



Plantilla 1 – Plan de lección

	Contenido
Fecha	[Fecha]
Docente	[Nombre del docente]
Semestre	[Semestre]
Semana	[Número de semana]
Curso	3.º curso (edad: 9 años)
Duración (horas)	1 hora (50 minutos)
Área clave de aprendizaje	Educación para la ciudadanía / Alfabetización mediática y digital
Tema/enfoque	Participación ciudadana en el entorno digital y uso responsable de la inteligencia artificial
Título de la lección	<i>Mundo digital: ¿cómo nos ayuda la IA y cómo puede engañarnos?</i>
Resultados de aprendizaje esperados	El alumnado será capaz de: • explicar brevemente qué es la IA; • dar ejemplos de participación ciudadana en línea; • identificar riesgos digitales (noticias falsas, manipulación, burbujas de filtro); • analizar información mediante el pensamiento crítico; • colaborar y participar en un ejercicio interactivo.

Descripción de la lección

Breve descripción:



Esta lección pretende ayudar al alumnado a convertirse en ciudadanía digital responsable, capaz de aplicar el pensamiento crítico al utilizar la tecnología. Los niños y niñas descubren qué es la inteligencia artificial, cómo puede ayudar a la sociedad y qué riesgos existen en línea, como la desinformación o la manipulación. Mediante la actividad interactiva «Detectives digitales de la verdad», analizan dos noticias —una verdadera y otra falsa— y aprenden a verificar la información y justificar sus decisiones. La lección desarrolla la colaboración, la atención a las fuentes y la capacidad de formular preguntas, competencias esenciales para la participación ciudadana en la era digital.

Requisitos previos:

- Dispositivos: tableta / teléfono / ordenador portátil / pizarra interactiva (1-2 dispositivos por grupo)
- Organización: el alumnado trabaja en grupos de 4
- Materiales: fichas impresas, lápices de colores y notas adhesivas
- Aplicación de demostración: traductor, generador de ideas, chatbot educativo, etc.

Desarrollo de la lección y actividades (60 minutos)

Tiempo	Fase	Actividad del docente	Actividad del alumnado	Recursos/Notas
5 min	1. Activación inicial	El docente pregunta: «¿Alguna vez le has pedido algo a tu teléfono?» «¿Puede equivocarse un ordenador?» «¿Has visto noticias que parecían reales pero... no lo eran?» Se proyecta un mensaje ficticio (por ejemplo: «¡Un robot se convirtió en alcalde de una ciudad rumana!»).	El alumnado responde y comparte brevemente sus experiencias. El alumnado vota: ¿verdadero o falso?	Debate introductorio
2 min	2. Presentación del tema	Hoy descubriremos cómo aplicar el pensamiento crítico al utilizar la inteligencia artificial para convertirnos en ciudadanía digital	El alumnado presta atención.	



		activa y responsable.		
15 min	3. Enseñanza de nuevos contenidos	El docente muestra una aplicación de IA (traducción rápida / respuesta a una pregunta). Se introducen CONCEPTOS SIMPLIFICADOS: ♦ Participación ciudadana digital ♦ Opinión pública ♦ Noticias falsas ♦ Burbuja de filtro (p. ej., «solo vemos lo que nos gusta, no necesariamente lo que es verdad»)	El alumnado reflexiona sobre: ¿Qué puede hacer la aplicación? ¿En qué puede equivocarse? ¿Quién podría beneficiarse de ella?	En la pizarra se escribe: ¿Qué hace bien la IA? / ¿En qué puede fallar? / ¿Quién la utiliza?
15 min	4. Consolidación del aprendizaje – Ejercicio interactivo	EJERCICIO INTERACTIVO «Detectives digitales de la verdad» Instrucciones: – El alumnado se divide en grupos de 4. – Cada grupo recibe una ficha con dos noticias: • una verdadera • una falsa	El alumnado identifica qué noticia es falsa y responde: «¿Qué nos hace pensar que es verdadera?» «¿Cómo podríamos verificarla?» «¿Qué sesgos pueden existir?»	Fichas impresas con las noticias A y B; Lápices de colores / bolígrafos para tomar notas; Notas adhesivas para ideas y conclusiones del grupo; Dispositivos digitales: teléfono, tableta u ordenador portátil para verificar las noticias; Temporizador (para controlar el tiempo).



