

Animales fantásticos. Búsqueda de información e IA para crear seres imaginarios

Escuela: N° 6 DE 8 "San José de Calasanz"

Autoras: Stella Maris Tassara, Rocío Jazmín Toucido Bedini y María Carolina Vásquez De Pérez

Sala/grado/año: Cuarto grado

Asignatura/ Materia/ Proyecto/ Áreas: Proyecto Bibliomaker (biblioteca, tecnologías, diseño y programación, Educación Digital). Primer cuatrimestre de 2025

Breve descripción

Tras la lectura de textos literarios se propuso al grupo la creación de animales imaginarios a partir de la combinación de animales reales. Esto involucró acciones que fueron desde la búsqueda de información al uso de dispositivos digitales.

Con la facilitadora digital se utilizó la aplicación Canva para generar imágenes con inteligencia artificial a partir de los textos descriptivos generados en la biblioteca.

El proyecto continuó en el aula de Tecnologías con el uso de Scratch y Makey Makey para generar imágenes interactivas a partir de la creada con inteligencia artificial.

Situación inicial

La importancia de la alfabetización en la educación primaria pasa por formar estudiantes capaces de ser críticos ante la información obtenida y, a la vez, ser productores de información y creadores de contenidos digitales. Esto implica que los estudiantes aprendan a hacer un uso responsable de las distintas herramientas que brindan las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

La propuesta de la docente de leer textos literarios en los que los personajes eran animales con características diferentes a las reales, permitió este trabajo desde la biblioteca escolar.

Propósitos

Iniciar un proceso en el que las y los estudiantes puedan crear contenidos digitales.

Formar estudiantes capaces de ser críticos ante la información obtenida.

Uso responsable de las distintas herramientas brindadas por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Reflexionar sobre el uso responsable de las herramientas brindadas por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Fomentar la autonomía y la toma de decisiones, tanto a nivel individual como grupal.

Buscar que los estudiantes realicen sus aportes, demostrando sus habilidades y conocimientos para resolver una tarea o producir un trabajo grupal.

Fomentar la creatividad y el pensamiento computacional integrando la programación visual con la interacción física para crear proyectos innovadores que conecten el mundo digital con el real.

Objetivos

- Leer en voz alta textos diversos para fortalecer la fluidez lectora.
- Comprender textos de mediana extensión, identificar el género, reponer información implícita, reconocer conceptos principales y establecer relaciones con los conocimientos previos y con otros textos.
- Planificar, redactar y revisar de manera autónoma textos de diversos géneros, semejantes a los trabajados, considerando el vocabulario, el propósito y el destinatario y utilizando diferentes recursos discursivos para la coherencia y la cohesión de los textos.
- Transformar investigaciones y diseños visuales en presentaciones interactivas, introduciendo a los estudiantes en la lógica de la programación.

Capacidades

Resolución de problemas.

Pensamiento reflexivo y crítico.

Comunicación.

Compromiso y colaboración.

Destinatarios

Estudiantes de cuarto grado de educación primaria común presentaron su trabajo a la comunidad educativa. Este proyecto resultó ganador del premio innovación tecnológica 2025, categoría Bibliomaker.

Contenidos

Lengua

Lectura en voz alta.

Identificación de vocabulario nuevo en el contexto de los textos leídos.

Textos no literarios en distintos soportes, dispositivos y formatos: lectura autónoma para encontrar información sobre un tema. búsqueda de información en bibliotecas físicas y virtuales.

Organización de la información.

Planificación de textos a partir del propósito y del destinatario.

Escritura creativa: retratos de personajes.

Textos no literarios en distintos soportes, dispositivos y formatos: escritura autónoma de textos expositivos. Campo léxico.

Intercambios orales. expresión coherente y organizada.

Uso de reglas y normas gramaticales.

Educación Digital

Creación y socialización de contenidos digitales propios y de construcción colaborativa para integrar las funcionalidades y los diferentes formatos que ofrecen las aplicaciones de los dispositivos digitales a su alcance, de manera pertinente y acorde al propósito.

Acceso e indagación de información y contenidos digitales a partir de motores de búsqueda o URL, distinguiendo las posibilidades que ofrecen diversas herramientas digitales para encontrar la información deseada, incluyendo sistemas de inteligencia artificial.

Reconocimiento de características de las fuentes de información (incluso aquellas producidas por inteligencia artificial generativa) a partir de criterios que permitan identificar su procedencia y confiabilidad.

Reconocimiento de las particularidades de los distintos medios digitales para la difusión y socialización de mensajes en función del propósito comunicativo.

