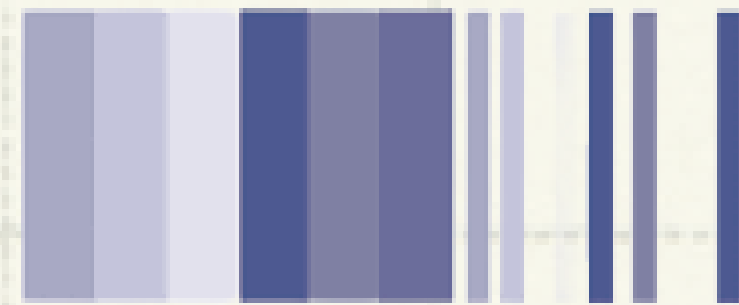


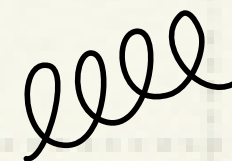
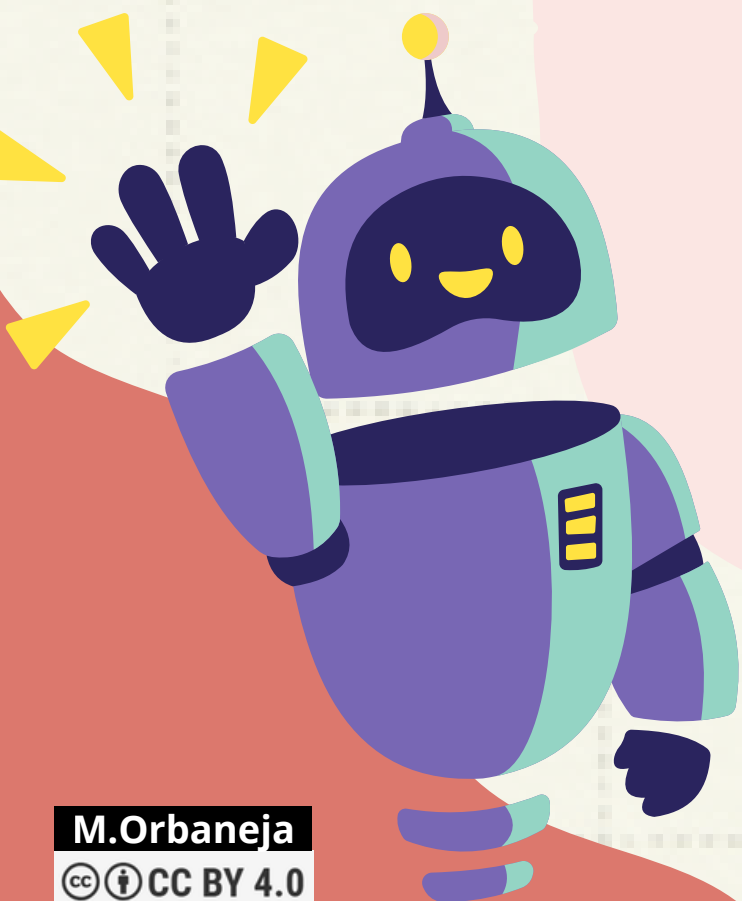


CFR
VIGO

V2501014

**DESENVOLVIMENTO DA CD EN INTELIXENCIA
ARTIFICIAL DO ALUMNADO DE EI E EP**

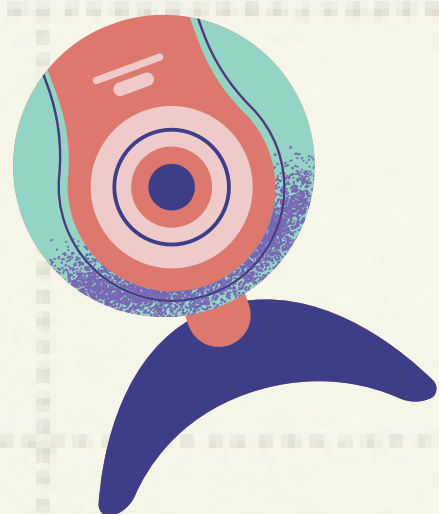
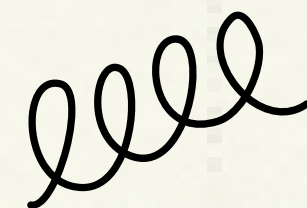
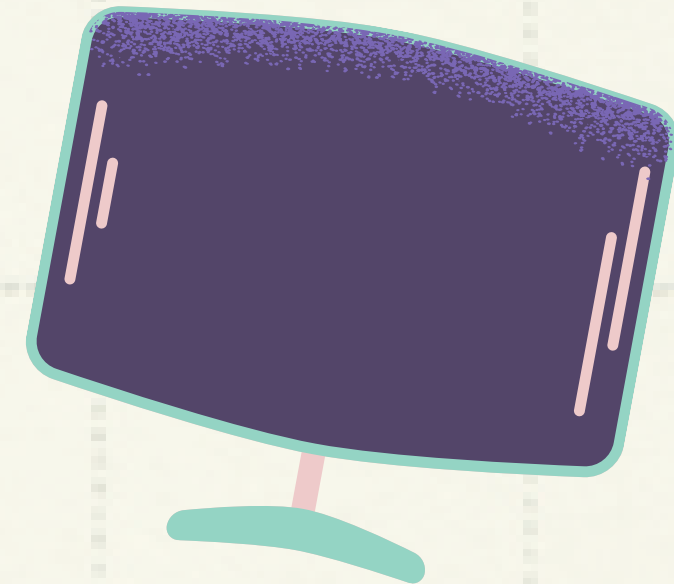
MERCEDES ORBANEJA

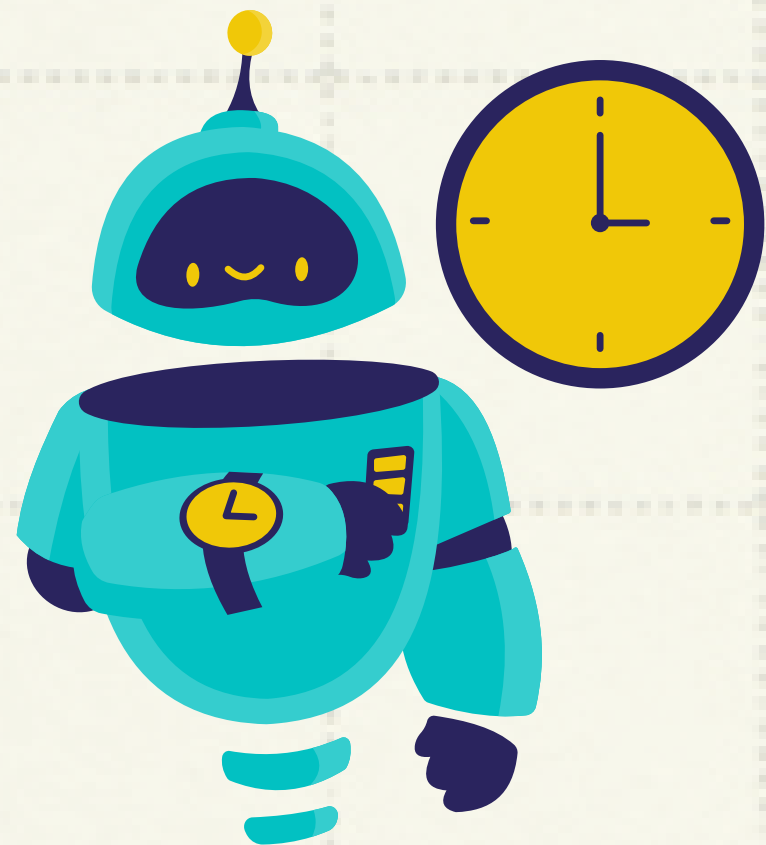




OBRADOIRO

- Marco ético e legal da IA
- Boas prácticas e seguridade no uso da IA en centros
- IAx para a labor docente: ferramentas e prompts básicos
- Creación dun flipbook didáctico con IA
- Xeración paso a paso con textos, imaxes e máis.
- Deseño dunha Situación de Aprendizaxe con IA
- Inclusión, accesibilidade e estratexias multinivel
- Produto final e exemplos de aplicación en aula





SESIÓN 1

17/04/2026
17:00 – 20:00

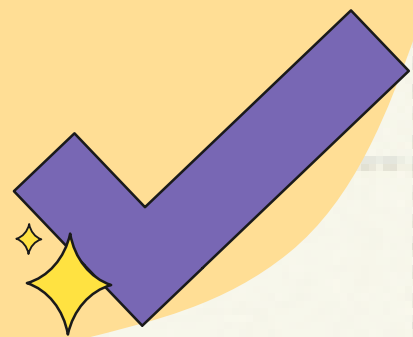




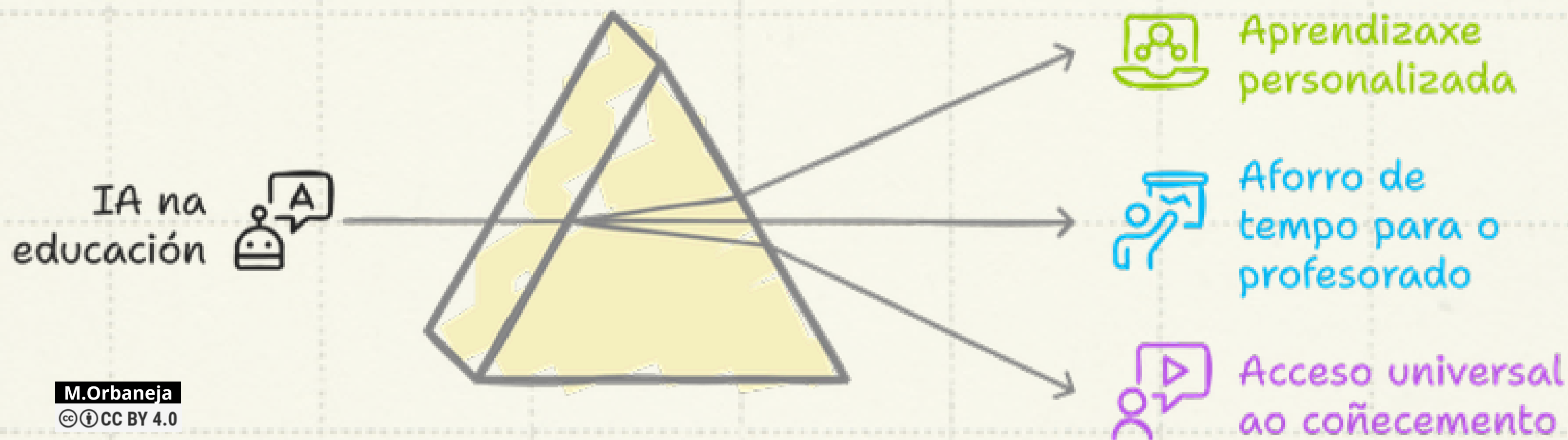
1 ÉTICA, LEXISLACIÓN E IAX DOCENTE

- Marco ético e legal da IA
- Boas prácticas e seguridade na escola
- Ferramentas de IAx para o profesorado e primeiros prompts

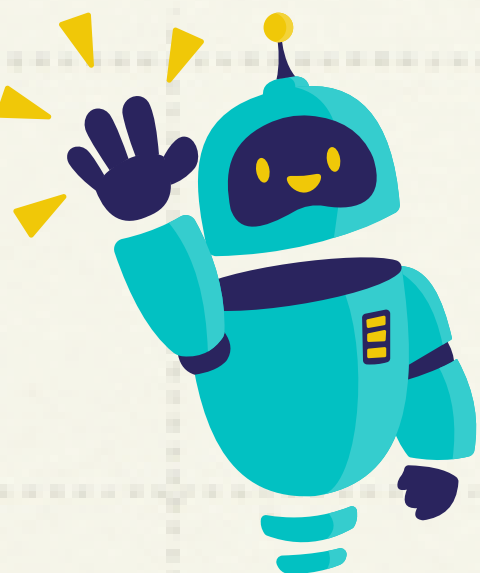




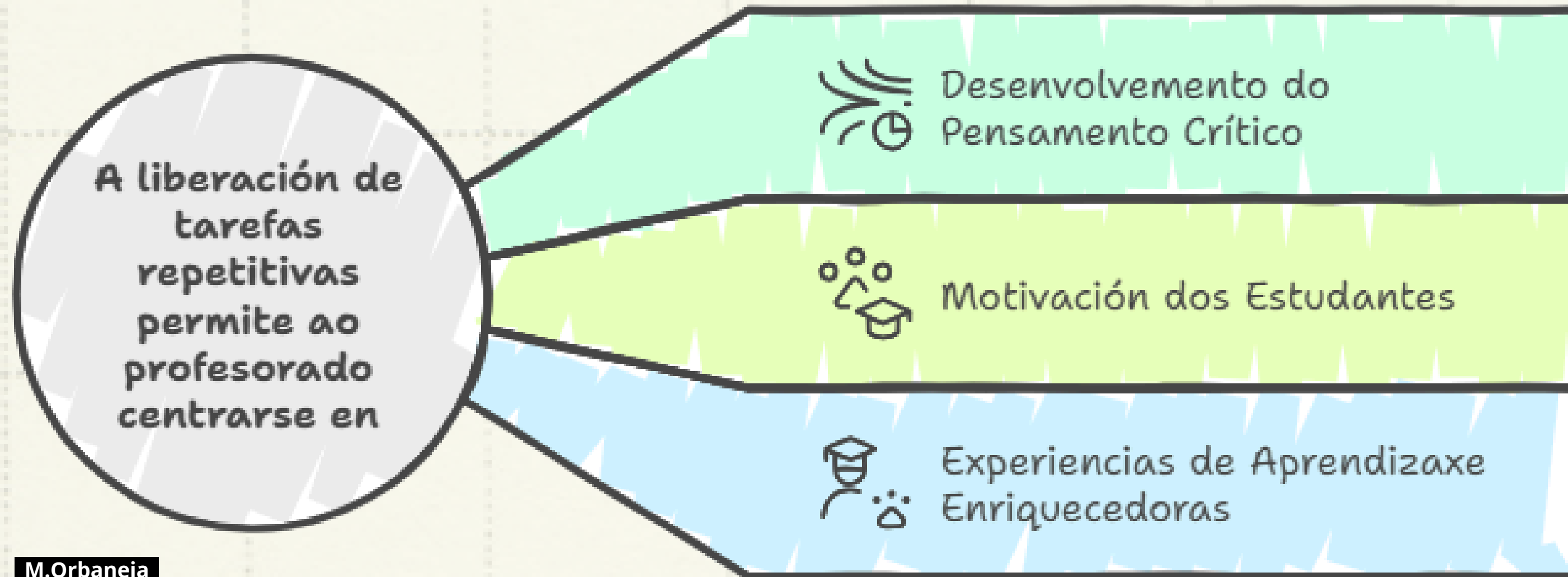
O impacto multifacético da IA na educación



M.Orbaneja
CC BY 4.0



Liberando o Potencial Educativo Humano



M.Orbaneja
CC BY 4.0

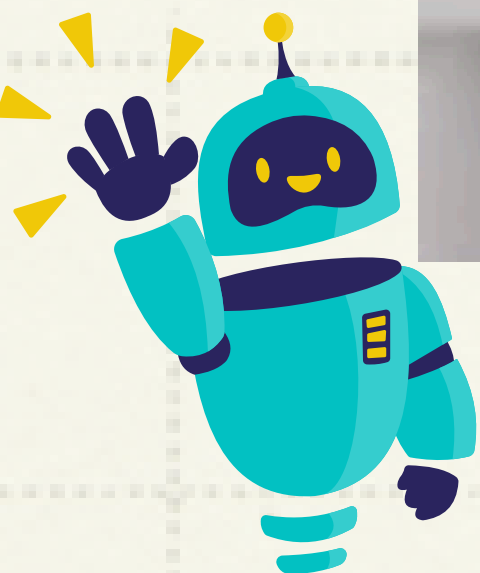
Boas prácticas no emprego da IA en contextos educativos

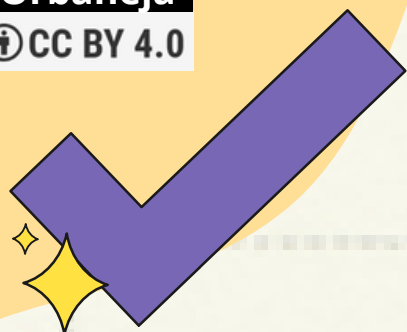
María de las Mercedes Orbaneja Fernández



Watch on  YouTube

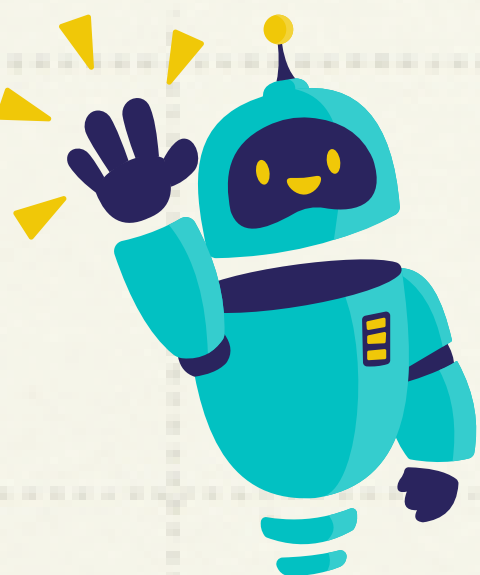
FLIKI.AI. (2025). A IA NA CONTORNA EDUCATIVA: ASPECTOS A TER EN CONTA [VIDEO XERADO POR INTELIXENCIA ARTIFICIAL]





RESPONSABILIDADE NO USO DAS FERRAMENTAS

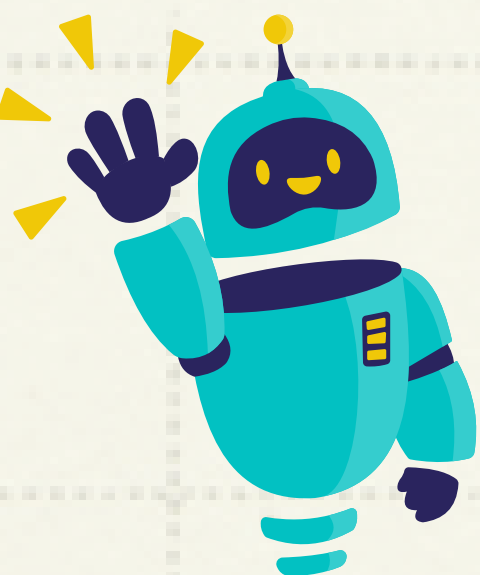
- Asegurarse de que as ferramentas de IA que empregue cumpran coas normativas legais, especialmente co Regulamento Xeral de Protección de Datos (RGPD) e co AI Act.
- Revisar as condicións de uso e a política de privacidade das ferramentas para verificar que non comprometan datos persoais do alumnado.

