

“Pequeñas manos creando futuro con la Inteligencia Artificial”

Eje temático: Cultura digital y educación

Autores: Cappai Paola Silvana, DAmato Mariana, González Ana María, Moreno Selva Rosana, Tami Andrea y Zubia Nélide Edhit.

Correo electrónico de referencia: mdamato3@abc.gob.ar

Ciudad: Necochea **Distrito:** Necochea **Región Educativa:** Veinte

Institución: Escuela Primaria N° 28 “Gral. Madariaga”

Iniciado Buenos Anfitriones en 2024; E P N° 28 realizo su evaluación institucional con participación de las familias y concluyo con la necesidad de ampliar el campo de conocimiento con lo cercano a la vida escolar y la ciudad.

Resumen: El proyecto institucional: “Conocer para cuidar”, orientado a fomentar un vínculo activo y reflexivo de los estudiantes con su entorno. El objetivo: promover el reconocimiento, la valoración, el cuidado de espacios cercanos a la EP N°28 el parque con sus pinos, la playa, la calesita y la ballena franca austral, mediada por actividades exploratorias y comunicativas que integran arte, tecnología y participación comunitaria, obteniendo como producto final: Decálogo de cuidados de los diferentes espacios estudiados. La metodología combina salidas de campo, instancias de diálogo, búsqueda de información, a partir de hipótesis, sistematización de la información, búsqueda de la imagen que representa lo estudiado, producción artística, los estudiantes elaboran bocetos del espacio investigado. Estos diseños son digitalizados con herramientas de inteligencia artificial que conocen: Copilot y chat GPT, respetando la estética y potenciando su expresividad. Hay compromiso de los estudiantes, quienes expresan una mirada sensible y creativa sobre su entorno. Permite la lectoescritura, pensamiento crítico, trabajo cooperativo, generar acuerdos. El producto final: decálogo y naipes ilustrados, busca compartir con la comunidad y turistas, el sentido de pertenencia y el cuidado del patrimonio local con uso de tecnología. En los alumnos, permite replicar la experiencia con autonomía, utilizando tecnología, conociendo los beneficios y perjuicios de software libre. Para los docentes, ofrece una oportunidad de integrar saberes, innovar en la enseñanza y generar materiales con impacto comunitario proyectado a un mundo desconocido. Toda la secuencia de trabajo es sintetizada en un podcasts, como herramienta para que los estudiantes desarrollen habilidades como la oratoria, la creatividad y como recurso para facilitar el aprendizaje.

Palabras claves: Patrimonio local – Creatividad- Inteligencia artificial- Innovación pedagógica- Sentido de pertenencia-

Descripción general de la experiencia de educación digital

Trabajo realizado por primer ciclo

“Creación de la imagen”: A través de IA, con la utilización de Copilot, chat GPT, Gemini y Meta, los estudiantes de primer ciclo crearon varias imágenes de palos de baraja. Durante aproximadamente cuatro meses estuvieron trabajando con espacios naturales y turísticos de la ciudad. Las salidas educativas, la investigación a través de diferentes fuentes, la visita de informantes claves, implicó actividades de lectura y escritura; como también el descubrir una de las características principales de la elaboración de los prompts: su escritura.

Primer ciclo realizó semanalmente actividades utilizando IA como también pizarra digital, es por ello que tienen un conocimiento tecnológico y de la IA. Al proponerles la aventura de crear naipes de los espacios estudiados de la ciudad, se mostraron entusiasmados y con curiosidad de cuál sería el resultado. Acordaron entre cada agrupamiento el palo de la baraja que iban a diseñar: playa, parque, espacios recreativos y atracción turística (ballena franca austral)

Los estudiantes diseñaron cada naipe, luego se escanearon los diseños y se bajaron a las notebook de los docentes, para luego intervenirlas y/o mejorarlas con la IA. Cada estudiante fue escribiendo la orden para que la IA la ejecute y cree, teniendo como base el diseño original. Para ello también tuvieron que acordar cuales serían las palabras a escribir, que objetos debían mejorarse y cuáles no. Luego de que la IA les mostro las imágenes intervenidas, los estudiantes siguieron con la escritura de los prompts, teniendo en cuenta las respuestas de la IA hasta llegar al diseño final. Tuvieron que dialogar y consensuar, llegar a acuerdos que esas imágenes se relacionaban con lo que ellos le solicitaron. Se seleccionaron cada una de ellas para formar el mazo final con los cuatro palos de la baraja.

