FICHA DE ACTIVIDAD – CURSO FORMACIÓN DEL PROFESORADO

**Creating a musical story with AI**

Cristina Alambillaga Matey

IES María Goyri Goyri

23/02/2023

Fostering Artificial Intelligence at Schools

| **FAIaS – Ficha de actividad** | | |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre de la actividad** | **Asignatura y nivel educativo** | **n. de alumnos/grupo** |  |  |
| **Creating a musical story with AI** | Inglés y Música (interdisciplinar), 1º ESO | 20 alumnos de 1º A de ESO |  |  |
| **Objetivos** | | |  |  |
| * Desarrollar y afianzar hábitos de uso en las plataformas educativas utilizadas en el centro. * Gestionar de manera autónoma las tareas educativas básicas llevadas a cabo en esas plataformas. * Utilizar con eficacia las herramientas digitales necesarias para realizar y entregar las tareas asignadas. * Favorecer el aprendizaje de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades. * Potenciar la habilidad para planificar y gestionar proyectos en grupo con el fin de conseguir objetivos. * Actuar con criterio propio, manteniendo actitudes constructivas, solidarias y responsables en todos sus comentarios y apreciaciones. * Experimentar con la utilización de herramientas de inteligencia artificial para la elaboración de proyectos creativos. | | |  |  |
| **Contextualización** | | |  |  |
| La actividad se va a llevar a cabo en un grupo de 1º de la ESO, en el que la profesora imparte las asignaturas de Inglés y Música. El grupo de 20 alumnos se va a dividir en cinco grupos de cuatro alumnos cada uno. Los grupos serán elegidos por la profesora, tratando que sean más equilibrados. Cada miembro del grupo tendrá un rol, con las siguientes atribuciones: **1. Secretario**   * Piensa de manera analítica: ordena, verifica y corrige. * Registra el trabajo y ordena los materiales. * Critica las ideas y hace preguntas para comprobar que son consistentes.   **2. Portavoz**   * Media entre el grupo y el profesor. * Sintetiza e integra el trabajo del grupo para transmitirlo al docente. * Consigue material y recursos para el grupo.  **3. Coordinador**  * **Da ideas y pone en práctica** [**técnicas de brainstorming.**](https://neuronilla.com/desarrolla-creatividad/tecnicas-creatividad/) * **Genera buen ambiente, es optimista y fomenta la participación de todos los miembros del grupo.** * **Amplía perspectivas, hace preguntas, busca información y genera respuestas más allá de la primera respuesta del grupo.**  **4. Controlador**  * Observa y orienta el trabajo de manera global. * Distribuye las tareas, comprueba que se cumplen los plazos y dirige la autoevaluación grupal. * Supervisa el orden de los turnos de palabra.  | **Competencias** | | | --- | --- | | a) Comunicación lingüística. (CL)  b) Competencia matemática y competencias clave básicas en ciencia y tecnología.  (CMCT)  c) Competencia digital. (CD)  d) Aprender a aprender. (AA)  e) Competencias sociales y cívicas. (CS)  f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. (SIEE) | | | **Saberes básicos** | * Gestiona la actividad académica a través de   Google Classroom.   * Se comunica de forma efectiva a través de las   diversas vías integradas en Google  Classroom.   * Lee, edita y produce documentos usando las   herramientas digitales que Presentaciones  de Google pone a su disposición.   * Maneja con eficacia las herramientas digitales   seleccionadas: IA Dall E 2, IA Boomy. | | | |  |  |
| **Enunciado de la actividad** | | |  |  |
| El contexto es un grupo de 20 alumnos de 1º de ESO. La actividad es interdisciplinar entre las asignaturas de inglés y música. Se van a crear cinco grupos de trabajo de cuatro alumnos cada uno. Cada grupo va a realizar un proyecto, que consiste en la creación de una historia o cuento en inglés. Para ello, utilizando la plataforma Google Classroom, van a crear una presentación de Google en la que van a insertar 3 imágenes diferentes, que tengan relación con su relato. Esas imágenes van a ser generadas por una herramienta de IA, Dall E 2. Posteriormente, para cada imagen van a crear una música, también generada por una IA, en este caso la aplicación Boomy.  El proyecto va a ser presentado por cada grupo al resto de la clase, que evaluará el trabajo de sus compañeros, con espíritu crítico y constructivo. | | |  |  |
| **Temporización** | | |  |  |
| **Sesión 1**: se presenta y explica el proyecto. Se configuran los grupos de trabajo y se asigna a cada uno de sus miembros un rol específico. Cada grupo comienza a plantear su relato en inglés.  **Sesión 2**: los grupos terminan sus historias y empiezan a elaborar sus presentaciones con los ordenadores portátiles del centro. Cada grupo dispondrá de un dispositivo. Se va a utilizar la plataforma Google Classroom.  **Sesión 3**: se presenta la herramienta Dall E 2, para que cada grupo comience a generar las imágenes para sus proyectos y las integre en sus presentaciones.  **Sesión 4**: se presenta la herramienta Boomy, para la creación y composición de música. Cada grupo deberá crear una canción diferente para cada diapositiva.  **Sesión 5**: cada grupo va a presentar sus creaciones, narrando (sin leer) sus cuentos en inglés, mientras los ambientan con las imágenes y la música generadas por las IAs. | | |  |  |
