2.4 Ciencias Sociales: IA, medios y realidad

¿Podemos creernos todo lo que vemos?

Asignatura: Ciencias Sociales · **Curso:** 5 (10-11 años) · **Duración:** 1 clase doble (90 min) · **IA:** Aprender **SOBRE** IA

Competencias relacionadas con la IA (Marco DUAL.AI.TEACHer) – nivel docente	**Objetivos de aprendizaje específicos de la asignatura – nivel del alumnado**
EA-FC-2a *(ÉTICA DE LA IA × FACILITAR LA COMPETENCIA DIGITAL EN IA DEL ALUMNADO, Nivel 2 – Implementación Reflexiva)* «El profesorado puede implementar actividades de aprendizaje que desarrollen el razonamiento ético del alumnado sobre la IA, justificadas por las decisiones metodológicas.»	**Al final de la clase, el alumnado podrá:** • explicar con palabras sencillas qué puede hacer la IA generativa con textos e imágenes; • distinguir entre información, opinión y contenido generado artificialmente; • identificar indicios que pueden hacer que una imagen, un texto o una afirmación parezcan sospechosos o poco fiables; • explicar por qué una respuesta o una imagen generada por IA no es automáticamente verdadera; • identificar formas de comprobar la información antes de aceptarla o compartirla; • debatir cómo la IA puede influir en la comunicación, los medios y la vida cotidiana de las personas; • justificar su propia opinión sobre el uso responsable de los contenidos generados por IA;

> **Mensaje clave:** La IA puede producir textos e imágenes convincentes, pero convincente no significa verdadero. Antes de creer o compartir algo, tenemos que preguntarnos de dónde procede, qué evidencias lo respaldan y si podemos verificarlo en otro lugar.

Contenido

La inteligencia artificial forma parte cada vez más de la comunicación cotidiana. Los sistemas de IA pueden generar textos, imágenes y otras formas de contenido que pueden parecer creadas por una persona. Esto abre nuevas posibilidades, pero también nuevos retos para la manera en que las personas comprenden y evalúan la información. Para el alumnado de esta edad, la pregunta importante no es necesariamente **cómo funciona técnicamente la IA, sino cómo los contenidos generados por IA pueden afectar a las personas y a la sociedad.**

La clase introduce la IA a través de una situación social familiar: la información que encontramos en la vida cotidiana. El profesorado presenta ejemplos de textos e imágenes y pide al alumnado que decida si el contenido es real, editado o generado por IA. El énfasis no está en enseñar al alumnado a detectar la IA a la perfección. De hecho, una de las conclusiones centrales de la clase es que **la apariencia por sí sola no es una forma fiable de establecer si algo es verdad.**

En cambio, el alumnado aprende un proceso de verificación sencillo:

PARAR → PREGUNTAR → COMPROBAR → COMPARAR → DECIDIR

La actividad conecta con el énfasis del currículo de Ciencias Sociales en el desarrollo del pensamiento crítico, el análisis de evidencias, la formación y expresión de opiniones y la investigación del entorno social. El currículo incluye específicamente el **papel y la influencia de los medios de comunicación** como uno de los temas sociales propuestos para 5.º curso. El currículo también anima explícitamente al profesorado a desarrollar el pensamiento racional y crítico planteando preguntas que exijan razonar, investigando evidencias, analizando datos que respalden o cuestionen las conclusiones y considerando distintas interpretaciones. Es importante señalar que **el alumnado no interactúa directamente con un sistema de IA durante la clase**. El profesorado maneja la herramienta de IA y presenta a la clase los resultados seleccionados. El papel del alumnado es observar, preguntar, comparar y evaluar el contenido.

Plan de clase

Fase	**Tiempo**	**Actividad**
Introducción	10 min	El profesorado muestra dos o tres imágenes o textos breves relacionados con una situación familiar. Cada alumno o alumna decide individualmente: *¿Esto es real? ¿Cómo lo sabes?*
Explicación	15 min	El profesorado presenta la IA en un lenguaje adecuado a la edad: qué puede hacer la IA generativa y por qué los contenidos generados por IA pueden resultar convincentes.

Demostración	15 min	El profesorado utiliza en directo una herramienta de IA para generar una imagen o un texto breve a partir de un prompt sencillo. El alumnado observa con qué rapidez se puede crear el contenido y comenta qué produce realmente la IA.
Investigación	30 min	Los grupos reciben varios ejemplos de información o de contenido. Utilizan una lista de verificación y deciden qué se creerían, qué cuestionarían y qué comprobarían con más detalle.
Reflexión	20 min	Debate con toda la clase: *¿Podemos fiarnos de una imagen solo porque parece real? ¿Y de un texto? ¿Quién es responsable si creamos o difundimos información falsa?*

Preguntas guía:

El alumnado trabaja estas situaciones junto con el profesorado. La IA la maneja únicamente el profesorado.

1. Ronda 1 — PARAR: no te lo creas de inmediato

El profesorado muestra al alumnado una imagen generada por IA de una situación familiar; por ejemplo, una fotografía aparentemente realista de un acontecimiento insólito en Eslovenia.

1. Antes de desvelar nada, el alumnado responde:
    1. ¿Esta imagen parece real?
    2. ¿Qué te hace pensarlo?
    3. ¿Qué detalles hacen que resulte creíble?
    4. ¿Hay algo que parezca extraño?
2. El profesorado desvela que la imagen se generó con IA y explica brevemente cómo la IA generativa puede crear imágenes de aspecto realista.
    1. ¿Qué nos hizo creer que la imagen era real?
    2. ¿Buscamos evidencias o simplemente nos fiamos de lo que veíamos?
    3. ¿Podría alguien utilizar una imagen así para engañar a otras personas?

