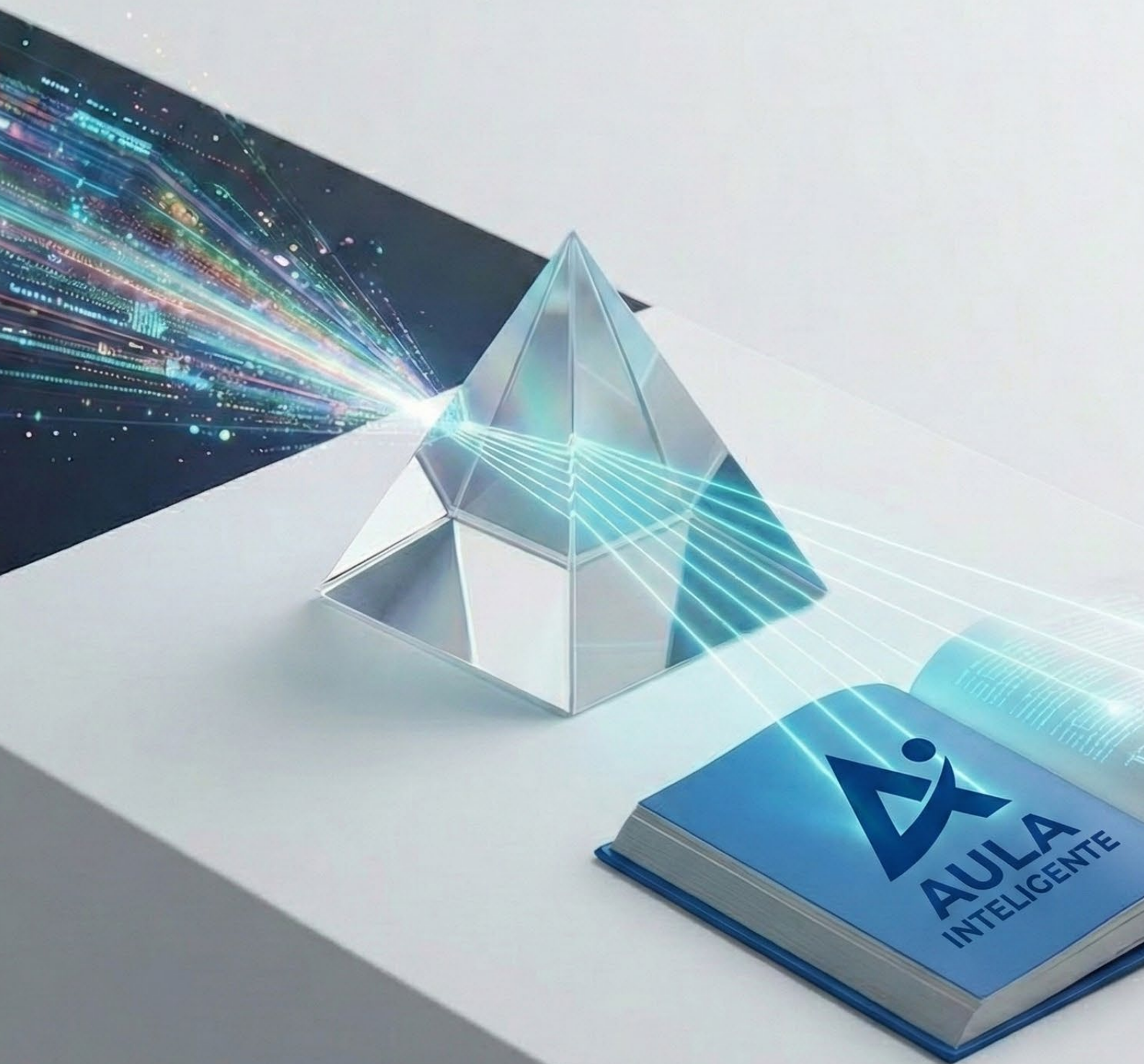


IA EN EL AULA

Pedagogía, criterio y práctica docente



Licencia y proceso de elaboración

© 2025, Jorge Veses Amorín – Aula Inteligente

Esta obra se distribuye bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0).

Se permite copiar, redistribuir y adaptar el contenido, siempre que se cumplan estas condiciones:

- Se reconozca la autoría indicando: *“Jorge Veses Amorín – Aula Inteligente”*.
- No se utilice la obra ni sus derivados con fines comerciales.
- Cualquier obra derivada se comparta con la misma licencia (CC BY-NC-SA 4.0).

Sobre el proceso de elaboración

Esta guía ha sido diseñada y revisada con mi criterio pedagógico personal, apoyado en mi experiencia docente y en formación específica en tecnología educativa, gamificación e inteligencia artificial aplicada al aula.

Una parte del contenido ha sido elaborada con la ayuda de herramientas de IA:

- La búsqueda y organización de información se ha realizado con funciones de investigación tipo “deep research” de ChatGPT y Gemini.
- La redacción inicial de varios apartados ha sido asistida principalmente por Gemini, pero toda la guía ha sido revisada, reescrita, adaptada y validada por mí, asumiendo en última instancia la responsabilidad sobre el enfoque pedagógico y los contenidos.

Versión, uso previsto y futuras revisiones

Esta es la versión 1.0 de la guía y está pensada como material complementario para las ponencias y formaciones realizadas en colaboración con los distintos CPR del Principado de Asturias.

Me reservo el derecho de ampliar, actualizar y modificar este documento, así como de publicar en el futuro una versión ampliada en mi página web aulainteligente.es como recurso gratuito para la comunidad educativa, manteniendo el mismo espíritu de compartir, mejorar y seguir aprendiendo juntos.

Contenido

CAPÍTULO 0. Prólogo: Por qué esta guía ahora.....	5
0.1. Un cambio rápido... pero no tan distinto a otros.....	5
0.2. Buenas noticias: no hace falta saber programar.....	5
0.3. La IA como “alumnado invisible”	6
0.4. La IA no sustituye al docente: cambia sus decisiones	6
0.5. Qué vas a encontrar (y qué no) en esta guía	6
1.1. LOMLOE: de “dar temario” a diseñar experiencias.....	8
1.2. DUA: diversificar el camino sin perder el destino	8
1.3. Evaluación formativa: la IA como lupa, no como juez	9
1.4. La prueba del algodón: ¿Quién sirve a quién?	9
1.5. Antes de abrir ninguna herramienta: la pausa pedagógica	10
2.1. La metáfora del “alumno muy listo pero desordenado”	11
2.2. Qué es (de verdad) un modelo de lenguaje.....	11
2.3. Lo que hace bien (y podemos aprovechar)	13
2.4. Lo que hace mal (y las líneas rojas)	14
2.5. Cómo hablarle: El modelo R-I-T-A	15
2.6. Antes y Después: La diferencia está en el prompt.....	15
3.1. Tres capas para no perderse.....	16
3.2. Modelos generales: el “cerebro” que hay detrás.....	17
3.3. Asistentes de propósito general: con quién “hablas”	17
3.4. Herramientas para investigar y organizar	17
3.5. Herramientas audiovisuales y creativas	18
3.6. Herramientas educativas especializadas	18
3.7. Cómo elegir tus 3–4 herramientas de cabecera	18
4.1. Cómo usar estos flujos (sin volverse loco)	19
4.2. Flujo 1 – Planificar una unidad / situación de aprendizaje	20
4.3. Flujo 2 – Generación y adaptación de materiales (DUA)	21
4.4. Flujo 3 – Preparar explicaciones y analogías.....	21
4.5. Flujo 4 – Apoyo burocrático (Borradores inteligentes)	22
5.1. Antes de pedir nada: los tres filtros del docente	23
5.2. Textos que se adaptan al alumno (y no al revés)	24

IA EN EL AULA Pedagogía, criterio y práctica docente

5.3. Más allá de la ficha: organizadores y tarjetas	25
5.4. Apoyos visuales con cabeza	25
5.5. Materiales multimodales (DUA en acción).....	26
5.6. No partas de cero: Ecosistemas especializados.....	26
6.1. De “poner notas” a acompañar procesos	27
6.2. Rúbricas que no son un dolor de cabeza	28
6.3. Bancos de ítems y tareas competenciales	29
6.4. El superpoder del feedback personalizado	29
6.5. Líneas rojas: la IA no es el juez	30
7.1. DUA + IA: tres principios, muchas posibilidades	31
7.2. Versiones adaptadas: simplificar sin infantilizar	32
7.3. Andamiajes visuales y auditivos	32
7.4. Apoyos específicos (NEAE)	32
7.5. Pistas graduadas: el arte de no dar la respuesta	33
7.6. Líneas rojas: ética y etiquetas.....	33
8.1. Tu socio creativo en el ABP (Situaciones de Aprendizaje)	34
8.2. Narrativa y Gamificación: el guionista incansable	34
8.3. Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) sin tijeras.....	35
8.4. Aprendizaje Cooperativo: roles y materiales	35
8.5. Tres ejemplos listos para llevar	36
9.1. Por qué la prohibición (a secas) no funciona.....	37
9.2. Cómo explicar la IA al alumnado (Metáforas por edad)	37
9.3. Normas básicas de honestidad académica.....	38
9.4. Acuerdos de aula visibles	38
9.5. Qué contar a las familias (Calmar las aguas)	39
10.1. El filtro ético: tres preguntas antes de empezar	40
10.2. Privacidad: La regla del semáforo	40
10.3. Sesgos y alucinaciones: la IA no es neutral	41
10.4. Bienestar digital: más allá de la pantalla	42
10.5. Dilemas de aula (Para debatir en tutoría)	42
11.1. Olvida la maratón: piensa en micro-retos.....	43
11.2. La Competencia Digital Docente (CDD) no es un examen	43

IA EN EL AULA Pedagogía, criterio y práctica docente

11.3. No aprendas solo: busca tu tribu	44
11.4. Usa la IA como tu tutor personal.....	44
11.5. ¿Lo estoy haciendo bien? El test del espejo	44
11.6. Mensaje final.....	45
11.7. Sigamos conectados: tu red de seguridad docente	45
ANEXO. Webgrafía y Recursos Recomendados.....	46
1. Marcos Pedagógicos y Normativos (Los cimientos).....	46
2. Ingeniería de Prompts y Buenas Prácticas	46
3. Caja de Herramientas (Las imprescindibles)	46
4. El proyecto.....	47

CAPÍTULO 0. Prólogo: Por qué esta guía ahora

Si estás leyendo esto, es muy probable que en los últimos meses hayas notado ese runrún en los pasillos o en la sala de profesores. Quizás has escuchado que el alumnado ya entrega trabajos hechos por la máquina, o te han comunicado que el centro apuesta por herramientas como Copilot o ChatGPT, pero nadie te ha explicado por dónde empezar. O tal vez, simplemente, intuyes que esto va a cambiar la educación, pero no encuentras el tiempo para investigarlo con la calma que merece.

En 2025, la inteligencia artificial generativa ha dejado de ser una promesa de ciencia ficción para instalarse en nuestra realidad cotidiana: está en el bolsillo del alumnado, en nuestros portátiles y en las plataformas oficiales. Sin embargo, la sensación generalizada no es de entusiasmo, sino de una extraña mezcla entre curiosidad y saturación. Demasiadas herramientas, demasiadas opiniones y una gran pregunta de fondo: **“¿Cómo integro todo esto en mi aula real sin perder el norte pedagógico?”**.

Esta guía nace precisamente para acompañarte en esa respuesta.

0.1. Un cambio rápido... pero no tan distinto a otros

No es la primera vez que la escuela vive una sacudida tecnológica. Sobrevivimos a la llegada de los ordenadores, nos adaptamos a la irrupción de Internet y aprendimos a convivir con las pizarras digitales y las aulas virtuales. Seguimos aquí.

La IA generativa es un salto importante, sin duda, pero no borra lo que ya sabemos hacer bien. Diseñar experiencias significativas, acompañar procesos, atender a la diversidad y evaluar de forma formativa siguen siendo tareas insustituibles. Lo que cambia radicalmente es nuestra “caja de herramientas”.

Imagina poder pedir a un asistente que te proponga cinco ejemplos distintos para explicar un concepto difícil, o que adapte un mismo texto a tres niveles de dificultad en cuestión de segundos. Imagina generar borradores de rúbricas o informes burocráticos para después revisarlos con tu criterio profesional. La LOMLOE nos exige personalización y evaluación continua; la IA, bien utilizada, no es un atajo para saltarnos ese trabajo, sino el apoyo necesario para hacerlo sostenible.

0.2. Buenas noticias: no hace falta saber programar

Existe el mito de que la IA es terreno exclusivo de informáticos o entusiastas de la tecnología, pero la realidad es mucho más amable. La inmensa mayoría de las herramientas actuales funcionan a través del lenguaje natural: simplemente escribimos o hablamos con ellas.

IA EN EL AULA Pedagogía, criterio y práctica docente

Lo que marca la diferencia hoy no es saber escribir código, sino saber formular buenas preguntas. En el fondo, la IA no te pide que pienses como un programador, sino que pienses como lo que ya eres: un docente.

Cuando preparas una unidad o corriges una tarea, ya estás aplicando la lógica necesaria para usar la IA: aclaras objetivos, analizas a tu grupo, ajustas el nivel de apoyo y revisas los resultados. Esta guía te ayudará a traducir esas decisiones pedagógicas —que ya tomas a diario— en un diálogo efectivo con la máquina.

0.3. La IA como “alumnado invisible”

En ediciones anteriores usábamos la metáfora del alumno “listo pero desordenado”. Ahora vamos a ir un paso más allá: piensa en la IA como un **“nuevo alumnado invisible”** que ha entrado en tu clase sin matricularse.

