



Programa formativo BridgeAI

Módulo 1 Introducción a la IA

Ejercicio interactivo 2 La IA y su papel en la educación y la vida cívica

Noviembre de 2025

Por: Escuela Secundaria Misak-ı Milli (Türkiye)



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

**Título:**

Diseñar para todas las personas: el reto de la IA inclusiva

Objetivo:

Los participantes aplicarán el concepto de «inclusión» rediseñando una herramienta de IA cívica o educativa para garantizar que funcione para un perfil de usuario específico (persona).

Tamaño del grupo:

Parejas o grupos pequeños

Duración:

20–30 min

Instrucciones:**Paso 1: Elegir una herramienta**

El docente proporciona una lista de herramientas habituales de IA (por ejemplo, «un asistente de voz para los deberes», «un mapa inteligente de la ciudad» o «una puerta con reconocimiento facial»). El grupo elige una.

Paso 2: El giro de la persona

Los grupos reciben una «tarjeta de persona» que describe a un usuario con necesidades específicas. Ejemplos:

- o *María: 80 años, le cuesta leer en pantallas pequeñas.*
- o *Ali: 12 años, acaba de llegar al país y no habla la lengua local.*
- o *Sam: utiliza silla de ruedas y necesita información sobre ascensores y rampas.*



Paso 3: Puesta en común

El rediseño

Utilizando una herramienta de IA (como ChatGPT) o una lluvia de ideas, el grupo debe generar o esbozar una nueva versión de la herramienta que ayude específicamente a su persona.

- o *Ejemplo: para Ali, el «mapa inteligente» debe incorporar una función de traducción mediante cámara en tiempo real.*

Paso 4: Preguntas para la puesta en común

- o «¿Cómo cambió el diseño al cambiar el usuario?»
- o «¿Esta nueva función ayudaría también a otras personas?» (concepto de diseño universal).

Materiales necesarios:

- «Tarjetas de persona» (preparadas por el docente).
- Papel/rotuladores o herramienta de diseño digital (Canva).

Resultado esperado:

- Los grupos elaboran una descripción del «antes y después» de una herramienta, demostrando cómo puede utilizarse la IA para aumentar la accesibilidad en lugar de crear barreras.