Diagnóstico: El alumnado identifica la diferencia entre **«esto parece real»** y **«tengo evidencias de que esto es real».**

Idea clave: Una apariencia realista no es una prueba de que algo sea verdad.

---

2. Ronda 2 — PREGUNTAR: ¿quién lo ha creado y por qué?

El profesorado presenta un breve **texto generado por IA con formato de noticia.** Por ejemplo, el profesorado pide a un sistema de IA que produzca un artículo breve sobre un acontecimiento

imaginario en un centro educativo esloveno.

1. El alumnado no interactúa con la IA, sino que analiza el resultado.
    1. ¿Quién ha escrito o creado esto?
    2. ¿De dónde procede supuestamente la información?
    3. ¿El texto identifica alguna fuente?
    4. ¿Aporta evidencias?
    5. ¿Podemos verificar la información?
    6. ¿Por qué podría alguien querer publicar esa información?
    7. ¿El texto suena seguro aunque no sepamos si es verdad?
2. El alumnado descubre que un texto puede sonar seguro, informativo y convincente y, aun así, carecer de una fuente fiable o de evidencias.

Idea clave: Una respuesta que suena segura no es necesariamente una respuesta correcta.

---

3. Ronda 3 — COMPROBAR Y COMPARAR: vamos a verificarlo

El profesorado presenta una afirmación ficticia: **«Se ha introducido una nueva norma en Eslovenia: el alumnado ya no puede utilizar el móvil los sábados.»**

La afirmación es deliberadamente sencilla y lo bastante verosímil como para llevar al alumnado a plantearse cómo la comprobaría.

1. Al alumnado **no** se le pide simplemente que responda «verdadero» o «falso». En cambio, tiene que diseñar **una estrategia de verificación.**
    1. ¿Dónde comprobaríais esta información?
    2. ¿A quién podríais preguntar?
    3. ¿Os fiaríais de una publicación en redes sociales?
    4. ¿Consultaríais una sola fuente o varias?
    5. ¿Qué contaría como una buena evidencia?
    6. ¿De qué fuente os fiaríais más?
    7. ¿Qué os haría cambiar de opinión?
2. A continuación, el profesorado demuestra cómo se podría comprobar la afirmación utilizando distintos tipos de fuentes.

El alumnado reconoce que comprobar la información es un proceso, y no simplemente decidir si algo «parece verdad».

---

4. Ronda opcional — IA frente a persona

1. El profesorado pregunta a un sistema de IA: **«¿Por qué es importante conservar el patrimonio cultural?»** - La IA genera una respuesta breve.
2. Después, el alumnado elabora de forma independiente **su propia respuesta sin IA.**
3. La clase compara ambas.
    1. ¿Qué ha respondido bien la IA?

2. ¿Qué falta?
3. ¿La IA está dando información, una opinión o ambas cosas?
4. ¿Conoce la IA nuestro entorno local tan bien como nosotros?
5. ¿Qué respuesta resultaría más útil para presentar nuestro patrimonio cultural local?
6. ¿Puede una respuesta generada por IA sustituir a nuestro propio pensamiento?

Esto conecta con el énfasis del currículo en el patrimonio cultural, en la comprensión del pasado y del presente por parte del alumnado y en su capacidad de explicar y justificar sus propios puntos de vista.

Actividad de cierre: construir una norma de aula

Al final de la clase, el profesorado y el alumnado elaboran conjuntamente un cartel sencillo para el aula:

5 PREGUNTAS ANTES DE COMPARTIR

- **PARAR**
  - ¿Tengo que creerme esto de inmediato?
- **PREGUNTAR**
  - ¿Quién ha creado o publicado esto?
- **COMPROBAR**
  - ¿Dónde puedo verificar la información?
- **COMPARAR**
  - ¿Dicen lo mismo otras fuentes fiables?
- **DECIDIR**
  - ¿Tengo evidencias suficientes para creerlo o compartirlo?

El cartel se convierte en el principal resultado práctico de la clase.

Pregunta de cierre: Si un ordenador puede crear una imagen o un texto que parece totalmente real, ¿qué deberíamos hacer antes de creerlo o de compartirlo con otras personas?

Materiales

- Un ordenador y un proyector para el profesorado;
- acceso a una herramienta de IA/LLM manejada por el profesorado;
- 2-3 imágenes y textos generados por IA preparados de antemano;
- varios ejemplos de información real y ficticia;
- una ficha de trabajo PARAR → PREGUNTAR → COMPROBAR → COMPARAR → DECIDIR;
- distintas fuentes que el alumnado pueda utilizar para la verificación;
- una pizarra o un cartel para construir la norma de clase «5 preguntas antes de compartir».

El papel del profesorado y el papel del alumnado

Un principio de diseño central de esta clase es que **el uso de la IA lo dirige el profesorado**.

Profesorado	**Alumnado**
Maneja la herramienta de IA.	Observa el resultado de la IA.
Crea ejemplos seleccionados.	Formula preguntas sobre el contenido.
Demuestra cómo genera la IA textos e imágenes.	Identifica razones para fiarse de la información o para cuestionarla.
Aporta ejemplos y contraejemplos	Compara distintas fuentes.
Modela estrategias de verificación	Desarrolla su propia estrategia de verificación.
Guía el debate	Explica y justifica sus conclusiones.
Hace visibles las limitaciones de la IA.	Reflexiona sobre cómo compartir información de forma responsable.

Así pues, el alumnado aprende *sobre las capacidades, las limitaciones y las consecuencias sociales* de la IA sin necesidad de tener su propio acceso a un sistema de IA.

Revision #2
Created 2026-09-17 20:15:35 UTC by Alexander
Updated 2026-10-29 14:15:14 UTC by Jannik