para generación de contenido multimedia.

SEGUNDO TRIMESTRE: FAKE NEWS Y POSVERDAD

SA 4: "Verdad o Ficción: La Batalla por la Información"

- **Descripción:** Introducción al concepto de Fake News, posverdad y desinformación. Cómo identificar fuentes fiables en internet y el rol de los medios en la difusión de la información.
- **Proyecto:** Creación de un análisis comparativo entre noticias reales y fake news utilizando IA como herramienta de verificación (fact-checkers automáticos). Presentarán su investigación en formato digital (diapositivas o blog).

SA 5: "Cazadores de Fake News: Investigación en el Mundo Digital"

- **Descripción:** Los estudiantes se convierten en "cazadores" de noticias falsas. Aprenderán a investigar la procedencia de la información y analizarla críticamente utilizando herramientas tecnológicas.
- **Proyecto:** En grupo, los estudiantes seleccionarán una noticia viral (real o falsa) y crearán un vídeo explicando cómo verificar su veracidad. El vídeo debe incluir gráficos y narración generada por IA.

SA 6: "Redes Sociales: Campo de Batalla de la Información"

- **Descripción:** Estudio del papel de las redes sociales en la difusión de información, y cómo estas plataformas amplifican o mitigan la desinformación.
- **Proyecto:** Creación de una campaña educativa para redes sociales en la que informen a sus compañeros sobre cómo detectar fake news. Utilizarán IA para generar imágenes o vídeos atractivos que acompañen los mensajes.

TERCER TRIMESTRE: VIDEOJUEGOS Y CULTURA DIGITAL

SA 7: "Humanidades y Videojuegos: Narrativas Interactivas"

- **Descripción:** Introducción al análisis cultural y narrativo de los videojuegos. Los alumnos investigarán cómo los videojuegos pueden contar historias y transmitir valores culturales.
- **Proyecto:** Los estudiantes realizarán una reseña crítica de un videojuego desde una perspectiva humanística, analizando su narrativa y temas culturales. Para presentarlo, usarán una IA de texto para generar resúmenes o gráficos para acompañar su exposición.

SA 8: "Construyendo Mundos: El Arte de Crear Videojuegos"

- **Descripción:** Exploración del proceso creativo detrás de los videojuegos, desde la historia y personajes hasta la estética y la interacción del jugador.
- **Proyecto:** Los alumnos crearán el concepto básico de un videojuego basado en un tema histórico o literario. Usarán herramientas de creación de personajes y entornos generados por IA para presentar su propuesta visual.

SA 9: "Videojuegos del Futuro: Realidad Virtual y Realidad Aumentada"

- **Descripción:** Estudio de las tecnologías emergentes en el mundo de los videojuegos, como la realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR), y cómo afectan a la experiencia del jugador.

- **Proyecto:** Los estudiantes diseñarán una propuesta para un videojuego en VR o AR, explicando su impacto en la experiencia del usuario. Utilizarán IA para generar gráficos o prototipos visuales del juego.