



CEIP EL SOL

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO HERRAMIENTA DE APOYO AL PROFESORADO Y AL APRENDIZAJE

Dossier-guía del seminario de formación del profesorado



Curso académico **2025–2026**

Seminario de formación del profesorado



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN
2. PROCESO DE TRABAJO DESARROLLADO DURANTE EL SEMINARIO
 - 2.1. Enfoque metodológico del seminario
 - 2.2. Fases del proceso de trabajo
 - 2.3. Productos generados durante el seminario
3. HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL EXPLORADAS Y APLICACIONES PEDAGÓGICAS
4. EJEMPLOS DE PROMPTS UTILIZADOS Y TRABAJO DURANTE EL SEMINARIO
 - 4.1. Orientaciones para la formulación de prompts
 - 4.2. Prompts generales y prompts empleados en conversaciones durante el seminario
 - 4.2.1. Prompts generales
 - 4.2.2. Ejemplos de prompts empleados en las conversaciones
 - 4.3. Creación de recursos mediante la combinación de varias herramientas de IA
 - 4.4. Aprendizajes derivados del uso de prompts
 - 4.5. Uso de configuraciones avanzadas de instrucciones (GPTs y Gems)
5. BANCO DE RECURSOS EDUCATIVOS CREADOS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL.
 - 5.1. Finalidad del banco de recursos
 - 5.2. Origen y elaboración de los recursos
 - 5.3. Tipología de recursos incluidos
 - 5.4. El banco de recursos como eje de la aplicación en el aula
 - 5.4.1. Organización, acceso y uso del banco de recursos
 - 5.4.2. Propuestas de aplicación a partir de los recursos elaborados
 - 5.5. Organización, acceso y uso del banco de recursos
 - 5.6. Propuestas de aplicación a partir de los recursos elaborados
6. REFLEXIÓN COLECTIVA SOBRE LOS BENEFICIOS, LIMITACIONES Y DILEMAS ÉTICOS DEL USO DE LA IA
 - 6.1. Beneficios percibidos en el uso de la IA en el ámbito educativo
 - 6.2. Limitaciones y dificultades detectadas durante su uso
 - 6.3. Dilemas éticos asociados al uso de la IA en el aula
 - 6.4. El papel del docente ante el uso de la IA
 - 6.5. Reflexión abierta y líneas de continuidad



1. INTRODUCCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

La incorporación de la Inteligencia Artificial en el ámbito educativo plantea nuevos retos y oportunidades para el profesorado y para los procesos de enseñanza y aprendizaje. En un contexto en el que estas herramientas comienzan a formar parte del día a día educativo, se hace necesario generar espacios de formación que permitan al profesorado aproximarse a la IA desde una perspectiva pedagógica, crítica y responsable.

El seminario **“La Inteligencia Artificial como herramienta de apoyo al profesorado y al aprendizaje”**, desarrollado en el CEIP El Sol durante el curso académico 2025–2026, surge como una respuesta a esta necesidad. Su finalidad principal ha sido ofrecer al profesorado un espacio de aprendizaje compartido en el que explorar el potencial de la Inteligencia Artificial como recurso de apoyo a la labor docente, manteniendo siempre el papel del docente como mediador, diseñador y guía del proceso educativo.

A lo largo del seminario, el profesorado participante ha combinado la formación recibida a través de ponencias con el aprendizaje entre iguales y, especialmente, con un trabajo práctico continuado basado en el uso directo de herramientas de Inteligencia Artificial. Este enfoque ha permitido comprender no solo las posibilidades de la IA, sino también sus limitaciones y las implicaciones éticas asociadas a su uso en el aula.

El presente dossier-guía recoge de forma estructurada el trabajo desarrollado durante el seminario y los principales productos generados: el proceso seguido, las herramientas de IA exploradas, ejemplos de prompts utilizados, un banco de recursos educativos creados con IA, la reflexión colectiva sobre los beneficios, limitaciones y dilemas éticos detectados, así como propuestas de aplicación en el aula.

Este documento no se concibe como un manual cerrado ni como un catálogo de herramientas, sino como una guía práctica y flexible que pretende servir de apoyo al profesorado interesado en integrar la Inteligencia Artificial en su práctica docente de manera consciente, reflexiva y adaptada a su contexto educativo. Asimismo, se plantea como un recurso vivo, susceptible de ser ampliado y revisado a partir de la experiencia en el aula y de la evolución de las propias herramientas de IA.



2. PROCESO DE TRABAJO DESARROLLADO

2.1. Enfoque metodológico del seminario

El seminario se ha desarrollado a partir de un enfoque metodológico mixto, combinando la formación recibida a través de ponencias, el aprendizaje entre iguales y, de manera especialmente significativa, un trabajo práctico continuado orientado a la aplicación real de la Inteligencia Artificial en el aula.

Por un lado, se han llevado a cabo ponencias formativas en las que se ha presentado el uso de la Inteligencia Artificial en el ámbito educativo, abordando tanto sus posibilidades pedagógicas como los aspectos clave para un uso responsable en el contexto escolar. Estas sesiones han proporcionado el marco teórico inicial y los conocimientos necesarios para comprender el funcionamiento de la IA y servir como punto de partida común para el profesorado participante.

Por otro lado, algunos docentes del propio seminario han compartido herramientas de Inteligencia Artificial que ya conocían o utilizaban en su práctica profesional, lo que ha permitido ampliar el repertorio de recursos analizados y favorecer el intercambio de experiencias y el aprendizaje colaborativo entre iguales.

A partir de la información obtenida en las ponencias y de las herramientas compartidas, el profesorado ha trabajado tanto de forma grupal como individual en la creación de materiales didácticos, el diseño de actividades y el análisis de las distintas herramientas de IA. Este trabajo práctico se ha basado en el uso directo de las herramientas, en el análisis de los resultados obtenidos y en la reformulación progresiva de los prompts y de las instrucciones proporcionadas, con el fin de mejorar las respuestas generadas y adecuarlas a las necesidades educativas del aula.

Todo el proceso ha favorecido la puesta en común de experiencias, la reflexión conjunta sobre las dificultades encontradas y el análisis de cómo integrar la Inteligencia Artificial de manera efectiva y responsable en el aula, atendiendo a los distintos contextos educativos.

2.2. Fases del proceso de trabajo

El desarrollo del seminario se ha organizado en diferentes fases que han permitido avanzar de forma progresiva desde la formación inicial hasta la elaboración de propuestas concretas de aplicación en el aula.

Fase 1. Formación inicial y aproximación a la IA educativa

En una primera fase, el profesorado participante recibió formación a través de distintas ponencias centradas en la Inteligencia Artificial aplicada a la educación. Estas sesiones permitieron adquirir una visión general sobre el funcionamiento de la IA, conocer sus principales posibilidades pedagógicas y reflexionar sobre los aspectos fundamentales para un uso responsable en el aula.



Asimismo, durante esta fase se compartieron distintas herramientas de Inteligencia Artificial conocidas por algunos docentes del grupo, lo que contribuyó a ampliar el conocimiento colectivo.

Fase 2. Exploración guiada de herramientas de IA

En una segunda fase, el trabajo se centró en la exploración de las distintas herramientas de Inteligencia Artificial presentadas. El profesorado comenzó a utilizar estas herramientas de manera práctica, analizando sus funciones, sus posibilidades educativas y sus limitaciones, siempre desde una perspectiva docente y orientada a la realidad del aula.

Esta exploración inicial permitió identificar aquellas herramientas con mayor potencial educativo y sentó las bases para un trabajo más profundo y aplicado.