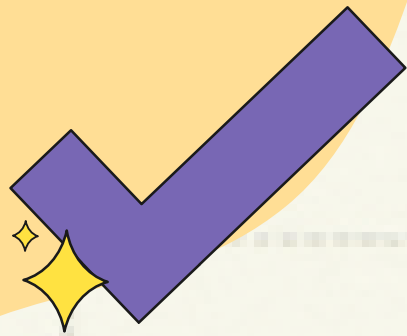


AVALIACIÓN BÁSICA DE IMPACTO

Antes de empregar unha ferramenta debemos reflexionar sobre:

- Propósito da ferramenta: Para que se empregará (actividades, xeración de contidos, avaliacións...).
- Riscos identificados: Como a posibilidade de recoller datos persoais, contidos sesgados ou discriminatorios.
- Medidas correctivas: Supervisar sempre os resultados da ferramenta antes de empregalos na aula.





Asi mesmo debemos pasarlle un check list ético.

A continuación se achega un exemplo (non oficial) a expensas de que se publique a Lei Galega de Educación Dixital.

A ÚLTIMA PALABRA A TEN O DELEGADO DE PROTECCIÓN DE DATOS PERO ANTES, DEBEMOS SEGIUR UNHA CADEA LÓXICA, 1º DE ACCÍONS E PESQUISAS E SE PROCEDE DEESCALDA DE CONSULTA

ACCÍONS E PESQUISAS BÁSICAS INICIAIS



Prioridade de Ferramentas Non-IA

Empregar preferentemente ferramentas tradicionais se cumpren a mesma función que a IA.



Preferencia Institucional

Escoller sempre as ferramentas oficiais proporcionadas pola institución antes que outras opcións.



Consulta entre Iguais

Falar cos compañeiros do departamento para resolver dúbidas iniciais sobre a ferramenta.

**Se non sabedes
qué datos recolle,
ónde van e para
qué se usan,
a xa IA no é válida.**

EXEMPLO DE PROTOCOLO DE ESCALADA DE CONSULTA



Coordinación TIC

Transmitir a consulta de validación á persoa responsable de coordinación TIC do centro.



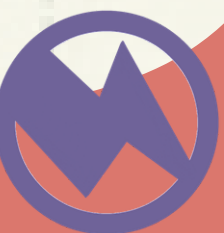
Validación da Dirección

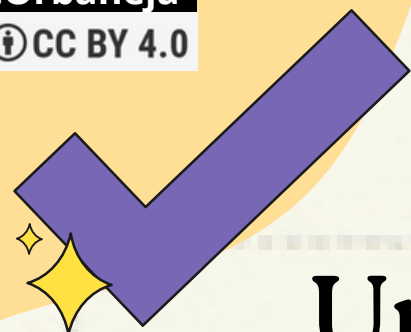
A Coordinación TIC remitirá a consulta á Dirección para o seu trámite.



Inspección e Protección de Datos

A Dirección poderá elevar o caso a Inspección ou ao Delegado de Protección de Datos.

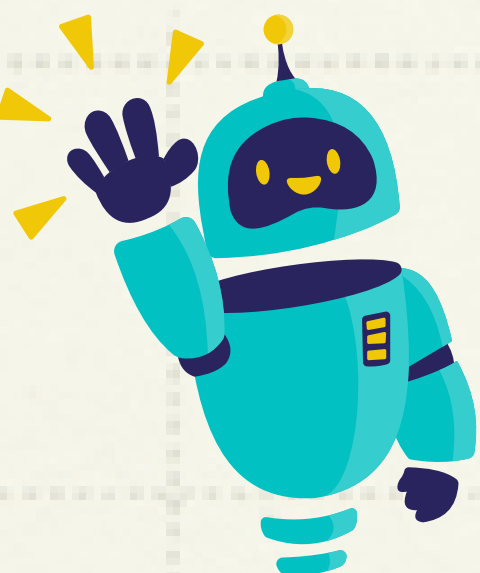




Unha boa guía é o documento INTEF sobre Orientación sobre Ferramentas Dixitais 04/2024



Orientaciones sobre el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo desde la perspectiva de la protección de datos



✓ CHECKLIST E CHATBOT PARA SABER SE UNHA IA É ÉTICA

Avaliador de Por Francisco

Javier Feijóo López

Analizar aplicacións, plataformas e servizos online destinados a uso educativo e determinar a súa idoneidade legal, ética e pedagóxica para o seu emprego con alumnado en centros públicos de ensino de Galicia.

**ESTA FERRAMENTA NON É
OFICIAL E NON TEN VALIDEZ
LEGAL, EN CASO DE DÚBIDA
É PRECISO ESCALAR A
CONSULTA**



Avaliador Legal e Ético de Ferramentas Dixitais

Analizar aplicacións, plataformas e servizos online (SaaS ou equivalentes) destinados a uso educativo e determinar...

 ChatGPT



DELEGADO DE PROTECCIÓN DE DATOS



Delegados/as de protección de datos

La Xunta de Galicia cuenta con distintos Delegados y Delegadas de Protección de Datos (DPD) en los diferente...

 Xunta de Galicia





0 Nesgo de Automatización



Transparencia Dixital na Escola: Guía para Centros Educativos

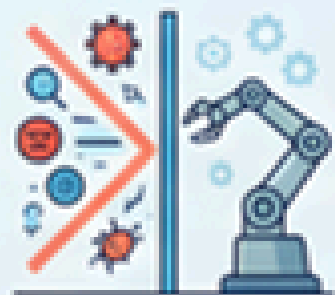
Os centros educativos teñen a obriga legal e ética de comunicar de forma transparente ás familias o uso de ferramentas dixitais e IA. Esta comunicación é clave para protexer ao alumnado, cumprir coa normativa e construír unha relación de confianza coa comunidade educativa.

Por que é Crucial Informar?



É unha obriga legal ineludible

O RGPD, a LOPDGDD e a futura AI Act esixen total transparencia cos datos do alumnado.



Protexe ao alumnado de riscos dixitais

Evita a exposición innecesaria e a creación de perfís educativos automatizados.



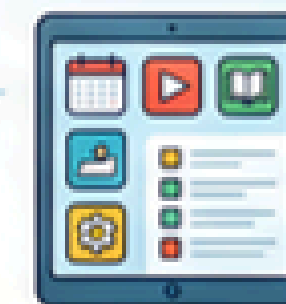
Xera confianza e colaboración

Unha boa comunicación fortalece a relación escola-familia e reduce conflitos.



“Informar ás familias non é unha formalidade; é unha garantía de dereitos, unha medida de protección e unha responsabilidade profesional.”

Que Información Debemos Proporcionar?



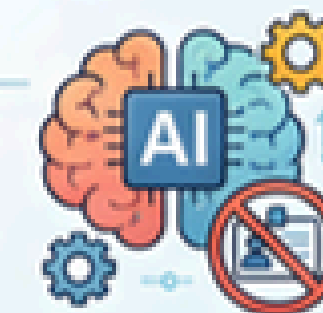
Detalles das ferramentas dixitais

Informar do nome, finalidade pedagóxica e tipo de datos que recolle cada ferramenta.



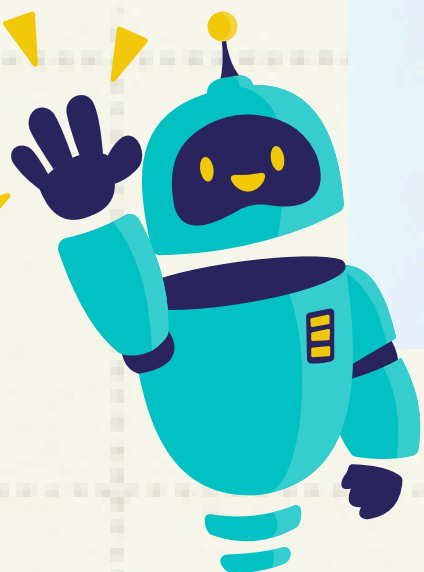
Localización e protección dos datos

Especificar se os datos saen da UE e con que garantías de seguridade contan.



Normas de uso da Intelixencia Artificial

Aclarar que nunca se introducirán datos persoais e como se supervisará o seu uso na aula.



M.Orbaneja

CC BY 4.0



**“A IA AXÚDANOS A CREAR RECURSOS
SIGNIFICATIVOS, PERO NUNCA
SUBSTITÚE A MIRADA DOCENTE.”**





FASE 1

EMPREGO DE FERRAMENTAS

1. Como facer un bo prompt e ferramentas para crear imaxes.
2. Ferramentas para crear textos.
3. Ferramentas para xerar son.
4. Ferramentas para produción multimedia.
5. Producto do día.

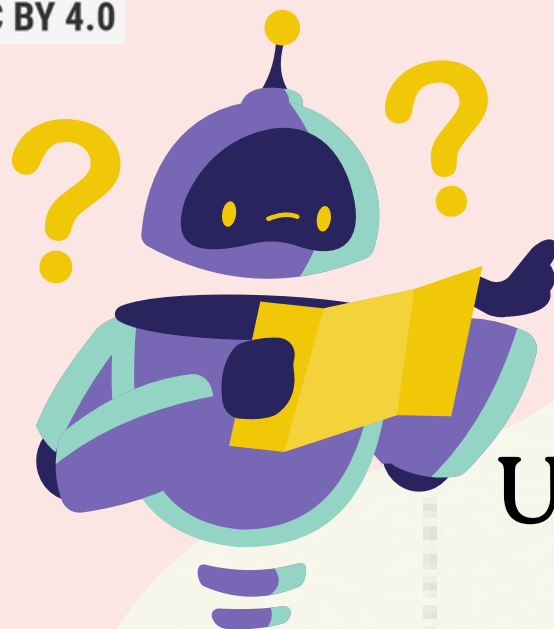




FASE 1

**1. COMO FACER UN BO
PROMPT E
FERRAMENTAS
PARA CREAR
IMAXES.**





QUE É UN PROMPT E POR QUE É CLAVE NA IA EDUCATIVA?

Un **prompt** é unha instrución ou entrada que se proporciona a unha IA para obter unha resposta específica.

No ámbito educativo, os prompts permiten guiar a IA para **xerar contidos relevantes**, como explicacións, exercicios ou avaliacións.

A clave da IA educativa está en **formular correctamente os prompts** para conseguir respostas útiles e adaptadas ao contexto de aprendizaxe.





FORMULAR BEN O PROMPT PARA APLICACIÓNS EDUCATIVAS

1. Define a persoa: Indica á IA o rol ou papel que debe asumir (por exemplo, profesor de matemáticas de 3ºEP en Galicia, España).
2. Establece o ton: Formal, divertido, informativo, etc.
3. Proporciona contexto: Explica o obxectivo do texto.
4. Indica o formato: Ensaio, lista, diálogo, táboa, html...etc. Se é una imaxe escolle o formato, o xénero artístico.
5. Define o público: Alumnos e seu nivel, profesores, público xeral.
6. Inclúe palabras clave: Especifica termos que deben aparecer.
7. Limitacións: Define o idioma e límites como extensión ou exclusión de certas palabras.



Elaboración dun Prompt Efectivo de IA



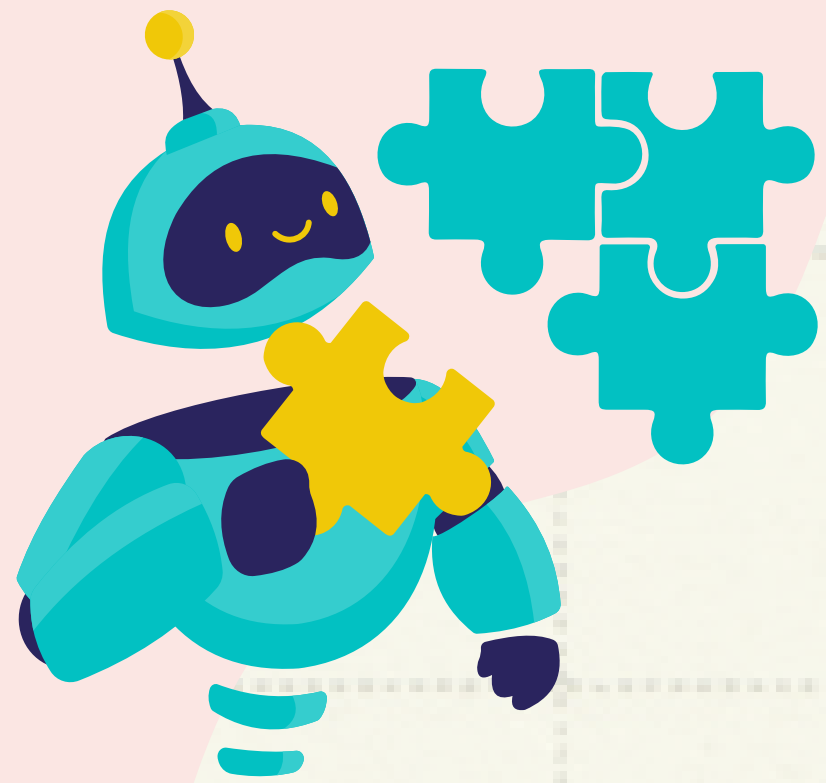
M.Orbaneja

CC BY 4.0



Crear un **prompt** preciso é esencial para obter resultados útiles dunha IA. Cando o prompt está ben estruturado, a IA pode entender mellor as túas necesidades e xerar a saída que desexas, evitando frustracións e respostas irrelevantes.



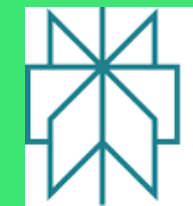


CHATBOTS XERALISTAS DE USO COMÚN





Gemini

 perplexity

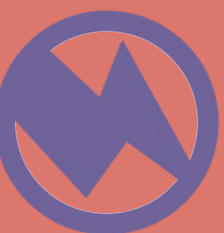


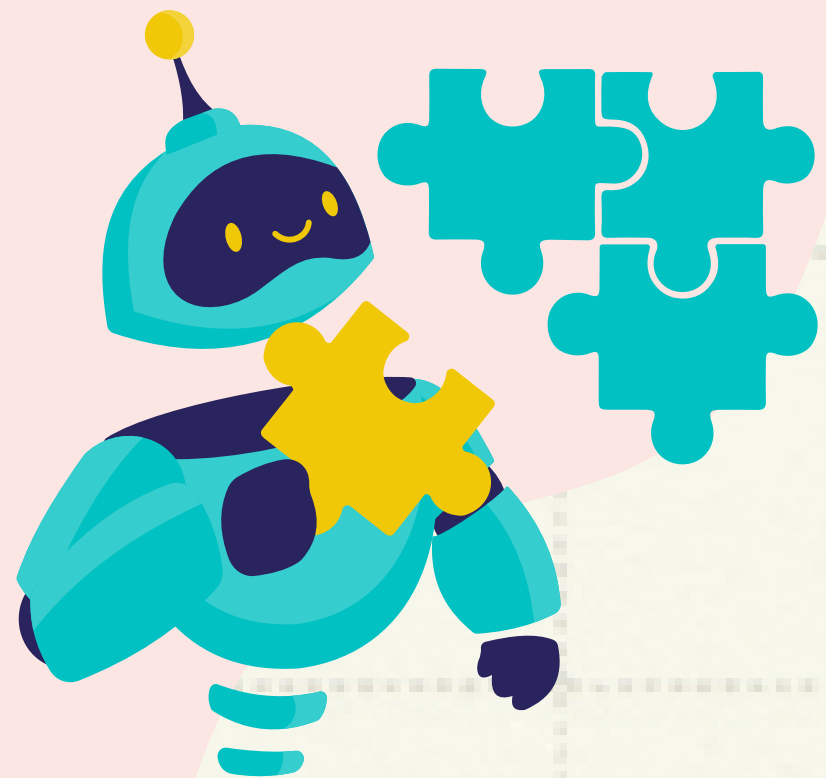
 ChatGPT

 Claude

 Grok

 deepseek





O TELÉFONO ESCACHARRADO DA IA





O TELEFONO ESCACHARRADO DA IA

“Poñédevos en grupos, como queirades, de forma espontánea.

Vou ler unha instrución unha soa vez. A partir de aí, faremos un pequeno xogo de reconstrución.

Só precisades o ordenador, escribir e ganas de pasalo ben.

Escoitade con atención... porque o resto depende de vós.”





O TELEFONO ESCACHARRADO DA IA

“Agora pasade a instrución á seguinte persoa do grupo...
pero só de palabra.

Esa persoa escribirá o que entenda sen inventar.

Continuade así un par de veces máis.

Cando rematedes, dádlle cada un a súa versión á IA.

