



Programa BridgeAI

Módulo 5: IA para la ciudadanía activa

Plan de sesión 1: Aplicaciones de la IA para la innovación cívica (participación electrónica, ciudades inteligentes, presupuestos participativos)

Noviembre de 2025

Por: SkillsLab21 (Francia)



**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.

Procedimiento de la sesión:

Fecha	17/11/2025
Nivel educativo	Estudiantes jóvenes
Tiempo/duración (en horas)	2 horas
Área clave de aprendizaje	Innovación cívica y participación pública mediante la IA
Tema/enfoque	Herramientas de IA que refuerzan la participación ciudadana en la toma de decisiones locales y nacionales
Nombre de la sesión	IA para comunidades más inteligentes y participativas
Resultados previstos	Al finalizar esta sesión, el alumnado será capaz de: • Identificar ejemplos de IA utilizada para la participación cívica (ciudades inteligentes, plataformas de presupuestos participativos y sistemas de participación electrónica). • Analizar sus beneficios y limitaciones para distintos grupos sociales. • Evaluar cómo la IA puede mejorar los procesos democráticos. • Colaborar en grupos para analizar el carácter inclusivo de las herramientas cívicas digitales.

Descripción de la sesión

Breve descripción:

El alumnado explora aplicaciones de IA en la vida pública (planificación urbana, presupuestos participativos y servicios a la ciudadanía) y reflexiona sobre cómo pueden favorecer una participación democrática inclusiva. En grupos, evalúan la accesibilidad, la transparencia y la equidad de estas herramientas.

Requisitos previos para este plan de sesión:

- Ordenadores/tabletas con conexión a Internet
- Fichas educativas (definiciones + tabla de evaluación)
- Proyector para la demostración
- Organización de la clase en grupos de 4

Plan de la sesión

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.

Duración: (recordatorio de la duración)

2 horas

Inicio:

El docente plantea preguntas introductorias:

- "¿Cómo puede la tecnología ayudar a la ciudadanía a participar en las decisiones de su comunidad?"
- "¿Han utilizado alguna vez una herramienta cívica digital (petición, aplicación municipal, notificación de incidencias)?"

El alumnado, en grupos de 4, completa una ficha definiendo: participación electrónica, ciudades inteligentes, presupuesto participativo y servicios ciudadanos con IA, incluyendo ejemplos.

Introducción de nuevos contenidos:

El docente presenta una aplicación de IA cívica en tiempo real (por ejemplo, un panel de ciudad inteligente o una plataforma de presupuestos participativos).

El alumnado observa y responde:

- ¿Es sencilla la herramienta para todas las personas?
- ¿Qué características favorecen la inclusión?
- ¿Qué obstáculos podrían surgir?

A continuación, el docente facilita el acceso a 3 herramientas cívicas basadas en IA.

El alumnado evalúa sus fortalezas y debilidades mediante una tabla.

Práctica guiada:

Los grupos elaboran un informe en el que analizan la usabilidad, accesibilidad y equidad de las herramientas probadas.

Con la Ficha 2, enumeran las ventajas y desventajas teniendo en cuenta la inclusión (personas con discapacidad, personas que no hablan francés, personas mayores...).

El docente se desplaza entre los grupos y presta apoyo.

Práctica autónoma:

El alumnado crea en Canva un póster infográfico que ilustra los principios de una herramienta cívica inclusiva basada en IA (accesibilidad, transparencia, multilingüismo, enfoque de baja tecnología y protección de la privacidad).

Cierre:

Cada grupo presenta:

- su informe de análisis
- su infografía

A continuación, la clase relaciona estos resultados con el tema de la participación democrática y el papel de la IA.