Fase 3. Creación de materiales y análisis de resultados

La tercera fase estuvo marcada por un trabajo eminentemente práctico. El profesorado trabajó tanto de forma individual como colaborativa en la creación de materiales didácticos y en el diseño de actividades educativas mediante el uso de herramientas de IA.

Durante este proceso, se analizaron los resultados generados por las herramientas y se ajustaron progresivamente los prompts y las instrucciones proporcionadas, con el objetivo de mejorar la calidad de los recursos creados y adecuarlos a las necesidades del alumnado y a los distintos contextos educativos.

Fase 4. Puesta en común y reflexión pedagógica

En esta fase se realizó una puesta en común del trabajo desarrollado, compartiendo los materiales creados, las dificultades encontradas y las soluciones adoptadas. Este intercambio permitió enriquecer el aprendizaje colectivo y reflexionar de manera crítica sobre las ventajas, limitaciones y posibles riesgos del uso de la Inteligencia Artificial en el ámbito educativo.

Las reflexiones surgidas en esta fase sirvieron de base para el análisis posterior de los beneficios, las limitaciones y los dilemas éticos asociados al uso de la IA en el aula.

2.3. Productos generados durante el seminario

El proceso de trabajo desarrollado a lo largo del seminario ha dado lugar a la creación de distintos productos educativos, fruto de la experimentación práctica del profesorado con herramientas de Inteligencia Artificial y de la reflexión pedagógica compartida.

Entre los principales productos generados se encuentran:



- Una **presentación colaborativa** elaborada en Canva **que recoge el análisis de las herramientas de Inteligencia Artificial** exploradas, incluyendo su categorización, funciones principales, aplicaciones pedagógicas, valoración docente, ventajas e inconvenientes, así como ejemplos prácticos de recursos creados.
- Un **conjunto de prompts** diseñados y utilizados por el profesorado para la creación, adaptación y mejora de materiales didácticos mediante el uso de IA.
- Un **banco de recursos educativos creados con Inteligencia Artificial**, organizado como repositorio de materiales reutilizables y adaptables a distintos niveles educativos y áreas curriculares.
- El **presente dossier-guía docente**, que sistematiza el proceso de trabajo, las herramientas analizadas y las conclusiones extraídas durante el seminario.

Estos productos constituyen la evidencia del trabajo realizado y tienen como finalidad facilitar la transferencia de los aprendizajes adquiridos a la práctica educativa habitual del profesorado.

3. HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL EXPLORADAS Y APLICACIONES PEDAGÓGICAS

El trabajo de análisis y exploración de herramientas de Inteligencia Artificial realizado durante el seminario se recoge de forma estructurada en una presentación colaborativa elaborada en Canva, que constituye uno de los principales productos del proceso formativo.

Esta presentación ha sido utilizada como soporte común de trabajo a lo largo del seminario y recoge las distintas herramientas de IA exploradas por el profesorado, organizadas en fichas que incluyen su categorización, funciones principales, posibles aplicaciones pedagógicas, valoración docente, ventajas e inconvenientes, así como ejemplos prácticos de recursos creados durante las sesiones de trabajo.

El objetivo de este recurso es ofrecer al profesorado una visión clara, práctica y contextualizada de las herramientas de Inteligencia Artificial analizadas, facilitando su comprensión y favoreciendo una posible transferencia a la práctica docente

PRESENTACIÓN COMPLETA

El contenido recogido en esta presentación sirve de base para el desarrollo de otros apartados del presente dossier, como los ejemplos de prompts utilizados por el profesorado, el banco de recursos educativos creados con IA y las propuestas de aplicación en el aula.



4. EJEMPLOS DE PROMPTS UTILIZADOS Y TRABAJO DURANTE EL SEMINARIO

4.1. Orientaciones para la formulación de prompts

Durante el seminario, la ponente ofreció una serie de orientaciones prácticas para la formulación y ajuste de prompts, que sirvieron como base para el trabajo posterior del profesorado con herramientas de Inteligencia Artificial. Estas pautas permitieron comprender que la calidad de los resultados generados por la IA depende en gran medida de cómo se estructuran las instrucciones proporcionadas.

A la hora de utilizar la Inteligencia Artificial, se destacó la necesidad de:

1. **Definir el rol de nuestro asistente:** ¿Qué características tiene? ¿En qué es experto?
2. **Darle contexto:** ¿Para quién es el trabajo? ¿Quién lo va a usar? ¿Cómo se va a utilizar? ¿Dónde?
3. **Concretar las acciones y el formato:** ¿Qué necesitamos que haga? ¿En qué formato queremos el resultado?

Ejemplos:

“Actúa como especialista en evaluación formativa. Estás diseñando una rúbrica para evaluar una presentación oral de alumnado de 10 años. Crea una rúbrica con 3 criterios y 4 niveles de logro, con descriptores claros y comprensibles para estudiantes.”

“Actúa como pedagogo experto en metacognición. Estás cerrando una unidad didáctica sobre energía en sexto de primaria. Redacta 5 preguntas metacognitivas que inviten al alumnado a reflexionar sobre lo que ha aprendido, lo que le ha costado más y cómo podría aplicar lo aprendido fuera del aula.”

Este tipo de ejemplos permitió al profesorado comprender cómo la definición del rol, el contexto y las acciones a realizar influyen directamente en la calidad y adecuación de los resultados generados por la Inteligencia Artificial.



4.2. Prompts generales y prompts empleados en conversaciones durante el seminario

4.2.1. Prompts generales

- Elaborar cuentos educativos

PRIMER PROMPT para definir los roles:

Quiero que actúes como una [escribe aquí el rol principal (maestra de infantil y primaria, profesora de secundaria y bachillerato, etc.)], doctora en educación, pedagoga, experta en metodologías activas y en literatura infantil. Autora de cuentos didácticos y educativos. Experta en didáctica de Ciencias Naturales y Experimentales.

SEGUNDO PROMPT - Contexto y acciones:

Me gustaría que redactaras un cuento didáctico para alumnado de [curso y nivel educativo de tu alumnado] para trabajar ["tu criterio de evaluación y saberes básicos"]

Prompt original elaborado por César Poyatos Dorado (@cpoyatos)

- Elaborar juegos de cartas

PRIMER PROMPT para definir los roles:

Quiero que actúes como una [escribe aquí el rol principal (maestra de infantil y primaria, profesora de secundaria y bachillerato, etc.)], doctora en educación, pedagoga, experta en metodologías activas y lúdicas, en aprendizaje basado en juegos, en gamificación y en el diseño de juegos, materiales y recursos didácticos. Experta en didáctica de [escribe aquí la o las asignaturas de tu situación de aprendizaje]

SEGUNDO PROMPT - Contexto y acciones:

Me gustaría que diseñaras un juego de cartas sobre [contenido curricular a trabajar], para alumnado de [curso y nivel educativo de tu alumnado]

TERCER PROMPT - Contexto y acciones:

Puedes pedir al ChatGPT que te desarrolle el contenido de tus cartas. En nuestro ejemplo, el PROMPT sería: ¿Puedes proponerme 6 oficios con sus correspondientes descripciones y herramientas?

Prompt original elaborado por César Poyatos Dorado (@cpoyatos)

- Elaborar rúbricas

PRIMER PROMPT para definir los roles:

Quiero que actúes como una [escribe aquí el rol principal (maestra de infantil y primaria, profesora de secundaria y bachillerato, etc.)], doctora en educación, pedagoga, experta en metodologías activas, en TIC, en evaluación competencial, en herramientas e



instrumentos de evaluación. Experta en didáctica de [escribe aquí la o las asignaturas de tu situación de aprendizaje]

SEGUNDO PROMPT - Contexto y acciones:

Diseña una rúbrica de en formato tabla para la evidencia de aprendizaje [tu evidencia], que evalúe los criterios de evaluación ["tus criterios"], para alumnado de [curso y nivel educativo de tu alumnado]. Añade cuatro niveles y sus correspondientes descriptores.