Logo veremos que ocorre.”



A clave da IA es ti: O poder dun bo prompt



O Problema: O "Teléfono Escacharrado"



Un prompt ambiguo funciona como o "teléfono escacharrado". A información pérdese, a mensaxe distorsiónase e o sentido orixinal cambia.



Para obter rigor, proporciona contexto detallado.

As instrucións consistentes xeran resultados consistentes e fiables.

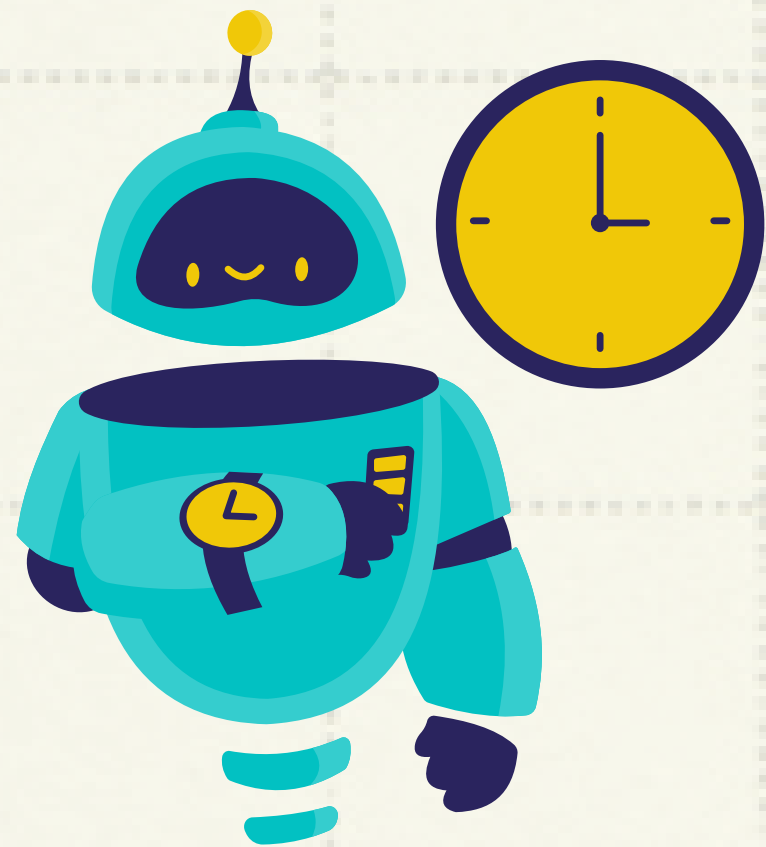
A Solución: O Prompt Profesional



Constrúese con intención, precisión e claridade. Un bo prompt non aparece por maxia, deséñase coidadosamente.

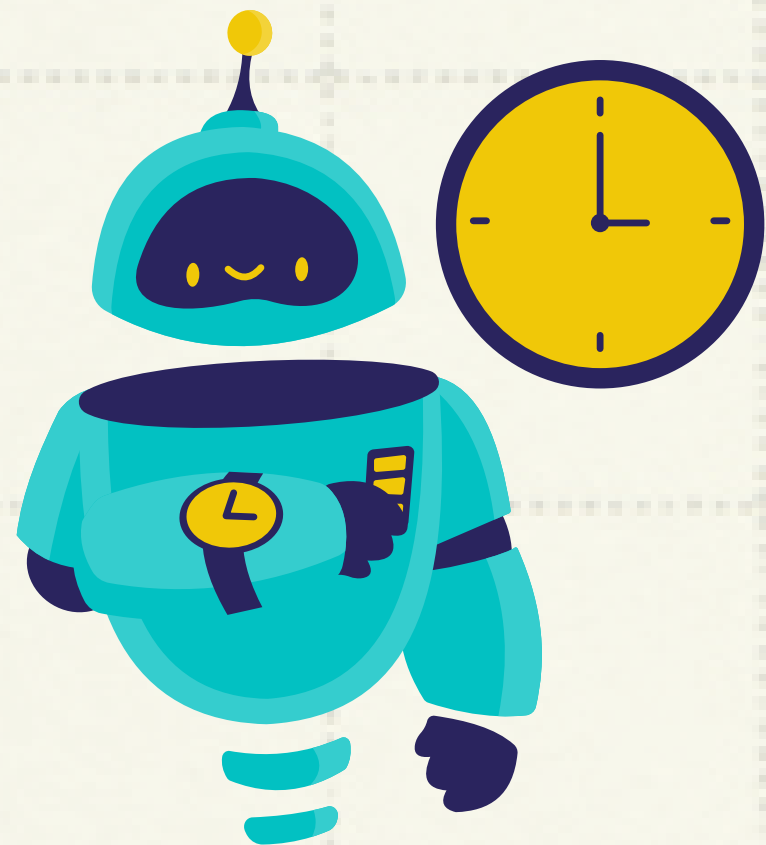
A mellor ferramenta da IA non é o modelo. A mellor ferramenta es ti.

A túa intención, a túa pregunta e o teu criterio humano son a clave.



ATA MAÑÃ
ÃS 9:30





SESIÓN 2

18/04/2026
09:30 – 14:00





FAGAMOS UN PROMPT E UNHA IMAXE

1. Individualmente ou por grupos
2. Accede a unha das IA de xeración imaxes
3. Pídelle que faga una foto realista describindo o teu propio rostro
4. Pega a imaxe no Padlet e como descripción **inclúe a IA empregada e o prompt que empregaches.**







Merce Orbaneja + 132 • 12d



Fagamos un Promp!

Publica a túa arte!



Retratos descritos







0



Add comment





A blue circular logo with a white lightning bolt. It is located in the bottom right corner of the image, against a red and white background.



Q TRUCO PARA MELLORAR OS TEUS PROMPTS:

Utiliza **ChatGPT** ou **Gemini** para perfeccionar o teu prompt inicial antes de dalo a outra IA. Pídelle axuda para afinar o nivel de detalle, como neste exemplo:

Pregunta a ChatGPT: «Axúdame a mellorar este prompt para un xerador de imaxes: 'Robot ensinando nunha clase de ciencias', pregúntame o que necesites para poder xerar un bo prompt».

Saída mellorada para DALL·E: «Un robot ensinando a nenos nunha clase de ciencias, con experimentos en progreso, luces brillantes e materiais científicos ao redor. Estilo animado, cores vivas, con énfase en claridade e diversión.»





FASE 1

2. FERRAMENTAS PARA CREAR TEXTOS.



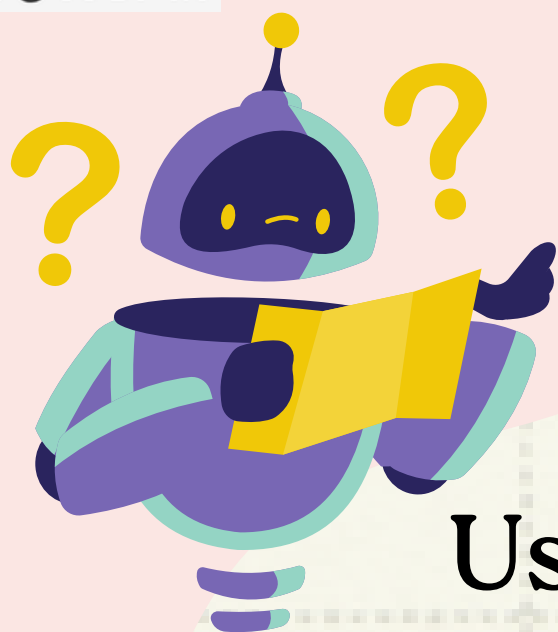


FAGAMOS UN POEMA

PASO 1 – Definir o que queremos

1. Antes de escribir nada, decidir:
 2. Tema do poema
 3. Idade do alumnado
 4. Ton (amable, divertido, emocional...)
 5. Extensión aproximada
 6. Obxectivo educativo (valores, emocións, inclusión...)
- 👉 Se non sabemos que queremos, a IA tampouco.





FAGAMOS UN POEMA

PASO 2 – Escribir un bo prompt

Usamos a fórmula:

ROL + TAREFA + CONTEXTO + FORMATO + RESTRICIÓN

Exemplo de prompt ben formulado:

“Actúa como un poeta infantil. Crea un poema de 6 versos sobre a amizade, en linguaxe simple para alumnado de 1º–2º de primaria, ton alegre e rima suave. Non uses nomes nin datos persoais.”





FAGAMOS UN POEMA

PASO 3 – Revisar e mellorar o resultado

A saída da IA nunca se acepta sen revisión:

- ¿É axeitado para a idade?
- ¿Hai vocabulario difícil ou impropio?
- ¿Transmite correctamente o valor que queremos ensinar?
- ¿Hai estereotipos ou mensaxes ambiguas?
- ¿Cumpre a extensión e o ton?

👉 Se é necesario, pedimos:

“Fai unha versión máis curta / máis clara / con rima / sen rima / máis infantil”.





FAGAMOS UN POEMA

Con qué herramientas?

Aquí temos algúns exemplos

Gemini

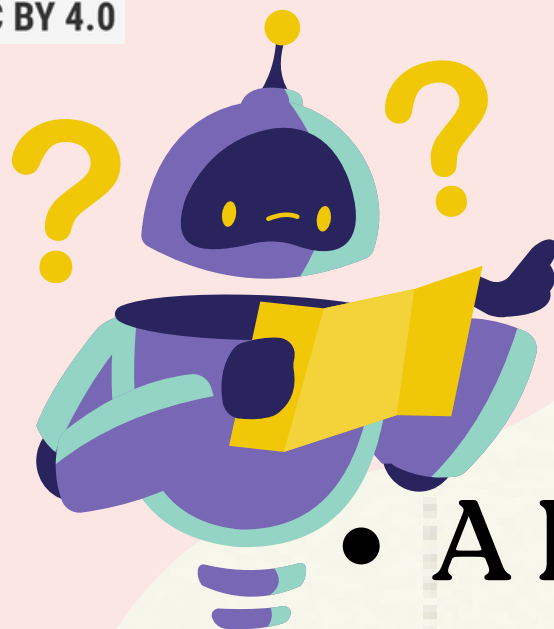


perplexity



ChatGPT





FAGAMOS UN POEMA

- A IA pode axudarnos a xerar ideas, borradores e explicacións para o aula de forma rápida, pero é fundamental lembrar que ningunha saída da IA é fiable por defecto. As ferramentas producen textos que poden conter erros, sesgos, inventar información ou empregar expresións pouco axeitadas para a idade do alumnado.
- Por iso, o papel docente é imprescindible:





FAGAMOS UN POEMA

Consello clave: revisar sempre ao detalle

- Corrixe e adapta o texto antes de levalo á aula.
- Verifica datos, vocabulario, nivel lector e sensibilidade pedagóxica.
- Recorda que a IA non entende o contexto nin as necesidades reais do teu grupo.
- A IA propón, pero o profesorado decide.
- Non por ser unha máquina ten razón.

A responsabilidade final do contido educativo é sempre humana.





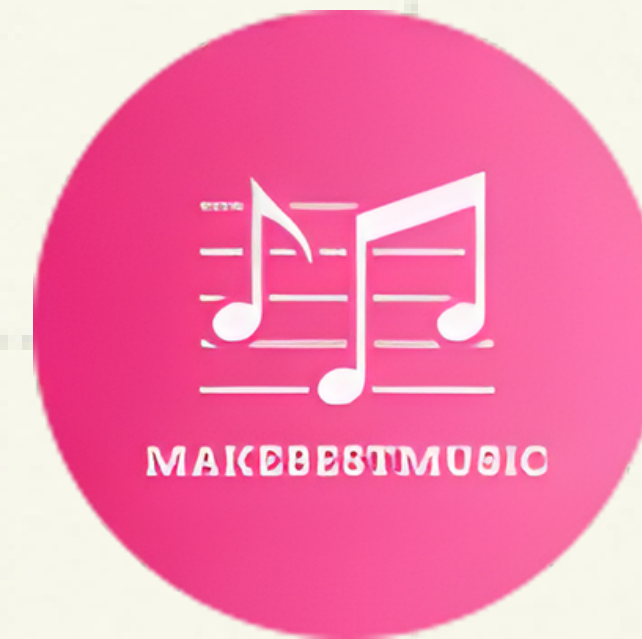
FASE 1

3. FERRAMENTAS PARA XERAR SON.





FERRAMENTAS PARA XERAR SON





FAGAMOS UNHA CANCIÓN

Suno é unha ferramenta de IA para crear música orixinal. Permite xerar cancións:

- Con letra propia (a máis segura e recomendable)
- Sen letra (instrumentais)
- Con estilos moi variados (pop, infantil, narrativa, folk...)

Sistema de créditos

- Cada canción xerada consome créditos.
- As contas gratuítas teñen créditos limitados ao día.
- As xeracións máis longas ou con máis variacións gastan máis.





🎵 FAGAMOS UNHA CANCIÓN

Regras importantes

- O prompt NON pode superar os 300 caracteres.
- É sempre **mellor usar unha letra xa creada** (como o poema anterior).
- → Evita erros, contidos inapropiados e improvisación da IA.





FAGAMOS UNHA CANCIÓN

Mans á obra!!!

- Collemos o poema creado previamente.
 - Pegamos a letra no campo de "lyrics".
 - Escollemos estilo musical (ex.: infantil, acústico, alegre).
 - Xeneramos a canción e revisamos o resultado.
 - Exportamos o resultado e o pegamos no Padlet.
- ☞ Canto máis clara sexa a letra e máis simple o estilo, mellor funciona Suno.





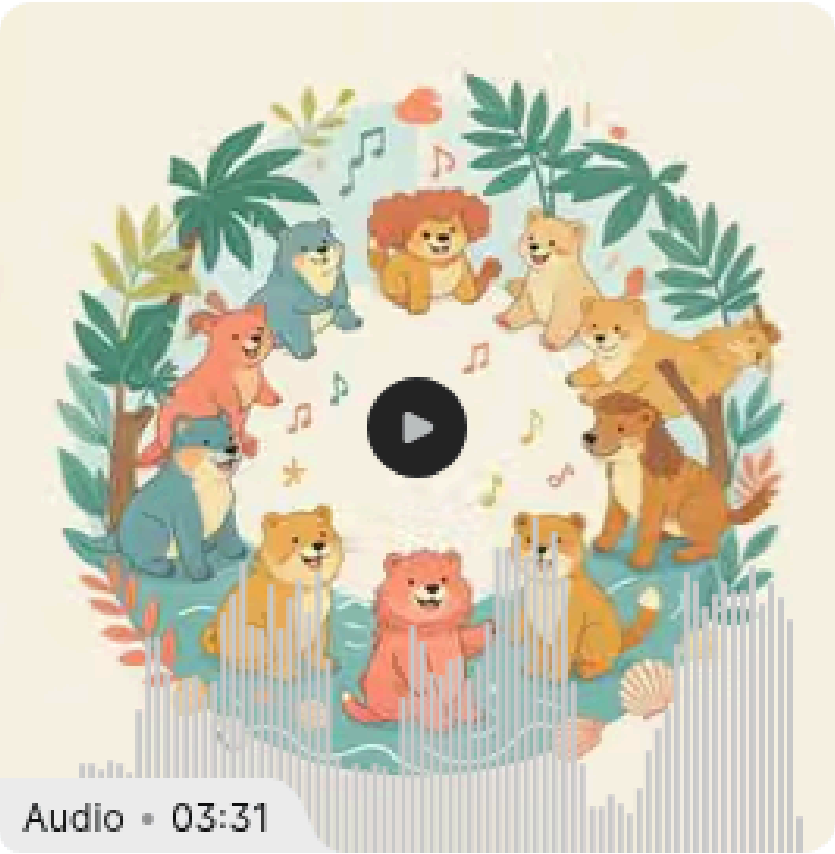
 Merce Orbaneja + 83 • 12d



A aula de música

Xera unha canción con o sin letra mediante Suno e publica a canción e o prompt

 m 12 days ago



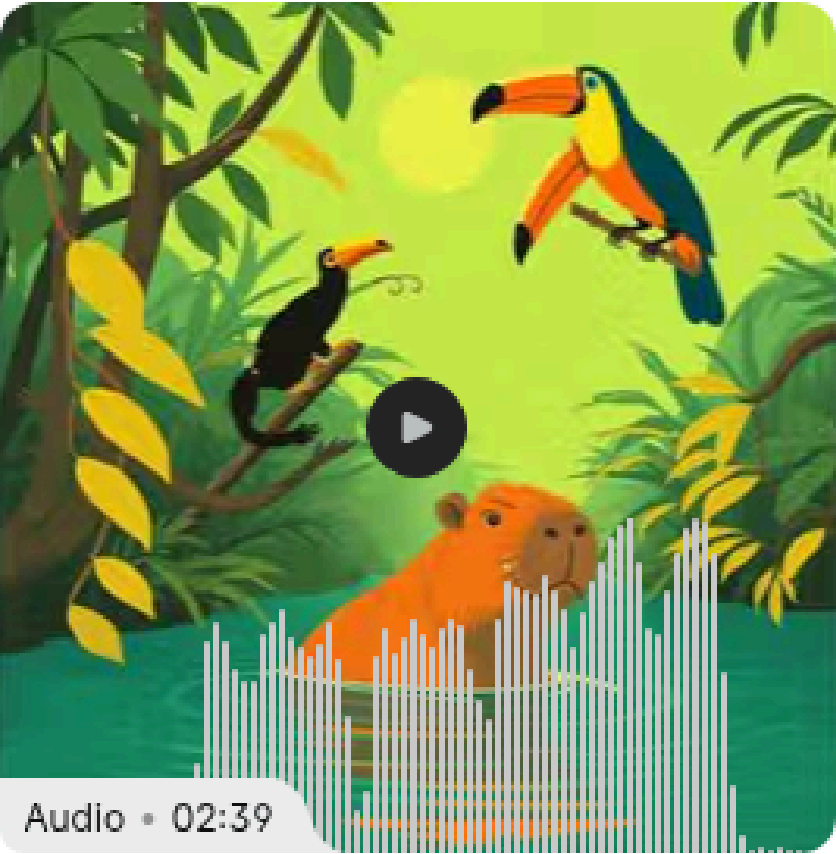
Audio • 03:31

A canción dos animais

  0

 Add comment

 Anonymous 12 days ago



Audio • 02:39

Festa Selva Maya

  0

 Add comment



A purple lightning bolt icon. It is a purple circle containing a white lightning bolt.



