2.1 Introducción

El Capítulo 1 explicaba cuándo ayuda la IA, dónde perjudica y qué normas se aplican. Este capítulo muestra cómo se traduce todo ello en un día de clase normal.

Los ejemplos se desarrollan materia por materia, empezando por biología, inglés como lengua extranjera, historia y matemáticas. A lo largo del proyecto se irán añadiendo más materias. Cada ejemplo parte de una situación de la enseñanza cotidiana y muestra cómo puede usarse la IA, qué hace el docente y dónde pueden torcerse las cosas. Los ejemplos aplican tres ideas del Capítulo 1: la IA solo apoya el aprendizaje si el alumnado piensa primero, hay que saber un poco sobre la IA antes de enseñar con ella, y las reglas deben estar claras antes de que empiece la tarea.

Leed lo de «buenas prácticas» con modestia. Las prácticas de las que informa el profesorado en toda Europa son enfoques prometedores, no recetas probadas, y ninguna de ellas se ha evaluado todavía. Tomad cada ejemplo como punto de partida: probadlo, adaptadlo a vuestra clase y contrastadlo con las normas de vuestro centro. Una lista de comprobación resume las preguntas que conviene plantearse antes de que la IA entre en vuestra clase.

Con el sistema de etiquetas integrado, en la esquina superior izquierda, podéis buscar las distintas materias y filtrar por clases y por formación del profesorado.

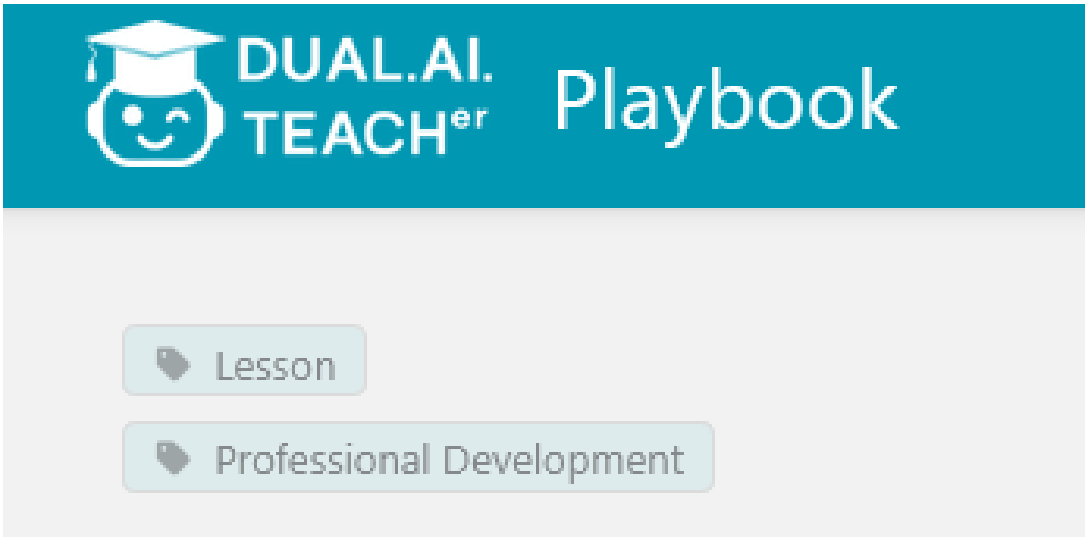


Fig. 1: «Ejemplo del sistema de etiquetas»

Revision #4
Created 2026-09-01 09:14:59 UTC by Alexander
Updated 2026-10-29 14:15:12 UTC by Jannik