

Crea, imagina, exhibe: mi museo con IA

Escuela: JII N°5 DE 9 "Jardín del Bosque"

Autoras/es: María Josefina Fittipaldi

Sala/grado/año: Sala de 5 años

Breve descripción

Este proyecto fue realizado durante el período de acompañamiento inicial. Se pretende abordar diferentes áreas de conocimiento las cuales permitan a niños y niñas no solo conocer su entorno, sino también ir conociéndose entre ellos y ellas, conocer sus gustos y preferencias, y poco a poco poder ir abordando la identidad. Así también se propone ir acercándolos a las nuevas tecnologías desde un lugar de creatividad, innovación y descubrimiento para luego continuar esta área durante todo el año, teniendo en cuenta características e intereses del grupo. De este proyecto se desprende "Crea, imagina, exhibe: Mi Museo con IA", el cual surge del interés del grupo y busca generar un espacio para que niños y niñas exploren, descubran y vivencien diferentes experiencias a través de esta nueva herramienta que incorporamos en la sala de 5 años.

Situación inicial

Partiendo del cuento "Un museo sobre mí" de Emma Lewis, comenzamos a trabajar con la sala los diferentes museos del cuento. Dentro de este proceso, niños y niñas tuvieron la idea de poder crear sus propios museos en relación a sus gustos, sus preferencias y sus deseos. Si bien muchos eligieron museos que estaban en el cuento, otros querían museos más "complicados" como contaban en los intercambios, o museos "que no existen". Por eso junto con la facilitadora de Intec, les propuse utilizar la herramienta de IA (Inteligencia Artificial). Por medio del programa Canva pudimos crear los museos y además armar un *bookcreator* para mostrárselos a las familias de la sala.

Objetivos

- * Facilitar el acceso progresivo a lenguajes y entornos digitales y diferentes modos de comunicación, expresión y creación propios de la cultura digital, incentivando la curiosidad, la imaginación y fortaleciendo las interrelaciones sociales en distintos contextos.
- * Favorecer la participación de los niños y las niñas en experiencias de aprendizaje que permitan explorar y utilizar tecnologías digitales con creciente autonomía, promoviendo el descubrimiento y la experimentación a través del juego y la interacción con su entorno.
- * Impulsar las alfabetizaciones múltiples (digital, informacional y mediática) adecuando el uso de las tecnologías a las experiencias cotidianas y a las transformaciones sociales, culturales y tecnológicas.

En cuanto a los objetivos de aprendizaje en relación a la educación digital podemos encontrar:

- * Explorar nuevas formas de comunicarse y compartir lo aprendido en contextos digitales, utilizando medios y lenguajes apropiados a la edad.
- * Iniciarse en el uso autónomo y seguro de las tecnologías digitales.
- * Explorar diferentes dispositivos, aplicaciones y entornos digitales para realizar algunas tareas.
- * Respetar las dinámicas y las pautas de acceso y uso de dispositivos y soportes digitales.
- * Participar en actividades grupales utilizando tecnologías digitales para diferentes propósitos, como la producción multimedia.
- * Apropiarse progresivamente de modos seguros y responsables para interactuar y compartir información en entornos digitales.
- * Generar condiciones de trabajo que promuevan el aprendizaje de estrategias a través de la producción colaborativa de diversos tipos de textos en formatos digitales.
- * Producir diversos tipos de textos orales y/o dictados al docente, en diferentes situaciones comunicativas, con variados propósitos y soportes.

Contenidos

- * Experimentación con aplicaciones, juegos y actividades donde se usen las herramientas digitales para indagar.
- * Participación y colaboración para la realización de producciones digitales,

utilizando diversas herramientas digitales y combinando diferentes lenguajes (visual, sonoro, texto, audiovisual).

* Comprensión progresiva del uso de diversas tecnologías digitales (aplicaciones, dispositivos y entornos, inclusive aquellos que utilizan inteligencia artificial) para jugar, aprender, crear, comunicar, compartir, recorrer espacios naturales y artificiales, solucionar problemas, entre otros.

* Normas básicas de colaboración digital, como turnarse para usar un dispositivo, compartir ideas respetuosamente y ayudar a los compañeros en el uso de aplicaciones.

* Participación en conversaciones grupales y formulación de preguntas y respuestas relacionadas con el tópico de la conversación.