Prompt original elaborado por César Poyatos Dorado (@cpoyatos)

Ideas de enseñanza

- ¿Podrías sugerirme algunos juegos o actividades para ayudar a los estudiantes de [insertar nivel escolar] a aprender [insertar tema]? Estoy planeando una lección sobre [insertar tema específico] para estudiantes de [insertar nivel escolar].

Prompt original elaborado por Kumubox.

- ¿Cuáles son algunas formas efectivas de diferenciar la instrucción para estudiantes con necesidades de aprendizaje diversas?

Prompt original elaborado por Kumubox.

Feedback y reflexión

- Necesito brindar retroalimentación sobre el ensayo de un estudiante de [insertar nivel escolar] sobre [insertar tema]. ¿Puedes sugerirme comentarios específicos que destaquen sus fortalezas y áreas de mejora?

Prompt original elaborado por Kumubox.

- Tengo un estudiante de [insertar nivel escolar] que tiene dificultades con [insertar habilidad específica, por ejemplo, organización, manejo del tiempo, pensamiento crítico]. ¿Puedes proporcionar un comentario para la tarjeta de calificaciones que aborde esta preocupación y, al mismo tiempo, ofrezca aliento y apoyo?

Prompt original elaborado por Kumubox.



4.3. Ejemplos de prompts empleados en las conversaciones

A partir de los prompts generales y de las orientaciones recibidas, el profesorado participante elaboró y utilizó sus propios prompts para la creación de recursos educativos. Este proceso no se limitó a la redacción de una única instrucción, sino que se desarrolló mediante conversaciones progresivas con la Inteligencia Artificial, en las que se analizaron los resultados obtenidos y se ajustaron las indicaciones proporcionadas.

Durante estas interacciones, el profesorado reformuló prompts, añadió nuevos contextos, precisó el formato de los recursos y ajustó el nivel educativo, con el objetivo de mejorar la calidad y adecuación de los materiales generados. Este trabajo permitió comprender la importancia del diálogo con la IA como parte del proceso de creación y revisión de recursos educativos.

Los prompts y conversaciones recogidos en este apartado reflejan el uso real de la Inteligencia Artificial por parte del profesorado durante el seminario y constituyen ejemplos prácticos de cómo integrar estas herramientas en la elaboración de materiales didácticos.

- Ficha pre-lector

Herramienta: Gemini

PROMPT 1: FICHA PRELECTOR 1: “ESCUCHAMOS Y APRENDEMOS”: necesito para mis alumnos de 4º de primaria una ficha para un niño que no sabe leer ni escribir, solo conoce unos pocos fonemas. haz una ficha con pictogramas para trabajar sílaba tónica y la escritura de objetos muy sencillos. conoce fonema m. p l. s n y poco mas. necesito que sean con dibujos – imagen.

PROMPT 2: FICHA PRELECTOR 2. “TRABAJAMOS CON LOS ECOSISTEMAS”: puedes facilitarme otra con los siguientes conceptos: ecosistema acuático agua salada, agua dulce, ecosistema, rio, laguna, costa y mar adentro. que permita separar en sílabas por parte del alumno y rodear sílaba tónica. en otro apartado los conceptos a trabajar: ecosistema terrestre, temperatura, humedad, relieve, suelo. tras varios intentos dándole pautas de quita y coloca dibujos y palabras y su respectiva separación en sílabas conseguimos el resultado final.

PROMPT 3: FICHA PRELECTOR 3 “SÍLABA TÓNICA”: En la misma línea que las anteriores puedes elaborar una ficha con 9 imágenes y su respectiva separación de la palabra en sílaba. las palabras a añadir serían: lana, lima, malo, maleta, lata, lobo, pelota, teléfono,



paloma. por favor dibújos sencillos, claros. no repitas nada. en cada viñeta con su palabra separada en sílabas.

DIÁLOGO CON IA PARA MEJORAR PRODUCTO RESULTANTE

- Me has repetido dibujos y palabras. sustituye un lobo por un dibujo de pato y su correspondiente separación de la palabra en sílabas. . quita una pelota por pelo, dibujo de una melena o cabeza con pelo largo y una de las latas por taza. todos los demás los mantienes.
- Quiero esta misma ficha que me has generado en esta última fase, mantén los dibujos y las palabras de lana, lima, malo, maleta, taza, paloma. las que has duplicado, mantiene solo una, es decir de dos teléfonos deja uno y el otro lo sustituye por pelota, una sola pelota. de los dos patos dejas uno y el otro lo sustituyes por lata, solo la pones una vez. y de los dos dibujos con la sílaba pelo dejas la imagen que está de frente y la otra imagen que está vista por detrás la quitas y colocas la imagen de una luna. es decir las palabras con sus dibujos respectivos y solo una vez serán: lana, lima, malo, maleta, taza, pato, pelo, teléfono, lata, luna y paloma. . no quiero dibujos repetido ni palabras repetidas.
- Todavía no es lo requerido. solo tienes un error, dónde pelota has puesto pelo, sustituye la palabra del dibujo de la pelota por su palabra correcta que es: pelota, todo lo demás lo mantienes.
- No es lo deseado, sigues repitiendo palabras en imágenes distintas. dónde la imagen de la cabeza hay que poner pelo todo lo demás lo mantienes. tras varios intentos indicando que quite, que ponga, que cambie se consiguió medianamente elaborar la ficha que puede mejorarse.

- Cuento sílaba tónica 4º Primaria

Herramienta GEMINI GEMS STORYBOOK

PROMPT: “Quiero un cuento pequeño, que trabaje la sílaba tónica y clasificación de las palabras según la sílaba tónica en agudas, llanas y esdrújulas. El contenido es para niños de 4º de primaria, es decir 9 años. Es importante que introduces ejemplos claros y sencillos. Los protagonistas podrían ser tres, atendiendo a su clasificación en (agudas, llanas y esdrújulas). Procurar que no sea muy extenso.”

- Creación de la canción de las provincias

Herramienta: SUNO

PROMPT: “Realízame una canción con las provincias de España para niños de quinto de primaria.”



- **Tarjetas campo léxico 4º adaptado**

Herramienta GEMINI

PROMPT: Elabora una imagen tipo póster del campo lexico deportes: baloncesto, árbitro y canasta. Sin añadir nada más. En el caso de que a veces añade, acompaña la imagen con subtítulos o frases, se le dice que genere la imagen anterior quitando lo que no queremos o ha puesto mal, así con cada una de las imágenes póster generadas.

- **Cuentos para 3 y 4 años**

Herramienta GEMINI- GEMS-STORYBOOK:

PROMPT: *“Picozapato aprende a respirar”* Como experta en literatura infantil escribe un cuento sobre una cigüeña que se llama Picozapato. Quiero que cuentes su historia. Ella es una cigüeña muy nerviosa, no para quieta ni un momento, y eso altera a los demás. Además, suele portarse regular. Quiero que aprenda como estar tranquila y además se trabajen valores como la amistad, no pelearse, tratarse bien. Está dirigido a un grupo de 3 años.