Está siempre ahí, aunque no lo veas: en el móvil del alumno, en su casa, en la biblioteca. Es un estudiante con un potencial enorme para explicar, resumir y traducir, pero que también puede confundir con datos incorrectos, fomentar el “copia-pegar” sin reflexión o reforzar las desigualdades entre quienes saben usarlo y quienes no.

Ante esta presencia invisible, tenemos dos opciones. Podemos intentar prohibirla, algo tentador, pero poco realista dado que la seguirán usando fuera del aula. O podemos reconocerla y aprender a guiarla, tal y como hacemos con cualquier otro grupo heterogéneo. Esta guía apuesta radicalmente por la segunda opción: enseñar a usarla con criterio, honestidad y espíritu crítico.

0.4. La IA no sustituye al docente: cambia sus decisiones

Grabemos este mensaje desde el prólogo: la IA no viene a sustituirte. Viene a cambiar dónde inviertes tu energía.

El objetivo es dejar de dedicar horas a buscar información dispersa, redactar documentos desde cero o producir fichas repetitivas. Si derivamos esas tareas mecánicas a la IA, liberamos tiempo y energía mental para lo verdaderamente humano: diseñar buenas situaciones de aprendizaje, analizar cómo aprende cada alumno, dialogar con las familias y crear un clima de aula seguro y motivador.

Las herramientas que verás aquí no pretenden “hacer tu trabajo”, sino actuar como extensiones de tu pensamiento profesional. Ellas proponen, tú dispones. Ellas generan borradores, tú filtras, adaptas y validas.

0.5. Qué vas a encontrar (y qué no) en esta guía

Para alinear expectativas desde el principio, aquí tienes el mapa de lo que te espera:

IA EN EL AULA Pedagogía, criterio y práctica docente

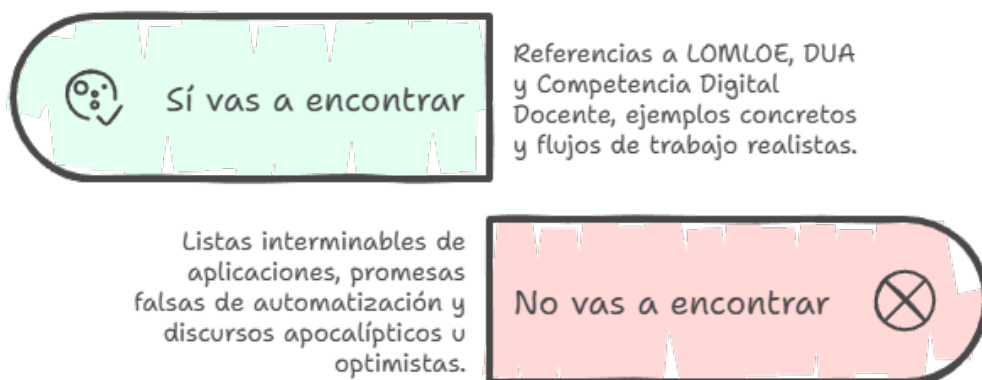
✓ Sí vas a encontrar:

- Referencias constantes a LOMLOE, DUA y Competencia Digital Docente, traducidas a la práctica real del aula.
- **Ejemplos concretos** de situaciones y actividades tanto para Primaria como para Secundaria.
- **Flujos de trabajo** realistas con herramientas actuales (asistentes de texto, analizadores de documentos, imagen y vídeo).
- Secciones prácticas como **“En el aula”** (escenas concretas), **“Errores frecuentes”** y **“Ideas para probar mañana”**.

✗ No vas a encontrar:

- Listas interminables de aplicaciones “de moda” sin criterio pedagógico.
- Promesas falsas de automatizar tu trabajo o corregirlo todo con un clic mágico.
- Discursos apocalípticos ni ingenuamente optimistas.

El objetivo final es que, al cerrar esta guía, puedas decir: *“No lo sé todo sobre IA, pero tengo claro dónde me puede ayudar, qué riesgos tiene y qué primeros pasos voy a dar en mi aula este curso”*.



CAPÍTULO 1. Marco pedagógico: IA al servicio del aprendizaje

Si en el capítulo anterior acordamos que la IA no viene a sustituir al docente, sino a modificar sus decisiones, ahora toca responder a la pregunta del millón: **¿Cómo encaja todo esto en lo que la ley y la pedagogía nos piden hoy?**

La respuesta es sencilla sobre el papel, pero exige disciplina en el día a día: **primero pedagogía, después tecnología**. Si empezamos por la herramienta ("¿qué puedo hacer con ChatGPT?"), corremos el riesgo de diseñar fuegos artificiales. Si empezamos por el diseño didáctico ("¿qué necesitan mis alumnos?"), la IA se convierte en un motor potente.

1.1. LOMLOE: de "dar temario" a diseñar experiencias

La LOMLOE nos insiste en que no basta con que el alumnado acumule datos; necesitamos que desarrollen competencias para usar esos datos en contextos reales. Nos pide diseñar **situaciones de aprendizaje** donde se pongan en juego saberes y valores, y nos exige una evaluación que acompañe todo el proceso, no solo el examen final.

Cuando nos ponemos las "gafas de la IA" bajo este marco, el enfoque cambia radicalmente. Ya no buscamos una máquina que nos genere 50 preguntas tipo test sobre la fotosíntesis para rellenar una hora de clase. Eso sería usar tecnología nueva para una pedagogía vieja.

En su lugar, buscamos una IA que actúe como **copiloto creativo**: que nos ayude a imaginar proyectos vinculados al entorno real (como investigar la vida de una planta en el patio del colegio), que nos sugiera productos finales variados (un podcast, una infografía, un vídeo) o que nos ayude a redactar esos criterios de observación que a veces se nos atragantan. El filtro para decidir qué entra en el aula sigue siendo tuyo y curricular; la IA solo es la herramienta que te ayuda a construirlo.

1.2. DUA: diversificar el camino sin perder el destino

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) parte de una premisa preciosa: es mejor diseñar pensando en la diversidad desde el minuto uno que intentar "parchear" la clase cuando ya hemos empezado. Debemos ofrecer múltiples formas de presentar la información, de motivar y de permitir que el alumnado demuestre lo que sabe.

Aquí es donde la IA brilla con luz propia. Antes, crear tres versiones de un mismo texto para distintos niveles de lectura era una tarea titánica. Ahora es cuestión

IA EN EL AULA Pedagogía, criterio y práctica docente

de segundos. La IA nos permite flexibilizar el acceso al contenido sin rebajar los objetivos de aprendizaje.

Sin embargo, para que esto funcione, la máquina necesita instrucciones precisas. Cuando pidas material adaptado, asegúrate de especificar:

- **El objetivo:** Qué quieres que entiendan sí o sí.
- **El perfil:** Quiénes son tus alumnos (nivel de lectura, necesidad de apoyo visual, intereses).
- **El andamiaje:** Qué tipo de ayuda concreta necesitas (menos tecnicismos, más ejemplos cotidianos, añadir pictogramas).

1.3. Evaluación formativa: la IA como lupa, no como juez

La evaluación formativa intenta responder a tres preguntas constantes: ¿Dónde está ahora mi alumnado? ¿A dónde queremos llegar? ¿Qué pasos nos faltan?

En este terreno, la IA puede ser una excelente **lupa**. Nos ayuda a diseñar tareas que generen evidencias claras de aprendizaje, a redactar borradores de rúbricas o a proponernos formas variadas de dar feedback constructivo. Pero hay una frontera ética que no debemos cruzar: **la IA nunca debe ser el juez**.

Por responsabilidad profesional, hay líneas rojas claras:

- Nunca dejes que la IA califique automáticamente trabajos complejos o subjetivos sin tu revisión.
- Nunca delegues en ella decisiones sensibles sobre la promoción de un alumno.
- Nunca confíes ciegamente en su valoración sin contrastarla con lo que tú ves en el aula día a día.

1.4. La prueba del algodón: ¿Quién sirve a quién?

Una forma rápida de saber si estamos perdiendo el norte pedagógico es revisar la relación de poder entre tú y la tecnología.

Cuando la **IA está al servicio de la enseñanza**, tú partes de tus objetivos curriculares y defines la experiencia (un debate, un proyecto). La IA entra solo como un apoyo puntual para desatascar ideas o generar materiales. El resultado es un aprendizaje profundo.

Por el contrario, cuando la **enseñanza se pone al servicio de la IA**, empezamos por la herramienta. Diseñamos actividades solo "porque hay que usar la IA" o dejamos que el alumnado la use sin entender el propósito. El resultado suelen ser actividades muy vistosas, tecnológicamente punteras, pero vacías de

IA EN EL AULA Pedagogía, criterio y práctica docente

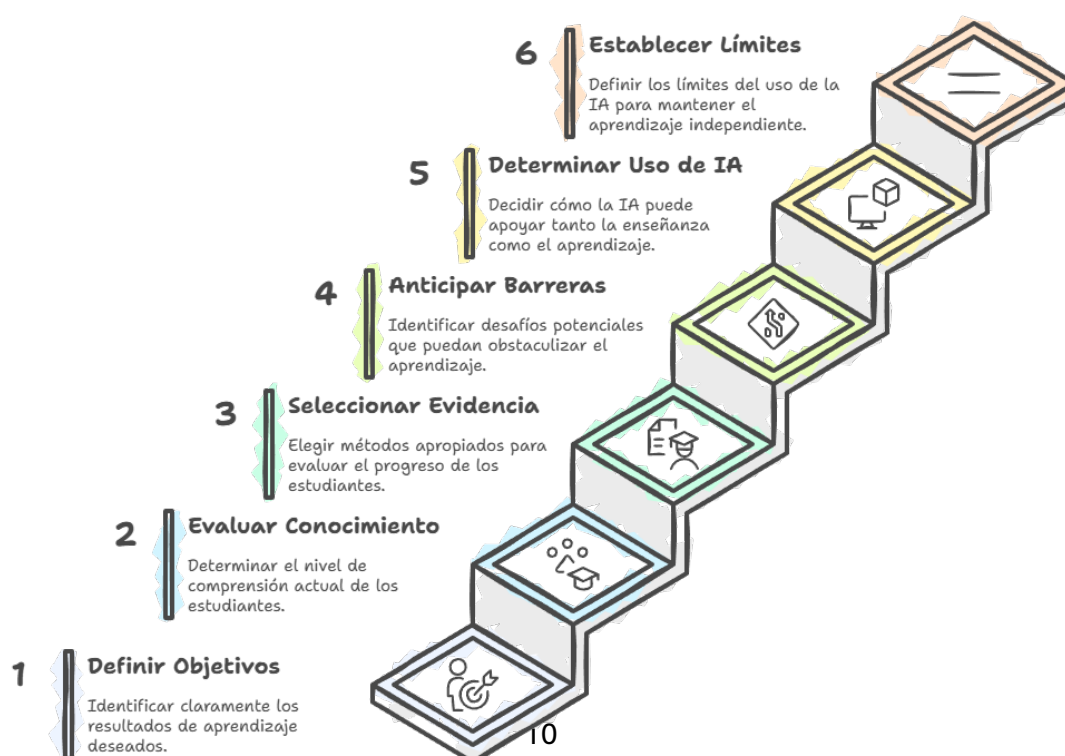
aprendizaje real. Esta guía está diseñada para mantenerte siempre en el primer grupo.

1.5. Antes de abrir ninguna herramienta: la pausa pedagógica

Acostumbrarse a hacer una pequeña "entrevista pedagógica" con uno mismo antes de abrir ChatGPT es más útil que conocer de memoria todos los comandos. Antes de teclear nada, tómate un minuto para responder a este checklist mental:

- **¿Qué quiero lograr?** (Comprender, practicar, crear...).
- **¿Qué sabe ya mi alumnado?** (Es tema nuevo, es repaso, hay dificultades previas...).
- **¿Qué evidencia busco?** (Un texto, una exposición oral, un producto físico...).
- **¿Qué barreras preveo?** (Falta de motivación, problemas de comprensión lectora...).
- **¿Cuál es el rol de la IA aquí?** (Me ayuda a mí a planificar o les ayuda a ellos a practicar).
- **¿Qué límites pondré?** (Qué partes del proceso deben hacerse obligatoriamente sin tecnología).

Integrando la IA en la Educación



CAPÍTULO 2. Entender la IA como entendemos a nuestro alumnado

En el capítulo anterior dejamos claro que la IA debe subordinarse a la pedagogía. Ahora vamos a dar un paso más allá para entender cómo "piensa" esta tecnología (o, mejor dicho, cómo procesa la información) para poder trabajar con ella con la misma naturalidad con la que trabajamos con nuestro alumnado.

La premisa central que guiará este capítulo es sencilla: **si entiendes a un modelo de lenguaje como a un alumno muy listo pero desordenado, te resultará mucho más fácil usarlo bien y frustrarte menos cuando se equivoque.**

2.1. La metáfora del "alumno muy listo pero desordenado"

Imagina por un momento a ese alumno o alumna que todos hemos tenido alguna vez. Es brillante, tiene una memoria enciclopédica y siempre es el primero en levantar la mano. Responde con una seguridad aplastante y una rapidez envidiable.

El problema es que, aunque a veces acierta de lleno y te deja boquiabierto, otras veces se inventa la respuesta porque no ha tenido la paciencia de terminar de leer la pregunta. Tiene mucha información, pero le falta contexto y reposo. Pues bien, un modelo de lenguaje (como ChatGPT, Gemini o Copilot) se parece sospechosamente a ese perfil.