* Producción de relatos de experiencias, comentarios, exposiciones, descripciones, argumentaciones y guiones.

Destinatarios

Fueron destinatarios de esta experiencia alumnos y alumnas de sala de 5 años.

Secuencia didáctica

Si bien este recorte está enmarcado en el proyecto del periodo de acompañamiento inicial, se detallarán las actividades que se fueron haciendo con alumnos y alumnas para lograr el producto final, que es la creación de sus museos con IA y un bookcreator donde se cuenta la experiencia. Este fue utilizado en el cierre del proyecto, en el cual se invitó a las familias a ver y escuchar (por medio del libro digital) y se compartió más sobre el proceso de creación y utilización de las herramientas digitales. Se presenta un recorte de la planificación completa, que duró aproximadamente un mes teniendo como cierre el armado de un museo en la sala en donde aparecen todas sus obras y los museos creados con IA, accesibles a toda la comunidad educativa.

Propuestas:

* Actividad 1: se parte de la lectura del cuento "Un museo sobre mí" de Emma Lewis. se escucha el cuento, se reflexiona, se registra en afiche y se retoma en una próxima actividad la lectura del mismo. Esta actividad está planteada a grupo total. Se espera que niños y niñas puedan trabajar desde la oralidad utilizando el lenguaje para expresar sus ideas, sus sentimientos o sus saberes en relación al cuento. El docente interviene como mediador ya sea registrando o enriqueciendo diálogos, preguntas e interrogantes.

* Actividad 2: luego de escuchar el cuento, se retoma la charla de la actividad 1. Se recuerda lo registrado y luego se indaga sobre los saberes previos del grupo. La docente pregunta a grupo total: ¿qué es un museo?, ¿cuáles conocen?, ¿cuáles son los que les llamaron la atención en el cuento? A medida que van apareciendo respuestas, la docente las registra en una hoja como insumo para las próximas actividades. Muchos de los niños y las niñas saben lo que es un museo, cuál es su función y nombran muchos de los que visitaron. Por ejemplo, un niño dice "Seño yo conozco el museo de Ciencias Naturales pero también hay museos de arte", otro comenta "yo también fui al de Ciencias con mi papá, hay animales y dinosaurios". Una nena comenta: "yo fui a uno con muchas obras, ¿se acuerdan que el año pasado visitamos un museo con pinturas? Así la docente va registrando y tomando nota de los intereses del grupo, que en líneas generales está interesado en los animales y la naturaleza. La docente propone a todos y todas seguir indagando sobre diferentes museos de la ciudad.

* Actividad 3: una vez realizada la actividad anterior y relevados los museos vistos en el cuento (aves, animales, pinturas, objetos extraños, arte, naturaleza, etc.) se les pregunta a niños y niñas "¿cuál fue el museo preferido del cuento?". Para esta parte de la actividad la docente pregunta uno a uno a grupo total haciendo notar las voces de todos y todas y registrando lo que cada niño y cada niña cuenta. Luego pregunta: ¿qué museo les gustaría tener?, ¿cuál es el museo que se imaginan? Se aclara que pueden o no ser iguales a los del cuento. El registro de esta actividad será el insumo para la futura creación de los museos.

* Actividad 4: retomando lo visto con anterioridad volvemos sobre las respuestas de cada niño y niña. La docente agrega: "ya pensamos qué museo es el preferido o el que cada uno y cada una se imagina; si yo les digo que vamos a crear esos museos, ¿me creen? Ante la pregunta de la maestra se genera charla y ruido. Uno de los niños responde "seño, es muy complicado". La maestra agrega "bueno eso vamos a verlo después, ahora me gustaría que me digan ¿Qué tiene que tener cada museo?" Los niños y las niñas van contestando según va pasando la actividad. Uno dice "los museos tienen vidrieras", otra comenta "pero también tienen cosas colgadas y hay que hacer silencio". La maestra pregunta a cada uno, "¿qué tiene que tener tu museo?" y registra las respuestas en una planilla. Para cerrar la actividad se les cuenta que la próxima se trabajará sobre de qué manera crear estos museos dejando abierta la creatividad, la duda y el suspenso.