FASE 1

4. FERRAMENTAS PARA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA.





NOTEBOOK LM

1. FONTES (Sources)

Que é?

É onde cargamos o material base que NotebookLM vai empregar para xerar resumos, mapas, infografías, etc.

Formatos admitidos

- PDFs
- Documentos de texto (TXT)
- Google Docs
- URLs (videos de Youtube)
- Notas creadas dentro de NotebookLM
- Audio / vídeo convertido previamente en nota





NOTEBOOK LM

Puntos clave

- NotebookLM NON accede a internet, salvo que lle pidamos expresamente buscar na web.
- Por defecto só utiliza o que lle cargamos nas fontes.
- Podemos arrastrar arquivos ou pegar texto como fonte.

Advertencia docente

👉 Se o documento fonte ten erros → NotebookLM tamén os terá.



NotebookLM





NOTEBOOK LM

2. CHAT (Conversación)

É o espazo onde interactuamos coa IA sobre as fontes cargadas.

Qué pode facer o Chat

- Resumir
- Explicar
- Comparar
- Crear guías, esquemas ou exemplos
- Analizar información cargada



NotebookLM





NOTEBOOK LM

Configuración do Chat

NotebookLM permite definir:

- Obxectivo da conversa: investigar / aprender / analizar / mostrar varias perspectivas / preparar clase.
 - Estilo ou ton: formal, infantil, docente, técnico...
 - Rol da IA: profesor, revisor, simplificador, analista....
 - Lonxitude da resposta: curta · media · longa.
- ☞ A nota xerada polo chat pódese pegar directamente ou convertela nunha nova fonte.
- ### Advertencia docente
- ☞ A IA inventa, omite e interpreta: sempre revisar cada saída.





NOTEBOOK LM

3. CREAR NOTAS (Notes)

Podemos:

- Xerar unha nota nova desde o chat
- Editar unha nota
- Converter unha nota en fonte para continuar traballando con ela
- Organizar notas por temas

👉 Isto permite construír materiais paso a paso:
explicación → resumo → actividade → esquema.



NotebookLM





NOTEBOOK LM

4. STUDIO – A PARTE MÁIS PODEROSA

Studio xera produtos finais a partir das fontes:

Tipos de materiais que pode crear

- Resumo de audio
- Resumo de vídeo
- Mapa mental
- Informes
- Tarxetas didácticas
- Cuestionarios
- Infografías
- Presentacións

🎯 Pódense xerar en galego.

(Ás veces a IA tenta cambiar ao castelán → debemos corrixilo.)





NOTEBOOK LM

Como funciona

- Escollemos o tipo de saída
- NotebookLM usa só as fontes cargadas, **podemos seleccionar cales empregar.**
- Podemos exportar, copiar ou editar parte do material



NotebookLM é máis fiable ao non acceder a internet por defecto, pero **non é infalible**: require sempre supervisión docente.

É unha ferramenta de apoio, non un xerador de materiais perfectos.





NOTEBOOK LM

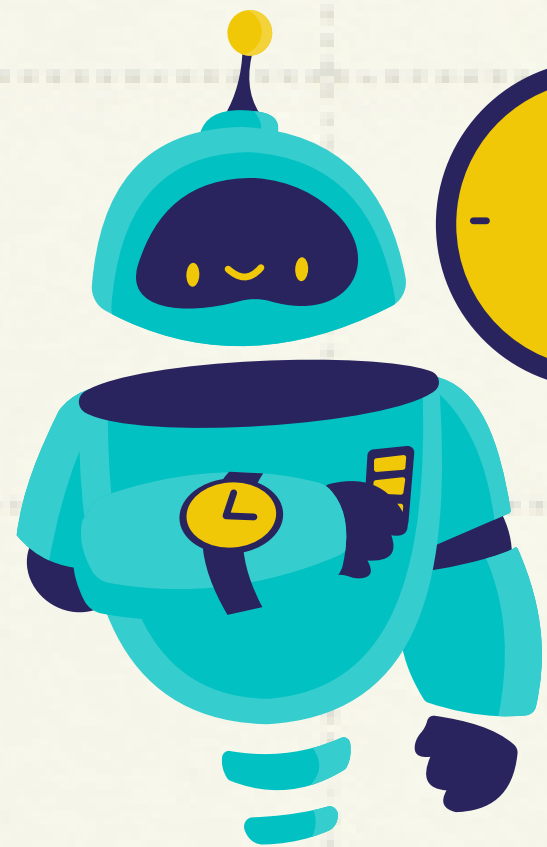
Limitacións importantes

- Comete moitos erros conceptuais
 - Non sempre entende ben o galego
 - Algunhas saídas non se poden editar, só repetir a xeración
 - Hai que revisar todo antes de usalo en aula
- 👉 Nunca dar unha saída ao alumnado sen revisión docente completa.



NotebookLM



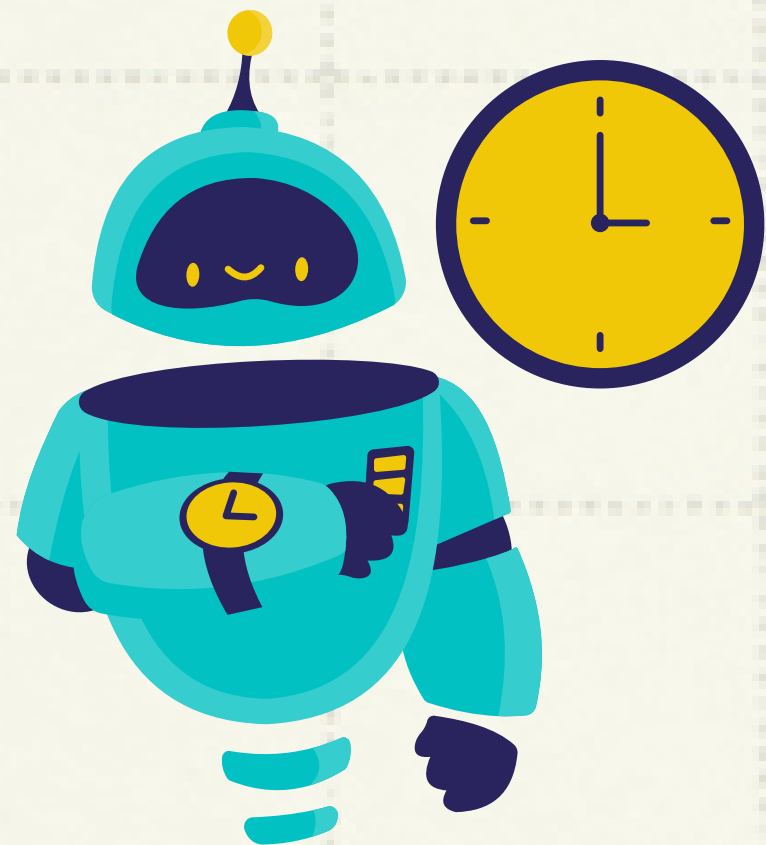


ATA O VENRES

24/04

ÁS 17:00





SESIÓN 3

24/04/2026
17:00 – 20:00



2

FLIPBOOK DIXITAL CON IA

- Creación dun flipbook didáctico con IA
- Xeración de textos, imaxes e actividades



FASE 2

1. CREACIÓN DUN

FLIPBOOK

DIDÁCTICO CON IA



GEM STORYBOOK



Google Gemini

Meet Gemini, Google's AI assistant. Get help with writing, planning, brainstorming, and more. Experience the power of generative AI.



COMPARTIMOS OS NOSOS CONTOS



Merce Orbaneja + 29 · 2mo



Somos escritores

Pega aquí o teu conto

Heyzine

Facilitador Dilligente
2 months ago



gemini.google.com

Gemini - direct access to Google AI

00

Add comment

Fatima Novo Tunas
4 months ago



heyzine.com

Online Flipbook

The Power of Listening in Room 6B
By Fatima Novo Tunas

00

Add comment

Lu
4 months ago

Enthusiastic Squirrel
4 months ago



**MÁIS
COUSAS
MOLONAS...**



DEBUXOS ANIMADOS



Para comezar a tarefa de debuxar unha persoa ou un animal humanizado no estilo dos debuxos infantís, primeiro é importante entender as características principais deste tipo de arte.

Os debuxos dos nenos adoitan ser sinxelos, con formas xeométricas básicas e proporcións non realistas. As cabezas son frecuentemente grandes en comparación co corpo, e os detalles das caras, como os ollos e a boca, son esaxerados. As cores adoitan ser vivas e empregadas de maneira libre, sen preocuparse pola realidade.

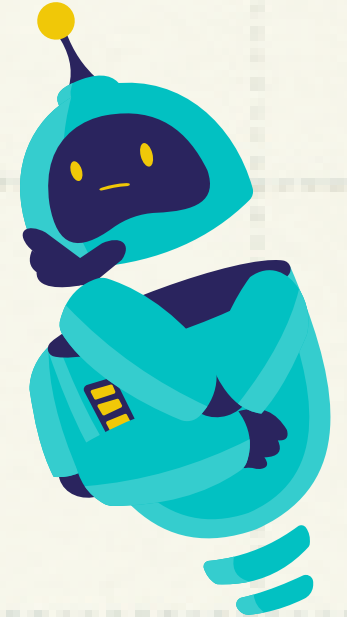
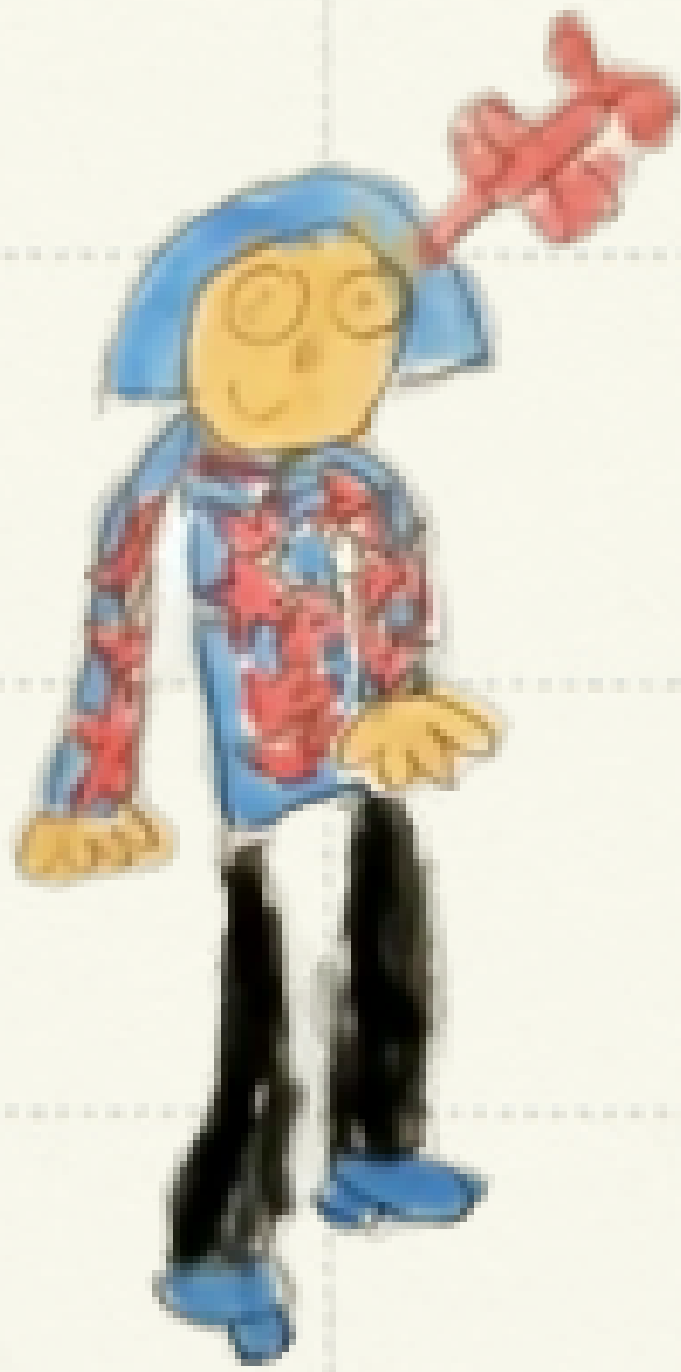
Comeza por imaxinar a figura que queres representar e tenta capturar a súa esencia con trazos simples e claros. Non te preocupes pola perfección.



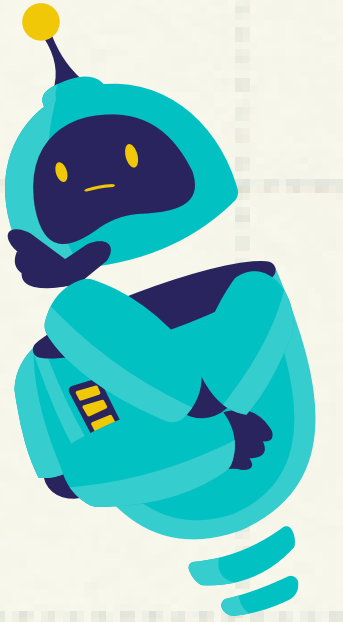
DEBUXOS ANIMADOS



DEBUXOS ANIMADOS



DEBUXOS ANIMADOS



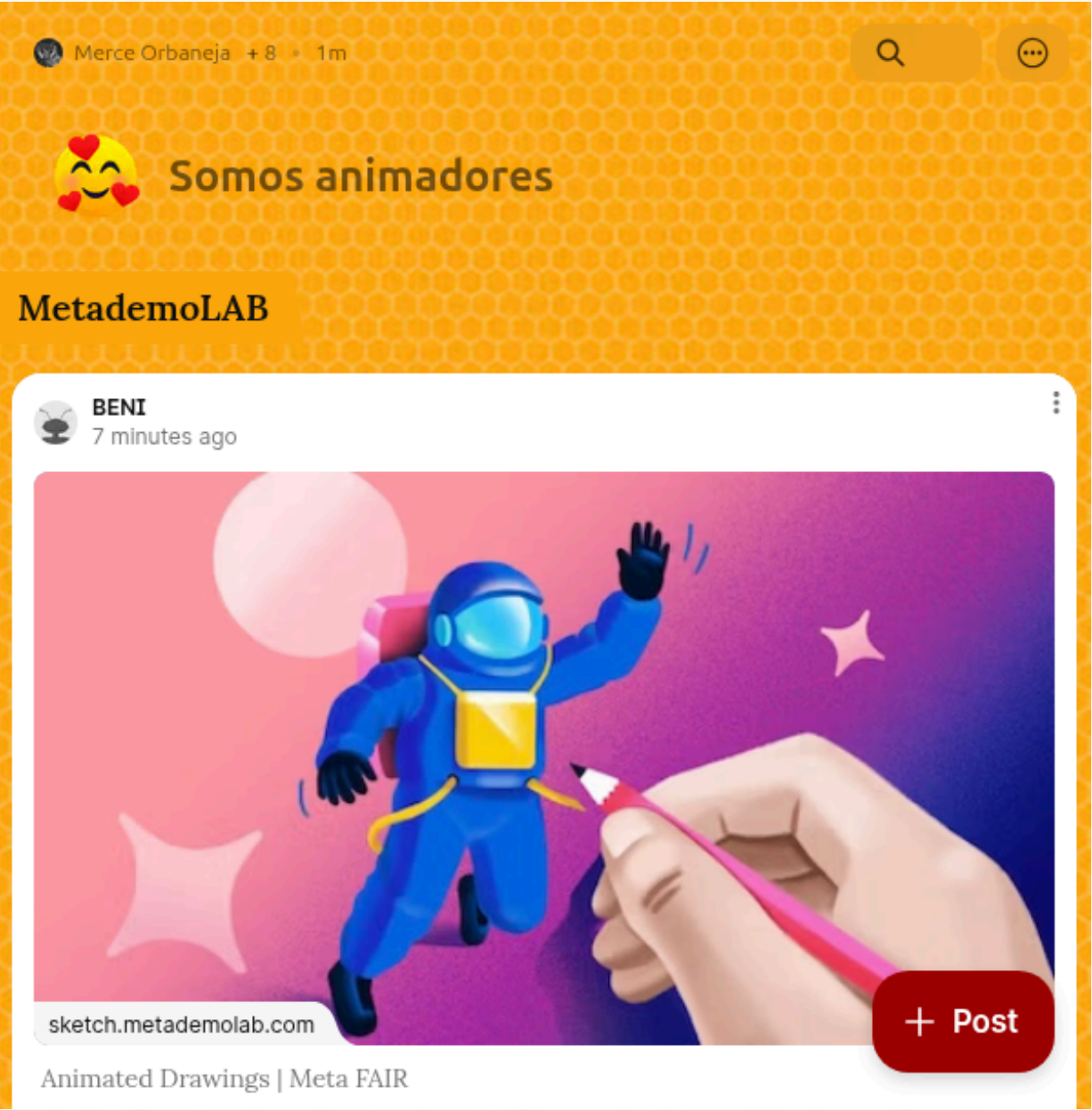
Animated Drawings | Meta FAIR

Transform static sketches into fun animations.