Este "alumno digital" tiene tres características que definen su comportamiento:

- **Una memoria descomunal:** Ha sido entrenado con millones de textos, lo que le permite hablar de física cuántica o de poesía del Siglo de Oro con la misma soltura.
- **Una velocidad sobrehumana:** Tareas de redacción que a ti te llevarían veinte minutos, él las resuelve en segundos.
- **Cero empatía y sentido común:** No sabe si hoy tus alumnos están cansados, si es viernes por la tarde o si hay un conflicto en el aula. No ve caras ni interpreta silencios. Si tu instrucción es vaga, él rellenará los huecos "tirando por lo que le suena", sin importarle si es verdad o mentira.

2.2. Qué es (de verdad) un modelo de lenguaje

Sin entrar en tecnicismos informáticos innecesarios, un modelo de lenguaje es, esencialmente, un sistema estadístico que ha aprendido a predecir la siguiente

IA EN EL AULA Pedagogía, criterio y práctica docente

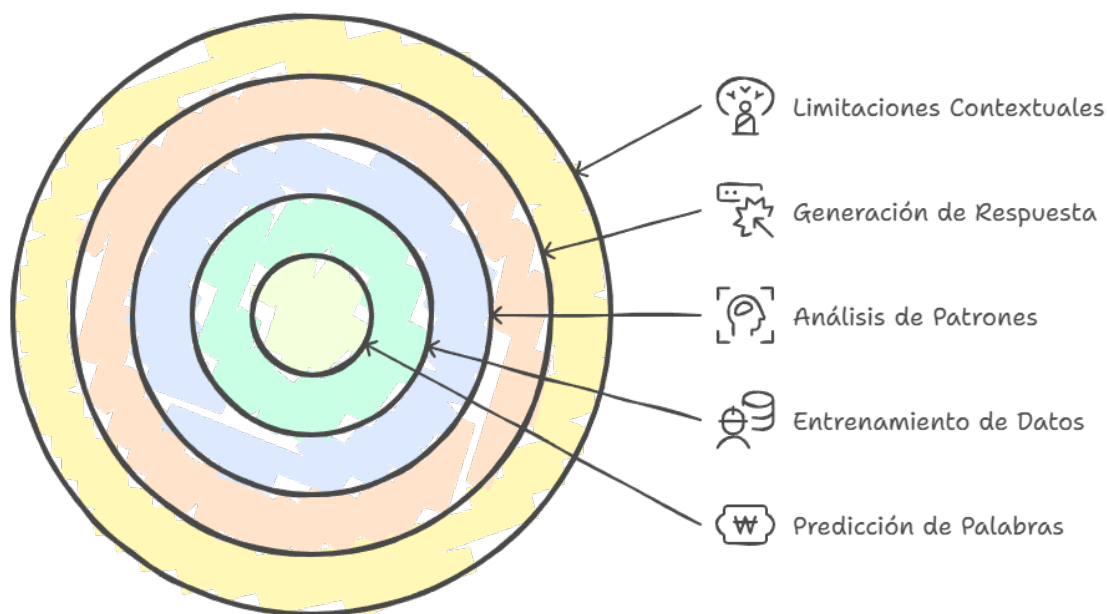
palabra en una frase. No "sabe" cosas en el sentido humano; sabe qué palabras suelen ir juntas.

Durante su entrenamiento, ha leído una cantidad ingente de libros, webs y artículos. De ahí ha extraído patrones: sabe cómo se estructura una carta formal, cómo se resuelve un problema matemático o qué argumentos suelen aparecer al hablar del cambio climático.

Cuando tú le escribes, no está reflexionando. Lo que hace es analizar tus palabras, calcular qué respuesta es la más probable estadísticamente e ir construyéndola palabra a palabra. Esto implica dos limitaciones que debemos tener grabadas a fuego:

1. **No tiene experiencias vitales:** Nunca ha estado en un aula ni conoce tu barrio. Todo lo que sabe sobre "educación" es teórico.
2. **No tiene ética ni intención:** No te quiere engañar, pero tampoco le importa decir la verdad. Su único objetivo es generar un texto que parezca coherente y plausible. Por eso es vital que lo tratemos siempre como a un becario muy capaz que aún no domina el contexto.

Comprensión del Modelo de Lenguaje

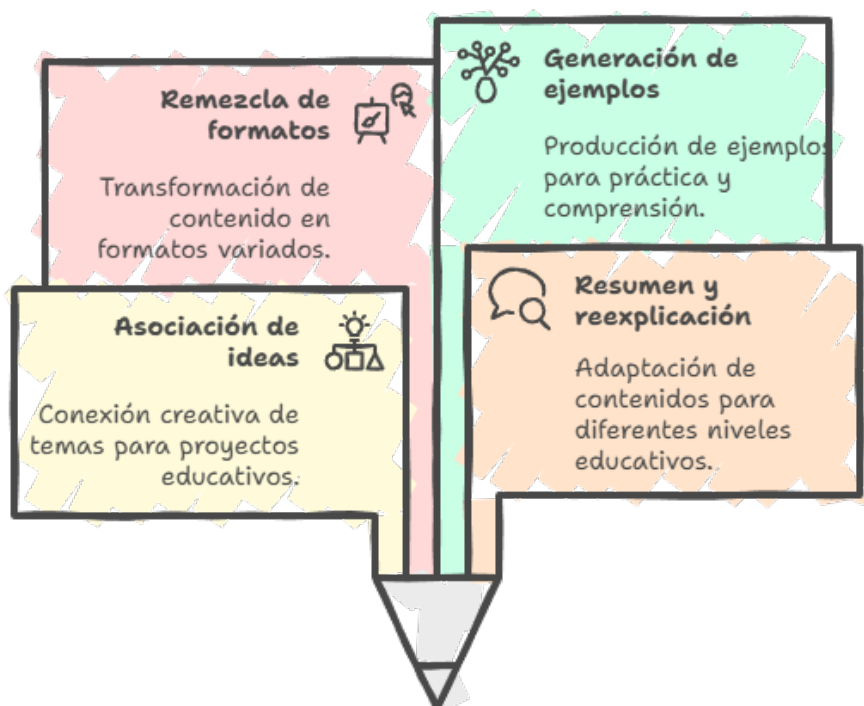


2.3. Lo que hace bien (y podemos aprovechar)

Aunque no sea mágico, este "alumno cerebritito" tiene superpoderes que podemos explotar didácticamente:

- **Asociar ideas:** Es excelente conectando temas aparentemente lejanos.
 - *Uso:* "Dame ideas de proyectos que relacionen la fotosíntesis con la vida cotidiana de un adolescente de 1.º de ESO".
- **Resumir y reexplicar (Adaptación):** Su capacidad para reformular es oro puro para la atención a la diversidad.
 - *Uso:* "Explica el principio de Arquímedes como si se lo contaras a un niño de 8 años con ejemplos de su día a día".
- **Remezclar formatos:** Puede transformar un texto plano en cualquier otro formato en segundos.
 - *Uso:* "Convierte esta explicación sobre la Revolución Francesa en un guion para un podcast de 3 minutos o en un hilo de Twitter".
- **Generar volumen de ejemplos:** Es incansable produciendo material de práctica.
 - *Uso:* "Genera 10 oraciones con oraciones subordinadas sustantivas y, a continuación, 5 'contraejemplos' que parezcan subordinadas, pero no lo sean".

Habilidades de IA en la educación

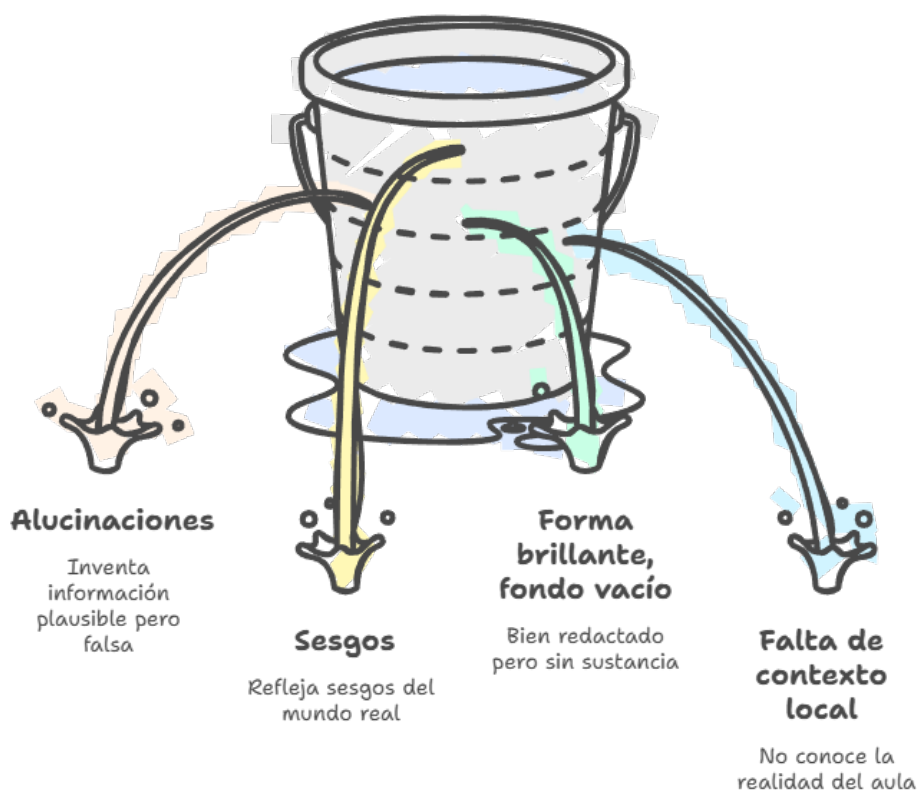


2.4. Lo que hace mal (y las líneas rojas)

Igual que conocemos las virtudes de nuestros alumnos, debemos conocer sus puntos ciegos para no tropezar:

- **Alucinaciones (Inventarse datos):** Cuando no sabe algo, se lo inventa con total seguridad. Puede citar libros que no existen o leyes educativas derogadas. *Regla de oro: Verifica siempre los datos factuales.*
- **Sesgos heredados:** Al haber aprendido de internet, reproduce estereotipos de género y culturales. Si le pides "una historia sobre un médico y una enfermera", es probable que asigne los roles por género de forma estereotipada. *Oportunidad: Úsalo para trabajar el pensamiento crítico en clase.*
- **Forma brillante, fondo vacío:** A veces escribe textos gramaticalmente perfectos pero que no dicen nada (el típico "relleno" de examen).
- **Falta de contexto local:** Si no le explicas quién eres y dónde estás, te dará respuestas genéricas que no sirven para tu realidad educativa.

Navegando los puntos débiles de la IA en el aula



2.5. Cómo hablarle: El modelo R-I-T-A

Si a un alumno despistado no le basta con decirle "haz el trabajo", a la IA tampoco. Para obtener resultados útiles, necesitamos estructurar nuestros *prompts* (instrucciones). Una fórmula infalible es el acrónimo **R-I-T-A**, popularizado por Juan José de Haro en su *Biblioteca Avanzada de Prompts Educativos*:

1. **R - Rol:** ¿Quién debe ser? ("Actúa como un docente experto en DUA...").
2. **I - Información:** ¿Qué necesita saber? ("Te paso el texto que vamos a trabajar y el perfil de mi alumnado...").
3. **T - Tarea:** ¿Qué tiene que hacer exactamente? ("Genera 5 preguntas de comprensión inferencial...").
4. **A - Adaptabilidad:** ¿Cómo quieres el resultado? ("Dame el resultado en una tabla y propón una variante simplificada").

2.6. Antes y Después: La diferencia está en el prompt

Veamos cómo cambia el resultado solo con aplicar estructura:

Ejemplo: Ciencias Naturales (4.º Primaria)

✗ **Prompt flojo:**

"Hazme actividades sobre el ciclo del agua para niños."

- *Resultado probable:* Actividades genéricas, quizá demasiado infantiles o demasiado complejas, sin conexión curricular.

✓ **Prompt estructurado (R-I-T-A):**

"Actúa como docente de Primaria en España (Rol). Estoy trabajando el ciclo del agua según la LOMLOE con un grupo que necesita mucho apoyo visual (Información).

Genera 4 actividades: dos para introducir el tema con dibujos y dos para aplicar lo aprendido a situaciones de su vida diaria, como la lluvia o el grifo de casa (Tarea).

Después, propón una adaptación de cada actividad para un alumno con dificultades de lectoescritura (Adaptabilidad)."

CAPÍTULO 3. Ecosistema actual de herramientas (2025) sin tecnobombo

Llegados a este punto, es normal que surja la pregunta del millón: *"Vale, ya entiendo la teoría, pero ¿qué hago con todas estas aplicaciones que salen cada día en las noticias?"*.

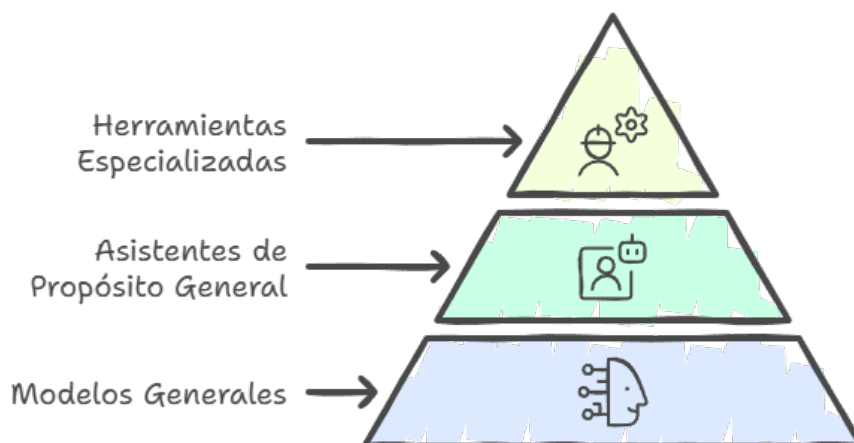
El objetivo de este capítulo no es que memorices nombres y versiones que habrán cambiado dentro de un mes. Lo que buscamos es que tengas un mapa mental sencillo para no perderte, que entiendas para qué sirve cada "familia" de herramientas y, sobre todo, que seas capaz de elegir tres o cuatro aliadas de cabecera que encajen con tu realidad. Recuerda: en tecnología educativa, **menos es más**. No se trata de dominar veinte aplicaciones, sino de integrar bien unas pocas.

