2.4 Ciencias sociais: IA, medios e realidade

Podemos crer todo o que vemos?

Materia: Ciencias sociais · **Curso:** 5.º (10–11 anos) · **Duración:** 1 sesión dobre (90 min) · **IA:** Ensinar **SOBRE** a IA

Competencias relacionadas coa IA (marco DUAL.AI.TEACHer) – nivel docente	**Obxectivos de aprendizaxe específicos da materia – nivel do alumnado**
EA-FC-2a *(ÉTICA DA IA × FOMENTO DA COMPETENCIA DIXITAL EN IA DO ALUMNADO, nivel 2 – Implementación reflexiva)* «Os docentes poden aplicar actividades de aprendizaxe que desenvolvan o razoamento ético do alumnado sobre a IA, xustificadas polas opcións metodolóxicas.»	**Ao final da sesión, o alumnado é capaz de:** • explicar en termos sinxelos o que pode facer a IA xenerativa con textos e imaxes; • distinguir entre información, opinión e contido xerado artificialmente; • identificar indicios que poden facer que unha imaxe, un texto ou unha afirmación parezan sospeitosos ou pouco fiables; • explicar por que unha resposta ou unha imaxe xerada por IA non é automaticamente verdadeira; • identificar formas de comprobar a información antes de aceptala ou compartila; • comentar como pode influír a IA na comunicación, nos medios e na vida cotiá das persoas; • xustificar a súa propia opinión sobre o uso responsable do contido xerado por IA.

> **Mensaxe clave:** A IA pode producir textos e imaxes convincentes, pero convincente non significa verdadeiro. Antes de crer ou compartir algo, debemos preguntarnos de onde vén, que probas o sosteñen e se podemos verificalo noutro lugar.

Contido

A intelixencia artificial forma parte cada vez máis da comunicación cotiá. Os sistemas de IA poden xerar textos, imaxes e outros contidos que poden parecer creados por unha persoa. Isto abre novas posibilidades, pero tamén novos desafíos para o modo en que as persoas entenden e avalían a información. Para o alumnado desta idade, a pregunta importante non é necesariamente **como funciona a IA desde o punto de vista técnico, senón como pode afectar o contido xerado por IA ás persoas e á sociedade.**

A sesión presenta a IA a través dunha situación social coñecida: a información que atopamos na vida cotiá. O docente presenta exemplos de textos e imaxes e pídelle ao alumnado que decida se o contido é real, foi editado ou foi xerado por IA. O obxectivo non é ensinar o alumnado a detectar a IA á perfección. De feito, unha das conclusións centrais da sesión é que **a aparencia por si soa non é un xeito fiable de establecer se algo é verdadeiro.**

En cambio, o alumnado aprende un proceso sinxelo de verificación:

PARAR → PREGUNTAR → COMPROBAR → COMPARAR → DECIDIR

A actividade conecta coa importancia que o currículo de Ciencias sociais lle dá ao desenvolvemento do pensamento crítico, á análise de probas, á formación e expresión de opinións e á investigación do contorno social. O currículo inclúe especificamente o **papel e a influencia dos medios de comunicación** como unha das cuestións sociais propostas para 5.º curso. O currículo tamén anima expresamente o profesorado a desenvolver o pensamento racional e crítico formulando preguntas que requiran razoamento, investigando probas, analizando datos que apoien ou cuestionen conclusións e considerando distintas interpretacións. É importante salientar que **o alumnado non interactúa directamente cun sistema de IA durante a sesión**. O docente manexa a ferramenta de IA e presenta á clase resultados seleccionados. O papel do alumnado é observar, preguntar, comparar e avaliar o contido.

Programación da sesión

Fase	Tempo	Actividade
Introdución	10 min	O docente mostra dúas ou tres imaxes ou textos breves relacionados cunha situación coñecida. Cada alumno decide individualmente: *Isto é real? Como o sabes?*
Presentación	15 min	O docente presenta a IA cunha linguaxe axeitada á idade: que pode facer a IA xenerativa e por que o contido xerado por IA pode parecer convincente.
Demostración	15 min	O docente usa en directo unha ferramenta de IA para xerar unha imaxe ou un texto breve a partir dunha instrución sinxela. O alumnado observa a rapidez con que se pode crear o contido e comenta o que produce realmente a IA.
Investigación	30 min	Os grupos reciben varios exemplos de información/contidos. Usan unha lista de verificación e deciden en que confiarían, que cuestionarían e que comprobarían máis a fondo.
Reflexión	20 min	Debate con toda a clase: *Podemos confiar nunha imaxe só porque parece real? E nun texto? Quen é responsable se creamos ou difundimos información falsa?*

Preguntas guía:

O alumnado traballa as seguintes situacións xunto co docente. A IA manéxaa unicamente o docente.

1. Rolda 1 — PARAR: Non o creas de inmediato

O docente mostra ao alumnado unha imaxe xerada por IA dunha situación coñecida; por exemplo, unha fotografía aparentemente realista dun suceso insólito en Eslovenia.

1. Antes de revelar nada, o alumnado responde:
    1. Parece real esta imaxe?
    2. Que che fai pensalo?
    3. Que detalles a fan parecer crible?
    4. Hai algo que pareza estraño?
2. O docente revela que a imaxe foi xerada con IA e explica brevemente como pode a IA xenerativa crear imaxes de aspecto realista.
    1. Que nos fixo crer que a imaxe era real?
    2. Buscamos probas, ou simplemente confiamos no que vimos?
    3. Podería alguén usar unha imaxe así para enganar outras persoas?