PROMPT: *“Camarón, Quisquilla y la piedra de los destellos”* como experto en literatura infantil quiero que crees un cuento sobre dos flamencos, uno grande que se llama Camarón y otro pequeño que se llama Quisquilla. Quisquilla lleva un gorro de aviador y es sordo por lo que hay que comunicarse con él en lengua de signos. Camarón cuida mucho de él. Quiero que el cuento hable de su historia y trate los valores de inclusión y amistad. Va dirigido a niños de 3 años.

- **Vídeo explicativo matemáticas 2º EP**

Herramienta: NotebookLM

PROMPT: Actúa como experto en docencia y pedagogía. Haz un vídeo sobre el tema 3, que incluye los siguientes contenidos: restas llevando, centenas, decenas y unidades, instrumentos y unidades de medida y la capacidad (el litro). Usa lenguaje sencillo para alumnos de 2º de primaria.

Infografía tema 4 “Los Ecosistemas: nuestro planeta, nuestra responsabilidad guía protección”.



- **Infografía Ecosistemas**

Herramienta: NotebookLM

Previamente usada como fuente el apartado del tema 4 del libro del profesor.

PROMPT: pedido que realice una infografía, utilizando los distintos apartados del tema, que utilice un lenguaje sencillo, con poco texto, muy visual y utilizando colores claros.

- **Vídeo explicativo del Ocio en el siglo XIX para Sociales, 6º Primaria.**

Herramienta: NotebookLM

Previamente se ha subido como fuente el libro del profesor y una presentación realizada para explicar el tema.

PROMPT: (petición personalizada): “Realiza un vídeo explicativo resumen del ocio y cultura del siglo XIX. Debe incluir referencias a la escuela pública, los periódicos y revistas, el ocio popular (la zarzuela, el fútbol, el cine con los hermanos Lumiere...) y los distintos movimientos culturales poniendo ejemplos visuales de ellos. “

- **Vídeo explicativo matemáticas división dos cifras en el divisor**

Herramienta: NotebookLM

Previamente subidos apuntes elaborado con información sacada de google.

PROMPT: Realiza una presentación con lenguaje sencillo, grafico, para niños 9 años que recoja paso por paso como hacer una división.

Posteriormente se ha subido como fuente dicha presentación.

PROMPT: realiza un resumen de video a partir de esa fuente con la petición personalizada de que utilice dicha fuente utilizando un lenguaje sencillo para niños de 4º primaria y muy visual.

- **Presentación proporcionalidad, Matemáticas, 6º Primaria.**

Herramienta: NotebookLM

Previamente se ha subido como fuente el libro del profesor, apuntes manuscritos y algún vídeo de Youtube.

PROMPT: “hazme una presentación con lenguaje claro y sencillo. Es para que lo usen de apuntes alumnos de 10 años. Primero explica el concepto y después pon un ejemplo”.



- **Presentación las fuerzas y máquinas naturales 4º Primaria**

Herramienta: NotebookLM

Previamente subida como fuente el tema 5 del libro del profesor como fuente

PROMPT: “Realiza una presentación con la fuente subida”. Generó una y sobre esa le pedí que mantuviese el contenido, pero que fuese más visual y con dibujos-imágenes para niños de 9 años.

- **Aplicación de movimiento para pausas activas infantil**

Herramienta: GEMS-ASISTENTE DE PROGRAMACIÓN)

PROMPT: “Actúa como un desarrollador Senior experto en EdTech y diseño UX para la primera infancia (niños de 3 a 5 años). Crea una aplicación interactiva de "Pausas Activas" en un único archivo HTML autocontenido (CSS con Tailwind y JavaScript incluidos).”

REQUISITOS DE DISEÑO (UI/UX)

- **Estética:** Fondo amarillo vibrante, bordes muy redondeados (tipo burbuja) y un contenedor central blanco con borde rojo grueso.
- **Accesibilidad:** Todos los textos deben estar en MAYÚSCULAS. Usa una fuente amigable (ej. Fredoka One).
- **Escalabilidad Total:** Utiliza clamp() en CSS para que textos y emojis ocupen proporcionalmente el espacio disponible. La app debe ocupar el 100% del alto y ancho de la pantalla (100vh/100vw) sin permitir scroll, asegurando que todos los elementos sean visibles en pizarras digitales.
- **Elementos:** Emojis gigantes como guía visual principal para niños que no saben leer.

REQUISITOS FUNCIONALES

- **Sistema de Ruleta:** Un botón gigante de "GIRAR". Al pulsarlo, debe haber una animación de cambio aleatorio de emojis durante 1.5 segundos con un efecto de sonido de "clic" sintético (usando Web Audio API).
- **Actividades:** Una lista de 10 animales con instrucciones físicas (ej: Rana = saltar, Serpiente = reptar).
- **Temporizador:** Cada actividad dura 20 segundos. Incluye una barra de progreso visual que cambie de verde a rojo y parpadee en los últimos 5 segundos.
- **Pantalla Completa:** Implementa una función que solicite el modo pantalla completa al interactuar con el primer botón de giro para una experiencia inmersiva.
- **Flujo de Usuario:** Ruleta -> Actividad (20s) -> Pantalla de felicitación con refuerzo positivo -> Botón para volver a empezar.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- Usa Tailwind CSS para el layout.
- Maneja errores de autoplay de audio asegurando que el contexto de audio se inicie solo tras la interacción del usuario.
- El código debe ser modular para añadir fácilmente más animales en un array de objetos.
- Asegura que el contenedor principal use Flexbox para distribuir el espacio verticalmente sin desbordar la pantalla.

[ENLACE A LA APLICACIÓN](#)

- **Cuento: El patito sordo para EBO**

Herramienta 1: CHAT GPT

PROMPT: cómic infantil, página 1, varias viñetas, mamá pata amarilla sentada en un nido de paja, huevos abriéndose, nacen patitos amarillos pequeños, uno de los patitos está un poco apartado y no reacciona al sonido, granja soleada al fondo, estilo tierno, colores suaves, línea clara, para público infantil, sin texto en la imagen”

[ENLACE AL CÓMIC](#)

Herramienta 2: GEMINI Storybook

PROMPT: Comic "El patito sordo" 10 páginas Nivel 1º primaria . Lectura fácil con estructuras sencillas para alumnos sordos.

[ENLACE AL CÓMIC](#)

- **Video explicativo sobre convivencia “Albergue en el Escorial”**

Herramienta: NOTEBOOKLM

PROMPT: video explicativo, infografía para alumnos de EBO C y D (aulas de educación especial)

[ENLACE AL VÍDEO](#)

- **Vídeo explicativo sobre la Edad Media para niños de 5 años**

Herramienta: NoteboolLM

Fuentes: información de videos de Youtube



PROMPT: crea un vídeo explicativo para niños de 5 años. Que tenga un estilo infantil y use un vocabulario sencillo para que lo comprendan niños de 5 años.

Al generarlo, aunque en general responde a lo que se ha pedido se encuentran algunos errores ortográficos.

- **Cuento separación: dos casas para Leo**

Herramienta: GEMINISTORYBOOKS

PROMPT: Eres un experto psicólogo, escritor e ilustrador de cuentos. Soy maestra de niños de 6 años. Los padres de uno de ellos se acaban de separar y el niño no lo lleva bien. Quiero un cuento sencillo con frases cortas y claras para trabajarlo.

[ENLACE AL CUENTO](#)

- **Cuento Mariquita**

Herramienta: GEMINI STORYBOOK

PROMPT: Quiero que actúes como una maestra de infantil y primaria, doctora en educación, pedagoga, experta en metodologías activas y en literatura infantil. Autora de cuentos didácticos y educativos. Experta en didáctica de Ciencias Naturales y Experimentales.