3.1. Tres capas para no perderse

Para no naufragar en el océano de nombres, imagina el ecosistema de la IA como una estructura de tres capas:

1. El **"Cerebro" (Modelos Generales)**: Es la tecnología base, el motor que hay debajo del capó (GPT-4, Claude 3.5, Gemini 1.5). Normalmente no interactúas con ellos "a pelo", sino a través de aplicaciones.
2. Los **"Interlocutores" (Asistentes)**: Son las aplicaciones con las que chateas en tu día a día (ChatGPT, Copilot, Gemini). Son la cara visible de la IA para la mayoría de nosotros.
3. Los **"Especialistas" (Herramientas verticales)**: Aplicaciones diseñadas para tareas muy concretas, como investigar con rigor, crear imágenes o diseñar situaciones de aprendizaje.

Tu día a día como docente ocurrirá, casi siempre, en las capas 2 y 3.



3.2. Modelos generales: el “cerebro” que hay detrás

No necesitas saber la versión exacta del modelo que usas, pero sí distinguir entre los dos “modos de pensar” que ofrecen las IAs en 2025.

Por un lado, tenemos el **Modo Rápido (Instant)**. Son modelos ligeros y veloces, ideales para el “ping-pong” diario: pedir una lluvia de ideas, redactar un correo rutina o corregir una frase. Por otro lado, ha surgido el **Modo Razonamiento (Thinking)**. Estos modelos se toman su tiempo (pueden tardar 10 o 20 segundos en “pensar” antes de escribir), pero son vitales para tareas pedagógicas complejas como diseñar una programación didáctica, crear una rúbrica detallada o analizar la lógica de un texto.

Regla rápida: ¿Es burocracia rápida? Modo Instant. ¿Es diseño curricular o análisis? Modo Thinking.

3.3. Asistentes de propósito general: con quién “hablas”

Aquí es donde pasarás la mayor parte del tiempo. Aunque todos parecen iguales, cada uno tiene su “personalidad” y ventajas:

- **ChatGPT (OpenAI):** Sigue siendo el referente por versatilidad y creatividad. Es excelente para pedirle ideas “fuera de la caja”, borradores de actividades originales o adaptaciones de texto.
- **Gemini (Google):** Su gran ventaja es que juega en casa si tu centro usa Google Workspace. Puedes pedirle que “lea” un documento de tu Drive, que te resuma un hilo de correos o que prepare materiales directamente en Docs.
- **Copilot (Microsoft):** Si tu centro es Microsoft, esta es tu opción segura. Al estar integrado en Word o PowerPoint y ofrecido oficialmente por muchas consejerías, ofrece un extra de tranquilidad en cuanto a protección de datos corporativos.

Consejo de seguridad: Si tu administración educativa te ofrece una licencia oficial de alguno de estos (normalmente Copilot o Gemini), úsala como tu opción por defecto para garantizar el paraguas legal y la privacidad.

3.4. Herramientas para investigar y organizar

A veces, ChatGPT no basta porque necesitamos rigor y fuentes. Aquí entran los “buscadores con IA” (como **Perplexity**), que no se inventan la información, sino que buscan en la web y te citan las fuentes exactas. Son ideales para preparar temas de actualidad o enseñar al alumnado a contrastar información.

En paralelo, existen los “analizadores de documentos” (como **NotebookLM**). Imagina poder subirle el PDF de la LOMLOE, tus apuntes de clase y tres artículos

científicos, y pedirle que trabaje *solo* con esa información, sin inventar nada externo. Son la herramienta perfecta para resumir normativas o crear guías de estudio fiables.

3.5. Herramientas audiovisuales y creativas

No hace falta ser diseñador para tener materiales visualmente potentes. La IA generativa de imagen te permite crear ilustraciones a medida para tus cuentos, iconos para tus esquemas o pictogramas adaptados, siempre evitando el realismo innecesario con menores.

Del mismo modo, las herramientas de vídeo y audio permiten crear cápsulas explicativas o convertir textos en locuciones para mejorar la accesibilidad, enriqueciendo tus materiales sin necesidad de un estudio de grabación.

3.6. Herramientas educativas especializadas

Finalmente, existe un ecosistema de herramientas diseñadas *por y para* docentes, que ya vienen "entrenadas" en pedagogía.

- **Ecosistemas de Agentes (tipo Stellaria):** Entornos donde la IA ya conoce la legislación educativa. No tienes que explicarle qué es un criterio de evaluación; ya lo sabe. Sirven para diseñar situaciones de aprendizaje paso a paso con rigor técnico.
- **Colecciones de Prompts (tipo Eduprompts):** Como bien señala **Juan José de Haro** en su *Biblioteca Avanzada de Prompts Educativos*, no hace falta reinventar la rueda. Existen librerías de instrucciones pedagógicas ya testadas (siguiendo modelos como R-I-T-A) que te ahorran tener que pensar el *prompt* perfecto desde cero. Úsalas como atajo fiable.

3.7. Cómo elegir tus 3–4 herramientas de cabecera

No intentes usarlo todo o acabarás con fatiga digital. Para empezar mañana, solo necesitas configurar tu "Kit de Supervivencia":

1. **El Oficial:** El asistente que te proporcione tu centro (Copilot/Gemini) para temas burocráticos y de datos.
2. **El Organizador:** Una herramienta tipo NotebookLM para "hablar" con tus propios documentos y normativas.
3. **El Especialista:** Un enlace a mano de una buena colección de prompts (como la de J.J. de Haro) o un asistente curricular para cuando tengas que diseñar en serio.

Con estas tres piezas, tienes el 90% del camino recorrido.

CAPÍTULO 4. Primeros pasos: flujos básicos de trabajo docente con IA

Hasta ahora hemos asentado las bases teóricas, hemos aprendido a mirar a la IA como a ese "alumno desordenado" y hemos dibujado un mapa del ecosistema de herramientas. Pero llega el lunes por la mañana y la pregunta es inevitable: *"Vale, ¿y ahora por dónde empiezo yo en mi centro?"*.

La respuesta de este capítulo es pragmática: empieza con flujos de trabajo sencillos y realistas. Olvídate de intentar montar un proyecto de innovación educativa revolucionario con diez aplicaciones distintas el primer día. El secreto está en encajar la IA en las grietas de lo que ya haces para pensar mejor tus unidades, ahorrar tiempo en la creación de materiales y sufrir un poco menos con la burocracia.

A continuación, te propongo cuatro flujos básicos. No intentes abarcarlos todos a la vez; elige el que más te alivie hoy y empieza por ahí.

4.1. Cómo usar estos flujos (sin volverse loco)

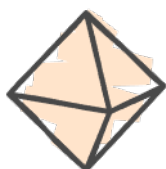
Antes de lanzarnos, grabemos a fuego tres principios para no frustrarnos:

1. **Empieza pequeño:** Elige una sola unidad, un solo curso o incluso una sola actividad. Intentar aplicar "IA en todo el centro" desde el primer día es garantía de fracaso.
2. **Piensa en el flujo completo:** No se trata de "preguntarle algo a la IA y ya está". Es un baile de tres pasos: primero tú defines el objetivo (contexto), luego la IA propone (borradores) y finalmente tú decides (revisión y adaptación).
3. **Usa lo que ya tienes:** Si tu centro es Microsoft, usa Copilot. Si es Google, Gemini. No te compliques abriendo veinte pestañas nuevas si ya tienes herramientas oficiales a mano. Y, por supuesto, **nunca introduzcas datos sensibles** (nombres, informes médicos) en herramientas no corporativas.



Enseñanza tradicional

Métodos de enseñanza convencionales



Empieza pequeño

Elige una unidad o curso para la IA



Piensa el flujo

Define los pasos antes, durante y después de la IA



Usa herramientas existentes

Integra la IA con las plataformas actuales



Protege los datos

Evita compartir información confidencial



Enseñanza mejorada con IA

IA integrada en el proceso de enseñanza

4.2. Flujo 1 – Planificar una unidad / situación de aprendizaje

Objetivo: Diseñar una unidad LOMLOE más sólida y creativa en menos tiempo, sin delegar jamás la decisión pedagógica en la máquina.

Paso 0 – Aclarar el marco (TÚ)

Antes de encender el ordenador, dedica cinco minutos a anotar en un papel lo innegociable: etapa, materia, competencias clave y una idea vaga del producto final que te gustaría conseguir. Este pequeño gesto marca la diferencia entre recibir una propuesta genérica o una hecha a medida.

Paso 1 – Pedir un primer borrador (IA)

Ahora sí, acude a tu asistente (usa el modo "Razonamiento" si puedes) y lánzale el reto.

Prompt Sugerido:

"Actúa como un docente de [materia] en [curso] en España, experto en LOMLOE y DUA. Quiero diseñar una situación de aprendizaje de unas [X] sesiones.

Datos: Curso: [ej. 5.º de Primaria]. Materia: [Ciencias Naturales]. Saberes básicos: [...]. Competencias clave: [...]. Producto final deseado: [ej. 'Guía ilustrada sobre los ecosistemas'].

Diseña un primer borrador con:

1. Título y descripción breve.
2. Relación clara con competencias y criterios.
3. Secuencia de actividades (en tabla: sesión, actividad, rol docente, rol alumnado).
4. Propuestas iniciales de evaluación formativa (rúbricas, listas de cotejo).
5. Propón 3 ideas de adaptaciones DUA para atender a diferentes niveles de lectura."

Paso 2 – Aterrizar en tu realidad (TÚ)

La IA te devolverá un borrador impresionante, pero probablemente irreal. Es tu turno: ajusta el número de sesiones a tu horario real, elimina las actividades que requieran materiales que no tienes y adapta el lenguaje a tu contexto (¿zona rural, urbana, costera?). Tú pones el realismo.

Paso 3 – Profundizar (IA + TÚ)

IA EN EL AULA Pedagogía, criterio y práctica docente

Si usas una herramienta de análisis de documentos como **NotebookLM**, puedes subir tu currículo oficial y pedirle que haga de auditor: *"Revisa si esta propuesta cubre realmente los criterios X e Y que te he pasado"*.

4.3. Flujo 2 – Generación y adaptación de materiales (DUA)

Objetivo: Dejar de rehacer a mano el mismo material tres veces y aprovechar la IA para crear variantes adaptadas al instante.

Imagina que tienes un texto base (una noticia, un fragmento del libro) y necesitas que sea accesible para todo tu grupo.

Paso 1 y 2 – Del texto base a las versiones adaptadas

Elige tu texto y pídele a la IA que actúe como editora inclusiva.

Prompt Sugerido:

"Actúa como docente de [materia] de [curso]. Este es el texto que quiero trabajar: [PEGA TEXTO].

Necesito 3 versiones:

1. **Versión sencilla:** Vocabulario básico y frases cortas, manteniendo las ideas principales (para alumnado con dificultad lectora).
2. **Versión estándar:** Adecuada al nivel medio del curso.
3. **Versión ampliada:** Con más detalles y algún dato curioso (para alumnado avanzado).

Después, genera para cada versión: 3 preguntas de comprensión literal, 3 inferenciales y 2 de opinión personal."

Paso 3 – Revisión pedagógica

Comprueba que la "versión sencilla" no sea infantilizadora, sino accesible. El objetivo es eliminar barreras de entrada, no rebajar la dignidad del contenido.

4.4. Flujo 3 – Preparar explicaciones y analogías

Objetivo: Enriquecer tus explicaciones de pizarra sin tener que inventar tú solo todos los ejemplos.

Vas a explicar un concepto abstracto como las fracciones o el feudalismo. En lugar de usar el ejemplo de siempre, usa a la IA como tu "sparring pedagógico".

Prompt Sugerido:

"Actúa como docente de [materia] de [curso]. Ayúdame a preparar una explicación sobre [concepto].

IA EN EL AULA Pedagogía, criterio y práctica docente

1. Dame una explicación muy clara y breve, como si tuvieras 10 años, usando una analogía del día a día (deporte, redes sociales...).
2. Dame una explicación más técnica para profundizar.
3. Genera 5 ejemplos correctos y, muy importante, **5 contraejemplos** (casos que parecen correctos pero tienen un error típico) para analizarlos en clase."

4.5. Flujo 4 – Apoyo burocrático (Borradores inteligentes)

Objetivo: Reducir la carga mental de redactar documentos repetitivos (actas, correos, circulares) cuidando siempre la privacidad.

El flujo es simple: tú apuntas las ideas clave en sucio ("excursión, día 15, llevar bocadillo, no móviles") y la IA redacta el texto formal.

Prompt Sugerido:

"Ayúdame a redactar una comunicación para las familias de 2.º ESO sobre el inicio de un proyecto de lectura.

Tono: Cercano y profesional, no muy largo.

Ideas clave: Explicar el proyecto, aclarar que no hay que comprar materiales y animar a la lectura en casa. Añade el correo [CORREO] para dudas."

⚠ Recordatorio vital: Nunca incluyas nombres reales de alumnos ni datos médicos o sensibles en estos prompts si estás usando una herramienta externa. Usa seudónimos o espacios en blanco ([ALUMNO]) que rellenarás después.

CAPÍTULO 5. IA para creación de materiales curriculares y visuales

Si hay un uso de la IA que entra por los ojos, es su capacidad para generar contenido. Sin embargo, aquí corremos un riesgo enorme: convertirnos en una fábrica de fichas infinitas y saturar al alumnado con actividades de relleno.

