

Taller: IA en Infantil (3-6 años)

1. IA PARA EL DESARROLLO PROFESIONAL Y LA PLANIFICACIÓN DOCENTE

Objetivo: Aprender a usar IA para crear, adaptar y enriquecer programaciones didácticas y actividades educativas.

♦ Actividad 1: Introducción a la IA educativa.

1. Breve explicación sobre qué es la IA y cómo funciona (con ejemplos visuales).
2. Mostrar herramientas accesibles como Copilot, ChatGPT, Canva, etc.
3. Ejemplos reales de uso docente (adaptación de actividades, generación de ideas).

♦ Actividad 2: Adaptación de una programación con IA.

1. Entregar una programación didáctica estándar (papel o digital).
2. Proponer un caso: “Alumno con TEA en el aula”.
3. Usar IA para adaptar objetivos, actividades y evaluación.
4. Comparar el resultado con el original y reflexionar en grupo.

♦ Actividad 3: Creación de una unidad didáctica con IA

1. Elegir un tema común (ej. “El otoño”).

2. Pedir a la IA que genere una unidad didáctica con objetivos, actividades y evaluación.
3. Personalizarla según el grupo de edad y necesidades.
4. Compartir resultados entre docentes.

2.IA PARA LA GESTIÓN BUROCRÁTICA Y DOCUMENTACIÓN

Objetivo: Optimizar el tiempo dedicado a tareas administrativas mediante IA.

♦ Actividad 1: Generación de informes de evaluación

1. Presentar un caso ficticio de alumno con observaciones.
2. Usar IA para redactar un informe de evaluación individual.
3. Revisar y ajustar el lenguaje para que sea adecuado y profesional.

♦ Actividad 2: Redacción de una memoria de aula

1. Proporcionar datos ficticios del aula (número de alumnos, actividades realizadas, logros).
2. Solicitar a la IA una memoria de aula completa.
3. Analizar si refleja adecuadamente el trabajo realizado.

◆ **Actividad 3: Debate ético sobre el uso de IA**

1. Plantear preguntas como: ¿Es ético usar IA para redactar informes? ¿Dónde está el límite?
2. Dividir en grupos y debatir pros y contras.
3. Compartir conclusiones y establecer buenas prácticas.

3. IA COMO HERRAMIENTA CREATIVA EN EL AULA INFANTIL

Objetivo: Explorar el uso de IA para crear recursos lúdicos y personalizados para los niños.

◆ **Actividad 1: Creación de cuentos personalizados**

1. Elegir un personaje y tema (ej. “Un dragón que no sabe rugir”).
2. Pedir a la IA que cree un cuento breve con ese personaje.
3. Leerlo en voz alta y discutir cómo adaptarlo al aula (ilustraciones, dramatización).

◆ **Actividad 2: Diseño de imágenes educativas con IA**

1. Proponer una actividad: “Aprendemos los colores”.
2. Usar IA para generar imágenes de objetos con colores específicos.
3. Imprimir o proyectar las imágenes para crear juegos visuales.

◆ **Actividad 3: Creación de canciones o adivinanzas**

1. Elegir un tema (ej. “Animales de la granja”).
2. Pedir a la IA que cree una canción o adivinanza para niños de 3 a 6 años.
3. Cantarla en grupo y pensar en cómo integrarla en una rutina diaria.

Actividad final: Cada docente escribe una idea concreta que aplicará en su aula con ayuda de IA.