Me gustaría que redactaras un cuento didáctico para alumnado de 1º de educación primaria, teniendo en cuenta que en el aula hay 5 alumnos con discapacidad auditiva. Para trabajar el valor del respeto y la amistad. Quiero que sea un cuento sencillo con frases cortas y simples.

[ENLACE AL CUENTO](#)

- **Infografía plantas**

Herramienta: NotebookLM

Previamente añadida como fuente el libro del profesor.

PROMPT: Eres un experto pedagogo, maestro e ilustrador. Necesito una imagen visual que explique bien el tema de las plantas, las partes, lo que necesitan, etc. Tienes que tener en cuenta que es para niños de 6 años, por lo que tiene que ser muy clara y sencilla.

[ENLACE A LA INFOGRAFÍA](#)



- **Infografía decenas**

Herramienta: NotebookLM

Previamente añadida como fuente el libro del profesor.

PROMPT: Eres un maestro pedagogo de primero de Educación primaria con buenos conocimientos de elaboración de materiales visuales. Necesito que generes una infografía que explique de manera muy visual las unidades y decenas.

[ENLACE A LA INFOGRAFÍA](#)

- **Infografía sobre un cuento**

Herramienta: NotebookLM

Previamente añadida como el libro La Princesa y el guisante de Hans Christian Andersen.

PROMPT: Eres un experto escritor de cuentos, ilustrador y maestro pedagogo. Teniendo en cuenta el cuento de Andersen de “La princesa y el guisante” necesito la historia resumida de forma muy visual y explícita para niños de 6 años.

[ENLACE A LA INFOGRAFÍA](#)

- **Vídeo sobre un cuento**

Herramienta: NotebookLM

Previamente añadida como el libro La Princesa y el guisante de Hans Christian Andersen.

PROMPT: Eres un experto maestro, pedagogo e ilustrador de cuentos. También tienes grandes conocimientos de Imagen y sonido así como de diseño gráfico. Necesito un video que resuma de manera muy visual la historia del cuento de Andersen “La princesa y el guisante”. Teniendo en cuenta que tanto las imágenes como el audio del video deben estar adaptadas a niños de 6 años.

[ENLACE AL CUENTO](#)

- **Aplicación cálculo mental**

Herramienta: Gemini (canvas)

PROMPT:

Eres un experto programador y maestro especialista en cálculo. Quiero que generes una aplicación de juego de cálculo mental para niños de 6 - 7 años. La aplicación debe tener varios niveles de dificultad: nivel 0 con operaciones con números hasta el 10, nivel 1 con números hasta el 20, nivel 2 hasta el 30, nivel 3 hasta el 50, nivel 4 hasta el 70, nivel 5 hasta el 99, nivel 6 hasta el 150 y nivel 7 hasta el 199.



Quiero que el número de sumas en cada nivel sea ilimitado. Me gustaría que añadas un botón donde poder terminar el juego cuando sea necesario y en ese momento el niño pueda ver las que ha acertado y las que ha fallado. Será adecuado que pueda verlo en un diagrama con dibujos llamativos y en color rojo los fallo y en verde los aciertos. El niño debe hacer un mínimo de 10 operaciones. Y si el número de aciertos es mayor al de errores quiero que salga una cara contenta saltando de alegría. Si el número de errores es mayor, aparece el mismo muñeco con cara triste y una lagrima. Quiero además que el diagrama que sale sea con estrellas en los y los errores sean círculos

Quiero que añadas un botón para salir del juego o para ir al menú principal por si necesito cambiar de nivel. Además en cada nivel me gustaría que pusieras a opción de elegir: sumas, restas o sumas y restas.

Cuando el alumno cometa un fallo el juego pasa a la siguiente operación y se cuenta como fallo. Más adelante puede volver a salir la misma operación para que intente solucionarla de nuevo, pero el niño no debe saber que esta repetida

En la opción de sumas y restas deben estar mezcladas ambas operaciones, apareciendo de forma alterna sumas y restas.

Quiero que la estética sea infantil y llamativa, con colores animados pero no demasiado agresivos. Que a los niños les resulte atrayente.

El feedback de cada operación debe aparecer a la derecha de la operación en el hueco que queda, teniendo en cuenta que la operación está en la parte de arriba centrada, de manera que no se desplace la operación y este en horizontal. Cuando el alumno acierta, aparece un pulgar hacia arriba con la palabra ¡BIEN!, y si falla un pulgar hacia abajo con un Ohhhh

Con el producto elaborado hicimos pequeños ajustes y el producto final ha sido el siguiente:

[ENLACE A LA APP](#)

4.4. Creación de recursos mediante la combinación de varias herramientas de IA

Durante el seminario, algunos docentes han ido un paso más allá en el uso de la Inteligencia Artificial, combinando distintas herramientas de IA en un mismo proceso de creación de recursos educativos. Este enfoque ha permitido aprovechar las fortalezas específicas de cada herramienta y obtener materiales más completos, ajustados y coherentes con los objetivos pedagógicos planteados.

El trabajo realizado no se ha limitado al uso puntual de una única herramienta, sino que ha implicado un proceso planificado en el que se han utilizado diferentes IAs para tareas complementarias, como la generación de ideas, la creación de contenidos, el diseño visual, la adaptación de materiales o la elaboración de instrumentos de evaluación.



Este apartado recoge algunos ejemplos representativos de estos procesos de trabajo, con el objetivo de visibilizar cómo la combinación de varias herramientas de IA puede enriquecer la práctica docente y servir de referencia para otros profesores.

- Villancico pirata

Previamente a lo que explico a continuación, que forma parte del producto final, probé con varias IA generadoras de videos, y ninguna de ellas elaboró nada que me pudiera resultar de utilidad, ya que eran videos muy cortos y poco explícitos o me daba error constantemente y no me generaban ningún video, lo cual generó una pérdida relevante de tiempo. Por este motivo, una vez descubrí la herramienta de Storybooks de Gemini, pude comenzar a elaborar el producto final utilizando diferentes herramientas y desistiendo de elaborar un video.

PASO 1: CREACIÓN DEL CUENTO

Herramienta: Gemini storybooks

PROMPT: Eres un experto ilustrador y escritor de cuentos infantiles. Quiero que generes un cuento para niños de 6 años. Que tenga frases muy cortas y sencillas. El cuento tiene que estar relacionado con la siguiente canción de la que voy a darte la letra:

Unos piratas con pata de palo buscan una isla, buscan un tesoro. Vienen grumetes son sus más bellos sueños “tierra a la vista” grita un loro bello. Las olas se funden con una bellas palmeras y en las aguas marinas se reflejan las estrellas. Extienden su mapa, siguen una estrella, el capitán manda, que icen las velas el timón da vueltas, la brújula espera, desde el catalejo, divisan la tierra. Las olas se funden con una bellas palmeras y en las aguas marinas se reflejan las estrellas anclan en la isla, bajan los piratas, descubre las huellas, llegan a una cueva. El niño divino con su garfio juega, / ellos le prometen paz y vida nueva. El mejor tesoro lo encontraron los piratas y al niño prometieron no volver a meter la pata.

Me genera el cuento: **“El tesoro del capitán Blas”**

Siguiente PROMPT:

El cuento me gusta, pero la letra de la canción habla de los grumetes que acompañan al capitán y no están en el cuento.

Me genera el cuento: **“El viaje DE LOS SUEÑOS DEL CAPITAN Beltrán”**

Una vez elaborado el cuento, quería imágenes un poco más explícitas y sencillas donde poder se pueda visualizar de forma clara la historia que cuenta el villancico.