La propuesta de este capítulo es radicalmente distinta. No vamos a usar la IA para producir *más*, sino para producir *mejor*. El objetivo es crear materiales que estén quirúrgicamente alineados con el currículo (LOMLOE), que sean accesibles para todos (DUA) y que sean visualmente claros. La pregunta que debe guiar cada prompt que escribas es: *"¿Este material ayuda a aprender mejor o solo sirve para mantenerlos ocupados 50 minutos?"*.

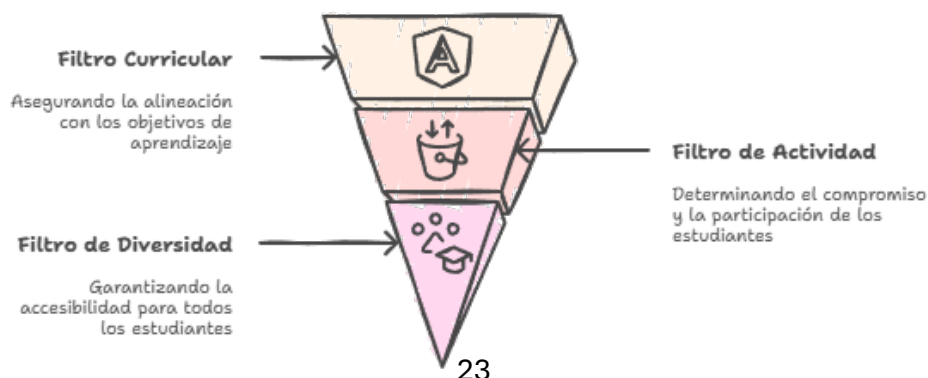
5.1. Antes de pedir nada: los tres filtros del docente

Antes de abrir ChatGPT o cualquier generador de imágenes, acostúmbrate a pasar tu idea por tres filtros rápidos. Si no pasa alguno, replantea la actividad.

1. **El filtro curricular:** ¿Qué criterio de evaluación o competencia específica estoy trabajando realmente? Si la respuesta es vaga, la actividad será vaga.
2. **El filtro de actividad:** ¿Qué van a hacer los alumnos con esto? ¿Van a leer pasivamente, o van a investigar, crear y resolver?
3. **El filtro de la diversidad (DUA):** ¿Cómo accederá a este contenido el alumno que lee peor? ¿Y el que necesita apoyo visual? Si el material no es accesible de entrada, la IA debe ayudarte a adaptarlo, no solo a crearlo.

Una vez tienes claros estos tres puntos, la IA deja de ser una máquina de hacer churros y se convierte en tu aliada de diseño.

Refinando Ideas Educativas con IA



5.2. Textos que se adaptan al alumno (y no al revés)

Los modelos de lenguaje son, por definición, expertos en manipular texto. Aprovechemos esto para romper la barrera de "café para todos".

Escenario A: La lectura multinivel

Imagina que quieres trabajar un artículo sobre el cambio climático con todo el grupo. Tienes alumnos con un nivel de lectura muy avanzado y otros con dificultades serias. En lugar de buscar tres textos distintos, usa la IA para versionar el mismo.

Prompt Sugerido:

"Actúa como docente de [curso]. Este es el texto base: [PEGA TEXTO].

Genera 3 versiones manteniendo las mismas ideas principales, pero variando la complejidad:

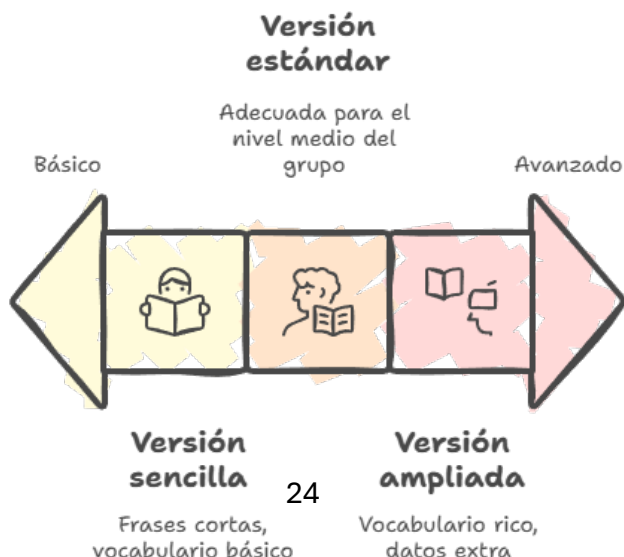
1. **Versión sencilla:** Frases cortas, sintaxis directa y vocabulario básico (para alumnado con dificultad lectora).
2. **Versión estándar:** Adecuada al nivel medio del grupo.
3. **Versión ampliada:** Con vocabulario más rico y algún dato extra (para alumnado avanzado).

Nota: No inventes datos nuevos, cíñete a la información del texto original."

Escenario B: Modelaje de escritura (El "Ejemplo Bueno")

A veces, el alumnado no sabe escribir un informe o una carta porque nunca ha visto uno bueno. Usa la IA para generar ejemplos (modelos) que puedan analizar.

- *Idea:* "Genera un artículo de opinión sobre el uso de móviles en el instituto para 3.º ESO. Debe tener una tesis clara, dos argumentos bien desarrollados y una conclusión. Luego, genera una versión 'incompleta' o con errores para que el alumnado la corrija."



5.3. Más allá de la ficha: organizadores y tarjetas

El papel tiene su función, pero la comprensión profunda suele requerir formatos más visuales o interactivos.

Organizadores Gráficos:

En lugar de pedirle a la IA que te explique un tema, pídele que te ayude a estructurarlo visualmente para la pizarra.

- *Prompt:* "Propón un organizador gráfico (mapa mental o diagrama de flujo) para explicar la fotosíntesis en 6.º de Primaria. Dime qué conceptos deben ir en el centro, cuáles en las ramas principales y qué dibujos sencillos podrían acompañar a cada uno."

Tarjetas de estudio (Flashcards):

Ideales para gamificar el repaso de vocabulario o conceptos clave.

- *Prompt:* "Genera 20 tarjetas de vocabulario sobre [tema] para 2.º ESO. Formato tabla: Columna A (Término), Columna B (Definición clara + un ejemplo de uso real)."

5.4. Apoyos visuales con cabeza

La IA generativa de imágenes (en herramientas como Canva, Bing Image Creator o Freepik) es fantástica si se usa con intención pedagógica, no decorativa.

Buenas prácticas: Genera ilustraciones para acompañar cuentos, iconos para esquemas o imágenes que expliquen procesos (ciclo del agua, partes de una célula).

Líneas rojas: Evita el "valle inquietante" (imágenes realistas de personas que dan mal rollo) y, por supuesto, nunca generes imágenes realistas de menores (deepfakes). Apuesta por estilos como "ilustración vectorial", "dibujo a línea" o "estilo acuarela".

Prompt Visual Sugerido:

"Ilustración vectorial plana y sencilla sobre el ciclo del agua. Fondo blanco. Estilo educativo y limpio. Debe representar claramente la fase de evaporación con el sol calentando el mar y flechas subiendo."

5.5. Materiales multimodales (DUA en acción)

El Diseño Universal para el Aprendizaje nos pide ofrecer múltiples formas de representación. La IA hace que esto sea técnicamente viable para un solo docente:

- **De Texto a Audio:** Pide a la IA que reescriba un texto complejo en formato "guion de radio" (frases cortas, pausas marcadas) y luego usa un lector inmersivo o una IA de voz para generar el audio. Ideal para alumnado con dislexia o discapacidad visual.
- **De Texto a Visual:** Pide a la IA que transforme un tema en un "guion de diapositivas" o en una infografía. *"Lee este texto y dime qué 5 puntos clave debería poner en una infografía para que se entienda de un vistazo".*

5.6. No partas de cero: Ecosistemas especializados

Recuerda lo que vimos en el Capítulo 3. Herramientas especializadas como los asistentes curriculares o colecciones de prompts probados (como **Eduprompts**) ya tienen interiorizada esta lógica.

Si usas una herramienta especializada, puedes ser mucho más directo: *"Diseña 4 actividades graduadas para trabajar el criterio de evaluación 3.2 de Matemáticas de 2.º ESO, especificando qué evidencia de aprendizaje recogeré en cada una".* La ventaja es que la herramienta ya "habla" el idioma del currículo y tú solo tienes que ajustar la propuesta a la realidad de tu clase.

CAPÍTULO 6. IA y evaluación: del examen aislado al feedback continuo

Si hay un terreno donde la IA se está usando mucho (y a veces peligrosamente mal) es la evaluación. La tentación es inmediata: *"Genial, le paso los exámenes a la IA y que me los corrija en un minuto"*.

Sin embargo, si queremos ser fieles a la LOMLOE y a un modelo competencial, evaluar es mucho más que poner una nota al final del camino. Evaluar es acompañar, observar y devolver información útil para mejorar. La buena noticia es que la IA puede ser una aliada fantástica para esto, siempre que no deleguemos en ella lo que es irrenunciablemente nuestro: el juicio profesional.

En este capítulo veremos cómo pasar de usar la IA como "máquina de corregir test" a usarla como asistente para diseñar instrumentos ricos y ofrecer feedback frecuente.

6.1. De "poner notas" a acompañar procesos

En un modelo tradicional, la evaluación solía ser una foto fija al final del tema. En un modelo competencial, la evaluación es un vídeo continuo que intenta responder a tres preguntas: ¿Dónde está ahora mi alumno? ¿Cuánto ha avanzado respecto a su punto de partida? ¿Qué paso concreto necesita dar mañana?

La IA puede apoyarte en cada fotograma de ese vídeo:

- **Antes (Diseño):** Ayudándote a crear tareas que no se puedan resolver copiando, sino que generen evidencias reales de aprendizaje.
- **Durante (Proceso):** Dándote ideas de preguntas guía, instrumentos de observación o claves para desatascar a un alumno bloqueado.
- **Después (Síntesis):** Ayudándote a organizar tus observaciones y a redactar informes que las familias puedan entender sin un diccionario pedagógico.

6.2. Rúbricas que no son un dolor de cabeza

Las rúbricas son maravillosas para la transparencia, pero diseñarlas desde cero es una de las tareas más tediosas de la docencia. Aquí es donde la IA brilla en "Modo Razonamiento".

El flujo de creación inteligente:

No le pidas simplemente "hazme una rúbrica". Dale tú los cimientos (el currículo) y deja que ella levante las paredes.

Prompt Sugerido:

"Actúa como docente de [materia] de [curso] en España, experto en LOMLOE. Quiero diseñar una rúbrica analítica para evaluar esta tarea: [DESCRIBE LA TAREA: p.ej. 'Un podcast de 3 minutos sobre la contaminación acústica en el barrio']".

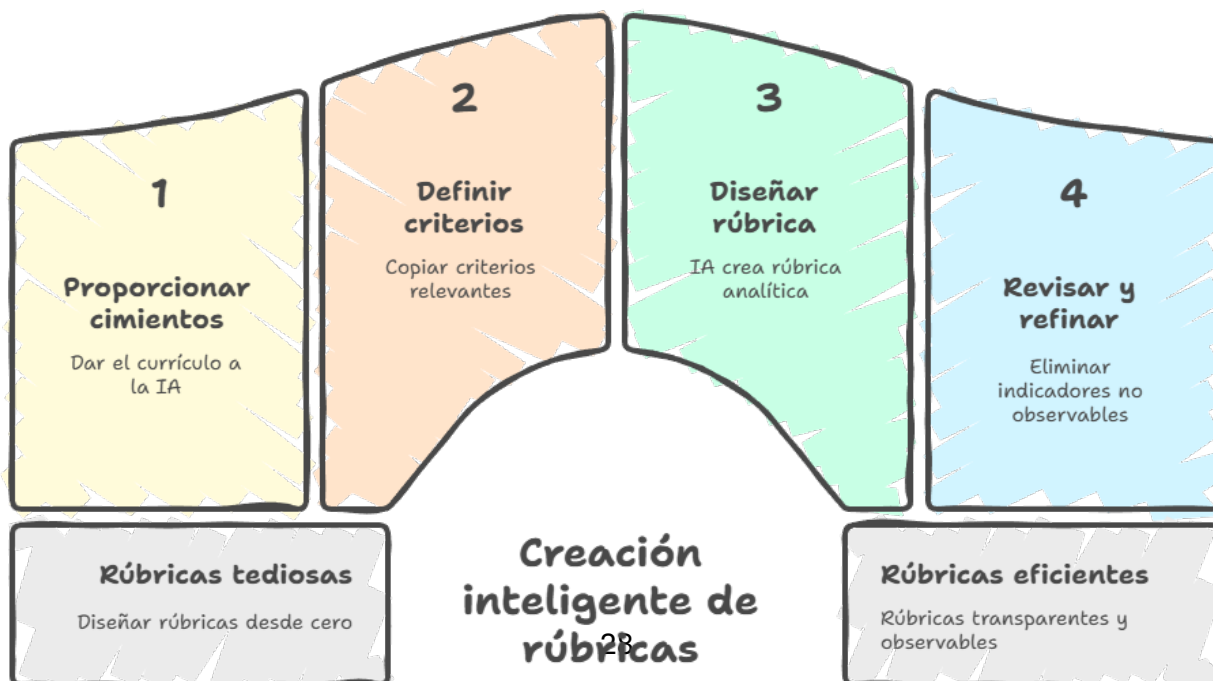
Criterios implicados: [Copia aquí el Criterio 1 y Criterio 2].

