



Programa formativo BridgeAI

Módulo 1: Introducción a la IA

Lesson Plan 2: **AI and its role in education & civic life**

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	Innovación cívica, tecnología educativa y responsabilidad social
Tema/enfoque	Cómo transforma la IA nuestros centros educativos y ciudades
Nombre de la lección	Escuelas inteligentes, ciudadanía inteligente: IA para el bien común
Resultados previstos	Al finalizar esta lección, el alumnado será capaz de: • Analizar cómo la IA puede personalizar la educación (tutores, traducción). • Identificar herramientas de IA utilizadas en la vida cívica (semáforos inteligentes, gestión de residuos y servicios públicos). • Crear un prototipo conceptual de una herramienta de IA que resuelva un problema concreto del centro educativo o de la comunidad. • Debatir sobre el equilibrio entre la asistencia de la IA y el esfuerzo humano.



Descripción de la lección

- **Breve descripción:** El alumnado explora la aplicación práctica de la IA en dos ámbitos principales: su educación y su comunidad. Pasa de ser usuario pasivo a diseñador activo imaginando herramientas que mejoren su entorno.
- **Requisitos previos para esta lección:** ordenadores/tabletas con internet, acceso a Canva o Padlet, fichas de «Necesidades cívicas» y grupos de 4.

Plan de la lección

- **Duración:** 90 minutos

Inicio:

- **Actividad:** «La escuela de los sueños»
- **Metodología:** El docente introduce la actividad preguntando: «¿Qué es lo que más les molesta del centro educativo o de su ciudad?» (por ejemplo, mochilas pesadas, atascos, deberes aburridos). Después pide a los grupos que hagan una lluvia de ideas: «¿Cómo podría un robot u ordenador inteligente ayudar a solucionarlo?»

Introducción de nuevos contenidos:

- **Actividad:** La IA en el mundo real
- **Metodología:** El docente presenta ejemplos reales:
 1. **Educación:** herramientas de IA para la accesibilidad (conversión de voz a texto para alumnado con dislexia) y tutoría personalizada (Duolingo, Khanmigo).
 2. **Vida cívica:** «ciudades inteligentes» (sensores que atenúan el alumbrado público cuando no hay nadie e IA que optimiza las rutas de autobús).

El alumnado observa y debate: «¿A quién ayuda más esto?»

Práctica guiada:

- **Actividad:** Reto de diseño por equipos
- **Metodología:** El docente divide al alumnado en grupos de 4. La mitad



de los grupos se centra en «Escuela inteligente» y la otra mitad en «Ciudad inteligente». Deben diseñar el concepto de una herramienta sencilla de IA. Definen:

1. El problema (por ejemplo: «La cola del comedor escolar es demasiado larga»).
2. La solución de IA (por ejemplo: «Sistema de pago mediante reconocimiento facial»).
3. El papel humano (por ejemplo: «El personal de cocina sigue preparando la comida»).

El docente recorre los grupos y plantea cuestiones sobre inclusión (por ejemplo: «¿Qué ocurre si un estudiante tiene un gemelo? ¿Funciona el reconocimiento facial?»).

Práctica autónoma:

- **Actividad:** El póster de presentación
- **Metodología:** El alumnado crea en Canva un póster digital de una página que ilustre su herramienta. Debe incluir un eslogan y un icono que represente la IA.

Cierre:

- **Actividad:** Votación de la comunidad
- **Metodología:** Cada grupo presenta su idea en 30 segundos. La clase vota qué herramienta mejoraría más sus vidas. El docente relaciona la actividad con la participación cívica.