10 min	5. Reflexión y evaluación	Junto con el alumnado, el docente escribe en la pizarra un breve código de ciudadanía digital 📜 «Código del alumnado digital responsable» ✓ Verifico antes de creer; ✓ Pregunto si tengo dudas; ✓ No comparto información sin comprobarla antes ✓ Utilizo la tecnología para ayudar, no para hacer daño.	El alumnado personaliza su código y se compromete a seguirlo a partir de ahora.	Tarjetas de colores; fomentar la aplicación de las reglas en juegos y conversaciones en línea.
3 min	6. Tarea para casa	Crear un pequeño cartel o dibujo con el mensaje: 👉 «¡Utiliza el pensamiento crítico cuando uses IA!» o 👉 «Ciudadanía digital responsable = información + atención»		

EJEMPLOS DE APLICACIONES PARA ENSEÑAR NUEVOS CONTENIDOS

1. Aplicación: Google Lens

Qué puede hacer:

- reconocer objetos, plantas y animales;
- traducir texto en tiempo real;
- encontrar rápidamente información sobre cualquier tema.

Posible demostración:

El docente fotografía una palabra del libro de texto con Google Lens y la aplicación la traduce o explica.

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son únicamente los de sus 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.



A continuación, el docente pregunta:

«¿Podemos confiar siempre en lo que nos dice la aplicación?»

«¿Cómo podemos comprobar si la información es fiable?»

El alumnado reflexiona sobre:

¿Qué hace bien la aplicación? ¿En qué puede fallar?

Traducciones rápidas

No siempre es correcta

¿A quién puede ayudar?

Alumnado, turistas, docentes

2. Aplicación creativa: generador de música con IA / IA de voz

El docente crea una breve melodía con un mensaje de ciudadanía:

«¡Pensamos críticamente cuando recibimos información!»

El alumnado observa el resultado y después reflexiona:

- ¿Quién creó esta canción?
- ¿Una persona o un programa?
- ¿Podemos decir que el programa «piensa»?

El debate continúa: la IA ayuda, pero no tiene sentimientos, moral ni pensamiento crítico.

EJERCICIO INTERACTIVO: «Detectives digitales de la verdad»

Objetivo: aprender a distinguir la información verdadera de la falsa y a verificar las fuentes.

Organización: grupos de 4.

Duración: 15 minutos.

FICHA DEL ALUMNADO

Detectives digitales de la verdad

Lee las dos noticias siguientes. ¡Solo UNA es verdadera! Debátelas con tu grupo y responde a las preguntas.

Noticia A

«Un estudiante rumano de ocho años inventó un robot que hace los deberes de todos los niños de la clase. ¡El robot fue premiado por la NASA y se utilizará en escuelas de todo el mundo!»

Noticia B

«Una escuela de Cluj utilizó un programa de inteligencia artificial para traducir las clases al ucraniano, lo que ayudó al alumnado refugiado a comprender mejor el contenido.»

TAREAS DEL GRUPO

Decide qué noticia es verdadera y cuál es falsa.

☐ Verdadera: ____

☐ Falsa: ____

Explica tu elección:

- ¿Qué nos hace pensar que es verdadera?
- ¿Qué nos hace pensar que es falsa?

¿Cómo podemos verificar una noticia? Marca los métodos correctos:

- ☐ Preguntar a un amigo/a
- ☐ Buscar en Internet en varias fuentes
- ☐ Comprobar si existen fuentes oficiales
- ☐ Preguntar al docente / a una persona adulta
- ☐ Creerlo sin verificarlo

¿Qué nos enseña este ejercicio sobre el pensamiento crítico?

Escribe una frase:

PRESENTACIÓN A LA CLASE (opcional)

Cada grupo presenta durante un minuto:

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son únicamente los de sus 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.



¿Qué descubrieron? / ¿Cómo llegaron a creerlo? / ¿Qué regla importante aprendieron?

CONCLUSIÓN (en la pizarra):

Junto con el alumnado se construye «La regla de oro de Internet»:

No todo lo que leemos es verdad: ¡VERIFICA antes de CREER!