Diseña la rúbrica con:

1. **4 niveles de logro:** (En proceso, Básico, Avanzado, Excelente).
2. **Lenguaje claro:** Que un alumno de esa edad lo entienda.
3. **Indicadores observables:** Describe qué *hace* el alumno en cada nivel, no uses solo adjetivos como 'bien' o 'mal'.

Extra: Después, genera una versión simplificada tipo 'checklist' para que los alumnos se autoevalúen antes de entregar."

Tu trabajo: Revisar que los saltos entre niveles sean lógicos y eliminar cualquier indicador que no vayas a poder observar en clase.



6.3. Bancos de ítems y tareas competenciales

A veces nos quedamos sin ideas para preguntar. La IA es una fuente inagotable de ejemplos.

- **Para repasar conceptos (Feedback automático):**
 - *Prompt:* "Genera 10 preguntas tipo test sobre [tema] para 1.º ESO. Incluye 1 correcta, 3 distractores plausibles (errores comunes) y, muy importante, una breve explicación de *por qué* es correcta cada una para que el alumno pueda aprender del error."
- **Para evaluar competencias (Situaciones):**
 - *Prompt:* "Propón 5 tareas breves de escritura (micro-relatos, correos formales, reclamaciones) que me sirvan para evidenciar si mis alumnos saben argumentar con respeto. Indica qué criterio específico evalúa cada tarea."

6.4. El superpoder del feedback personalizado

Sabemos que el feedback es lo que más ayuda a aprender, pero dar retroalimentación detallada a 30 alumnos es agotador. La IA puede ayudarte a redactar borradores de alta calidad a partir de tus notas rápidas.

Escenario: Corrección de trabajos escritos

Lees el trabajo de un alumno y anotas en sucio: *"Tesis clara, argumentos un poco pobres, muy buena ortografía, le falta conclusión"*.

Prompt de Redacción:

"Redacta un comentario de feedback breve para un alumno de 3.º ESO a partir de estas notas mías: [Tesis clara, argumentos pobres, buena ortografía, falta conclusión].

Usa un tono animador pero exigente (mentalidad de crecimiento). Estructura el comentario en: 'Lo que brilla', 'Lo que puedes mejorar' y 'Un consejo concreto para la próxima vez'."

Escenario: Feedback oral (Ahorra voz)

Si prefieres mandar audios, pide a la IA: *"Convierte este comentario escrito en un guion de 40 segundos para un audio, que suene cercano y natural"*. Luego solo tienes que leerlo y enviarlo.

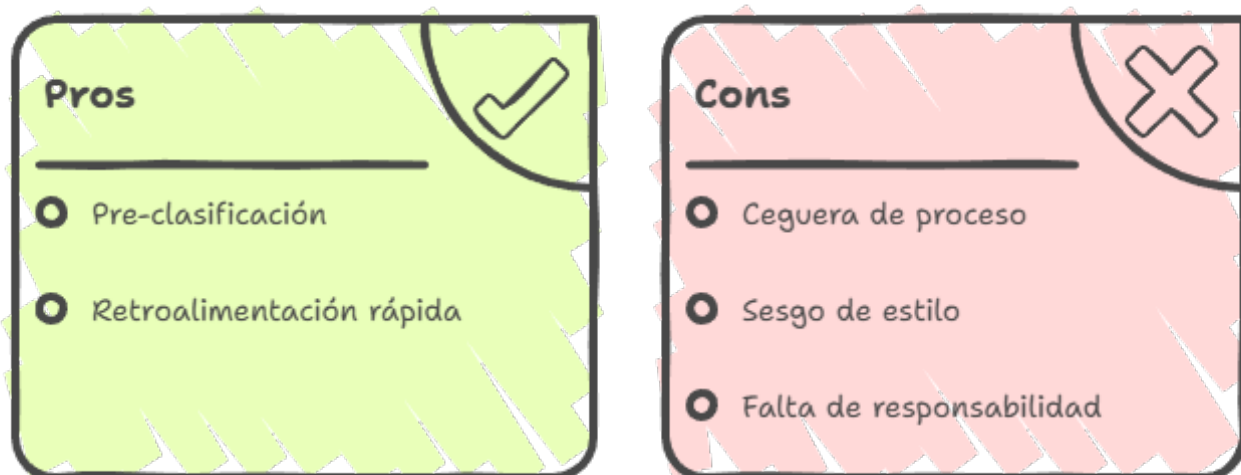
6.5. Líneas rojas: la IA no es el juez

Para cerrar este capítulo, una advertencia de seguridad profesional. Es tentador pensar: *"¿Y si le paso los 30 ensayos a la IA y que me dé la nota numérica?"*. **No lo hagas.**

1. **Ceguera de proceso:** La IA solo ve el PDF final. No sabe si ese alumno se ha esforzado el doble que ayer, si ha tenido ayuda en casa o si ha superado un bloqueo. Tú evalúas personas, no solo archivos.
2. **Sesgo de estilo:** La IA tiende a premiar a quien escribe con un estilo similar al suyo (gramática perfecta, estructura estándar), aunque el contenido sea vacío. Puede castigar la creatividad o el pensamiento divergente.
3. **Responsabilidad:** La nota la firmas tú. Si una familia te pregunta por qué un 6 y no un 7, "porque lo dijo ChatGPT" no es una respuesta válida ni legal.

Buena práctica: Usa la IA para una pre-clasificación orientativa (*"Clasifica estos ejemplos anónimos en tres pilas: A (muy completos), B (medios), C (incompletos) para ayudarme a empezar"*), pero la valoración final y la calificación son territorio exclusivamente humano.

IA en la evaluación



CAPÍTULO 7. IA y atención a la diversidad / DUA

Si limitáramos el uso de la IA a "hacer más fichas rápido", estaríamos desperdiciando su mayor virtud pedagógica: su capacidad camaleónica para adaptar y transformar contenidos.

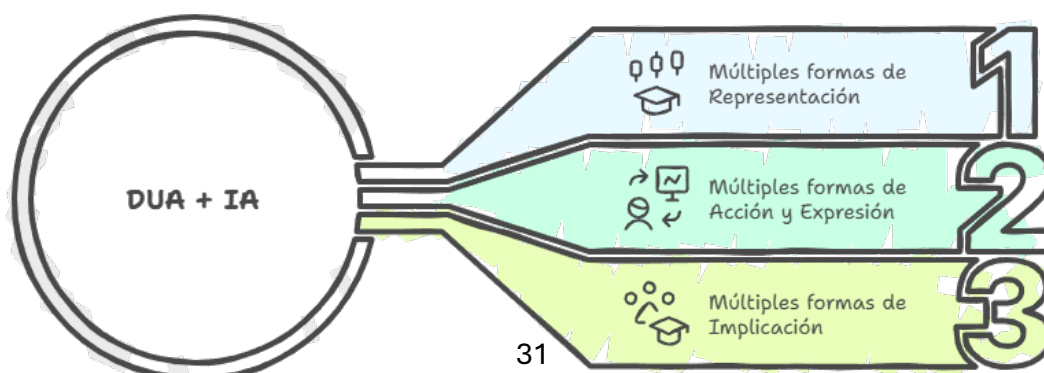
Este capítulo trata de cómo usar esa flexibilidad para atender a la diversidad bajo el paraguas del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**. El objetivo es ambicioso pero claro: que nadie se quede fuera del aprendizaje por una barrera de acceso que la tecnología podría haber derribado. Eso sí, evitando siempre dos trampas peligrosas: convertir la IA en una "máquina de etiquetar" alumnos o confundir "adaptar" con "infantilizar".

7.1. DUA + IA: tres principios, muchas posibilidades

El DUA nos dice que no existe el "alumno promedio"; la diversidad es la norma. La IA nos permite aplicar los tres principios del DUA de forma realista, sin necesitar 48 horas en el día:

1. **Múltiples formas de Representación (El QUÉ):** Si un alumno no entiende el texto del libro, la IA puede transformarlo en un audio, en una lista de ideas clave, en un esquema visual o en una historia narrada. La información es la misma; la puerta de entrada cambia.
2. **Múltiples formas de Acción y Expresión (El CÓMO):** ¿Por qué evaluar solo con un examen escrito? La IA puede ayudarte a generar rúbricas para evaluar un podcast, un cómic o una maqueta. Permite que el alumnado demuestre lo que sabe usando el formato en el que mejor se expresa.
3. **Múltiples formas de Implicación (El PORQUÉ):** Lo que motiva a uno, aburre a otro. La IA puede ayudarte a conectar el temario con sus intereses reales: *"Explica las leyes de Newton usando ejemplos de fútbol para un grupo y de videojuegos para otro"*.

Clave: El objetivo de aprendizaje se mantiene firme; lo que flexibilizamos son los caminos para llegar a él.



7.2. Versiones adaptadas: simplificar sin infantilizar

Uno de los superpoderes de los modelos de lenguaje es la "traducción de complejidad". Podemos crear textos de Lectura Fácil en segundos.

Prompt Sugerido:

"Actúa como docente de 2.º ESO. Este es el texto original sobre la Revolución Industrial: [PEGA TEXTO].

Genera 3 versiones manteniendo las ideas clave pero ajustando la forma:

1. **Simplificada (Lectura Fácil):** Frases cortas, sintaxis directa, sin metáforas complejas y vocabulario muy claro. (Para alumnado con dificultades de comprensión o desconocimiento del idioma).
2. **Estándar:** Nivel medio del curso.
3. **Ampliada:** Con matices extra para profundizar.

Nota: La versión simplificada debe ser rigurosa, no infantil. No cambies el tono adulto por uno de cuento de hadas."

Recuerda: la versión sencilla es una **rampa de acceso**, no un contenido recortado.

7.3. Andamiajes visuales y auditivos

A veces el problema no es el texto, sino la falta de apoyos.

- **Pictogramas (Anticipación):**
 - *Uso:* "Analiza este texto y dime qué 5 conceptos abstractos serían difíciles de entender. Describe cómo debería ser un pictograma o imagen para representar cada uno."
- **Glosarios personalizados:**
 - *Uso:* "Genera un glosario de las 20 palabras clave de este tema para un alumno que está aprendiendo español (nivel A2). Incluye la definición simple y una frase de ejemplo de uso cotidiano."
- **Audio (Accesibilidad):**
 - *Uso:* Pide a la IA que reescriba unas instrucciones complejas para ser leídas en voz alta ("usa frases cortas y pausas claras") y luego pásalo por un lector de texto a voz.

7.4. Apoyos específicos (NEAE)

La IA no es un especialista en pedagogía terapéutica, pero es excelente produciendo **andamios** (estructuras de apoyo que se retiran poco a poco).

IA EN EL AULA Pedagogía, criterio y práctica docente

- **Para TDAH / Funciones Ejecutivas:** Pide que transforme un texto denso en una lista de pasos numerados, con las palabras clave en negrita y una estructura visual muy limpia.
- **Para Incorporación Tardía:** Pide explicaciones que conecten el concepto nuevo con situaciones universales o cotidianas, usando un lenguaje franco.
- **Para TEA (Trastorno del Espectro Autista):** Puede ayudarte a redactar guiones sociales ("cómo pedir ayuda en el recreo") o secuencias de tareas muy predecibles y libres de ambigüedades o dobles sentidos.

7.5. Pistas graduadas: el arte de no dar la respuesta

En lugar de dar la solución, usa la IA para diseñar una "escalera de ayuda".

Prompt Sugerido:

"Tengo este problema de matemáticas: [PEGA PROBLEMA].

Diseña 4 tarjetas de pistas graduadas para un alumno que se atasque:

1. **Pista 1 (Muy ligera):** Solo una pregunta para orientar la atención.
2. **Pista 2 (Intermedia):** Recuerda la fórmula o concepto clave.
3. **Pista 3 (Fuerte):** Plantea casi todo el procedimiento sin dar el número final.
4. **Solución explicada:** El resultado paso a paso.

Instrucción: No des la solución en las pistas anteriores."

En clase, el alumno puede levantar la mano y pedir "la pista 1", fomentando su autonomía antes de rendirse.

7.6. Líneas rojas: ética y etiquetas

Para terminar, tres advertencias muy serias sobre el uso de IA en diversidad:

1. **La IA no diagnostica:** Nunca, bajo ningún concepto, uses la IA para "saber qué le pasa a este niño". Poner en un prompt *"Dime si este texto parece escrito por un niño con TDAH"* es una irresponsabilidad. El diagnóstico es clínico y humano.
2. **No etiquetar:** No uses la IA para segregar ("haz un examen fácil para los torpes"). Úsala para incluir ("haz un examen con apoyos visuales para que todos entiendan mejor").
3. **Evitar la dependencia:** La IA debe ser un andamio, no un ascensor. El objetivo es que el alumno aprenda a hacer las cosas por sí mismo con ayuda, no que la máquina las haga por él siempre.

CAPÍTULO 8. IA y metodologías activas: proyectos, gamificación y ABJ

Todos sabemos que el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la gamificación o el trabajo cooperativo son metodologías potentes, pero tienen un coste oculto altísimo: requieren horas de preparación. Crear una narrativa, diseñar cartas de juego o gestionar la logística de un proyecto puede acabar con la energía de cualquier docente.

Aquí es donde la IA cambia las reglas del juego. No viene a sustituir la metodología, sino a actuar como tu equipo de producción. Ella se encarga de idear tramas, redactar pistas y generar materiales para que tú puedas centrarte en lo importante: dinamizar la experiencia en el aula.

8.1. Tu socio creativo en el ABP (Situaciones de Aprendizaje)

El corazón de un buen proyecto es un reto auténtico que enganche. A veces tenemos la intención, pero nos falla la chispa inicial o nos atascamos en la planificación temporal.

Fase 1: La lluvia de ideas contextualizada

En lugar de buscar proyectos genéricos en internet, pide a la IA que diseñe uno a medida para tu grupo.