Diagnosticar: O alumnado identifica a diferenza entre **«Isto parece real»** e **«Teño probas de que isto é real».**

Idea clave: Unha aparencia realista non é proba de que algo sexa verdadeiro.

---

2. Rolda 2 — PREGUNTAR: Quen o creou e por que?

O docente presenta un breve **texto xerado por IA con formato de noticia.** Por exemplo, o docente pídelle a un sistema de IA que redacte un artigo breve sobre un suceso imaxinario nun centro escolar esloveno.

1. O alumnado non interactúa coa IA. En cambio, analiza os seus resultados.
    1. Quen escribiu ou creou isto?
    2. De onde procede supostamente a información?
    3. Indica o texto algunha fonte?
    4. Achega probas?
    5. Podemos verificar a información?
    6. Por que podería alguén querer publicar unha información así?
    7. Soa o texto seguro aínda que non sabemos se é verdade?
2. O alumnado descobre que un texto pode soar seguro, informativo e convincente e, aínda así, carecer dunha fonte fiable ou de probas.

Idea clave: Unha resposta que soa segura non é necesariamente unha resposta correcta.

---

3. Rolda 3 — COMPROBAR E COMPARAR: Imos verificalo

O docente presenta unha afirmación ficticia: **«En Eslovenia introduciuse unha nova norma: o alumnado xa non pode usar o teléfono móbil os sábados.»**

A afirmación é deliberadamente sinxela e o bastante plausible para que o alumnado se pregunte como a comprobaría.

1. Ao alumnado **non** se lle pide simplemente que responda «verdadeiro» ou «falso». En cambio, ten que deseñar **unha estratexia de verificación.**
    1. Onde comprobarías esta información?
    2. A quen lle poderías preguntar?
    3. Confiarías nunha publicación nas redes sociais?
    4. Comprobarías unha soa fonte ou varias?
    5. Que contaría como unha boa proba?
    6. En que fonte confiarías máis?
    7. Que che faría cambiar de opinión?
2. A continuación, o docente mostra como se podería comprobar a afirmación usando distintos tipos de fontes.

O alumnado recoñece que comprobar a información é un proceso e non simplemente decidir se algo «parece verdade».

---

4. Rolda opcional — IA fronte a persoas

1. O docente pregúntalle a un sistema de IA: **«Por que é importante conservar o patrimonio cultural?»** - A IA xera unha resposta breve.
2. Despois, o alumnado elabora de forma autónoma **a súa propia resposta sen IA.**
3. A clase compara as dúas.
    1. Que respondeu ben a IA?
    2. Que falta?
    3. Está a IA dando información, unha opinión ou ambas as cousas?
    4. Coñece a IA o noso contorno local tan ben coma nós?
    5. Que resposta sería máis útil para presentar o noso patrimonio cultural local?
    6. Pode unha resposta xerada por IA substituír o noso propio pensamento?

Isto conecta coa importancia que o currículo lle dá ao patrimonio cultural, á comprensión do pasado e do presente por parte do alumnado e á súa capacidade para explicar e xustificar os seus propios puntos de vista.

Actividade final: crear unha norma de aula

Ao final da sesión, o docente e o alumnado elaboran conxuntamente un cartel sinxelo para a aula:

5 PREGUNTAS ANTES DE COMPARTIR

- **PARAR**
  - Teño que crer isto de inmediato?
- **PREGUNTAR**
  - Quen creou ou publicou isto?
- **COMPROBAR**
  - Onde podo verificar a información?
- **COMPARAR**
  - Din o mesmo outras fontes fiables?
- **DECIDIR**
  - Teño probas suficientes para crelo ou compartilo?

O cartel convértese no principal resultado práctico da sesión.

Pregunta final: Se un ordenador pode crear unha imaxe ou un texto que parece completamente real, que debemos facer antes de crelo ou compartilo con outras persoas?

Materiais

- Un ordenador e un proxector para o docente;
- acceso a unha ferramenta de LLM/IA manexada polo docente;
- 2–3 imaxes e textos xerados por IA preparados previamente;
- varios exemplos de información real e ficticia;
- unha ficha PARAR → PREGUNTAR → COMPROBAR → COMPARAR → DECIDIR;
- distintas fontes que o alumnado pode usar para a verificación;
- un encerado ou cartel para elaborar a norma de clase «5 preguntas antes de compartir».

O papel do docente e o papel do alumnado

Un principio central do deseño desta sesión é que **o uso da IA está dirixido polo docente**.

Docente	Alumnado
Manexa a ferramenta de IA.	Observa os resultados da IA.
Crea exemplos seleccionados.	Fai preguntas sobre o contido.
Mostra como xera a IA textos/imaxes.	Identifica razóns para confiar na información ou para cuestionala.
Achega exemplos e contraexemplos.	Compara distintas fontes.
Modela estratexias de verificación.	Desenvolve a súa propia estratexia de verificación.
Guía o debate.	Explica e xustifica as súas conclusións.
Fai visibles as limitacións da IA.	Reflexiona sobre a difusión responsable da información.

Polo tanto, o alumnado aprende *sobre as capacidades, as limitacións e as consecuencias sociais* da IA sen necesidade de ter acceso propio a un sistema de IA.

Revision #4
Created 2026-10-20 07:19:17 UTC by Flavia
Updated 2026-10-29 14:15:25 UTC by Jannik