* Actividad 5: una vez recolectados estos datos se propone, junto a la facilitadora de Intec, crear estos museos con IA (Inteligencia Artificial). La maestra pregunta "¿alguien sabe qué es la IA?" Un niño comenta "es algo que usa mi mamá en el teléfono para preguntar cosas". La facilitadora agrega "Claro es una herramienta como el Chat GPT, ¿es ese el que usa tu mamá?". El niño responde "Sí, sí, es ese". La facilitadora contesta "la IA es una herramienta que nos permite, en este caso,

armar nuestros museos aunque sean imaginados, con cosas de la vida real o no, las cosas puedan estar juntas o separadas”. Facilitadora y docente escriben sobre las respuestas de niños y niñas y comentan que en una próxima actividad usarán la IA para crear museos.

* Actividad 6: a grupo total se propone crear estos museos propios utilizando pantalla digital, cañón de proyección y computadora. La maestra explica que para crear los museos se debe usar una herramienta que permite hacer fotos. Uno de los niños dice “entonces el que usa mi mamá -se refiere a Chat GPT- no nos sirve”. La docente comenta “capaz que esta vez nos sirva buscar otra forma”. Se introduce la aplicación Canva. Por medio de ella se pueden crear fotos o imágenes con IA, describiendo en un chat lo que se necesita. En primera instancia la docente escribe en la pantalla un ejemplo: “quiero un museo de dinosaurios, plantas y bichos”. La maestra muestra dónde escribir, qué botón tocar. Niños y niñas quedan sorprendidos que ese museo se haya creado. La maestra invita en grupos de cuatro o cinco participantes a ir creando museos con los saberes y registros de las actividades mencionadas más arriba. Los grupos experimentan con la escritura en la computadora ayudados por la docente, recordando cuál era la propuesta de museo de cada uno y estableciendo acuerdos. Deben decidir cuál versión es la más cercana a lo imaginado, cuál cumple con las normas de un museo y cuál elegir. La actividad fomenta la educación digital, la lengua por medio de la oralidad y lo escrito y las prácticas colaborativas en grupo.

* Actividad 7: Luego de generar las imágenes de los pequeños grupos, uno de los niños propone: “¿y si armamos un gran museo con todas las imágenes?” La docente informa sobre un programa informático donde poder poner todas las imágenes de los museos para que las familias puedan verlas. Los niños registran qué museo eligió cada uno y por qué.

* Actividad 8: con todos los materiales descargados en la computadora, la maestra muestra la herramienta Bookcreator y cuenta que sirve para armar libros digitales. Propone armar un libro con los museos creados con la IA más audios para mostrarles a las familias en el cierre del periodo de vinculación. Una vez que la docente les muestra a los niños y las niñas cómo se hace, procede a realizar una multipropuesta para poder armar con cada grupo una página del libro. Todos ayudan a arrastrar las fotos al libro digital y la maestra media subiendo sus audios. Cuando la página está completa y todos los integrantes del grupo están de acuerdo continúa con otro grupo.

* Actividad 9: presentación del BookCreator. Luego de haber recorrido todo este proceso, niños y niñas presentan el libro digital a las familias en la muestra del jardín. El mismo estará en una computadora para escucharlo, en las tablets y en un código QR para que las familias escaneen. Además se contará con un atril con

imágenes físicas de los museos para que niños y niñas puedan contarles a sus familias cómo realizaron el proceso de armado.

Otros actores

Acompañó este proyecto la facilitadora de Intec y participaron las familias en la experiencia final (cierre), viendo y escuchando el bookcreator con los museos creados con IA.

Evaluación

Los criterios de evaluación en el Nivel Inicial se enfocan en el desarrollo integral de los niños y las niñas, considerando aspectos cognitivos, sociales, emocionales y físicos. Además de evaluarse por medio de la observación sistemática del desempeño de cada uno y cada una en diversas actividades, también se puede utilizar instrumentos como registros anecdóticos, hipótesis, etc. El proceso de evaluación es continuo, formativo y participativo, involucrando a niños, niñas, familias y docentes.

En cuanto a la evaluación de este proyecto, se pretende proporcionar beneficios a niños y niñas, ayudándolos a desarrollar sus habilidades creativas y de resolución de problemas, a aprender a utilizar la IA de manera efectiva y significativa en un proyecto de la sala y mejorar la capacidad para trabajar en equipo y de manera colaborativa.

Al evaluar este proyecto de manera integral, se puede obtener una comprensión más profunda de los logros y desafíos de niños y niñas, y de esta manera generar una retroalimentación para mejorar los aprendizajes.