Prompt: "Sugiere 5 ideas de proyectos sobre [tema: el cambio climático] conectados con el entorno real de mi alumnado (un barrio costero/urbano/rural). Deben culminar en un producto social tangible, como una campaña vecinal o una guía turística local."

Fase 2: Aterrizar la logística

Una vez tienes la idea ("¡Vamos a hacer una auditoría energética del colegio!"), la parte tediosa es encajarla en el calendario. Pide ayuda logística: *"Tengo esta idea. Ajusta los tiempos para una secuencia de 8 sesiones de 50 minutos, dime qué materiales necesitaré en cada una y alinea las actividades con estos criterios de evaluación"*.

8.2. Narrativa y Gamificación: el guionista incansable

Gamificar no es solo dar puntos; es envolver el aprendizaje en una historia épica. Pero, ¿quién tiene tiempo para escribir una novela? Tu IA sí.

IA EN EL AULA Pedagogía, criterio y práctica docente

- **Crear el universo:** Pide que invente una narrativa: *"Imagina una historia donde el alumnado sea un grupo de 'Guardianes del Patrimonio' que viajan en el tiempo para evitar que desaparezcan monumentos históricos. Dame 3 personajes guía y 5 misiones conectadas con el temario de Historia"*.
- **Misiones temáticas:** Transforma ejercicios aburridos en retos. *"Reescribe estos 5 problemas de matemáticas como si fueran 'desafíos de encriptación' que hay que resolver para abrir una caja fuerte digital"*.
- **Economía de fichas:** Si usas recompensas, pide ideas creativas que no cuesten dinero: *"Dame 10 ideas de recompensas para el aula que no sean materiales, como elegir la música de fondo o tener un pase VIP para la biblioteca"*.

8.3. Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) sin tijeras

Crear un juego de mesa desde cero suele ser una tarea titánica. La IA puede actuar como diseñadora de juegos para acelerar el proceso.

- **Juegos de cartas:** Puedes pedirle que diseñe la mecánica completa: *"Diseña un juego de cartas tipo 'Memory' o 'Dobble' para repasar las fórmulas químicas. Explica las reglas, hazme una lista de las parejas de cartas necesarias y redacta las instrucciones para los jugadores"*.
- **Escape Rooms:** Lo más difícil de un Escape Room es que las pistas tengan sentido. Pídele: *"Necesito 4 enigmas graduados para abrir un candado de 4 dígitos. La temática es 'Laboratorio Zombie' y las respuestas deben salir de resolver estos ejercicios de sintaxis"*.
- **Remezclar clásicos:** ¿Tienes un Trivial o un Pasapalabra? Pídele que genere 50 preguntas nuevas adaptadas a tu tema de Ciencias de 4.º de ESO.

8.4. Aprendizaje Cooperativo: roles y materiales

Para que el trabajo en grupo funcione, cada alumno necesita tener claro qué hacer. La IA ayuda a estructurar esa interdependencia positiva.

- **Roles con sabor:** En lugar de "portavoz" y "secretario", dales identidad. *"Propón 4 roles para un trabajo sobre ecosistemas con nombres temáticos (ej. 'Bio-Analista', 'Reportero Gráfico') y define tres funciones claras y sencillas para cada uno"*.
- **Materiales diferenciados (Técnica del Rompecabezas):** Si vas a hacer un Jigsaw, la IA puede generar las piezas del puzzle en segundos: *"Genera 4 fichas de información distintas sobre la Revolución Francesa (una sobre*

IA EN EL AULA Pedagogía, criterio y práctica docente

causas, otra sobre personajes, otra sobre etapas...). Cada miembro del grupo leerá una y tendrá que explicársela a los demás".

8.5. Tres ejemplos listos para llevar

Para visualizar el potencial, aquí tienes tres recetas probadas:

1. **La campaña viral:** La IA sugiere eslóganes pegadizos y guiones de vídeo cortos sobre un tema social; el alumnado elige los mejores, los graba, los edita y lanza la campaña real.
2. **El Escape Room Curricular:** La IA escribe la historia de misterio y los enigmas matemáticos; tú solo imprimes las pistas y compras los candados.
3. **El Diario de Aprendizaje Asistido:** La IA sugiere plantillas de reflexión variadas para cada semana ("Hoy he aprendido...", "Me he atascado en...", "A mi compañero le agradecería...") para evitar que la autoevaluación se vuelva rutinaria.

¿Qué receta de IA debería implementar en el aula?



CAPÍTULO 9. IA, alumnado y familias: acompañar en vez de prohibir

A estas alturas del curso, seguro que ya has vivido alguna de estas escenas: un alumno de 4.º de ESO te entrega un trabajo sospechosamente perfecto de un día para otro; una familia te pregunta con preocupación si "esto de la IA" va a hacer que sus hijos dejen de esforzarse; o escuchas en el pasillo el clásico *"bah, si eso ahora te lo hace el ChatGPT"*.

La realidad es sencilla, aunque incómoda: la IA ya forma parte del ecosistema digital de tu alumnado, lo nombremos en el centro o no. Puedes prohibirla dentro de las cuatro paredes de tu aula, pero seguirá existiendo en sus casas, en sus bolsillos y en su futuro profesional. Por eso, la estrategia de este capítulo es clara: **acompañar y educar es mucho más eficaz que simplemente prohibir.**

9.1. Por qué la prohibición (a secas) no funciona

Si nuestra única política es el "NO", provocamos tres efectos colaterales indeseados:

1. **Uso oculto y sin criterio:** El alumnado la seguirá usando, pero a escondidas, sin nadie que les guíe sobre si la información es correcta o si están cometiendo plagio.
2. **La brecha invisible:** Quien tenga familias tecnológicamente competentes en casa aprenderá a usarla como palanca de productividad; quien no, se quedará atrás, ampliando la brecha digital.
3. **Oportunidad perdida:** Renunciamos a enseñar las competencias más importantes del siglo XXI: el pensamiento crítico, la autoría ética y la verificación de fuentes.

Esto no significa "barra libre". Significa poner límites claros, pero explicados desde la pedagogía, no desde el miedo.

9.2. Cómo explicar la IA al alumnado (Metáforas por edad)

No hace falta dar una clase de ingeniería informática. Lo que necesitan es una idea clara de qué tienen delante.

En Primaria (3.º–6.º): La Biblioteca Parlante

Usa metáforas sencillas para desmitificar la "magia":

IA EN EL AULA Pedagogía, criterio y práctica docente

- *"Imagínate una biblioteca infinita que puede hablar. Es genial porque se ha leído todos los libros, pero a veces, si no se sabe la respuesta, se la inventa porque le da vergüenza callarse."*
- *"Es como un compañero nuevo muy listo que acaba de llegar y no conoce nuestra clase. Sabe mucho, pero necesita que tú le expliques qué queremos hacer."*

Mensaje clave: Si algo te suena raro, pregúntalo. Las máquinas también se equivocan.

En Secundaria: La Copia vs. El Copiloto

Aquí podemos hablar ya de **alucinaciones** (inventarse datos) y **sesgos**. Hay que diferenciar claramente entre usar la IA para pensar *con* ella y usarla para que piense *por* ti.

- **SÍ (Uso Copiloto):** Pedirle que te explique un concepto difícil, que te dé ideas para empezar una redacción, que revise tus faltas de ortografía o que te haga preguntas de repaso para un examen.
- **NO (Uso Sustituto):** Copiar y pegar un texto sin leerlo, pedirle que haga el trabajo entero o usarla para resolver problemas matemáticos sin intentar entender el proceso.

9.3. Normas básicas de honestidad académica

La regla de oro no es tecnológica, es ética: **transparencia**.

1. **"No finjas saber lo que no sabes":** Puedes usar la IA para entender mejor, no para aparentar que entiendes lo que no has leído.
2. **"Tu cabeza al mando":** Lo que entregas debe haber pasado por tu cerebro, no solo por tu ratón. Si no puedes explicar por qué has puesto esa frase, es que no es tuya.
3. **La cultura de la cita:**
 - *En Primaria:* "He buscado ayuda en: mi madre / el libro de texto / ChatGPT".
 - *En Secundaria:* Añadir una nota final obligatoria: *"He utilizado [Herramienta] para generar una lluvia de ideas inicial, y después he seleccionado y redactado el contenido final yo mismo."*

9.4. Acuerdos de aula visibles

Las normas funcionan mejor si se construyen en conjunto.

- **Primaria:** El "Contrato de Clase"

IA EN EL AULA Pedagogía, criterio y práctica docente

Diseñad un póster visual con tres frases sencillas:

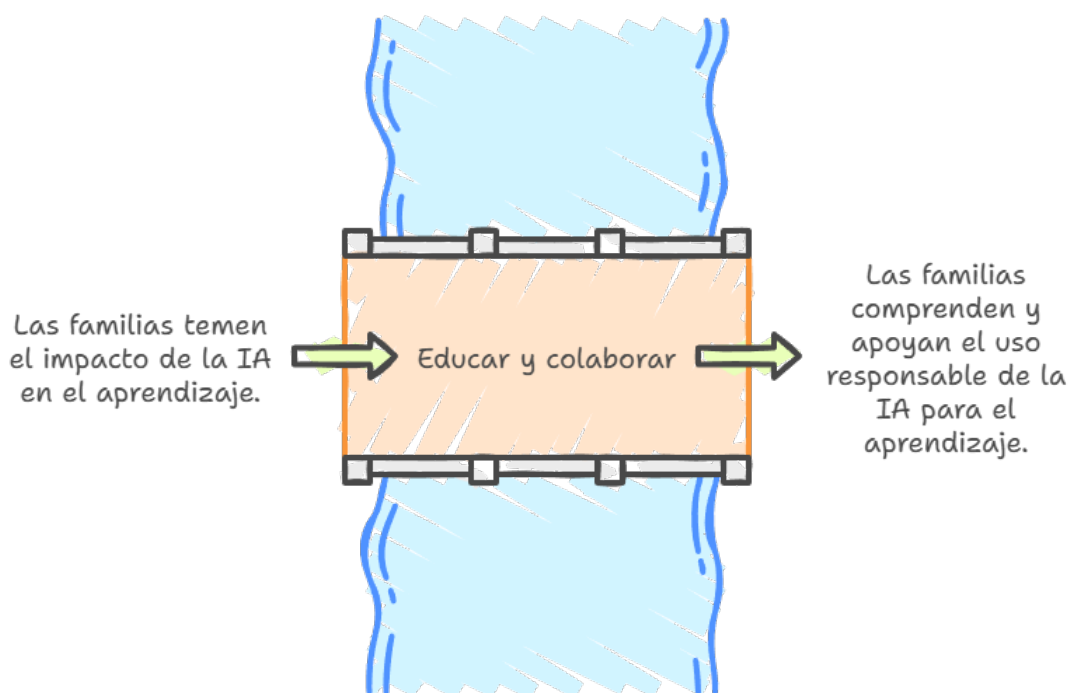
- *"La usamos para aprender, no para hacer trampas."*
 - *"Siempre avisamos si la hemos usado."*
 - *"Nunca subimos fotos nuestras ni de amigos."*
- Secundaria: El Protocolo Co-construido

Dedica una tutoría a debatir: "¿Cuándo creéis que es trampa y cuándo es ayuda inteligente?". Convertid las conclusiones en un documento breve de normas que se comparta en la plataforma del centro. Cuando ellos participan en la norma, es más difícil que la rompan.

9.5. Qué contar a las familias (Calmar las aguas)

Las familias suelen vivir la IA oscilando entre el miedo ("mi hijo va a ser tonto") y el desconocimiento. Tu mensaje debe tener cuatro fases:

1. **Validar:** "Entendemos perfectamente vuestra preocupación por el esfuerzo y el aprendizaje de vuestros hijos."
2. **Explicar:** "La IA no es el enemigo. Bien usada, es como una calculadora para las palabras: ayuda a entender explicaciones difíciles, practicar idiomas o estructurar ideas."
3. **Pautar:** "En casa, por favor, no les hagáis los deberes con la IA para acabar rápido. Si no entienden algo, usadla *juntos* para pedir ejemplos o explicaciones alternativas, nunca para pedir la solución directa."
4. **Colaborar:** "En el centro hablamos de 'uso responsable'. Os invitamos a usar el mismo lenguaje en casa para ir todos a una."



CAPÍTULO 10. Ética, privacidad y bienestar digital

Hasta ahora hemos hablado mucho de productividad, creatividad y didáctica. Pero en el fondo de la sala hay una pregunta que levanta la mano tímidamente: *"¿Todo esto es seguro? ¿Es justo para mi alumnado?"*.

Este capítulo es el freno de mano necesario. Antes de acelerar con la IA, necesitamos asegurarnos de que el vehículo es seguro. Aquí te propongo un marco sencillo para tomar decisiones sensatas en tres frentes: ética, privacidad y bienestar.

10.1. El filtro ético: tres preguntas antes de empezar

No necesitas un comité de ética cada vez que abras ChatGPT, pero sí acostumbrarte a pasar tu idea por este tamiz rápido:

1. **¿A quién puede perjudicar?** ¿Esta actividad refuerza estereotipos de género? ¿Deja fuera a quien no tiene internet en casa?
2. **¿Estoy siendo transparente?** ¿Saben las familias que vamos a usar esta herramienta? ¿Saben mis alumnos que este texto lo ha generado una máquina?
3. **¿Estoy protegiendo la intimidad?** Si subo este acta de evaluación para que me la resuma, ¿estoy regalando datos de mis alumnos a una empresa privada?

