

AI English workshop: come to discover what AI can do for you

Escuela: N°25 DE 3 "Gervasio Posadas"

Autora: Patricia Vidoret

Sala/grado/año: Segundo nivel de Inglés y alumnado de los tres ciclos de la institución

Breve descripción

El proyecto surgió como una necesidad ante las inquietudes del alumnado de poder interactuar con las nuevas herramientas que nos ofrece la inteligencia artificial (IA) para mejorar el aprendizaje. Se profundizó en el paso a paso para crear instrucciones precisas que reflejen el resultado de una búsqueda optimizada según la necesidad, desarrollando de este modo las habilidades lingüísticas en inglés y experimentando con diferentes herramientas generativas. Por último se realizó una muestra de las actividades en un muro virtual.

Situación inicial

Los alumnos y alumnas solicitaban registros fotográficos de lo trabajado en el pizarrón para quienes se ausentaban a clase. La clase siguiente los alumnos de Formación por Proyectos de tercer ciclo presentaban dificultad en poder leer y comprender correctamente lo trabajado en su ausencia a la clase. De este modo se implementó el uso de Google Lens escuchando la pronunciación en inglés o traduciendo al español si era necesario. Por otro lado, los alumnos del segundo nivel de Inglés tenían dificultad en la pronunciación de nuevos vocablos y en la redacción en inglés al buscar información. De esta forma surgió la necesidad de aprender a utilizar algunas herramientas tecnológicas que nos facilitara a superar estos inconvenientes en el aprendizaje. Se propuso realizar un taller teórico práctico para la comunidad educativa de la institución, desarrollando la redacción de una instrucción con sus componentes básicos: un prompt.

Objetivos

El propósito fue lograr el dominio de la lengua utilizando nuevas herramientas digitales aplicadas a mejorar el aprendizaje en las cuatro habilidades lingüísticas. Por tal motivo se planteó una secuencia de actividades enmarcadas en el proyecto "Welcome to Buenos Aires", en progresión de instrucciones simples a otras más complejas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- * Comprender las capacidades de ChatGPT para la generación de texto, imágenes, traducción y resolución de problemas.
- * Aprender a utilizar Google Lens para digitalizar y manipular información de textos físicos.
- * Combinar ambas herramientas.
- * Lograr flexibilidad para resolver problemas y aplicar los conocimientos de redacción a otras herramientas de IA generativa.
- * Poder redactar cumpliendo con los parámetros enseñados y haciendo uso de un lenguaje apropiado.
- * Fomentar habilidades de pensamiento crítico y ético en el uso de herramientas de inteligencia artificial.

OBJETIVOS DEL PROYECTO BASADOS EN EL DC:

1. Resolver nuevos problemas.
2. Realizar un aprendizaje interdisciplinario basado en la metodología de proyectos de trabajo.
3. Adquirir la capacidad de "saber hacer" a partir del conocimiento construido en el marco de la formación integral.
4. Producir textos o cualquier otro tipo de expresión, en relación con las diversas áreas de conocimiento, adecuados a diferentes propósitos comunicativos y a diversidad de interlocutores.
5. Participar en instancias democráticas institucionales potenciando las posibilidades que brinda el entorno social para la emancipación personal y colectiva como ciudadanos digitales preparados para insertarse en el campo laboral brindando equidad social.

Contenidos

- * Uso del imperativo para dar órdenes o instrucciones (prompt).
- * Aplicar adjetivos superlativos en las búsquedas.
- * Orden de las palabras en las construcciones gramaticales. Organización de la información.
 - * Ampliación del vocabulario de uso incorporando términos específicos (vocabulario de comida saludable y comida rápida, verbos, adverbios, adjetivos, presente simple, géneros musicales, etc.)
 - * Uso de la escritura para registrar, reelaborar y construir conocimiento en distintos formatos papel y digital sobre las temáticas abordadas.
 - * Sostenimiento de breves exposiciones orales posibilitando no sólo una construcción colectiva del saber sino también la participación y la intervención activa y creativa en los procesos de indagación.
 - * Área del mundo de la computación y la tecnología.
 - * Área del mundo de la imaginación y la creatividad.
 - * Área de la vida social y cultural.
 - * Reflexión metalingüística y metacognitiva sobre qué y cómo se aprende.
 - * Desarrollo de capacidades socio emocionales, como la confianza al trabajar con la complejidad.
 - * Uso responsable, saludable y equilibrado de las tecnologías digitales en comunidades virtuales.

Tomando en cuenta el concepto de emprendimiento y basado en los intereses de los alumnos para la enseñanza en la escuela, se propone una metodología centrada en el desarrollo de un proyecto, a partir del abordaje de un problema. Dicha estrategia didáctica tiene como objetivo ordenar los contenidos curriculares bajo un enfoque significativo y globalizador, que permita relacionar los conocimientos escolares con los de la vida cotidiana y el contexto social, favoreciendo una alfabetización múltiple e integral.