PASO 2 : ELABORACIÓN DE IMÁGENES

Herramienta: CHAT GPT

PROMPT: CHAT GPT- Eres un experto ilustrador y en diseño gráfico. Quiero crear una serie de imágenes sobre una canción: el villancico de los piratas. Quiero hacer accesible la canción a un grupo de niños sordos. Quiero que los detalles se vean bien para que los alumnos sordos lo puedan entender.

ChatGPT me genera los prompts para usar en Gemini, para que genere las imágenes.

- Imagen 1: se ve un barco pirata navegando en un mar azul.
- Imagen 2: se ve la cubierta del barco. En la cubierta esta el capitán pirata que tiene una pata de palo y un loro rojo y verde en el hombro. El capitán junto con tres grumetes están mirando un mapa del tesoro que tiene el capitán en las manos. Los 4 miran el mapa con interés
- Imagen 3: De repente, el loro que está en hombro de capitán grita "¡Tierra a la vista!".
- Imagen 4: Se ve una isla a lo lejos, con palmeras balanceándose suavemente.
- Imagen 5: Aquí es donde podemos visualizar las olas fusionándose con la base de las palmeras en la orilla. El cielo empieza a oscurecer, y las primeras estrellas se reflejan en el agua tranquila del mar.
- Imagen 6: Volvemos al barco. El capitán señala el mapa y ordena a los piratas que suban las velas.
- Imagen 7: Se ve como los grumetes izan las velas del barco. El timón da vueltas porque lo gira uno de los grumetes y después se ve otro grumete que tiene una brújula en la mano. Otro pirata, con un catalejo, mira hacia el horizonte.
- Imagen 8: se ve al barco pirata llegando a la playa de una isla de aguas azules y arena blanca.
- Imagen 9: Los piratas tiran el ancla por la borda y luego se bajan del barco por una cuerda.
- Imagen 10: Después empiezan a caminar por la arena y miran al suelo. Ven unas huellas y empiezan a seguirlas. Las huellas llegan hasta una cueva oscura.
- Imagen 11: el capitán pirata con sus grumetes entran en la cueva con antorchas
- Imagen 12: dentro de la cueva se ve a los piratas que encuentran un bebe que lleva pañales y una camiseta. El bebe juega con un garfio de juguete y sonríe. Los piratas, al verlo, se miran sorprendidos y conmovidos. Le prometen una vida nueva, llena de paz.
- Imagen 13: Finalmente, se ve la imagen del niño rodeado de un tesoro de joyas y oro y los piratas le miran con cara sonriente. Los piratas se dan cuenta que el mejor tesoro era la paz y el amor. El sol sale, iluminando la escena y simbolizando su promesa de no "volver a meter la pata".

PASO 3: CREAR PRESENTACIÓN

Herramienta: Canva

Con las imágenes generadas por Gemini elaboramos una presentación de CANVA donde insertamos las imágenes, con la letra del villancico. Añadimos el audio.

[ENLACE A LA PRESENTACIÓN](#)



- Cuento La princesa y el guisante

PASO 1- CREACIÓN DEL CUENTO

Herramienta: Geministorybooks

PROMPT 1: Eres un experto escritor, ilustrador y pedagogo. Necesito el cuento de la princesa y el guisante de Andersen resumido y con frases cortas y sencillas para alumnos de 6 años. Quiero que las imágenes sean sencillas.

Me genera la historia: **“Olaya y el guisante mágico”**. (BANCO DE RECURSOS).

PROMPT 2: Me gustaría que las imágenes fueran un poco más infantiles y que no le cambies el título al cuento.

Me genera: **“La princesa y el guisante”**. (BANCO DE RECURSOS).

Las imágenes junto con el texto no me resultan lo suficientemente claras, por lo que recurro a Gemini para elaborar mejores imágenes.

PASO 2: CREACIÓN DE IMÁGENES

Herramienta: Gemini

PROMPT: Eres un experto ilustrador y profesional de la educación, la psicología y pedagogía. Tengo que contar el cuento de la princesa y el guisante a niños de 6 años. Me gustaría que generaras las imágenes necesarias para poder ilustrar y comprender el cuento de manera visual. Quiero que las imágenes sean claras y detalladas y tengan una estética infantil.

RESPUESTA

1. El Príncipe Triste Buscando una Princesa Podemos empezar con la imagen del príncipe en su castillo, mirando por la ventana con una expresión de anhelo. Detrás de él, quizás un mapa o un globo terráqueo para mostrar su búsqueda por el mundo.
2. La Tormenta y la Princesa Empapada Llegando al Castillo Aquí, una imagen dramática pero no aterradora. La princesa, con ropa bonita pero empapada y el pelo un poco revuelto, bajo una lluvia intensa, tocando a la puerta del castillo. Relámpagos estilizados y nubes oscuras al fondo.
3. La Reina Preparando la Cama con el Guisante Esta es clave. Podemos mostrar a la reina, con una expresión astuta pero amable, colocando el pequeño guisante bajo una pila de colchones altos y suaves. Los niños deben poder ver la montaña de camas

PROMPTS ADICIONALES

Añado los siguientes prompts para generar más imágenes:



- Me gustaría que añadieras el momento en el que entra al castillo empapada y la recibe la madre del príncipe y el príncipe, que se queda asombrado cuando la ve.
- Me puedes generar una imagen en la que se vea solo a la reina en plano corto, con cara pensativa y con un guisante en la mano.
- Necesito una imagen en la que sea vea a la princesa subiendo por una escalera la torre de colchones que le había preparado la reina.
- También me gustaría que añadieras el momento en el que la princesa se despierta y habla con la madre del príncipe, quejándose de haber dormido mal porque algo le hacía daño.
- Perfecto! Añade también el momento en que la madre del príncipe le cuenta la verdad sobre el guisante y se lo muestra.
- Muy bien! Y añade también cuando el príncipe y la princesa se casan. Se ve a los dos el día de la boda mirándose con amor.
- Necesito que me generes la portada del cuento con los mismos personajes.

PASO 3: CREACIÓN DE PRESENTACIÓN

Herramienta: Canva

Con las imágenes generadas con Gemini y el texto de Storybooks, elaboramos una presentación con la herramienta Canva donde queda bien explicado el cuento de **“La princesa y el guisante”**

ENLACE A LA PRESENTACIÓN

- Mapa conceptual: Los Ecosistemas 4º Primaria

Usando herramienta NOTEBOOKLM se le subió como fuente un archivo que se editó a través herramienta de ChatGPT sobre el contenido de naturales 4º primaria “Los Ecosistemas” y se le pidió que realizar un mapa conceptual basada en esa fuente.

Infografía tema 4 los ecosistemas: explorando ecosistemas: vida y protección.

A la herramienta NOTEBOOKLM se le ha facilitado como fuente otras infografías que se le fue adjuntado generadas a partir de la anterior dando como instrucción que solo usara palabras claves, poco texto, que fuera muy visual, hasta conseguir la deseada.

- Creación de una canción para estudiar la circulación, Naturales, 6º Primaria.

Con la herramienta ChatGPT se crea la letra de la canción con el siguiente prompt: “eres un experto letrista de canciones. Necesito que me hagas la letra de una canción para alumnos de 10 años. Necesito que la canción sea para aprenderse la circulación pulmonar y la circulación general. necesito que incluya las partes como aurículas



derecha e izquierda, ventrículo derecho e izquierdo, arterias pulmonares, arteria aorta, capilares, venas cava. Que se diferencie bien cuál es la circulación pulmonar y la general. Después esta letra se llevó a la herramienta [Suno](#) donde se pidió que hiciera un rap y se montó un vídeo con [Canva](#) para incluir subtítulos automáticos y una intérprete en LSE.