10.2. Privacidad: La regla del semáforo

Cuando trabajamos con menores, todo dato es material sensible. Para no bloquearte, aplica esta regla de oro:

- **● SEMÁFORO ROJO (Herramientas abiertas/externas):** En webs como ChatGPT (versión gratuita), Perplexity o generadores de imágenes abiertos, **NUNCA** introduzcas nombres reales, apellidos, fotos de caras, informes médicos o notas con nombres.
 - *Truco:* Si necesitas ayuda para redactar un informe, anonimízalo primero. En lugar de "Juan Pérez tiene dislexia...", escribe "El Alumno A presenta dificultades en..."
- **● SEMÁFORO VERDE (Entornos corporativos):** Si tu consejería o centro tiene un entorno cerrado (Microsoft 365 Copilot, Google Workspace for Education) donde se ha firmado un contrato de protección de datos, ahí sí

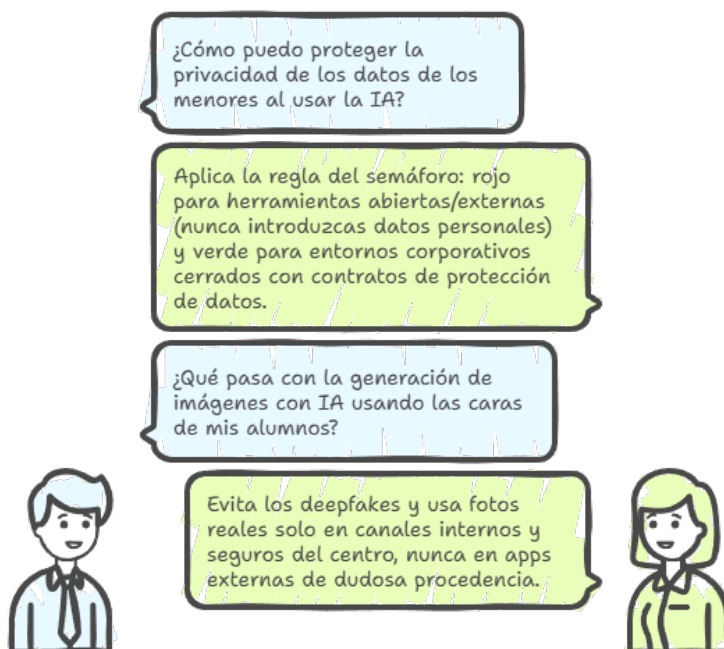
IA EN EL AULA Pedagogía, criterio y práctica docente

puedes trabajar con listas de clase o evaluaciones, porque los datos no salen del circuito seguro del centro.

Sobre las imágenes:

Generar imágenes divertidas con las caras de tus alumnos usando IA (aunque parezca inocente para un vídeo de fin de curso) es un terreno pantanoso. Evita los deepfakes. Si usas fotos reales, hazlo solo por los canales internos y seguros del centro, nunca en apps externas de dudosa procedencia.

Privacidad de los datos de los menores al usar la IA



10.3. Sesgos y alucinaciones: la IA no es neutral

La IA ha aprendido leyendo internet, así que ha heredado los prejuicios de nuestra sociedad.

- **El sesgo invisible:** Si le pides "una historia sobre un científico y una persona que cuida la casa", es muy probable que al científico lo haga hombre y a la persona que cuida, mujer.

IA EN EL AULA Pedagogía, criterio y práctica docente

- *Tu rol:* Úsalo como momento educativo. *"¿Os habéis fijado en lo que ha hecho la IA? Vamos a pedirle explícitamente que rompa ese estereotipo".*
- **La mentira segura (Alucinación):** La IA no tiene compromiso con la verdad. Puede inventarse una fecha histórica o un dato químico con total seguridad.
 - *Tu rol:* Enseñar el hábito de la verificación. *"La IA dice esto, pero ¿dónde podemos comprobar si es verdad?"*

10.4. Bienestar digital: más allá de la pantalla

El uso de la IA impacta en cómo nuestros alumnos gestionan la frustración y el esfuerzo.

- **El riesgo del "Botón Fácil":** Si se acostumbran a que la respuesta salga en 2 segundos, cualquier tarea que requiera 20 minutos de reflexión les parecerá insoportable.
- **El antídoto:** Normalizar el esfuerzo productivo. Hay que explicarles que el valor no está en el resultado final (que la máquina hace rápido), sino en el entrenamiento que supone llegar ahí. *"No pasa nada si tardas más que la máquina; la gracia es que tú estás entendiendo lo que haces y tu cerebro está cambiando".*
- **Higiene digital:** Alterna radicalmente. Si usáis IA en una sesión, que la siguiente sea de debate oral, manipulación física o lectura en papel.

10.5. Dilemas de aula (Para debatir en tutoría)

La ética no se enseña con charlas, se entrena con dilemas. Lleva estos casos a tu clase:

1. **El Caso del Retoque:** *"Un compañero usa una app de IA para quitarle los granos a su foto de perfil, pero luego usa la misma app para ponerle cara de cerdo a otro compañero en un meme. ¿Es lo mismo? ¿Dónde está el límite?"*
2. **El Caso del Autor Fantasma:** *"Un alumno entrega un trabajo impecable hecho con IA, pero jura que él 'le dio las ideas'. Si gana un concurso literario con ese texto, ¿es justo? ¿De quién es el premio?"*

CAPÍTULO 11. Cómo seguir aprendiendo IA sin morir en el intento

Has llegado al final de esta guía. El simple hecho de estar leyendo estas líneas ya dice mucho de ti: no te has asustado ante el cambio, no has mirado para otro lado y sigues con ganas de entender cómo mejorar tu práctica docente.

Este último capítulo no va de enseñarte más herramientas ni trucos nuevos. Va de algo más importante: **sostenibilidad**. ¿Cómo narices nos mantenemos actualizados en un mundo que cambia cada semana sin quemarnos en el intento?

11.1. Olvida la maratón: piensa en micro-retos

El error número uno es intentar estar al día de *todo*. Es imposible. Salen diez aplicaciones nuevas cada martes. Si intentas seguir el ritmo de las noticias tecnológicas, acabarás con ansiedad digital.

La estrategia ganadora es la de los **micro-retos**. En lugar de hacer un máster intensivo que olvidarás en dos meses, ponte objetivos pequeños y periódicos:

- *Este trimestre*: "Solo voy a usar la IA para ayudarme a hacer rúbricas más rápido".
- *El siguiente*: "Voy a probar una actividad de verificación de fuentes con mis alumnos".
- *El otro*: "Voy a investigar cómo generar imágenes para mis presentaciones".

Cada reto debe estar ligado a algo que **ya haces** en clase. Si la IA no te resuelve un problema real que ya tienes, no es el momento de usarla.

11.2. La Competencia Digital Docente (CDD) no es un examen

No veas la IA como un añadido extra a la Competencia Digital Docente, sino como un hilo que las atraviesa todas.

- ¿Buscas mejor información? (Área de Información).
- ¿Creas materiales adaptados? (Área de Creación de Contenidos).
- ¿Proteges los datos de tus alumnos? (Área de Seguridad).

IA EN EL AULA Pedagogía, criterio y práctica docente

- ¿Enseñas a tus alumnos a usarla éticamente? (Área de Empoderamiento del Alumnado).

Pregúntate: *"¿En qué dimensión concreta me aprieta más el zapato este curso?"*. Y usa la IA solo ahí.

11.3. No aprendas solo: busca tu tribu

Nadie aprende esto en solitario. La tecnología avanza tan rápido que necesitamos "inteligencia colectiva".

- **En el centro:** Busca a ese par de compañeros con los que tomar un café y decir: *"Oye, he probado esto y me ha funcionado fatal, ¿tú cómo lo harías?"*. Cread un grupo informal de "Café y IA".
- **Online:** Sigue a docentes que comparten *prompts* y experiencias reales, no solo teoría.

No hace falta que todo el claustro vaya al mismo ritmo. Está bien que haya "personas faro" que exploren primero, siempre que luego compartan el mapa con los demás.

11.4. Usa la IA como tu tutor personal

Paradójicamente, la mejor forma de aprender sobre IA es... usando la IA. Úsala como tu mentor privado 24/7:

- *"Explícame la normativa sobre protección de datos en educación como si fuera nuevo en el puesto"*.
- *"Actúa como mi asesor pedagógico. Quiero mejorar mi competencia digital este trimestre pero tengo solo 30 minutos a la semana. Diseñame un plan de 3 hitos sencillos"*.
- *"Acabo de dar una clase sobre [tema] y los alumnos se han aburrido. Aquí tienes mi guion. ¿Qué cambiarías para hacerla más interactiva?"*.

11.5. ¿Lo estoy haciendo bien? El test del espejo

No necesitas un certificado de experto para saber si vas por buen camino. Mírate al espejo y hazte estas cuatro preguntas. Si la respuesta es Sí, estás haciéndolo genial:

1. **¿Uso la IA con intención pedagógica?** (Sé *para qué* la uso, no solo *cómo*).
2. **¿Ha mejorado algo real en mi vida?** (Tengo más tiempo, mejores materiales o menos estrés burocrático).
3. **¿Sé decir "no"?** (Soy capaz de rechazar una herramienta si no veo claro su uso ético o didáctico).

4. ¿Mis alumnos empiezan a entenderla? (Estamos hablando de uso responsable en clase).

11.6. Mensaje final

La IA no ha venido a sustituirte. Ha venido a cambiar tus herramientas, igual que la calculadora cambió las matemáticas o el proyector cambió la pizarra.

No se trata de ser un ingeniero de *prompts*. Se trata de ser un docente que sabe cuándo tiene sentido pedir ayuda a la máquina (para diseñar, adaptar, evaluar) y cuándo es imprescindible mantener el volante pedagógico firmemente en las manos.

11.7. Sigamos conectados: tu red de seguridad docente

Esta guía termina aquí, pero la tecnología y la IA educativa siguen moviéndose cada día. Si quieres seguir aprendiendo, ver ejemplos reales de aula y tener a mano recursos actualizados, aquí es donde la conversación continúa:

-  Web – aulainteligente.es

En aulainteligente.es encontrarás artículos, guías y reflexiones sobre IA y tecnología educativa contadas con lenguaje claro, como se lo explicarías a un compi en la sala de profesores, y siempre con el enfoque pedagógico por delante de la herramienta.

-  Canal de YouTube – Aula Inteligente

Si te resulta más cómodo ver que leer, pásate por el canal de YouTube “Aula Inteligente”. Allí subo tutoriales paso a paso, ejemplos reales de aula y análisis de herramientas para que puedas ver cómo funcionan antes de integrarlas en tu día a día.

-  Redes sociales – comunidad en marcha

Para el día a día, ideas rápidas y debate con otros compis, puedes seguir las novedades de Aula Inteligente en redes sociales, donde comparto trucos, recursos y experiencias para que no te sientas solo/a en esto de la IA en educación.

No estás solo en esto. Somos una comunidad enorme de docentes aprendiendo a navegar este nuevo mapa. ¡Nos vemos en las redes!

Gracias por leer esta guía y por apostar por una educación más humana, incluso cuando usamos máquinas.

ANEXO. Webgrafía y Recursos Recomendados

Para que esta guía no sea el final del camino, sino el principio, aquí tienes recopiladas las fuentes originales, los marcos pedagógicos y las herramientas que hemos mencionado a lo largo de los capítulos.

1. Marcos Pedagógicos y Normativos (Los cimientos)

Antes de la herramienta, va la pedagogía. Estos son los documentos oficiales que dan cobertura legal y sentido didáctico al uso de la IA en el aula:

- **LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020):** Texto consolidado de la ley educativa vigente. Especial atención al Título I sobre equidad y diseño universal.
 - [Boletín Oficial del Estado \(BOE\)](#)
- **Marco de Competencia Digital Docente (MRCDD):** Referencia oficial para acreditar los niveles de competencia digital (A1-C2).
 - [INTEF - Ministerio de Educación](#)
- **Pautas DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje):** Fuente original de CAST para aplicar los principios de inclusión.
 - [Web de CAST \(Inglés\)](#)
 - [EducaDUA \(Recursos en español\)](#)

2. Ingeniería de Prompts y Buenas Prácticas

Recursos para profundizar en la técnica de dialogar con la IA con rigor pedagógico:

- **Biblioteca Avanzada de Prompts Educativos (Juan José de Haro):** Referencia clave para el modelo R-I-T-A y el uso de prompts estructurados en educación.
 - [Repositorio en Zenodo](#)
 - [Web Eduprompts](#)

3. Caja de Herramientas (Las imprescindibles)

Enlaces directos a las aplicaciones mencionadas en la guía, organizadas por función:

Asistentes Generales (Chatbots):

- **ChatGPT (OpenAI):** chat.openai.com
- **Microsoft Copilot:** copilot.microsoft.com

IA EN EL AULA Pedagogía, criterio y práctica docente

- Google Gemini: gemini.google.com

Investigación y Gestión Documental:

- Perplexity (Búsqueda citada): perplexity.ai
- NotebookLM (Análisis de documentos): notebooklm.google.com

Atención a la Diversidad y Funciones Ejecutivas:

- **Goblin.tools**: Herramienta esencial para alumnado con TDAH o dificultades ejecutivas (desglosa tareas, ajusta tono).
 - goblin.tools
- **ElevenLabs (Texto a Voz)**: Síntesis de voz de alta calidad para accesibilidad lectora.
 - elevenlabs.io

Creatividad Visual:

- **Adobe Firefly**: Generación de imágenes ética y segura para entornos educativos.
 - firefly.adobe.com
- **Canva (Edición + IA)**: Plataforma de diseño integral.
 - canva.com

4. El proyecto

Para seguir la conversación, acceder a nuevos tutoriales y descargar plantillas actualizadas:

- **Web oficial**: aulainteligente.es
- **YouTube**: [Canal Aula Inteligente](https://www.youtube.com/canalaulainteligente)