metademolab.com



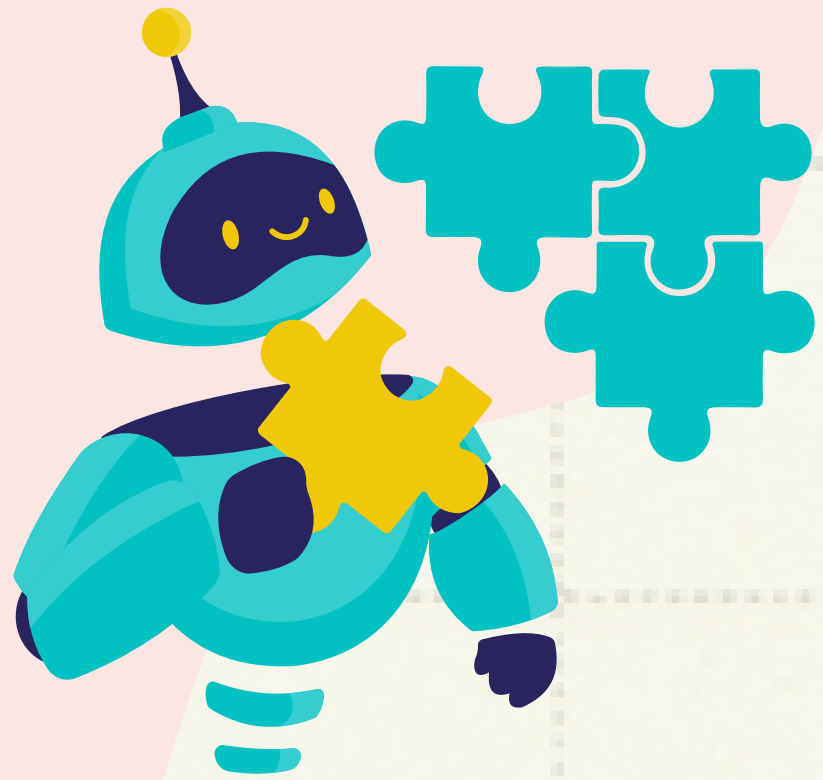
DEBUXOS ANIMADOS



sketch.metademolab.com

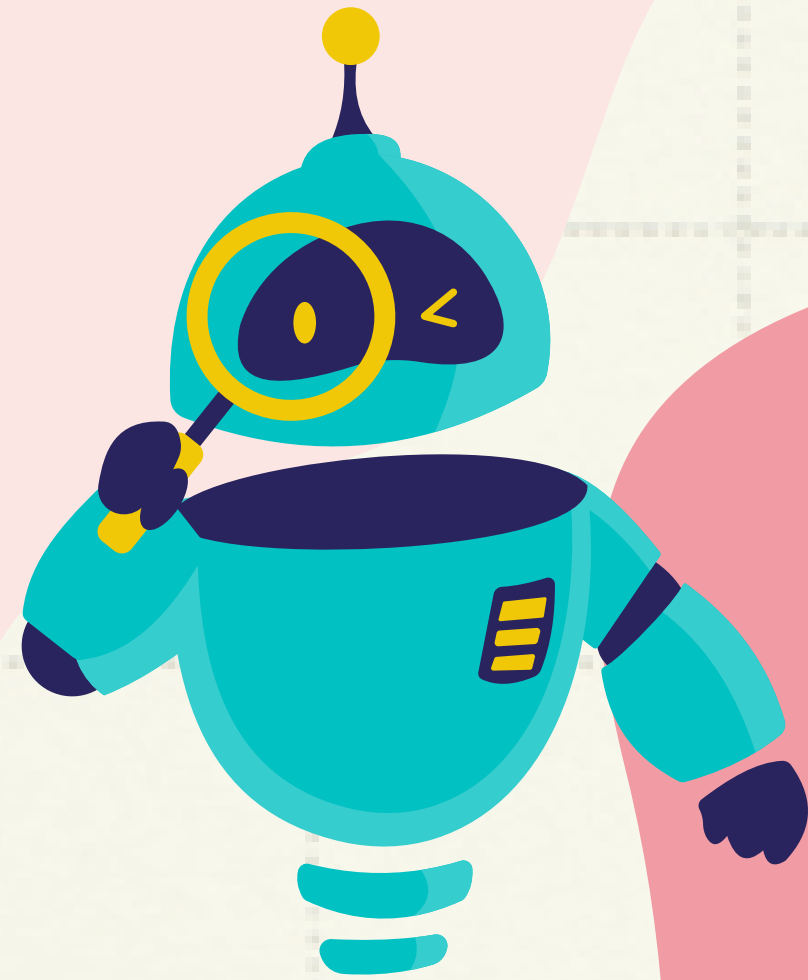
Animated Drawings | Meta FAIR





XERAMOS UNHA APPLET ONLINE





 Claude



XERAMOS UN CLASIFICADOR

 **¡Ímos de Safari!** 

Clasifica os animais da sabana

Animal 5/15

★ Puntos: 40

¿De que tipo é este animal?

Jirafa

 Carnívoro

 Herbívoro

 Omnívoro



XERAMOS UN CLASIFICADOR



✨ Diseñar unha actividade tipo “Clasificador” en HTML con vocabulario específico dun contido curricular, xerada con IA, revisada con ferramentas educativas fiables e publicada como artefacto en Claude.



XERAMOS UN CLASIFICADOR

1. Preparación dos termos

📌 Obxectivo: Centrar os contidos no currículo evitando información errónea da web.

👣 Pasos:

1. Carga os teus apuntamentos:

- Usa a ferramenta de IA que prefiras para detectar conceptos clave.

2. Crea os termos e as categorías mediante outra IA.

3. Revisa e corrixe



2. Redacción e verificación do prompt

PROMPT

Crea un juego web interactivo educativo donde el alumnado clasifique elementos en categorías.

PERSONALIZACIONES NECESARIAS (busca y reemplaza XXXXXXXX):

- Título del juego: XXXXXXXX
- Subtítulo/descripción: XXXXXXXX
- Categoría 1: XXXXXXXX
- Categoría 2: XXXXXXXX
- Categoría 3: XXXXXXXX (opcional)
- Categoría 4: XXXXXXXX (opcional)
- Elemento 1: XXXXXXXX | Categoría: XXXXXXXX
- Elemento 2: XXXXXXXX | Categoría: XXXXXXXX
- (repetir para 15-20 elementos)
- Icono de progreso: XXXXXXXX (emoji o descripción: rana saltando, dinosaurio caminando, cohete volando, etc.)
- Idioma: XXXXXXXX

ESTRUCTURA DEL JUEGO:

- Muestra un elemento a clasificar
- El estudiante elige la categoría correcta
- Feedback inmediato: correcto (+10 puntos) o intenta de nuevo
- El icono XXXXXXXX avanza en la barra de progreso con cada respuesta correcta

INTERFAZ VISUAL:

- Barra de progreso animada con el icono XXXXXXXX saltando/moviéndose
- El progreso debe ser VISUAL y SATISFACTORIO
- Sistema de puntuación visible
- Nivel/elemento actual

DISEÑO ACCESIBLE:

- Colores vibrantes con buen contraste
- Tipografía clara y legible
- Botones grandes y fáciles de tocar (mobile-friendly)
- Animaciones suaves

FINAL DEL JUEGO:

- Pantalla de celebración con confeti
- Puntuación final
- Botón para jugar de nuevo
- Mensaje celebratorio personalizado

El diseño debe ser divertido y motivador para primaria/infantil.



XERAMOS UN CLASIFICADOR

EXEMPLO DE PERSONALIZACIÓN

Título: 🦁 Clasificando Animais da Sabana 🦁

Categoría 1: Carnívoros

Categoría 2: Herbívoros

Elemento 1: León | Carnívoros

Elemento 2: Jirafa | Herbívoros

...

Icono de progreso: 🚙 (todoterreno)

Idioma: Galego normativo



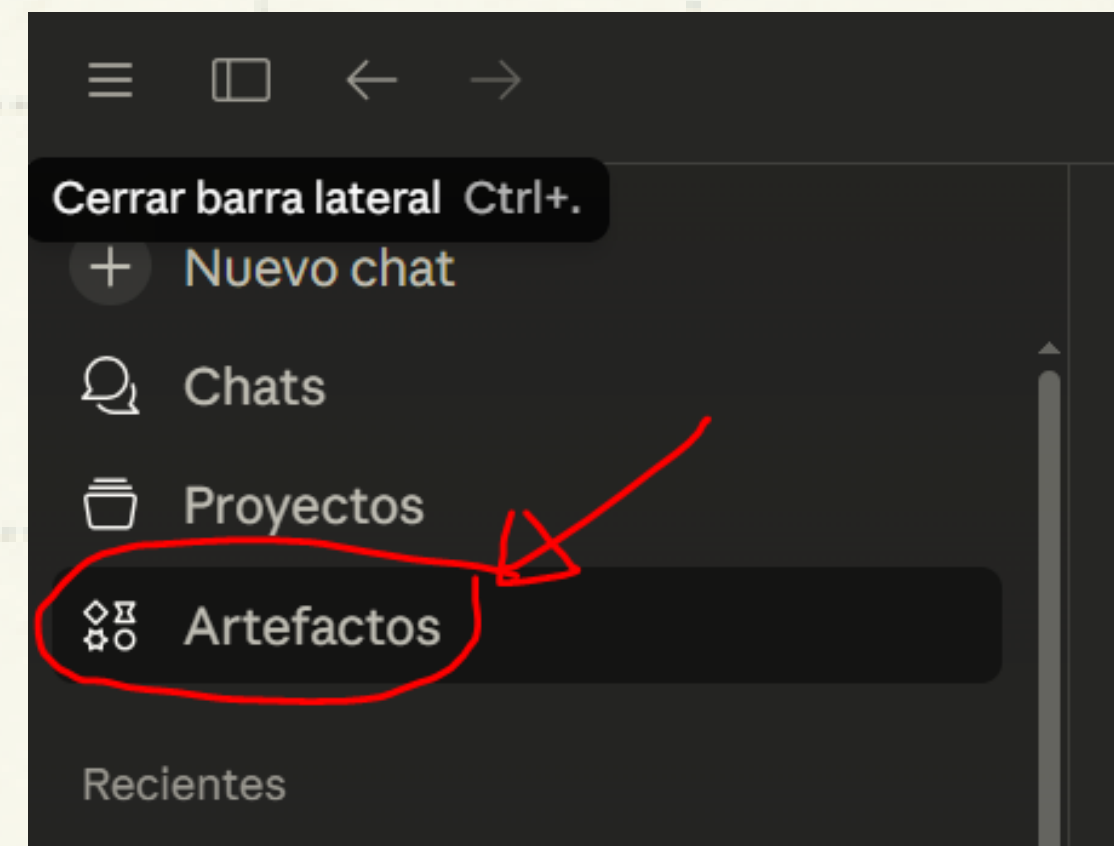


XERAMOS UN CLASIFICADOR

3. Facemos o artefacto

👣 Pasos:

1. Vai a sección “artefactos” de Claude no panel esquerdo.
2. Selecciona xogo.
3. Pega o anterior prompt adaptado ás tuas necesidades.
4. A continuación indicalle que empregue o glosario.
5. Pega o glosario revisado e correxido.
6. Xerará un código e logo verás o artefacto no panel dereito.



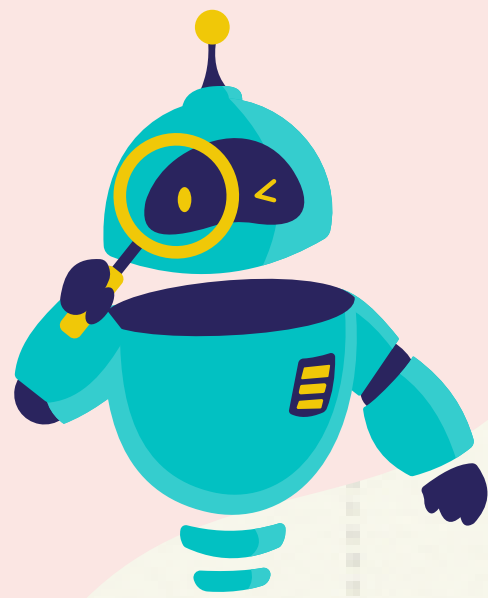
XERAMOS UN CLASIFICADOR

4. Publicamos o artefacto

👣 Pasos:

1. Revisa por completo o artefacto xogandoo.
2. Faino fallar.
3. Unha vez revisado preme no botón arriba á dereita “Publicar”
4. Copia a ligazón e péga a donde queiras, por exemplo na túa aula virtual.





SOMOS PROGRAMADORES

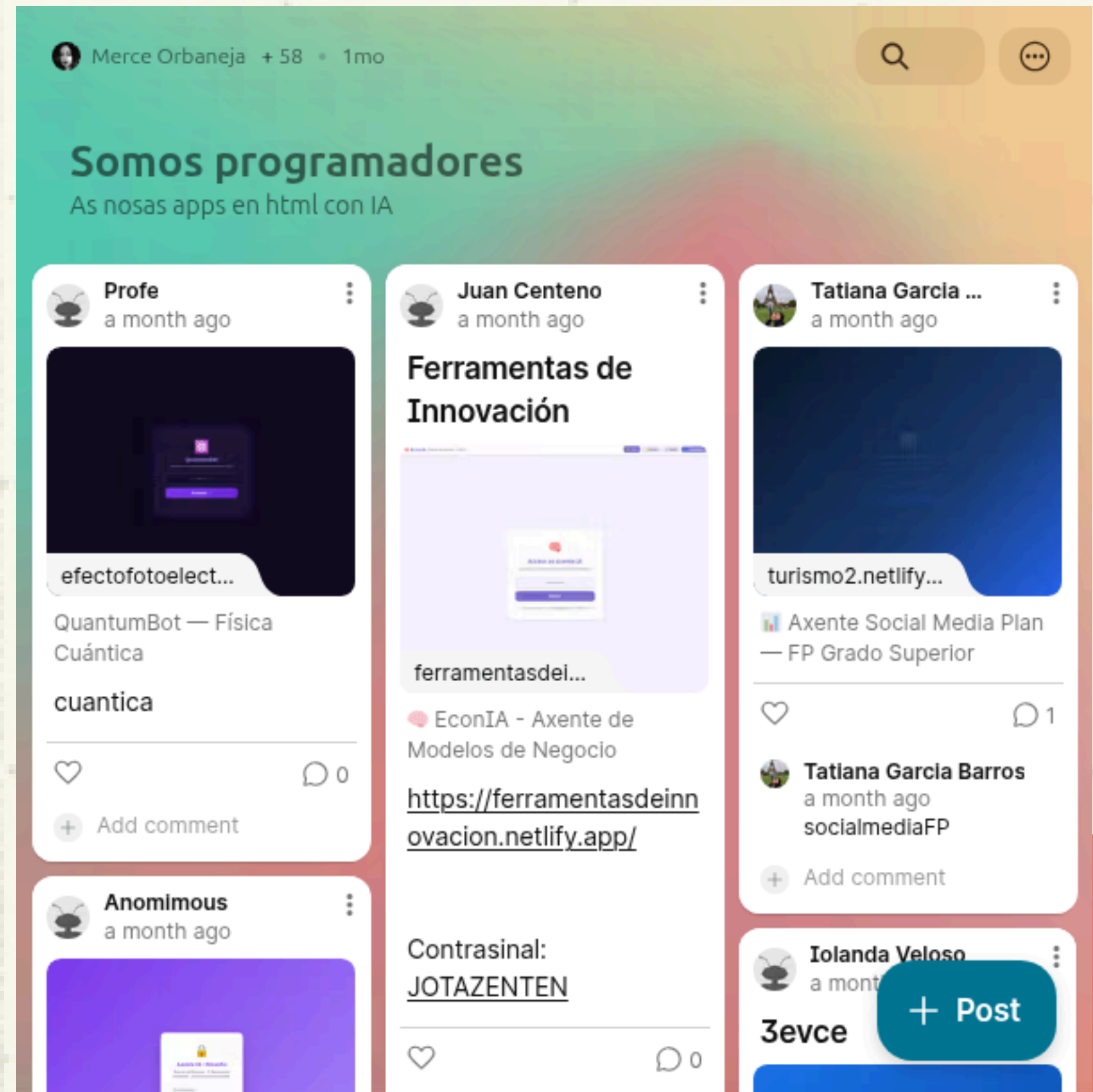
Pegamos a ligazón do noso xogo no Padlet e...

Qué diferenzas encontramos?

A mesma IA produce o mesmo resultado?

Cómo poderíamos mellorar o noso programa?

Temos que modificar o prompt?