- **Canción sílaba tónica**

Solicité letra a [ChatGPT](#) (Tú que eres experto en lenguaje y gramática española quiero que construyas una pequeña canción con vocabulario sencillo para niños de 9 años que trate de los tipos de oración. Incluya lo que es una oración (conjunto de palabras ordenadas y con sentido, una de esas palabras debe de ser un verbo). Debes utilizar el vocabulario como: oraciones interrogativas, exclamativas, exhortativas y declarativas (afirmativas y negativas). Que expliquen lo que son cada una de los tipos de oración y pongan ejemplos para entenderlos). Luego fui a la herramienta [SUNO.COM](#). adjunté la letra y elegí el ritmo musical "Choque electrónico"

- **Juego conteo para infantil**

Herramienta utilizada: GEMINI Y CANVA

PROMPT:

1. Como experto docente de infantil quiero crear un juego de cartas para trabajar en 4 años la asociación cantidad y grafía.
Tras la propuesta de diferentes juegos me decanto por un juego que describe llamado "El Banquete de los Monstruos"
2. Quiero que me diseñes las 10 cartas de "hambre" y las 10 cartas de "comida"
Me genera algunas imágenes ejemplo.
3. Quiero que me diseñes las 20 cartas en pdf listas para imprimir.
Me las crea en imagen todas juntas.

Finalmente utilizando el diseño que me ofrece de base, termino la creación del juego en [CANVA](#).

[ENLACE A LA PRESENTACIÓN](#)

- **Cuento: EL soldadito de plomo**

1. STORYBOOKS (texto del cuento): Como experto en literatura infantil quiero que crees una versión breve del soldadito de plomo de Andersen para niños de 4 años.
2. GEMINI: Imágenes del cuento copiando el texto creado desde storybooks.
3. CANVA: montaje de las imágenes y el texto.

[ENLACE A LA PRESENTACIÓN](#)



- **Video Egipto para 5 años**

1. CHAT GPT (LETRA): como experto cantautor y docente quiero que me elabores una canción sencilla sobre Egipto para niños de 5 años. Quiero que la canción incluya datos de faraones, río importante, jeroglíficos, pirámides importantes.
2. SUNO: pegar la letra creada en Chatgpt y elegir estilo (en este caso KPOP)
3. IMÁGENES (GROK): pedir imágenes relacionadas con cada estrofa de la canción generada por Chat gpt
4. CANVA: para unir video con música.

[ENLACE AL VÍDEO](#)

- **Canción frutas y verduras para infantil**

1. GEMINI (letra) como experto compositor musical crea la letra de una canción para niños de 4 años sobre las frutas y verduras señalando lo importante que es comerlas para tener una vida saludable.
2. SUNO: pegar la letra creada en GEMINI y elegir estilo (en este caso POP)
3. IMÁGENES (GROK): pedir imágenes relacionadas con cada estrofa de la canción generada por Chat gpt
4. CANVA: para unir video con música.

[ENLACE A LA PRESENTACIÓN](#)

4.5. Aprendizajes derivados del uso de prompts

El trabajo realizado con los prompts ha permitido al profesorado constatar que el uso eficaz de la Inteligencia Artificial requiere un proceso de revisión y ajuste continuo de las instrucciones proporcionadas. Este aprendizaje ha reforzado el papel del docente como diseñador, mediador y revisor crítico de los contenidos generados por la IA.

Los conocimientos adquiridos en este apartado han sido fundamentales para la creación del banco de recursos educativos con IA y para el diseño de las propuestas de aplicación en el aula recogidas en los apartados posteriores del dossier.

4.6. Uso de configuraciones avanzadas de instrucciones (GPTs y Gems)

Durante el seminario también se abordó el uso de configuraciones avanzadas de Inteligencia Artificial, como los denominados GPTs o Gems, entendidas como sistemas que permiten establecer instrucciones más amplias y persistentes para la IA.

Estas configuraciones facilitan definir previamente el rol de la herramienta, el tipo de respuestas esperadas, el nivel educativo, el formato de los recursos y los criterios



pedagógicos a seguir, de manera que no sea necesario repetir todas estas indicaciones en cada prompt.

El uso de GPTs y Gems ha permitido al profesorado comprobar que la calidad y coherencia de los resultados generados mejora cuando la IA cuenta con un contexto claro y unas instrucciones bien definidas, reforzando así la idea de que el trabajo con IA requiere planificación, intención pedagógica y revisión constante.

5. BANCO DE RECURSOS EDUCATIVOS CREADOS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL

5.1. Finalidad del banco de recursos

El banco de recursos educativos creados con Inteligencia Artificial surge como resultado del trabajo práctico desarrollado durante el seminario y tiene como finalidad recopilar, organizar y poner a disposición del profesorado los materiales didácticos generados mediante el uso de herramientas de IA.

Este banco pretende facilitar la transferencia de los aprendizajes adquiridos a la práctica docente habitual, ofreciendo recursos reales, reutilizables y adaptables a distintos contextos educativos, niveles y áreas curriculares.

ACCESO AL BANCO DE RECURSOS

5.2. Origen y elaboración de los recursos

Los recursos incluidos en el banco han sido creados por el profesorado participante a partir de la exploración directa de herramientas de Inteligencia Artificial, del uso y ajuste de prompts, así como de configuraciones avanzadas de instrucciones, como GPTs o Gems.

Durante su elaboración, los materiales han sido revisados y ajustados para adecuarlos a los objetivos educativos, al nivel del alumnado y a las necesidades detectadas en el aula, manteniendo siempre un enfoque pedagógico y un uso responsable de la IA.

5.3. Tipología de recursos incluidos

El banco de recursos recoge una variedad de materiales educativos, entre los que se incluyen, entre otros:

- Actividades y fichas de trabajo.
- Juegos educativos y dinámicas lúdicas.
- Tarjetas didácticas y materiales visuales.
- Videos de exposición
- Recursos de refuerzo y ampliación.
- Instrumentos de evaluación formativa.
- Propuestas de situaciones de aprendizaje.
- Infografías de los temas trabajados en clase.



5.4. El banco de recursos como eje de la aplicación en el aula

Las propuestas de aplicación de la Inteligencia Artificial en el aula recogidas en este apartado se basan en los recursos educativos elaborados por el profesorado durante el seminario y organizados en el banco de recursos creados con IA.

De este modo, la aplicación de la IA en el aula no se plantea desde un enfoque teórico, sino a partir de materiales reales, ya experimentados y susceptibles de ser adaptados a distintos contextos educativos.

5.4.1. Organización, acceso y uso del banco de recursos

Con el fin de facilitar su consulta y reutilización, los recursos se encuentran organizados atendiendo a criterios pedagógicos comunes, tales como la etapa educativa, el área o materia, el tipo de recurso y la herramienta de IA utilizada en su creación.

Los recursos no se conciben como materiales cerrados, sino como propuestas flexibles que pueden ser adaptadas y modificadas por el profesorado en función de las características del alumnado y del contexto educativo.

Para su correcta aplicación en el aula, se recomienda la revisión previa de los materiales, su adecuación al nivel educativo y el acompañamiento del alumnado en el uso de la IA, manteniendo siempre el papel activo del docente como mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.4.2. Propuestas de aplicación a partir de los recursos elaborados

a) Actividades y materiales de aula

Uso de fichas, actividades y materiales didácticos creados con IA como apoyo al desarrollo de los contenidos curriculares, adaptándolos a las características del grupo y del alumnado.

EJEMPLO 1: Presentación para explicar la Primera y la Segunda Guerra Mundial.

