



Programa BridgeAI

Módulo 5: IA para la ciudadanía activa

Plan de sesión 2: Codiseño de proyectos cívicos basados en IA con jóvenes

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)	2h30
Área clave de aprendizaje	Innovación cívica y colaboración juvenil mediante la IA
Tema/enfoque	Diseño colaborativo de soluciones de IA para responder a las necesidades de la comunidad
Nombre de la sesión	Codiseñar soluciones de IA para nuestra comunidad
Resultados previstos	El alumnado será capaz de: • Comprender qué significa «codiseño» y su importancia. • Identificar un problema cívico local e imaginar una solución apoyada por IA. • Analizar el carácter inclusivo y la viabilidad de sus ideas.

Descripción de la sesión

Breve descripción:

El alumnado desarrolla en grupos ideas para pequeñas iniciativas cívicas basadas en IA que aborden cuestiones locales (movilidad, seguridad, medio ambiente, servicios para jóvenes). Analizan las necesidades de la comunidad y desarrollan un concepto inicial.

Requisitos previos para este plan de sesión:

- Ordenadores, tabletas o cuadernos
- Ficha de design thinking (usuario, problema, solución de IA, riesgos e inclusión)
- Proyector
- Grupos de 4

Plan de la sesión

Duración: (recordatorio de la duración)

2 horas y media

Inicio:

Preguntas introductorias:

- "¿Qué problemas observan en su comunidad que la tecnología podría resolver?"
- "¿Quién debería participar en la creación de soluciones?"

Los grupos completan una ficha con las definiciones de: codiseño, IA cívica, partes interesadas y ejemplos.

Introducción de nuevos contenidos:

El docente presenta un ejemplo real de codiseño cívico mediante IA (por ejemplo, un chatbot diseñado por jóvenes para informar a la ciudadanía).

El alumnado evalúa su uso, los destinatarios y la inclusión.

A continuación, el docente muestra una demostración sencilla (por ejemplo, un asistente de IA para servicios públicos).

El alumnado valora si estas herramientas responden realmente a las necesidades de los usuarios.

Práctica guiada:

Los grupos identifican:

1. Un problema local
2. Las personas afectadas
3. El papel que podría desempeñar la IA
4. Los riesgos
5. Los elementos necesarios para garantizar la inclusión

Cumplimentan la Ficha 2 (design thinking).

El docente presta apoyo.

Práctica autónoma:

El alumnado crea en Canva un póster conceptual que incluye:

- El problema
- La solución de IA

Programa BridgeAI - AI for Active Citizenship - Lesson Plan 2

- Los usuarios afectados
- Los aspectos de inclusión y accesibilidad

Cierre:

Cada grupo presenta su proyecto (2 minutos).

La clase establece vínculos entre estos proyectos y los conceptos de ciudadanía activa e IA responsable.