PROBEMOS A FACER O MESMO CUN PASAPALABRA

English Vocabulary Game



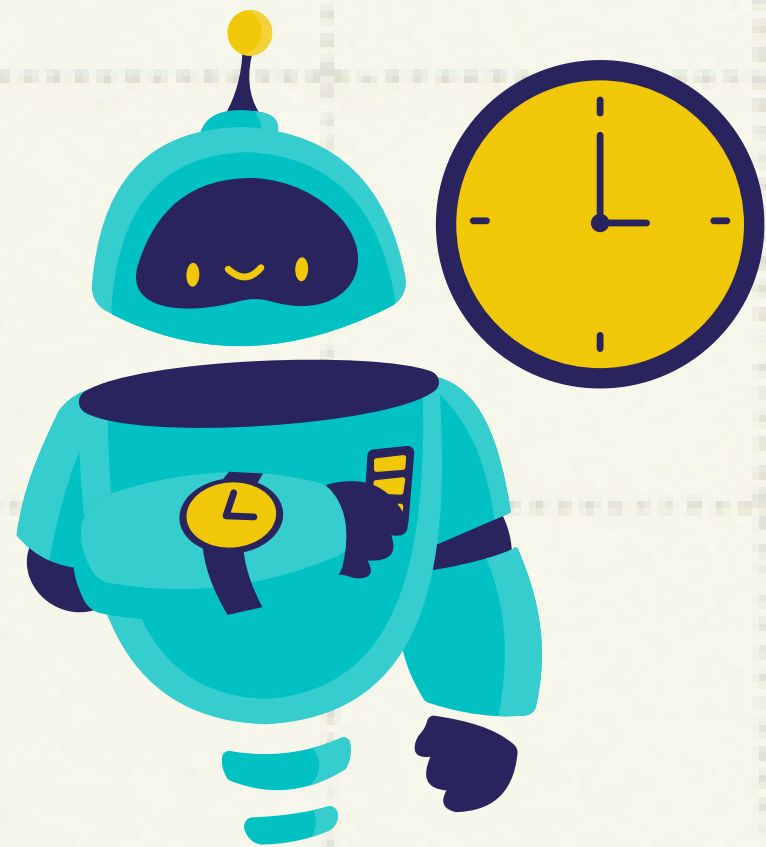
 9:39



PROMPT

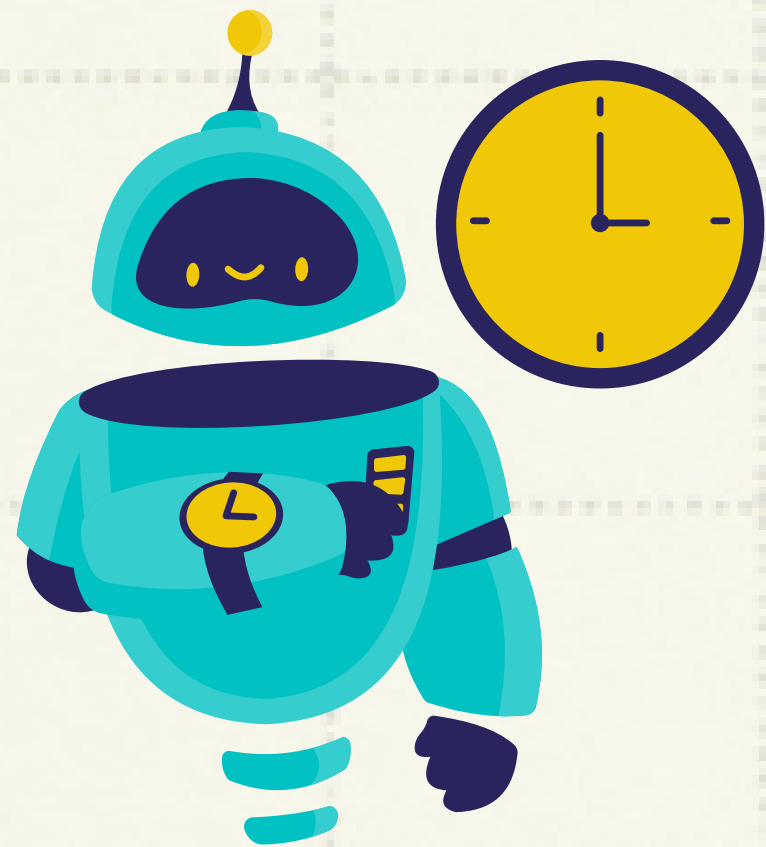
Programa un artefacto para una actividad interactiva en formato roscó de pasapalabra para que mi alumnado [NIVEL EDUCATIVO] en Galicia, adquiera vocabulario específico sobre [CONTENIDO]. El tiempo límite para responder el roscó es de [XXX MIN]. Tiene que contener una palabra por cada letra del abecedario. Las letras tienen que estar en formato roscó con botones circulares de color azul. La disposición de las letras han de colocarse en formato circular. La letra A está colocada en la parte superior y el resto en orden en sentido horario. Cuando la respuesta sea correcta se tiene que poner de color verde. Si es incorrecta se tiene que poner de color rojo. Añade un recuadro con las pistas. Añade un botón de comprobar, otro de pasa palabra y otro de jugar. Añade un temporizador de cuenta atrás. Cuando la respuesta sea incorrecta escribe la solución en color rojo. Hazlo con una estética infantil adecuada para alumnado en un entorno educativo, asegura el contraste y el tamaño de la letra para facilitar la lectura.





**ATA MAÑÁ
ÁS 9:30**





SESIÓN 4

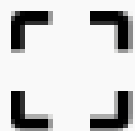
25/04/2026
09:30 – 14:00



FASE 2

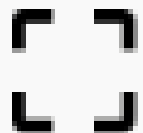
2.XERACIÓN PASO A PASO CON TEXTOS, IMAXES E MÁIS





O MEU CONTO





O MEU CONTO



O MEU CONTO

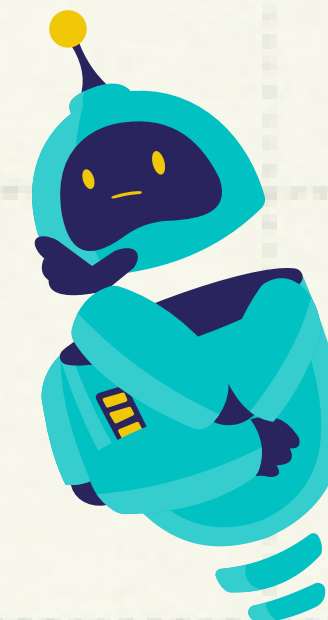
Crear un conto didáctico pode ser unha ferramenta poderosa para abordar problemas na aula e fomentar un ambiente de aprendizaxe positivo.

A continuación veremos un paso a paso para crear un conto con estas características.

En cada un dos pasos o emprego da IA e a cantidade de ela que empreguedes sempre é á decisión do profesorado.



O MEU CONTO



1. Identificación do Problema:

Comeza por identificar un problema ou desafío específico que existe na túa aula. Pode ser algo relacionado co comportamento, a atención, a colaboración entre compañeiros ou calquera outra cuestión relevante.



O MEU CONTO

2. Desenvolvimento da Historia:

Elabora unha historia mediante IA (ChetGPT, Perplexity....) que aborde o problema identificado. O conto debe ter un principio, un desenvolvemento e un desenlace positivo que transmita unha mensaxe de solución ou mellora. Asegúrate de que a historia sexa adecuada para a idade dos teus alumnos e que sexa atractiva e educativa. Lembra NUNCA meter datos persoais.



O MEU CONTO



3. Creación das Personaxes:

Desenvolve personaxes que representen os diferentes roles na historia. Podes debuxalos ou usar unha IA para xerar personaxes consistentes e adaptados á túa historia.



O MEU CONTO

4. Deseño das Imaxes de Fondo:



Utiliza unha IA para crear imaxes de fondo que complementen a narrativa do teu conto. As imaxes deben ser visuais e atractivas para captar a atención dos alumnos.



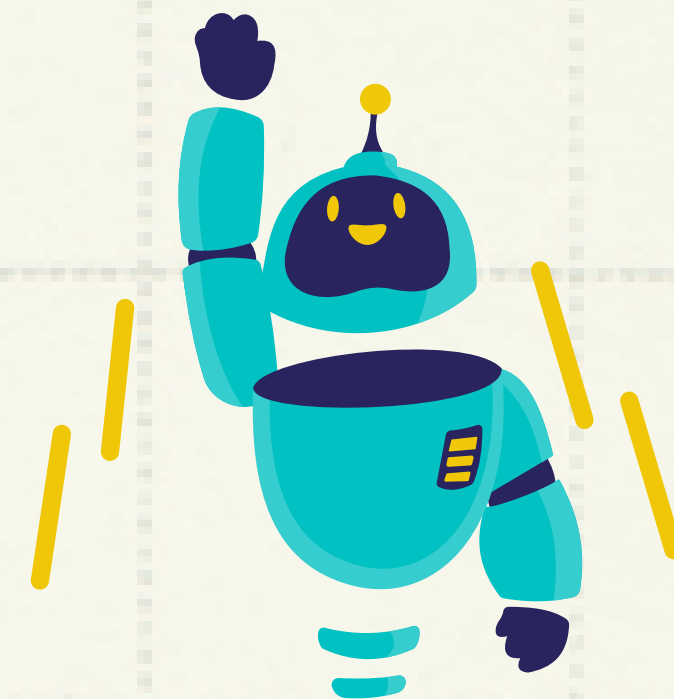
O MEU CONTO

5. Integração em Canva:

Unha vez que teñas o texto, personaxes e imaxes, utiliza Canva para unir todo nun formato visual atractivo. Canva ofrece ferramentas sinxelas para deseñar e organizar o teu conto de maneira profesional.



O MEU CONTO

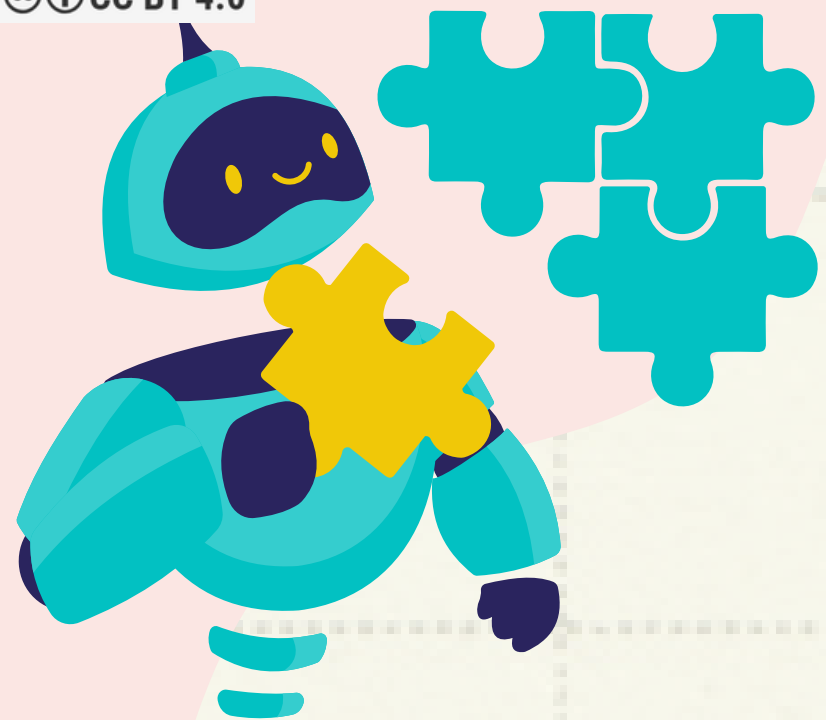


6. Publicación en Heyzen:

Finalmente, emprega a funcionalidade de Canva para publicar e compartir o teu conto en Heyzen. Esta plataforma permite que outros profesores e alumnos accedan ao teu material e aprendan del.

Este proceso non só axudará a resolver problemas na aula, senón que tamén nos involucra nun proxecto creativo e colaborativo se así o queremos, esta idea pódese extrapolar a calquer SdA e facerse curricular.



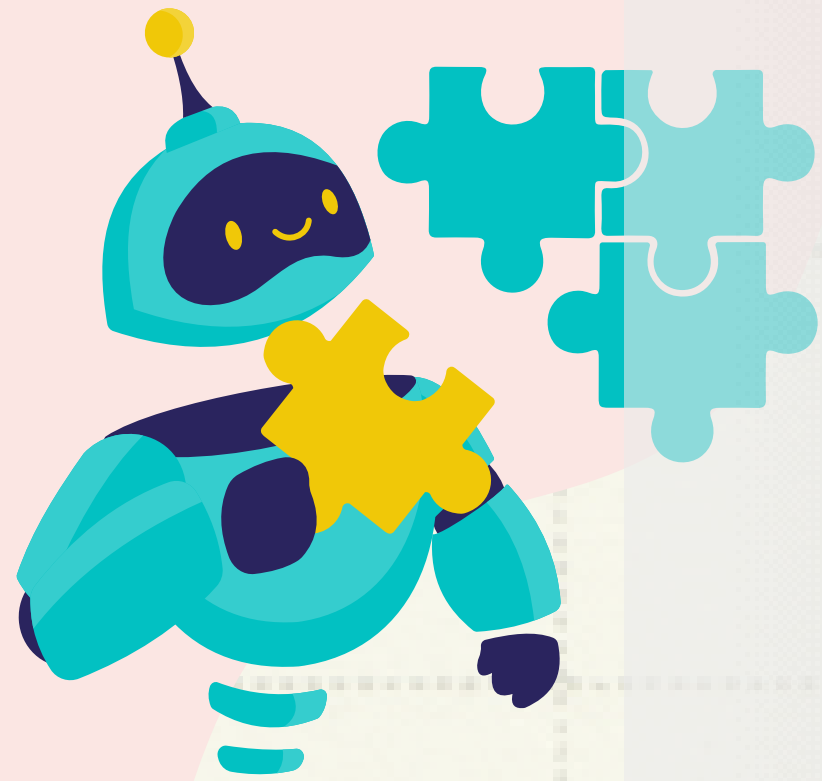
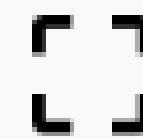