Desarrollo y análisis

Durante el mes de febrero de 2025, se define el Proyecto Institucional para el presente ciclo lectivo bajo la denominación de “Conocer para Cuidar” teniendo como producto final, un decálogo de cuidados sobre los diversos objetos de estudio y sintetizando lo investigado en un juego de “Naipes Necochoenses”. La concreción de dicho proyecto es ejecutado en la Intensificación de la Enseñanza Interareal en Agrupamiento Flexibles con uso de tecnología (programación, inteligencia artificial), con la centralidad en el aprendizaje significativo mediante el uso de un entorno cercano a la escuela y familiar, siendo enriquecedor para los estudiantes. Las secuencias asignadas por año, son las siguientes: 1° año: Educación Vial: La Playa; 2° año: El Parque Miguel Lillo: su creación; su historia, pulmón verde terrestre, pulmón verde acuático, visita de las ballenas; 3° año: El parque Miguel Lillo: sus espacios recreativos y la influencia del espacio verde; 4to: Descubrir nuestra ciudad: Historias que hablan; 5to año: La playa y sus alternativas recreativas – La playa: su uso y sus cuidados; 6to año: Patrimonio histórico zona playa. De esta manera se buscó fortalecer la identidad necochoense. El conocimiento sobre nuestra ciudad, es fundamental para entender no sólo su historia y cultura, sino también su estructura social y económica. Conocerla implica explorar sus espacios públicos, instituciones, tradiciones y la diversidad de personas que la habitan. Este bagaje cultural nos permite desarrollar un sentido de pertenencia y responsabilidad

hacia el lugar donde vivimos. Además de aprender sobre nuestra ciudad, fomentamos la curiosidad y el deseo de involucrarnos en la comunidad, lo que es esencial para el desarrollo de un ciudadano activo y comprometido.

Objetivos

- Animar a los niños a crear sus propios palos de la baraja.
- Mejorar la comunicación verbal y la pronunciación.
- Estimular la imaginación y la empatía.
- Introducir a los niños en nuestra cultura a través de lo lúdico.

Metas

- Fomentar la imaginación y la creatividad a través de la composición y creación de imágenes sencillas, mediante la utilización de la IA.
- Mejorar la pronunciación, el vocabulario y la fluidez verbal.
- Explorar emociones y sentimientos a través de la expresión artística.
- Reforzar la memoria y la coordinación motora.
- Despertar el aprecio por las expresiones artísticas.

Actores

Estudiantes de primer ciclo, docentes, directivos y familias.

Medios y tecnologías

Imágenes de los espacios turísticos, pantalla móvil, pantalla digital, proyector, parlantes, notebook y micrófonos, cámara de fotos, tv y celular de la escuela.

Reflexiones finales

Con los cambios sociales que atraviesa la educación, abordar la centralidad de la enseñanza con una impronta transversal, considerando el Módulo TIC del Diseño Curricular, nos ofrece la oportunidad de investigar, compartir y conectar con otros, lo que amplía nuestra comprensión del lugar que habitamos sin dejar de lado el soporte físico de libros e informante claves. Se fomenta la creatividad y el trabajo en equipo, llevando a cabo el uso de herramientas de IA, como Chat GPT, Copilot y Gemini, programación: Make Make, Scrasch, edición de video y sonido, Canva y Cap Cut, como así también, proyector, pantalla digital e indagación en páginas web, para crear experiencias interactivas y de inmersión explorando la historia y la cultura local, para documentar y conocer la ciudad, desarrollando competencia socio emocionales.