Se busca empoderar a los estudiantes desarrollando capacidades que les permitan integrarse al mundo del trabajo utilizando herramientas digitales que potencien su capacidad para resolver problemas con iniciativa, motivación y creatividad. También, que los alumnos desempeñen un papel protagónico en la construcción de su propio proyecto de vida como seres individuales y sociales, formando la ciudadanía digital.

Integrando estas herramientas digitales favorecemos el pensamiento computacional como es el uso de secuencias e instrucciones ordenadas en múltiples situaciones de forma creativa y colaborativa, utilizando herramientas digitales apropiadas para la resolución de un desafío.

Destinatarios

Los participantes fueron alumnos de nivel 2 de Inglés, con quienes se profundizó el proyecto, y los alumnos de Formación por Proyectos quienes se sumaron con las comidas.

Es destinataria de la propuesta la comunidad digital, en especial los turistas que deseen visitar Buenos Aires y conocer más información sobre nuestra ciudad.

Secuencia didáctica

La siguiente secuencia didáctica corresponde a la presentación en el Taller de IA teórico práctico con soporte de proyector, con una duración de dos horas, diseñada para profundizar en el uso de ChatGPT y Google Lens en actividades educativas. La secuencia está dividida en objetivos, actividades paso a paso y herramientas utilizadas, con la intención de fomentar el aprendizaje interactivo del idioma y la experimentación con IA.

EXPLORANDO CHATGPT Y GOOGLE LENS EN EL AULA

INTRODUCCIÓN A CHATGPT Y SUS CAPACIDADES

ACTIVIDADES:

- * Presentación general de ChatGPT como un asistente de IA capaz de realizar múltiples tareas como generación de texto, imágenes, conversación, traducción y generación de código, mostrando ejemplos de cada capacidad.

- * Exploración guiada: se explican los componentes de un "prompt" (contexto, rol, audiencia, tono, longitud de la tarea y formato de presentación según la búsqueda) se organiza a los estudiantes en parejas y se asigna a cada grupo una capacidad específica de ChatGPT para explorar. Ejemplos:

- * Solicitar una corrección gramatical de una oración breve, o una traducción de una palabra.

- * Generar una adivinanza, o frases motivadoras (práctica de redactar un prompt).

- * Puesta en común: Cada grupo presenta sus resultados y reflexiona sobre los usos potenciales y limitaciones que encontraron.

RECURSOS:

- * Proyector para mostrar ejemplos de prompts en tiempo real.

- * Acceso a dispositivos con ChatGPT ya descargado.

GOOGLE LENS Y SU USO PARA DIGITALIZAR INFORMACIÓN

ACTIVIDADES:

* DEMOSTRACIÓN DE GOOGLE LENS: se explican las funcionalidades de Google Lens, como la conversión de texto físico a digital, traducción y lectura de texto (los alumnos escanean un fragmento de texto).

* PRÁCTICA GUIADA: los estudiantes usan Google Lens para digitalizar un texto corto sobre comida saludable y rápida. Luego copian este texto en ChatGPT y solicitan crear una actividad con él, como un resumen, traducción o gráfico de comida saludable y no saludable.

* REFLEXIÓN GRUPAL: se comparan en conjunto las experiencias de usar Google Lens y ChatGPT y se reflexiona sobre cómo estas tecnologías pueden facilitar el aprendizaje y la investigación.

Se encuentra en el muro virtual la secuencia de las actividades realizadas de izquierda a derecha (desde las más simples a las más complejas) con el prompt (las instrucciones que utilizaron los alumnos al realizar dicha actividad).

RECURSOS:

- * Dispositivos móviles con Google Lens y ChatGPT .
- * Hojas con el texto de comida saludable y no saludable.

ÉTICA Y RESPONSABILIDAD EN EL USO DE CHATGPT

ACTIVIDADES:

* DISCUSIÓN INTRODUCTORIA SOBRE ÉTICA EN IA: se introducen temas éticos, como sesgos en el contenido generado y la importancia de verificar la información. Se explica por qué es fundamental utilizar ChatGPT de manera responsable y segura.

* ANÁLISIS CRÍTICO DE RESPUESTAS DE CHATGPT: se realiza una demostración hablando con el asistente virtual y solicitando recomendaciones de herramientas y consejos que faciliten el aprendizaje de un idioma.

* "Escribe una opinión sobre..."

* "Dime cómo puedo mejorar mi fluidez."

* "Dame recomendaciones sobre cómo ..."

* REFLEXIÓN Y CIERRE: se conversa sobre la importancia de usar IA con una mentalidad crítica y consciente, identificando cuando una respuesta podría requerir verificación adicional.