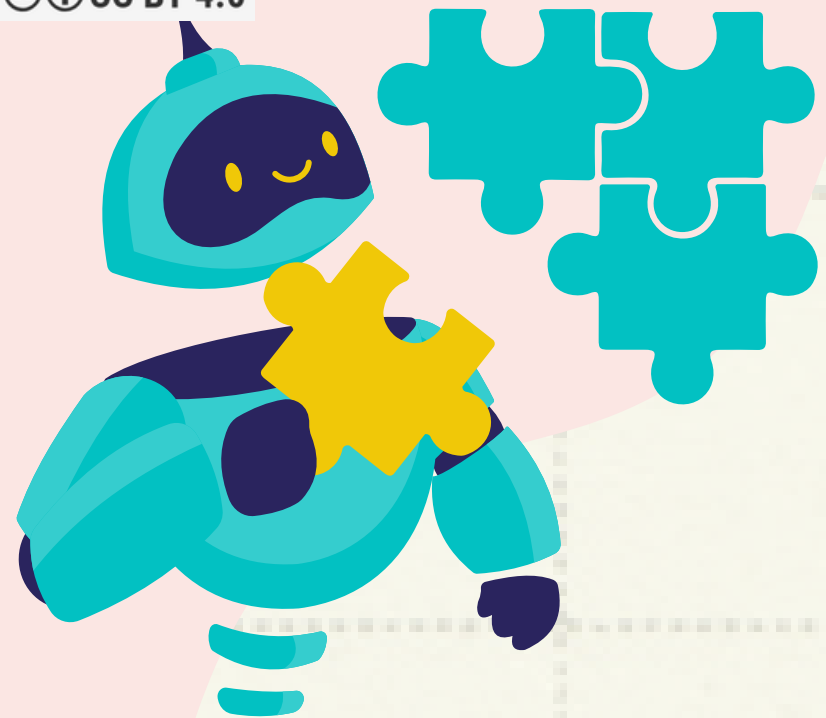
ACTIVIDADE ASÍNCRONA

**XERA O TEU PROPIO
CONTO INFANTIL
DIDÁCTICO SOBRE O
USO ÉTICO DA IA**

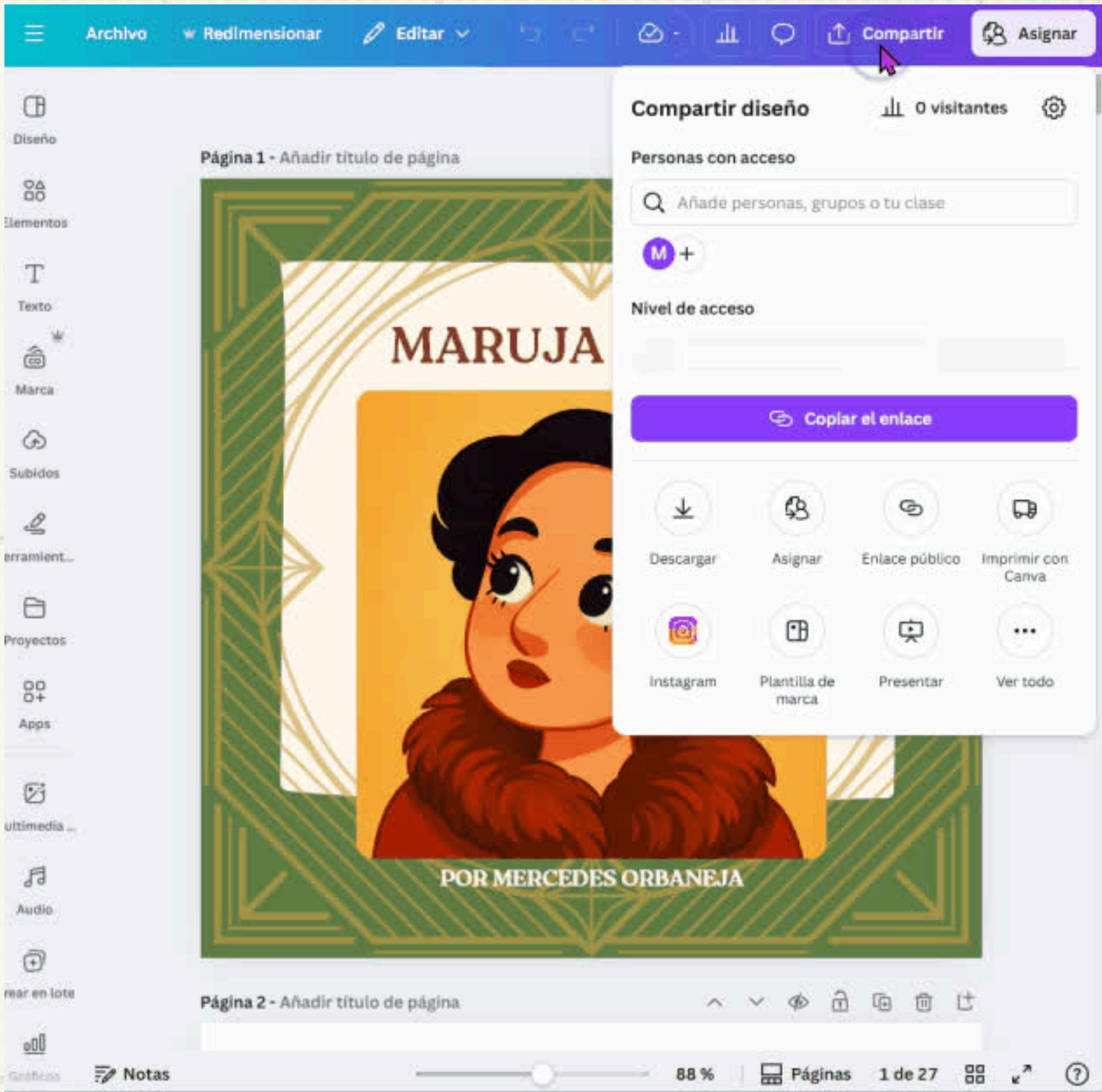


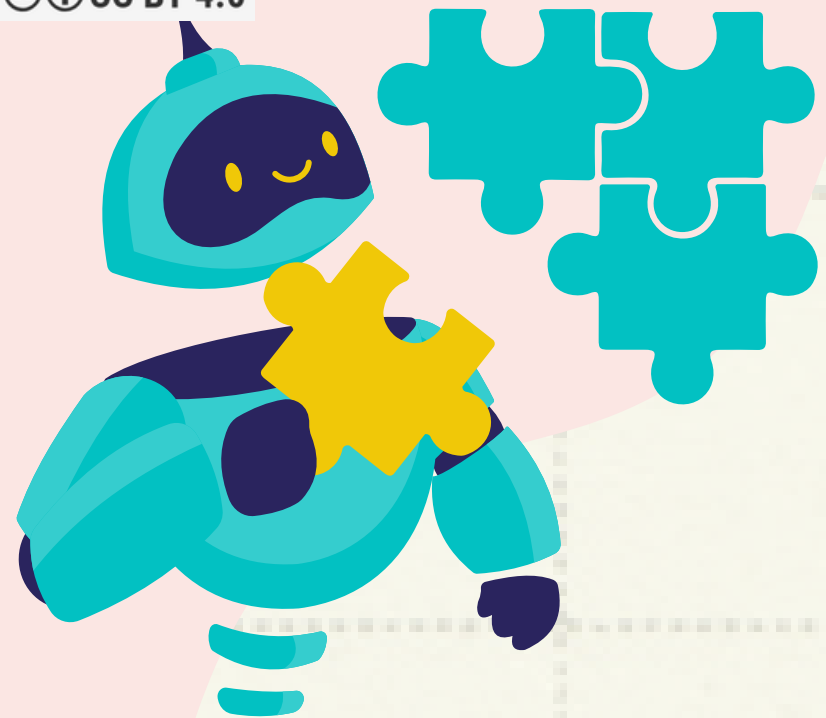
EXEMPLO ACTIVIDADE



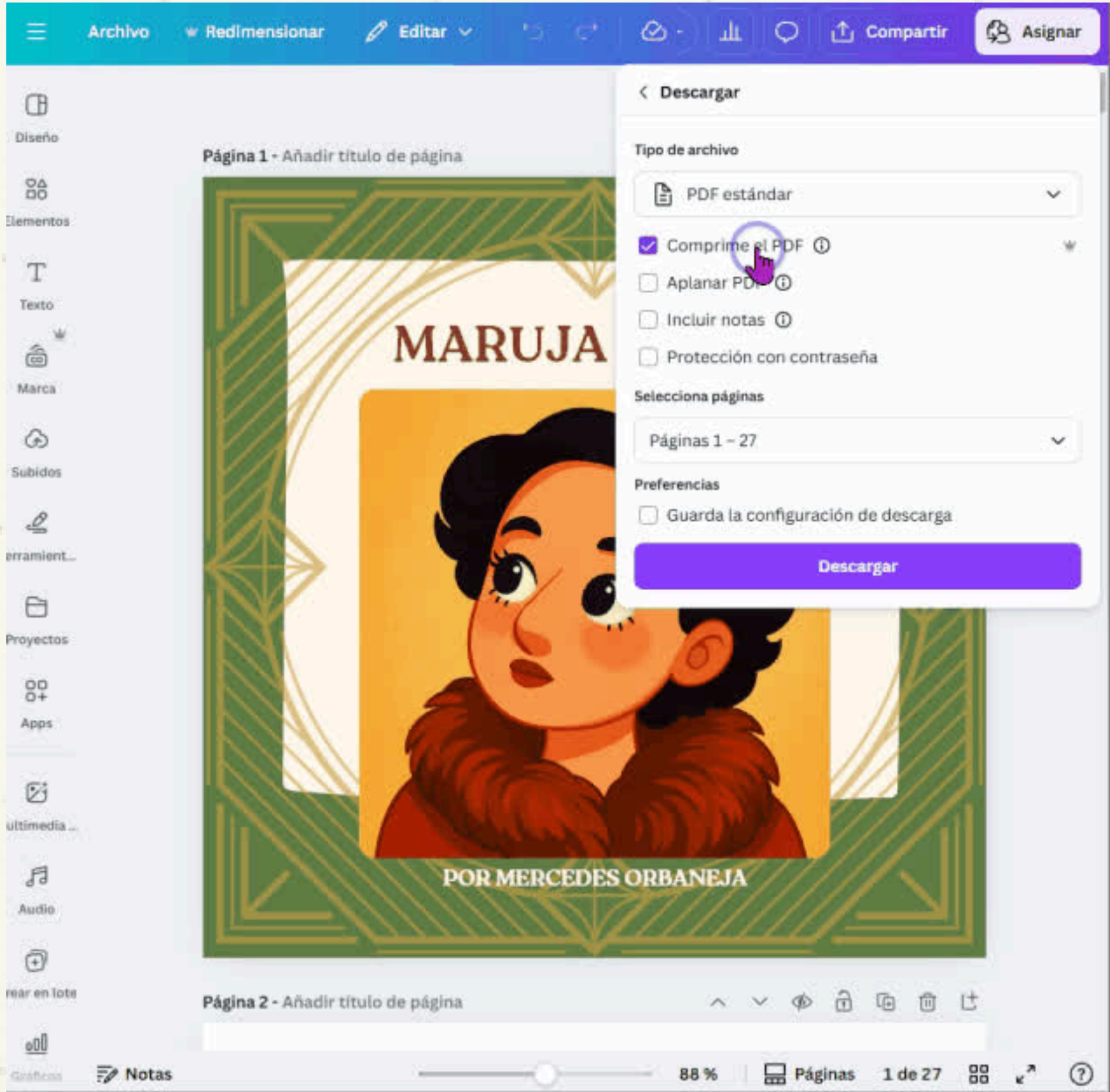


PUBLICACIÓN EN HEYZINE CANVA





PUBLICACIÓN EN HEYZINE PDF

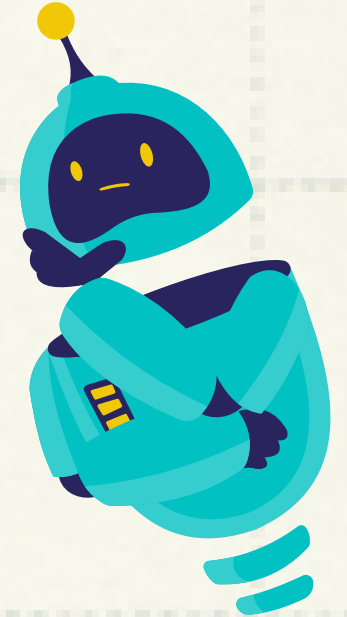


3

SITUACIÓN DE APRENDIZAXE CON IA

- Deseño dunha Situación de Aprendizaxe interdisciplinar e multinivel
- Inclusión, accesibilidade e uso crítico da IA
- Produto final colaborativo: “O gran libro da mascota da biblio”





Guía Paso a Paso: Creando o Gran Libro

M.Orbaneja
CC BY 4.0



1. O FÍO CONDUTOR

Iniciar o proxecto cunha masceta e un prólogo misterioso para despertar a curiosidade.



2. O DIARIO DE BITÁCORA

Converter unha actividade curricular (ciencias, matemáticas) no capítulo dun conto que pasa no seguinte curso.



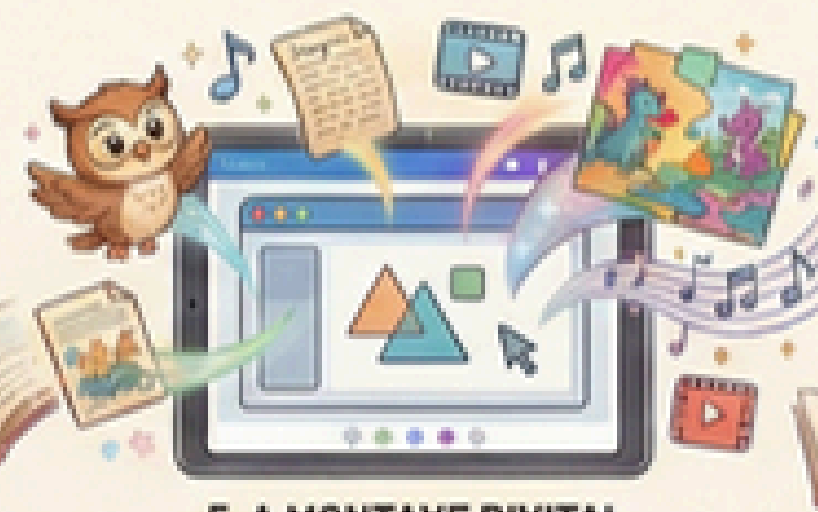
3. A REDACCIÓN

O alumnado escribe os textos a man, que logo se dixitalizan para corrixir e mellorar.



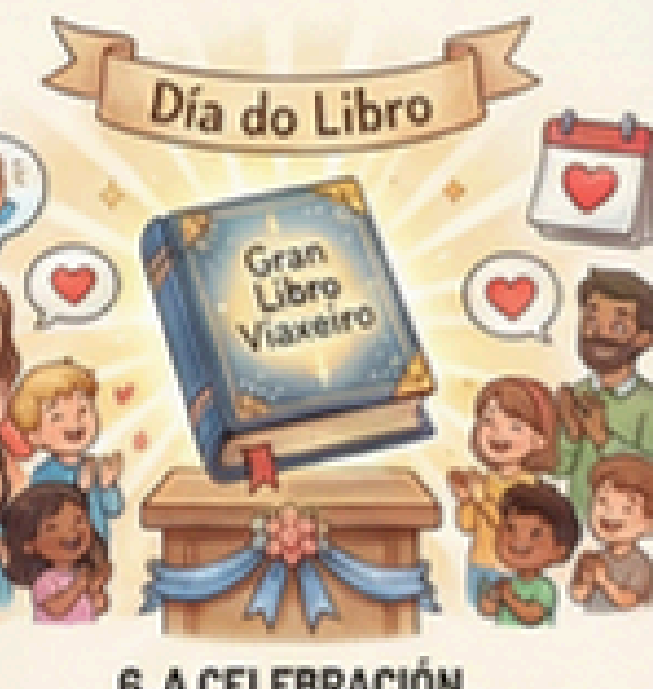
4. A CREATIVIDADE PLÁSTICA E SONORA

Ilustrar cada capítulo con debuxos ou colaxes e engadir música ou efectos de son.



5. A MONTAXE DIXITAL

Empregar ferramentas como Canva para unir textos, imaxes, animacións e sons de forma coherente.



6. A CELEBRACIÓN

Presentar o libro rematado ás familias, preferiblemente nunha data sinalada como o Día do Libro.



Interdisciplinar e Internivel

Conecta diferentes materias e fomenta a colaboración entre alumnado de distintas idades.



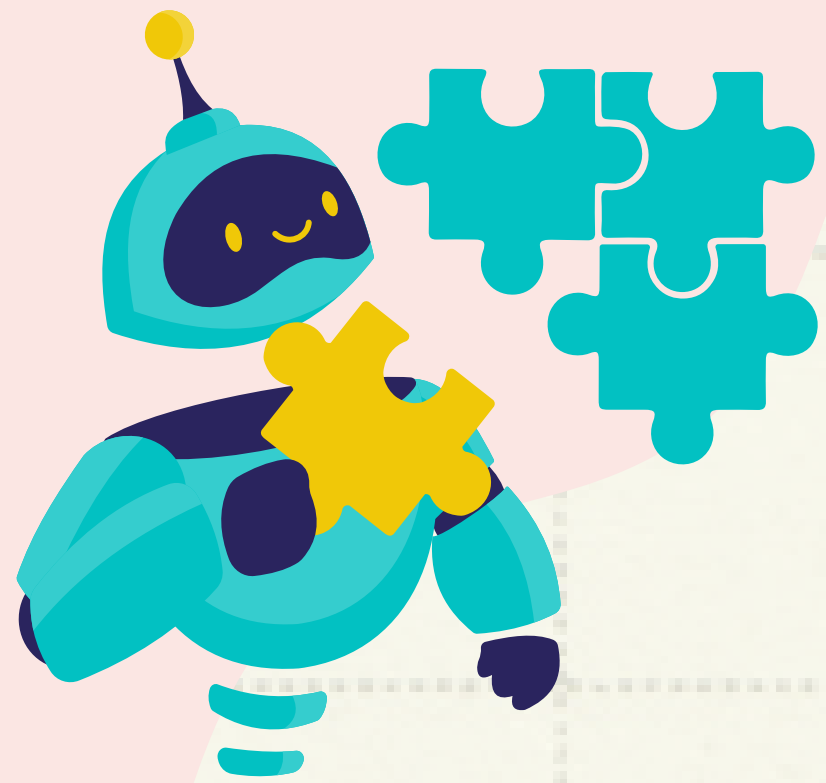
Flexible e DUA

As ideas son exemplos abertos para adaptarse ás necesidades de cada alumno e ao contexto do centro.



Integración das TIC con apoio curricular

Utiliza a tecnoloxía (IA, Canva, ferramentas de son) para enriquecer os contidos curriculares.



TAREFA COLABORATIVA



Paso a paso: creación dun libro dixital infantil



1 Todo o profesorado é Infantil

O grupo comeza asumindo o rol de alumnado de infantil para crear un punto de partida común.



2 A mascota da biblioteca

O profesorado divídese en grupos de 1º a 6º de Primaria, asumindo o rol do alumnado dese nivel.



3 Cambio de rol: división por cursos

Assumemosa e división de rol rol de cursos por aso re-as glicifica clases de cursos.



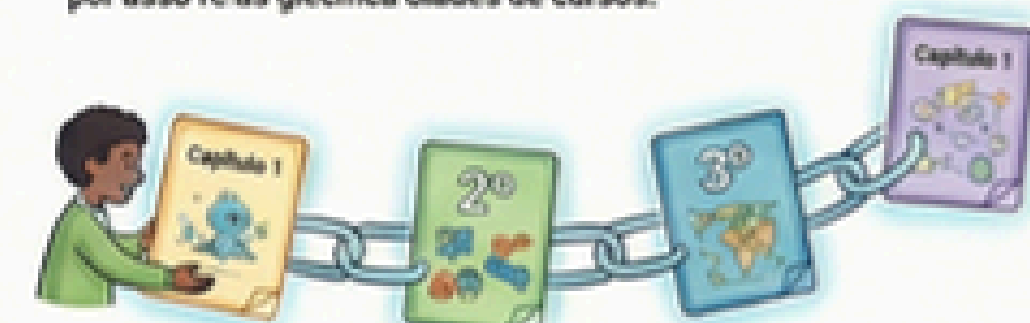
Capítulos encadeados

Cada curso escribe un capítulo e entrégalo ao seguinte para asegurar a continuidade narrativa.



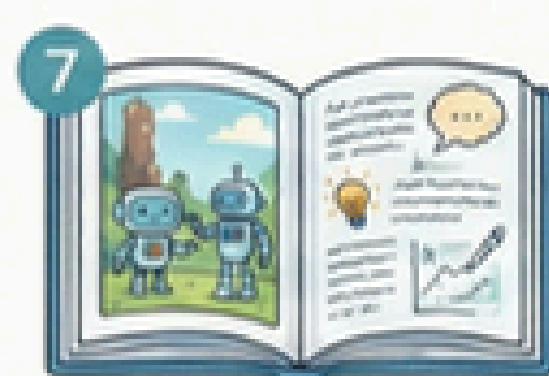
Inicio común da historia

Todos parten dun mesmo pé inicial sobre a mascota e o descubrimento da intelixencia artificial



6 A IA como apoio, non como substitución

Xéranse textos e imaxes coa IA, indicando que actúe como un neno ou nena da idade correspondente.



7 O capítulo como portfolio

Cada capítulo reflicte a historia e tamén o proceso seguido polo grupo (diario de bitácora).



8 Inclusión e DUA integrados

Cada curso integra un perfil de diversidade e explica como aplicou o DUA dentro da actividade.



9 Concreción curricular final

Ao remate, cada grupo achega a concreción curricular do seu capítulo nun espazo común.



10 Libro dixital colectivo

O resultado é un único libro dixital infantil, colaborativo, inclusivo e en galego.

● **IDEA CLAVE DA ACTIVIDADE**

- Non hai entregas individuais.
- Non hai produtos separados.
- Todo o grupo constrúe **UN ÚNICO LIBRO DIXITAL COMÚN**.
- O proceso é tan importante como o resultado.
- O libro final funciona como un portfolio colectivo do traballo realizado.