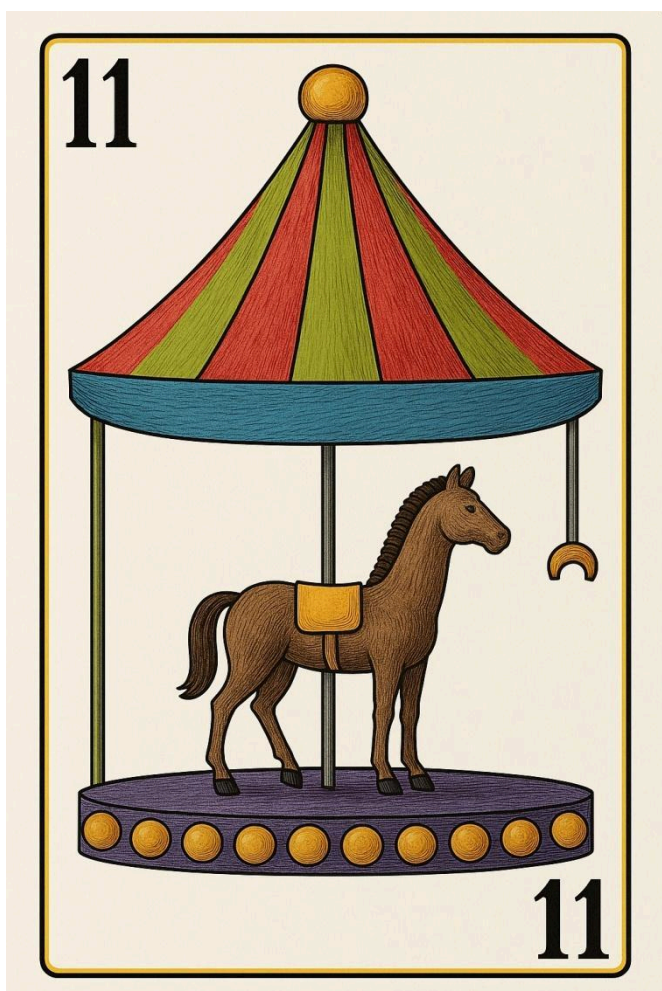
Las cartas mejoran las habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Con ellas se aprende a cooperar, respetar normas, socializar, desarrollar estrategias matemáticas básicas, mejorar la concentración y memoria, como también aprender a ganar y perder.

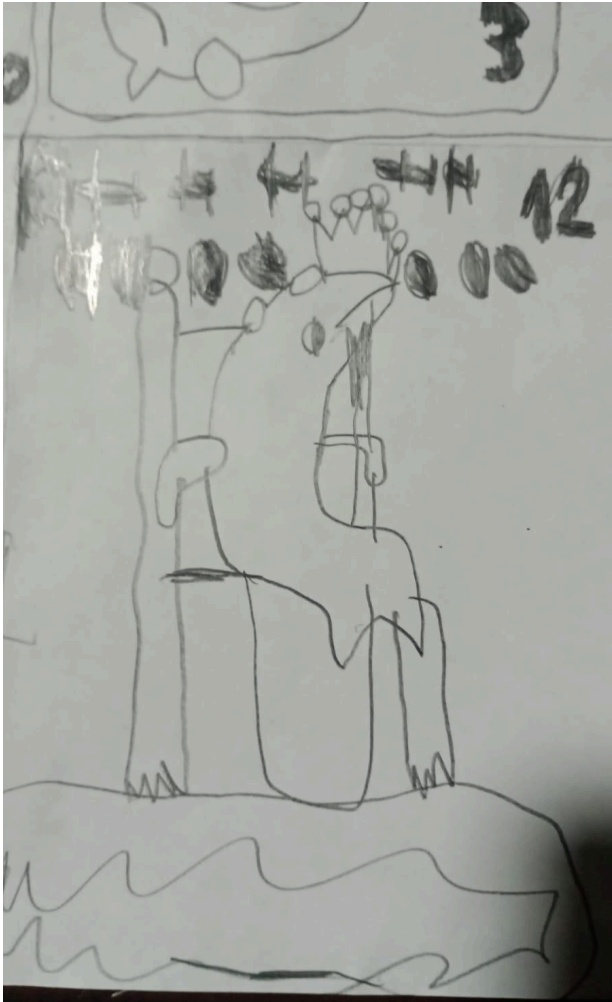
Con la certeza de que conocer nuestra ciudad y sus tesoros naturales no sólo nos transforma como individuos, sino que nos une como comunidad comprometida con su cuidado, sabemos que cuando aprendemos a mirar con respeto, a fomentar la conciencia del cuidado, a ser ciudadanos críticos de su entorno, empezamos a proteger, educar y enseñar con amor.

Modalidad: de presentación: Presencial.

Distrito: Necochea, Región Educativa 20.

Institución educativa: Escuela Primaria 28 "General Madariaga".





Naipes de Necochea

Interareal



Escuela
Primaria
Gral. Madariaga
N° 28
Agosto 2025