RECURSOS:

- * Dispositivos con acceso a ChatGPT.
- * Ejemplos de temas éticos o controvertidos.

Profundización en clases siguientes al taller: aplicación práctica en tareas y en la elaboración del proyecto “Welcome to buenos aires!” con el objetivo de promocionar la ciudad. El proyecto se realizó durante el último bimestre del ciclo lectivo en cinco clases de aproximadamente tres módulos (40 min. cada clase).

1. Planificación inicial y presentación del proyecto: crear colaborativamente un muro virtual utilizando lo aprendido en el taller de IA generativa, que muestre nuestra cultura a turistas que visiten Buenos Aires, con los contenidos a abordar y los criterios de evaluación utilizando el instrumento evaluador.
2. Se presentan las diferentes actividades propuestas y los roles que los estudiantes desempeñarán.
3. Organización del grupo: se designan diferentes roles para participar en el desarrollo del contenido del mural. La formación de equipos fue de a pares, desarrollando una actividad a elección. Se promueve una dinámica colaborativa.
4. Provisión de recursos: se suministran netbooks, links, herramientas o referencias necesarias para que los estudiantes trabajen con IA generativa.
5. Orientación y tutoría: se acompaña a los estudiantes, aclarando dudas de redacción y se ofrece sugerencias a lo largo del proyecto.
6. Resolución de conflictos: se interviene al surgir problemas entre los estudiantes, por ejemplo al generar imágenes no tan precisas con ChatGPT.
7. Seguimiento y retroalimentación: se supervisa el progreso y se proporcionan comentarios constructivos.
8. Evaluación: se observa el trabajo realizado y se valora tanto el proceso como el resultado final.
9. Cierre y reflexión: se facilitó una instancia para que los estudiantes reflexionen sobre lo aprendido en cada etapa del proyecto, dando cuenta del progreso en sus producciones y el perfeccionamiento en la redacción de lo solicitado a la IA generativa y el beneficio del aprendizaje en trabajo en equipo.

Estas intervenciones aseguran que el proyecto no sea solo una actividad aislada,

sino una experiencia de aprendizaje guiada y enriquecedora.

La motivación fue aumentando a medida que se desarrollaban las actividades con propuestas de parte de los alumnos para agregar más actividades e ideas. Se apropiaron del proyecto, fueron protagonistas de su propio aprendizaje saliendo un poco de la rutina del libro y enfrentando nuevos desafíos.

ACTIVIDADES:

DESAFÍOS PRÁCTICOS CON CHATGPT Y SUNO: los estudiantes eligen uno o dos desafíos para realizar con ChatGPT, como:

- * Generar un cuadro con ejemplos de uso de adjetivos comparativos y superlativos.
- * Generar un aviso para promocionar Buenos Aires con fines turísticos.
- * Crear una imagen como un flyer que refleje frases que incluyan adjetivos superlativos.
- * Crear una canción que acompañe la promoción de Buenos Aires en una campaña.
- * Elaborar un menú con comida típica argentina.
- * Realizar una simulación oral con el asistente virtual para pedir comida o practicar frases en inglés.

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS: cada grupo expone su tarea final en Padlet o muro virtual, discutiendo la utilidad del ejercicio en la redacción del prompt y cómo ChatGPT y Suno facilitaron el proceso, y sus limitaciones.

<https://padlet.com/patlessons/welcome-to-buenos-aires-o2vix637qmq>

* CONCLUSIÓN DE LA SECUENCIA: recapitulación de lo aprendido sobre las herramientas y cómo estas pueden utilizarse en el día a día para el aprendizaje y resolución de problemas.

RECURSOS:

- * Netbooks.
- * Acceso a ChatGPT para cada grupo.
- * Otras IA generativas como Gemini, Copilot y Perplexity.
- * App: Suno.com (generador libre de canciones y música).
- * Procesador de texto Word.
- * Muro virtual Padlet.

Otros actores

En el taller también participaron los docentes y resto de los alumnos de ciclo, docentes y alumnos de Corte y Confección e invitados de la comunidad.

Evaluación

* FORMATIVA: observación de la participación en actividades, presentación de resultados y contribución en discusiones grupales.

* SUMATIVA: creación de un proyecto individual y en grupo luego de utilizar ChatGPT, Google Lens y Suno en diferentes actividades, explicando el proceso y reflexionando sobre su aprendizaje y los desafíos éticos encontrados.

La evaluación se basó en la observación del proceso formativo. Se valoraron los avances realizados más allá del logro del producto final.

Se tomaron cuatro CRITERIOS EVALUATORIOS:

- 1 Aplicar los contenidos lingüísticos.
- 2 Aprendizaje del uso de las herramientas tecnológicas.
- 3 Capacidades desarrolladas y logros de la propuesta.
- 4 Reflexión metacognitiva sobre lo aprendido.