Aunque no es materia de este curso algunos alumnos y alumnas han mostrado su interés por el conocimiento de esta parte de la historia. Hemos preparado unos textos adaptados a estudiantes de 11 o 12 años con Chatgpt.

Para este trabajo hemos utilizado a “Manuel” (GPT de Chatgpt experto en educación inclusiva).



Necesitaría un resumen de la Primera Guerra Mundial para mis alumnos de 11 años. Debe tener tres apartados: causas, desarrollo y consecuencias. Con lenguaje fácil. Vocabulario sencillo para que puedan entenderlo de forma autónoma

Después se ha convertido este texto en presentación con Canva.

En esa presentación aparecen dos infografías realizadas con la inteligencia notebooklm.

EJEMPLO 2: La organización territorial de España

Uso de diferentes materiales (infografía, esquemas, test de respuesta múltiple, presentación y vídeos) de la organización territorial de España, en Ciencias Sociales así. Realizado con NotebookLM.

b) Juegos y dinámicas educativas

Aplicación de juegos, tarjetas didácticas y dinámicas lúdicas generadas mediante herramientas de IA para reforzar aprendizajes, fomentar la motivación y promover la participación activa del alumnado.

EJEMPLO: Creación de canciones para facilitar el aprendizaje de los contenidos.

Creación de una canción con las provincias de España.

c) Recursos para atención a la diversidad

Utilización de materiales adaptados creados con IA para atender a distintos ritmos de aprendizaje, necesidades educativas específicas o procesos de refuerzo y ampliación. Utilización de cuentos adaptados con lenguaje sencillo, estructura clara y apoyos visuales sugeridos, especialmente pensado para alumnado con discapacidad auditiva.

EJEMPLO: Adaptación de contenidos para alumnos con necesidades específicas de aprendizaje

Adaptación de contenidos del tema de Siglo XIX en el área de Sociales en sexto de Primaria.

Para este alumnado es necesario un lenguaje muy sencillo, con frases cortas e imágenes que les puedan servir de guía y apoyo.

En este caso, hemos utilizado Chapgpt para crear los textos adaptados. Una vez que conseguimos los textos adecuados, empezamos a trabajar en Canva distintos documentos con imágenes que les ayuden como soporte de lo que luego tendrán que aprender.



[ENLACE DOCUMENTO REVOLUCIÓN FRANCESA](#)

[ENLACE DOCUMENTO NAPOLEÓN](#)

[ENLACE DOCUMENTO DESDE 1812](#)

[ENLACE DOCUMENTO REVOLUCIÓN INDUSTRIAL](#)

[ENLACE DOCUMENTO CLASES SOCIALES SIGLO XIX](#)

[ENLACE DOCUMENTO CULTURA SIGLO XIX](#)

6. REFLEXIÓN COLECTIVA SOBRE LOS BENEFICIOS, LIMITACIONES Y DILEMAS ÉTICOS DEL USO DE LA IA

El uso de la Inteligencia Artificial en el ámbito educativo ha generado, a lo largo del seminario, un espacio de reflexión compartida entre el profesorado participante. Esta reflexión ha ido más allá del uso técnico de las herramientas, centrándose en el impacto pedagógico, las implicaciones éticas y el papel del docente en un contexto educativo cada vez más mediado por la tecnología.

Las conclusiones recogidas en este apartado no se presentan como definitivas, sino como el resultado de un proceso abierto de análisis y debate, susceptible de seguir evolucionando a medida que el profesorado continúe utilizando la IA en su práctica docente.

6.1. Beneficios percibidos en el uso de la IA en el ámbito educativo

De forma general, el profesorado ha valorado positivamente el potencial de la Inteligencia Artificial como herramienta de apoyo a la labor docente. Durante el seminario se han identificado diversos beneficios asociados a su uso, especialmente en relación con la creación y adaptación de materiales educativos.

Entre los beneficios más destacados se encuentran el ahorro de tiempo en tareas de diseño y planificación, la posibilidad de generar recursos variados y contextualizados, y el apoyo a la atención a la diversidad mediante la adaptación de contenidos a distintos niveles y ritmos de aprendizaje. Asimismo, se ha señalado que la IA puede favorecer la creatividad docente, ofreciendo nuevas ideas y enfoques para el trabajo en el aula.

No obstante, estas ventajas han sido valoradas siempre desde una perspectiva pedagógica, subrayando que su utilidad depende en gran medida de la intencionalidad educativa y del criterio profesional del docente.

6.2. Limitaciones y dificultades detectadas durante su uso

Junto a los beneficios señalados, el trabajo con herramientas de Inteligencia Artificial también ha permitido identificar diversas limitaciones y dificultades que deben ser tenidas en cuenta para un uso responsable y realista en el aula.



Entre las principales limitaciones se ha destacado la necesidad de revisar de manera crítica los resultados generados, ya que estos no siempre se ajustan a los objetivos educativos ni al contexto del alumnado. Asimismo, se ha puesto de manifiesto la importancia de formular instrucciones claras y precisas, ya que la calidad de las respuestas depende en gran medida de cómo se plantean los prompts o las configuraciones iniciales.

Otras dificultades señaladas han sido la falta de fiabilidad de algunos contenidos generados, la posible dependencia excesiva de la herramienta y la necesidad de una formación continua del profesorado para mantenerse actualizado.

No hemos conseguido que ninguna aplicación de inteligencia artificial cree un recurso con lengua de signos, ni siquiera indicándoles bancos de signos o diccionarios online (por ejemplo DILSE). Sí hemos podido crear textos o cuentos en los que aparezcan personas sordas, e incluso que generen imágenes en las que se vea a los personajes gesticulando, pero no que configuren correctamente signos propios de la lengua de signos española. Esto para nosotros es una limitación importante, ya que manejamos tanto el español como la lengua de signos e intentamos generar materiales con ambas lenguas.

6.3. Dilemas éticos asociados al uso de la IA en el aula

Uno de los aspectos más relevantes del seminario ha sido la reflexión en torno a los dilemas éticos que plantea el uso de la Inteligencia Artificial en el ámbito educativo. Estas reflexiones han girado en torno a cuestiones como la privacidad y el uso de datos, la autoría de los materiales generados, el riesgo de un uso inadecuado por parte del alumnado y el impacto de la IA en los procesos de aprendizaje.

El profesorado ha coincidido en la necesidad de abordar estos dilemas de manera abierta y crítica, promoviendo un uso consciente de la IA tanto por parte del profesorado como del alumnado. En este sentido, se ha destacado la importancia de establecer criterios claros de uso, así como de acompañar al alumnado en el desarrollo de una competencia digital crítica y responsable.

6.4. El papel del docente ante el uso de la IA

A lo largo de las reflexiones compartidas, ha quedado patente que el papel del docente resulta fundamental en la integración de la Inteligencia Artificial en el aula. Lejos de sustituir la labor docente, la IA se ha entendido como una herramienta que requiere mediación, supervisión y orientación pedagógica.

El profesorado ha reflexionado sobre la necesidad de mantener una actitud crítica ante los contenidos generados, de contextualizar los recursos y de garantizar que el uso de la IA contribuya realmente al aprendizaje del alumnado.



6.5. Reflexión abierta y líneas de continuidad

La reflexión colectiva desarrollada durante el seminario ha puesto de manifiesto que el uso de la Inteligencia Artificial en educación plantea oportunidades y desafíos que requieren un análisis continuo. Lejos de cerrarse como una conclusión definitiva, este apartado se concibe como un espacio abierto que podrá enriquecerse con nuevas aportaciones, experiencias y debates a medida que el profesorado siga explorando el uso de la IA en su práctica docente.