● **FASE 1 • TODO O PROFESORADO COMEZA SENDO INFANTIL**



Rol nesta fase

- Todo o profesorado asume o rol de alumnado de Infantil (5 anos).
- Aínda non hai división por cursos.
- Aínda non hai materias nin concreción curricular.

FASE 1 • TODO O PROFESORADO COMEZA SENDO INFANTIL

 Tarefa única desta fase: A MASCOTA DA BIBLIOTECA



1. Preséntase a mascota da biblioteca, que:

- xa está creada,
- é común para todo o centro,
- representa valores positivos (curiosidade, respecto, axuda, pensamento crítico).



● **FASE 1 · TODO O PROFESORADO COMEZA SENDO INFANTIL**



Cada persoa crea a súa propia versión da mascota, como se fose alumnado de Infantil:

- reinterpretación visual,
- estilo infantil,
- expresións sinxelas e amables.



● FASE 1 • TODO O PROFESORADO COMEZA SENDO INFANTIL



A creación faise coa axuda da IA, tendo en conta:

- prompts sinxelos,
- descrições claras,
- revisión do resultado.



FASE 1 • TODO O PROFESORADO COMEZA SENDO INFANTIL



 Importante nesta fase:

- NON se escribe historia
- NON se fala de IA ética
- NON se fala de cursos nin materias
- Só se constrúe un universo común

 Obxectivo real da Fase 1

Crear un punto de partida compartido desde Infantil, igual que ocorre nun proxecto real de centro.



● TRANSICIÓN · FIN DA FASE INFANTIL



Cando todas as versións da mascota están feitas:

- Compártense as creacións.
- Explicase que:
- “Agora a mascota vai vivir distintas experiencias segundo a idade do alumnado”.

Aquí prodúcese o cambio de rol.



FASE 2 · DIVISIÓN EN GRUPOS POR CURSOS (PRIMARIA)



Organización dos grupos

O profesorado divídese en 6 grupos, un por curso:

- Grupo 1 → 1º de Primaria
- Grupo 2 → 2º de Primaria
- Grupo 3 → 3º de Primaria
- Grupo 4 → 4º de Primaria
- Grupo 5 → 5º de Primaria
- Grupo 6 → 6º de Primaria



FASE 2 · DIVISIÓN EN GRUPOS POR CURSOS (PRIMARIA)



Organización dos grupos

O profesorado divídese en 6 grupos, un por curso:

- Grupo 1 → 1º de Primaria
- Grupo 2 → 2º de Primaria
- Grupo 3 → 3º de Primaria
- Grupo 4 → 4º de Primaria
- Grupo 5 → 5º de Primaria
- Grupo 6 → 6º de Primaria

Cada grupo:

- asume o rol do alumnado dese curso,
- traballa con linguaxe, complexidade e enfoque propios da idade.



FASE 2 · DIVISIÓN EN GRUPOS POR CURSOS (PRIMARIA)



📌 Moi importante:

Cando se lle pida algo á IA (texto, descrições, ideas),
debe indicarse sempre:

“Actúa como un neno ou nena de X anos”.

Isto é clave porque:

- mellora o resultado,
- traballa o bo uso do prompt,
- axusta o nivel cognitivo e lingüístico.



FASE 3 · CREACIÓN DO LIBRO (CAPÍTULOS ENCADEADOS)



Estrutura do libro

- O libro terá 6 capítulos.
- A protagonista é sempre a mesma mascota da biblioteca.
- Cada capítulo:
 - pode tratar unha temática diferente,
 - pode centrarse nunha materia distinta,
 - pero debe conectar narrativamente co anterior.

Exemplo de pé inicial común:

“A mascota da biblioteca comeza a decatarse de que no cole hai máquinas moi listas que axudan a aprender, pero non sempre sabe cando nin como usalas...”



FASE 3 · CREACIÓN DO LIBRO (CAPÍTULOS ENCADEADOS)



📌 Funcionamento por cursos

1. Infantil escribe a introducción.
2. 1º de Primaria escribe o primeiro capítulo.
3. O capítulo debe rematar deixando a historia aberta.
4. 1º entrégalle o seu texto a 2º.
5. 2º continúa a historia, e ao rematar entrégaa a 3º.
6. Así sucesivamente ata 6º de Primaria.

🎯 Dificultade intencional da actividade:

Pensar como pechar o capítulo para que outro grupo poida continuar a historia con coherencia.

Isto reproduce exactamente o que tería que facer o alumnado real.



● FASE 4 · CREACIÓN DO CONTO EN CANVA



Cada grupo aporta seu contido a un Canva colaborativo:

- 4 páxinas para a introducción.
- 4 páxinas para cada nivel, 2 de imaxe e 2 de texto.

Intentamos manter unha coherencia estética
Facemos a lectura conxunta 



O SEGREDO DAS ABELLAS



O SEGREDO DAS ABELLAS





NO ALTO DO MONTE ALOIA, PASOU ALGO QUE NINGUÉN ESPERABA.

XOANIÑA, UNHA ABELLA OBREIRA CON CARÁCTER DE TREBOADA, ESTABA FARTA DE FACER SEMPRE O MESMO.

“RECOLLE NÉCTAR, VOA EN LIÑA, NON TE METAS EN LÍOS...” —DICÍANLLE—. PERO A ELA GUSTÁBALLE EXPLORAR, METERSE ONDE NON DEBÍA E FACER PREGUNTAS INCÓMODAS.

E FOI NUN DESES VOOS “PROHIBIDOS” CANDO A VIU.



—Ola —dixo unha voz doce.

XOANIÑA FREOU EN SECO NO AIRE. DIANTE DELA, POUSADA CUNHA CALMA SOSPEITOSA, ESTABA CARMIÑA... UNHA ABELLA VELUTINA. OS ZUMBIDOS DE PERIGO SOARON NA CABEZA DE XOANIÑA. AS VELUTINAS ERAN INIMIGAS. PERIGOSAS. NUNCA, NUNCA AMIGAS. PERO CARMIÑA SORRIU. E NON PARECÍA PERIGOSA. PARECÍA... SIMPÁTICA.



—NON VOU FACERCHE DANO —DIXO, INCLINANDO A CABEZA—. SÓ QUERÍA FALAR.

E ASÍ, ENTRE MIRADAS DESCONFIADAS E SILENCIOS CHEOS DE TENSIÓN, COMEZOU ALGO QUE NON DEBÍA COMEZAR.
CANDO XOANIÑA REGRESOU Á SÚA COLMEA... ESTALOU O CAOS.

E NA COLMEA DAS VELUTINAS... TAMÉN.

PORQUE HABÍA ALGO MOITO MÁIS PERIGOSO QUE UNHA INIMIGA.

UNHA INIMIGA QUE QUERÍA SER AMIGA.





MIRADOR DO
MONTE ALOIA

¡TRAIZÓN!

¡VERGONZA!

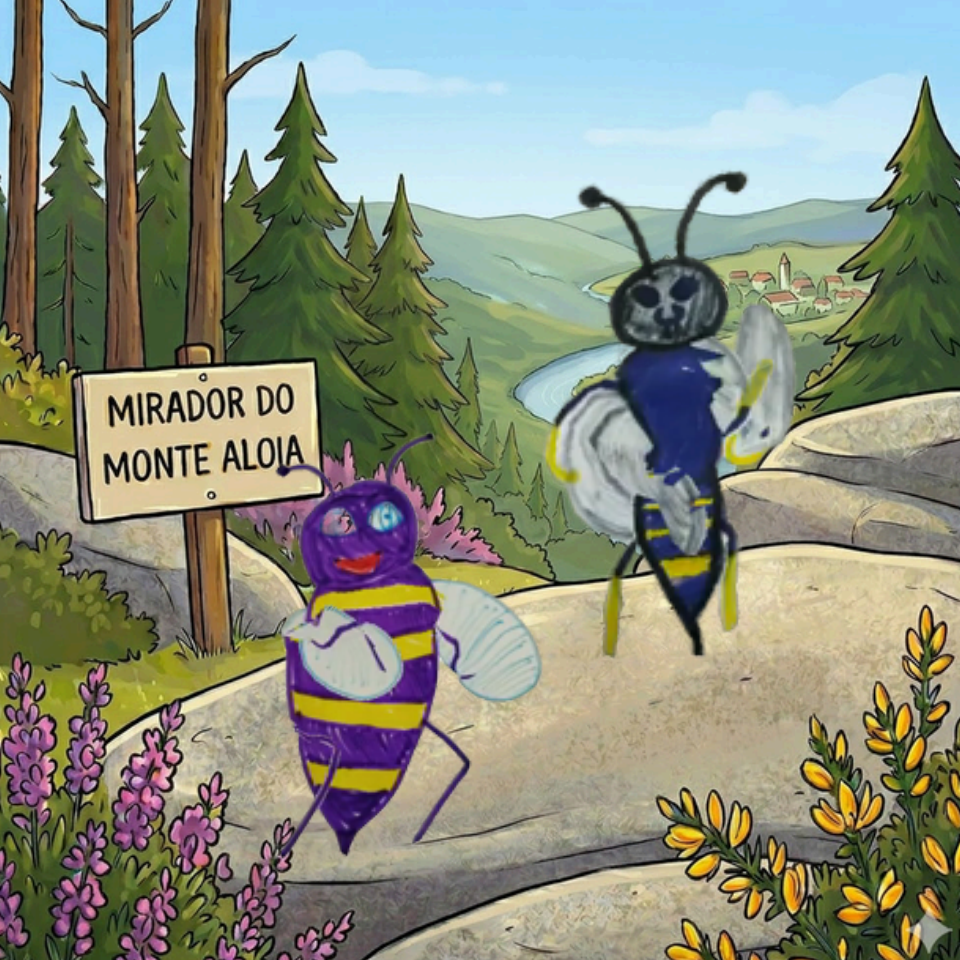
— TRAIZÓN! —BERROU A RAÍÑA ABELLA.

— VERGONZA! —RUXIU O XEFE DAS VELUTINAS.

AS DÚAS COLMEAS ESTABAN A PIQUES DE COMEZAR UNHA GRAN BATALLA NO MEDIO DO BOSQUE. HABÍA MOITO RUÍDO, MOITOS AGUILLÓNS LISTOS E MOITO ENFADO. PERO XOANIÑA E CARMIÑA PUXÉRONSE NO MEDIO, COLLIDAS DAS PATIÑAS.

— PARADE XA! —BERROU XOANIÑA COA SÚA VOZ DE TREBOADA

— CARMIÑA É A MIÑA AMIGA. ELA NON ME QUERE FACER DANO, E EU A ELA TAMPOUCO. POR QUE TEMOS QUE PELEXAR SE AS DÚAS QUEREMOS O MESMO MONTE?

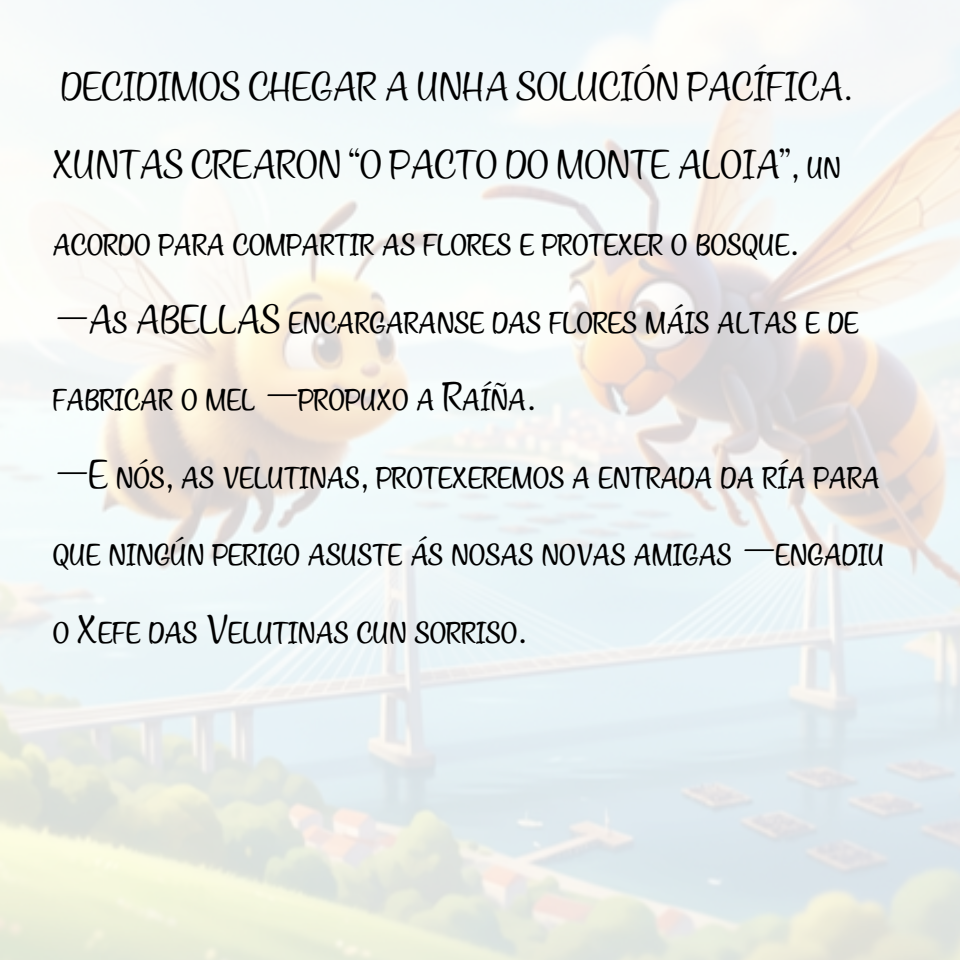


MIRADOR DO
MONTE ALOIA

CARMIÑA ENGADIU: — O ALOIA É MOI GRANDE. HAI FLORES PARA TODAS E SITIO PARA VIVIR EN PAZ. SER DIFERENTES NON NOS PODE FACER INIMIGAS, FAINOS ESPECIAIS."DEBEMOS RESPECTARNOS TAL E COMO SOMOS!

AS ABELLAS E AS AVESPAS QUEDARON CALADAS. MIRÁRONSE UNHAS ÁS OUTRAS. VIRON QUE XOANIÑA E CARMIÑA ESTABAN FELICES E POUCO A POUCO, O ENFADO CONVERTEUSE EN CURIOSIDADE. QUEDARON A PENSAR COMO SOLUCIONAR ESTE CONFLITO.





DECIDIMOS CHEGAR A UNHA SOLUCIÓN PACÍFICA.
XUNTAS CREARON “O PACTO DO MONTE ALOIA”, UN
ACORDO PARA COMPARTIR AS FLORES E PROTEXER O BOSQUE.

—AS ABELLAS ENCARGARANSE DAS FLORES MÁIS ALTAS E DE
FABRICAR O MEL —PROPUXO A RAÍÑA.

—E NÓS, AS VELUTINAS, PROTEXEREMOS A ENTRADA DA RÍA PARA
QUE NINGÚN PERIGO ASUSTE ÁS NOSAS NOVAS AMIGAS —ENGADIU
O XEFE DAS VELUTINAS CUN SORRISO.







Outro día no bosque apareceu unha velutina. Tiña moita fame e non sabía moi ben que facer. As abellas asustáronse ao velo preto da súa colmea. A avespa tamén estaba confusa.

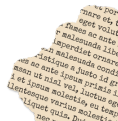
"Teño fame", dixo a avespa. "Non sei que comer."

As abellas, nerviosas, responderon:

—Preocúpanos que nos queirás facer dano.

Houbo un momento tenso. Non foi unha pelexa con golpes, senón un encontro cheo de medo e dúbidas.

Ninguén quería resultar ferido.





¡LA LUCHA POR EL LEGADO!



Aínda que a malvada avespá asiática comezou a loitar cunha das abellas, as outras axiña a rodearon, formando un círculo. Non a apertaron con forza, só o suficiente para calmala e mantela quieta.

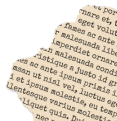
«Calma», dijeron suavemente. «Queremos falar».

A avespa asiática, surpreendida, deixou de mover-se.

«Non queremos pelexar», explicaron as abellas.

«Queremos atopar unha solución para vivir xuntas».

A avessa asiática respirou fundo. Era a primeira vez
que alguén lle falaba así.





As abellas comezaron a explicarlle:



-Coñecemos moitos alimentos doces e naturais: o néctar das flores, a froita madura, a seiva das árbores. Estes son alimentos que tamén se poden comer.

A avespa asiática escoitou atentamente.

"Podo realmente alimentarme sen causar dano?", preguntou.

-Claro que si -responderon as abellas-. Podemos ensinárvolo.

Pouco a pouco, a avespa asiática decatouse de que había outras opcións. Decidiu probar unha nova forma de alimentarse, baseada en froitas e néctar.

«Quero aprender», dixo cun sorriso.





CONVIVENCIA EN PAZ Y ARMONÍA.



As abellas e a avespa asiática puxéronse a traballar.

Primeiro prepararon un caldo doce:

-Mesturamos a seiva das árbores con anacos de froita madura -explicaron as abellas.

Despois fixeron unha empanada doce:

-Batemos froita e engadimos néctar para darlle sabor -dixeron mentres cociñaban.

E para rematar, un pastel de néctar:

-Capas de froita con néctar por riba -engadiron alegremente.

A avespa asiática probou os pratos.

"¡Está delicioso!" exclamou ela.

Desde aquel día, aprenderon a vivir xuntos.

Compartiron o bosque, as flores e a comida.

E así descubriron algo importante: falar, escoitar e cooperar poden transformar os problemas en novas oportunidades.



Fin



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO

ABRIL - 2026





GRAZAS!

