2.1 Introdución

O capítulo 1 explicou cando axuda a IA, onde causa dano e que normas se aplican. Este capítulo mostra como se concreta todo isto nun día normal de escola.

Os exemplos desenvólvense materia por materia, comezando por bioloxía, inglés como lingua estranxeira, historia e matemáticas. Durante o proxecto engadiranse máis materias. Cada exemplo parte dunha situación da docencia cotiá e mostra como se pode usar a IA, que fai o docente e onde poden saír mal as cousas. Aplican tres ideas do capítulo 1: a IA só apoia a aprendizaxe se o alumnado pensa primeiro por si mesmo, cómpre saber un pouco sobre a IA antes de ensinar con ela, e as normas deben estar claras antes de que comece a tarefa.

Lea a expresión «boa práctica» con modestia. As prácticas das que informan docentes de toda Europa son enfoques prometedores, non receitas probadas, e ningunha delas foi avaliada aínda. Tome cada exemplo como punto de partida: próbeo, adápteo á súa clase e contrásteo coas normas do seu centro. Unha lista de verificación resume as preguntas que debe facerse antes de que a IA entre na súa clase.

Pode buscar distintas materias e ordenar por sesións de aula e formación do profesorado co sistema de etiquetas integrado na esquina superior esquerda.

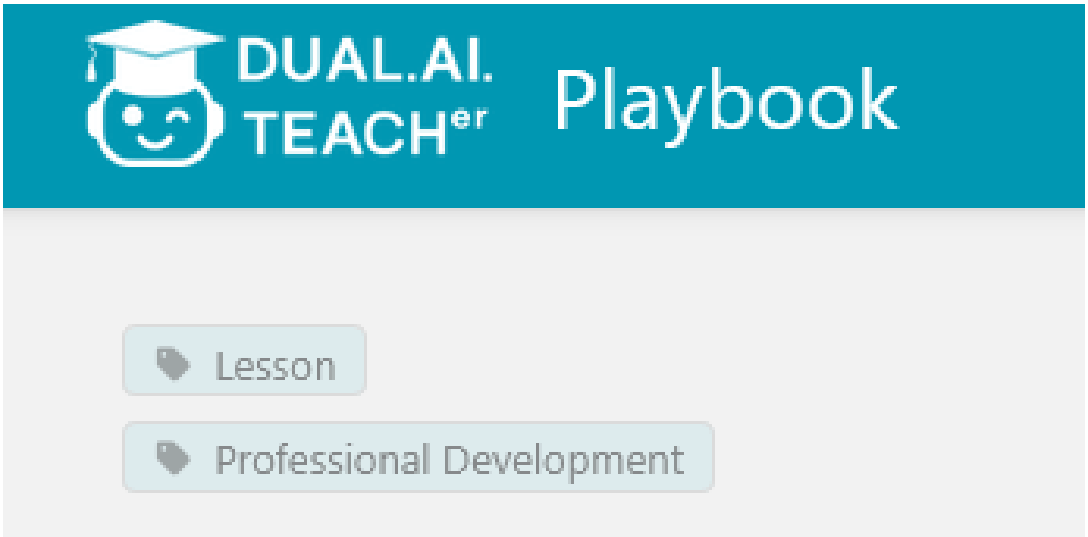


Fig. 1: «Exemplo do sistema de etiquetas»

Revision #3
Created 2026-10-20 07:19:17 UTC by Flavia
Updated 2026-10-29 14:15:22 UTC by Jannik