



Programa formativo BridgeAI

Módulo 1: Introducción a la IA

Lesson Plan 3: Opportunities and Risks: bias, accessibility, democracy

Noviembre de 2025

Por: Escuela Secundaria Misak-I 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	Estudiantes jóvenes
Duración (en horas)	1,5 horas
Área principal de aprendizaje	Ética, inclusión y democracia
Tema/enfoque	Sesgo, accesibilidad y valores democráticos en la IA
Nombre de la lección	Oportunidades y riesgos: sesgo, accesibilidad y democracia
Resultados previstos	Al finalizar esta lección, el alumnado será capaz de: • Definir el sesgo algorítmico y explicar sus causas (calidad de los datos). • Debatir los riesgos de los deepfakes y la desinformación para la democracia. • Demostrar cómo la IA puede aumentar la accesibilidad (herramientas para personas con discapacidad visual o auditiva). • Crear un «Código ético» para un uso seguro de la IA.

Descripción de la lección

Breve descripción:

Una mirada crítica a las tecnologías de IA. El alumnado participa en situaciones en las que la IA funciona de manera inadecuada (sesgo) y en otras en las que aporta beneficios (inclusión), fomentando el pensamiento crítico sobre el impacto de la tecnología en la democracia y la equidad.

Requisitos previos para esta lección:

Proyector

Ordenadores con internet

Tarjetas de casos prácticos (preparadas por el docente)

- Canva

Grupos de 4

Plan de la lección

Duración: (recordatorio de la duración)

1,5 horas

Inicio:

El docente introduce la actividad preguntando: «¿Los ordenadores tratan a todas las personas por igual o pueden ser injustos?» y «¿Cómo sabemos si un vídeo de internet es real?»

El docente pide al alumnado que trabaje en grupos de 4 y complete una ficha para registrar, con ejemplos, las definiciones de sesgo algorítmico, deepfake, accesibilidad y ética digital.

Introducción de nuevos contenidos:

El docente utiliza una aplicación en tiempo real (por ejemplo, una herramienta de accesibilidad como un lector de pantalla O una demostración de un resultado de búsqueda sesgado) y muestra cómo funciona.

Pide al alumnado que observe y evalúe sus puntos fuertes y débiles. Preguntas: «¿A quién excluye esta herramienta?» y «¿Quién se beneficia más?»

A continuación, proporciona al alumnado acceso a diferentes herramientas (o casos prácticos sobre herramientas) y les pide que evalúen cada sistema. De este modo, les ayuda a observar ejemplos prácticos de dilemas éticos.

Práctica guiada:

El docente divide al alumnado en grupos de 4 y les pide que redacten informes sobre las

herramientas o situaciones de IA analizadas anteriormente, exponiendo sus propias opiniones sobre la funcionalidad y flexibilidad de estas herramientas.

Mediante otra ficha, se pide al alumnado que anote las ventajas (oportunidades) y desventajas (riesgos), prestando atención a los principales principios debatidos para atender las necesidades de usuarios y comunidades diversas (equidad, transparencia).

El docente supervisa su desempeño y proporciona retroalimentación inmediata sobre su razonamiento ético.

Práctica autónoma:

También se pide al alumnado que cree con Canva un póster infográfico que ilustre los «Principios de una IA ética» (por ejemplo, equidad, privacidad y control humano). Deben presentarlo como un reglamento para la clase.

Cierre:

El alumnado presenta sus informes y pósteres infográficos y relaciona sus exposiciones con el debate previo sobre el tema de la lección, concluyendo sobre la importancia de la supervisión humana en la IA.