| **Uso de Inteligencia Artificial** | | |  |  |
| La **IA Dall E 2** se va a utilizar para generar imágenes que tengan relación con el cuento que los alumnos escriben. La temática puede ser más realista o más fantástica, de acuerdo con el gusto de cada grupo de trabajo. Lo que se busca es fomentar la creatividad y ampliar las posibilidades de generación de imágenes.  La **IA Boomy** va a servir para crear diferentes estilos de música que sirvan para ambientar convenientemente los relatos de cada grupo. En esta herramienta los alumnos pueden probar y experimentar con distintos estilos, agrupaciones instrumentales, tempos, etc. | | |  |  |
| **Descripción Visual** | | |  |  |
| El primer paso será la creación de la historia o relato en inglés.  El siguiente paso será la generación de las imágenes.  El último paso será la composición de la música para insertarla en las presentaciones. | | |  |  |
| **Reflexión y capacidad crítica** | | |  |  |
| Los alumnos van a poder experimentar con herramientas de inteligencia artificial y emitir juicios críticos sobre ellas. El contexto en el que lo van a hacer va a ser el de apoyar su propia creatividad, después de elaborar sus relatos. Asimismo, van a ser capaces d emitir su valoración sobre el trabajo de otros compañeros, así como reflexionar sobre cómo estas herramientas van a transformar nuestra realidad cotidiana. | | |  |  |
| **Criterios de evaluación** | | |  |  |
| **Rúbrica de evaluación** | **10-9** | **8-7** | **6-5** | **4 o menos** |
| **Trabajo de creación y roles** | El trabajo se ha presentado en plazo y todos los miembros del grupo han asumido su rol. | El trabajo se ha presentado en plazo y los miembros del grupo han asumido su rol, aunque intercambiando a veces sus papeles. | El trabajo se ha presentado en plazo, pero los miembros del grupo apenas han asumido sus roles. | El trabajo no se ha presentado en plazo y los miembros del grupo no han asumido su rol. |
| **Secuencia** | Vuelve a relatar el cuento con una secuencia correcta sin dejar fuera partes importantes. | Vuelve a relatar el cuento en secuencia con 2-3 omisiones. | Vuelve a relatar el cuento con varias omisiones, pero mantiene la secuencia de las partes relatadas. | Vuelve a relatar el cuento fuera de secuencia. |
| **Actuación/Diálogo** | El estudiante usa voces, expresiones faciales y movimientos consistentes para hacer a los personajes más creíbles y al cuento más fácil de entender. | El estudiante usa a menudo voces, expresiones faciales y movimientos para hacer a los personajes más creíbles y al cuento más fácil de entender. | El estudiante trata de usar voces, expresiones faciales y movimientos para hacer a los personajes más creíbles y al cuento más fácil de entender. | El estudiante dice el cuento pero no usa voces, expresiones faciales o movimientos para hacer el contar la historia más interesante o claro. |
| **Personajes** | Los personajes principales son nombrados y claramente descritos (a través de palabras y/o acciones). La audiencia sabe y puede describir cómo se ven los personajes y cómo se comportan. | Los personajes principales son nombrados y descritos (a través de palabras y/o acciones). La audiencia tiene una buena idea de cómo son. | Los personajes principales son nombrados, pero la audiencia sabe muy poco sobre ellos. | Es difícil decir quiénes son los personajes principales. |
| **Escena** | Muchas palabras descriptivas y gráficas son usadas para decirle a la audiencia cuándo y dónde toma lugar el cuento. | Algunas palabras descriptivas y gráficas son usadas para decirle a la audiencia cuándo y dónde toma lugar el cuento. | La audiencia puede comprender cuándo y dónde el cuento toma lugar, pero no tiene mucho detalle (por ejemplo, érase una vez en una tierra muy, muy lejana). | La audiencia tiene problemas para decir cuándo y dónde toma lugar el cuento. |
| **Imágenes utilizadas** | Las imágenes ayudan perfectamente a entender la historia. Hay 4 imágenes en la presentación. | Las imágenes ayudan bastante a entender la historia. Hay 3 imágenes en la presentación. | Las imágenes son adecuadas, pero no encajan con algunas partes de la historia. Hay 2 imágenes en la presentación. | Las imágenes tienen poco que ver con la historia. Hay 1 imagen en la presentación. |
| **Música utilizada** | Hay una música para cada imagen y encaja perfectamente con la narración. | Hay una música para cada imagen, que encaja bastante bien con la narración. | No hay una música en cada imagen, pero es suficiente para entender el cuento. | No hay una música para cada imagen y no se relaciona el tipo de música con la narración. |
| **Google Classroom** | Gestiona de manera eficiente la plataforma. | Gestiona bien la plataforma. | Gestiona con autonomía los elementos básicos de la plataforma. | No gestiona autónomamente la mayor parte de los elementos de la plataforma. |
| **Herramientas Digitales** | Hace un uso exhaustivo de las herramientas. | Hace un buen uso de las herramientas. | Consigue utilizar las herramientas básicas. | No consigue controlar el uso de las herramientas más básicas. |