Responsabilidades individuales y colectivas en el uso ético, responsable, crítico y seguro de las tecnologías y de los entornos digitales en relación con los derechos y las obligaciones que tenemos como ciudadanos.

Tecnologías, diseño y programación

Información técnica mediante diversos lenguajes y soportes (analógicos y digitales).

Comunicación de un proceso realizado en clase (u otro productivo), a través de la representación de los pasos y los medios técnicos que conlleva, mediante diversos

soportes o aplicaciones en dispositivos.

Relaciones entre la forma de transmitir conocimiento técnico operativo y la idea de programación, por ejemplo, a través de placas o de sus respectivos simuladores.

Compartir y colaborar en proyectos. revisión y mejora de proyectos en grupo.

Representación en bloques de procesos y ejemplos de diseños realizados.

Secuencia de instrucciones: evaluación de posibles soluciones a problemas y su representación a través de al menos un lenguaje, por ejemplo, icónico, escrito, oral o gestual.

Introducción a la inteligencia artificial.

Simulador de kits educativos o software para el diseño: acceso, uso e iconografía.

Sensores: exploración y relación con las programaciones trabajadas.

Secuencia didáctica

Actividades en biblioteca con articulación con Educación Digital:

- Mesa de libros y lectura de textos literarios con el fin de estimular al grupo. Se presentaron Bichonario de Eduardo Abel Giménez, Animalario del Profesor Revillord de Javier Sáez Castán y Miguel Murugarren, El animalario vertical de Javier Sáez Castán y Miguel Murugarren, Zoológico de Daniel Montero Galán y El pájaro cucurucho y otras aves extrañas de Arnold Lobel.
- Creación de un animal a cargo de cada estudiante. Selección de los animales y búsqueda de información sobre los mismos en diccionarios y enciclopedias. Toma de nota de las características.
- Explicación de cómo acceder al navegador y al buscador para poder hallar información. Búsqueda de información en sitios web de las características de los animales seleccionados.
- Seleccionar la información obtenida y elaborar un texto informativo.
- Trabajo en la plataforma canva. Explicación de cómo se utiliza dicha plataforma y los elementos necesarios para este trabajo.
- Explicación de qué es la inteligencia artificial, sus usos, qué es un prompt y cómo generarlo.
- Escritura de prompts para crear animales fantásticos en canva.

- Escritura de un texto informativo sobre el ser creado con inteligencia artificial.

En articulación con Tecnologías, Programación y Diseño:

- Introducción al uso de Scratch y su programación básica.
- Exportar las imágenes generadas en canva para realizar la programación en Scratch.
- Introducción al uso de la placa Makey Makey y su programación básica.
- Construcción de una interfaz física interactiva con Makey Makey, utilizando las imágenes de Canva.

Evaluación

Al momento de la confección del proyecto se esperaba alcanzar la escritura de un texto informativo que presentara un animal creado con la información obtenida de forma desenchufada y la posterior creación de imágenes con inteligencia artificial.

Esto fue superado durante la implementación del mismo, ya que el grupo propuso realizar un animalario con fotocopias y luego sumaron el trabajo digital. Para ello se reorganizaron las clases y las actividades a realizar.

Los productos fueron expuestos y presentados en una muestra abierta a la comunidad educativa. Durante la misma los asistentes al evento participaron de un taller donde realizaron su animal fantástico tanto en papel como en la plataforma Canva. También han interactuado con las presentaciones realizadas en Makey Makey.

Con este proyecto se buscó que los estudiantes sean los protagonistas de sus aprendizajes, que pudieran formular preguntas, buscar información, analizar datos y llegar a sus propias conclusiones.

Por otro lado, permitió que cada estudiante hiciera su aporte y demuestre sus habilidades y conocimientos para resolver una tarea o producir un trabajo grupal.

Bibliografía

Dirección General de Planeamiento Educativo. (2024). *Diseño curricular para la escuela primaria: GCBA. Segundo ciclo*. Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

Giménez, E. (1999). *Bichonario: Enciclopedia ilustrada de bichos*. Libros del Quirquincho.

Lobel, A. (2019). *El pájaro cucurucho y otras aves extrañas*. Niño Editor.

Montero Galán, D. (2011). *Zoológico: Bestiario de seres mitológicos*. Jaguar.

Sáez Castán, J., & Murugarren, M. (2003). *Animalario del profesor Revillord*. Fondo de Cultura Económica.

Sáez Castán, J., & Murugarren, M. (2016). *El animalario vertical del profesor Revillord*. Fondo de Cultura Económica.