



Programa formativo BridgeAI

Módulo 1: Introducción a la IA

Plan de lección 1: ¿Qué es la Inteligencia Artificial y cómo funciona la IA? (conceptos básicos, historia y ejemplos cotidianos)

Noviembre de 2025

Por: Escuela Secundaria Misak-ı Milli TÜRKİYE



**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.

Desarrollo de la lección:

Fecha	
Nivel/edad	10-14 años
Duración (en horas)	1,5 horas
Área principal de aprendizaje	Alfabetización digital, historia de la informática y pensamiento crítico
Tema/enfoque	Desmitificando la IA: de Turing a la IA generativa
Nombre de la lección	¿Qué es la Inteligencia Artificial y cómo funciona la IA?
Resultados previstos	Al finalizar esta lección, el alumnado será capaz de: • Definir la Inteligencia Artificial y distinguir entre la «IA estrecha» (calculadoras, tareas específicas) y la «IA general» (similar a la inteligencia humana). • Identificar ejemplos cotidianos de IA que ya utilizan (algoritmos, asistentes de voz, filtros).

Descripción de la lección

Breve descripción:

Esta lección introduce al alumnado en los conceptos fundamentales de la IA, eliminando el misterio propio de la «ciencia ficción». El alumnado explorará cómo las máquinas «aprenden» mediante datos e identificará aplicaciones de IA en su vida cotidiana.

Requisitos previos para esta lección: proyector o pizarra digital interactiva, dispositivos del alumnado (tabletas/portátiles) con acceso a internet, fichas de la «Línea del tiempo de la IA» (opcionales) y notas adhesivas.

Plan de la lección

Duración: (recordatorio de la duración)

90 minutos

Inicio:

- **Actividad: «¿Humano o máquina?»**
- **Metodología:** El docente muestra una serie de imágenes (arte), fragmentos de texto (poemas) y música. El alumnado debe adivinar si fueron creados por una persona o por una IA. El docente introduce la actividad preguntando: «¿Cómo sabía el ordenador pintar/escribir de esa manera?», conduciendo al concepto de datos de entrenamiento. Los grupos definen «inteligencia» con sus propias palabras.

Introducción de nuevos contenidos: 25 minutos

- **Actividad: Cómo aprenden las máquinas (magia frente a matemáticas)**
- **Metodología:** El docente utiliza una aplicación en tiempo real (como Google QuickDraw o un sencillo reconocedor de objetos) y demuestra cómo funciona. Pregunta al alumnado: «¿El ordenador ve realmente al gato o ve números?». El docente explica la diferencia entre la programación tradicional (proporcionar reglas estrictas) y la IA (proporcionar datos para encontrar patrones). Se presenta una breve línea del tiempo: desde Alan Turing hasta Deep Blue (ajedrez) y ChatGPT.

Práctica guiada:

- **Actividad: La búsqueda del tesoro de la IA**
- **Metodología:** El docente divide al alumnado en grupos de 4. Observan sus propios teléfonos o sus sitios web favoritos (Netflix, TikTok,



YouTube). Identifican qué hace la IA en cada aplicación (por ejemplo: «Predice qué vídeo quiero ver a continuación»). Elaboran un breve informe sobre la «entrada» (qué datos le proporciono) y la «salida» (qué me devuelve). El docente supervisa y les ayuda a distinguir entre código simple e IA.

Práctica autónoma:

- **Actividad:** Línea del tiempo visual
- **Metodología:** Se pide al alumnado que cree en Canva una línea del tiempo visual o una «tarjeta» sobre un término importante de IA (por ejemplo, «algoritmo», «datos» o «chatbot») para elaborar un glosario de clase. Deben utilizar un icono que represente el término.

Cierre:

- **Actividad:** Ticket de salida
- **Metodología:** El alumnado presenta sus tarjetas del glosario. El docente formula una última pregunta: «Si una IA aprende a partir de datos, ¿qué ocurre si le proporcionamos datos incorrectos?» (como introducción a la siguiente lección sobre ética).