

FICHA DE ACTIVIDAD – CURSO FORMACIÓN DEL
PROFESORADO

DESIGN YOUR OWN AVATAR

Inglés

Isabel Casuso

CEIP CIUDAD DEL AIRE

21-2-2023

Fostering Artificial Intelligence at Schools



FAIAS – Ficha de actividad

Nombre de la actividad	Asignatura y nivel educativo	n . de alumnos/grupo
DESIGN YOUR OWN AVATAR	INGLÉS 5º de PRIMARIA	24

Objetivos

- Fomentar la creatividad. La IA ofrece herramientas y recursos para ayudarles a personalizar su avatar y crear algo único.
- Desarrollar habilidades digitales como la navegación en línea, el uso de herramientas de diseño y la comprensión de las interfaces de usuario.
- Reforzar y conocer los nombres de las partes de la cara, del cuerpo y de los objetos relacionados con su vestimenta en inglés.
- Fomentar la empatía y la inclusión. La IA puede proporcionar opciones para la creación de avatares que representen una amplia variedad de géneros, etnias, culturas y habilidades.

Contextualización

Competencia digital: los alumnos conocerán el concepto de IA .Vivimos en una era cada vez más digital y tecnológica, y es importante que nuestros estudiantes se encuentren preparados para enfrentar los retos que esto implica.

Competencias

La competencia digital es un conjunto de conocimientos y habilidades prácticas para la búsqueda y el manejo de la información, y que permiten la creación de contenidos mediante los contextos y las herramientas propias de la tecnología.

Competencia plurilingüe : Además de mejorar y perfeccionar la lengua materna, esta competencia anima a enriquecer la comunicación de los alumnos con el dominio de otras lenguas.

Saberes básicos

Estrategias y técnicas de compensación de las carencias comunicativas para responder eficazmente a una necesidad

concreta, a pesar de las limitaciones derivadas del nivel de competencia en la lengua extranjera y en las demás lenguas del repertorio lingüístico propio.
Estrategias básicas para identificar, organizar, retener, recuperar y utilizar unidades lingüísticas (léxico, morfosintaxis, patrones sonoros, etc.) a partir de la comparación de las lenguas y variedades que conforman el repertorio lingüístico personal.

Enunciado de la actividad

Design your own Avatar with Bitmoji

Nivel: 5º Primaria

Área: Inglés

Duración: 3 sesiones

Objetivos de aprendizaje:

Identificar y usar vocabulario básico relacionado con la descripción física y personalidad en inglés.

Desarrollar habilidades creativas en el diseño de un avatar personalizado.

Utilizar el programa Bitmoji para crear un avatar y describirlo en inglés.

Conocer aspectos importantes de la IA

Recursos:

Tablets y portátiles con acceso a internet.

Programa Bitmoji.

Lista de vocabulario básico para describir la apariencia física y la personalidad en inglés.

Ejemplos de avatares personalizados.

Temporización

Actividades:

Sesión 1:

Introducir a los alumnos en la IA , recibirán en sus correos de educa.madrid este tríptico de UNICEF sobre IA para leer la primera página en grupo .

1 /

¿Qué es la inteligencia artificial (IA)?

La IA es una tecnología que forma parte de tu vida diaria y ofrece multitud de oportunidades fascinantes, pero que también puede causar problemas o empeorarlos si no se desarrolla o utiliza de manera responsable.

El término "tecnología de IA" se refiere a equipos informáticos y máquinas que están programados para llevar a cabo tareas que a menudo creemos que solo pueden realizar los seres humanos; lo hacen copiando el pensamiento o el comportamiento humanos. Esta tecnología se utiliza para predecir situaciones (por ejemplo, cómo se podría propagar un virus), hacer recomendaciones (por ejemplo, qué vídeos de internet ver a continuación) o tomar decisiones (por ejemplo, como se debería calificar una redacción).

La IA puede funcionar de diversas formas: siguiendo un conjunto de reglas que se han introducido en un sistema, aprendiendo a partir de una gran cantidad de datos (por ejemplo, a partir de tus calificaciones, de tus enfermedades, de tu historial de búsqueda, etc.) o mediante ensayo y error.

Los datos que utilizan los sistemas de IA pueden provenir de grabaciones de voz, de texto, de imágenes o de vídeos. En estos datos, los sistemas de IA buscan patrones. Cuando las tecnologías de IA descubren un patrón, interactúan con nosotros para ofrecernos una respuesta, recomendación o decisión en base a lo que han aprendido.



Sesión 2:

Introducir el concepto de avatar y su función en las redes sociales y en la comunicación en línea.

Presentar el programa Bitmoji y explicar su uso en la creación de avatares personalizados. Compartir algunos ejemplos de avatares con los estudiantes y pedirles que describan sus características físicas y de personalidad en inglés.

Proporcionar una lista de vocabulario básico para describir la apariencia física , practicar su pronunciación.

Pedir a los estudiantes que trabajen en parejas para diseñar su propio avatar con Bitmoji, teniendo en cuenta su propia apariencia física. Los estudiantes pueden usar tablets o portátiles para crear su avatar.

Una vez que hayan creado sus avatares, pedirles que compartan su diseño y describan en inglés las características físicas y de personalidad de su avatar.

necklace	bag	balacava	glasses	slippers
brooch	bumbag	belt	sunglasses	sandals
ring	hat cap	coat	a pair of gloves	trainers
bracelet	earrings	raincoat	a pair of mittens	high heel shoes
blouse	braces	Wellington boots	a pair of socks	hoodie
skirt	tights	bow tie	dress	swimsuit
shirt	pyjamas	tie	trousers	bathrobe
shorts	rucksack backpack	tracksuit	scarf	cowboy boots
T-shirt	jacket	wallet	boots	
sweatshirt	sweater jumper	(business) suit		

Sesión 3:

Revisar el vocabulario básico de descripción física.
 Con estructuras gramaticales como :
 I am.... ,
 I have got.....
 My eyes are.....
 Adjetivos como :
 Blond , dark, big , small, curly , long , short hair ...

Pedir a los estudiantes que utilicen sus avatares de Bitmoji para crear frases cortos en inglés utilizando las stickers del programa . Pueden utilizar situaciones cotidianas como saludos, presentaciones, hobbies, felicitaciones ...

Practicar la pronunciación y entonación en parejas y en grupo.
 Pedir a los estudiantes que compartan sus stickers con el resto de compañeros.

Para terminar leeremos las oportunidades y riesgos de la IA

Oportunidades y riesgos

La tecnología rara vez es simplemente buena o mala; sin embargo, su uso puede tener consecuencias positivas o negativas. Ello depende de quién la cree y de cómo se utilice.

Por ejemplo:

Las aplicaciones de IA pueden ayudarte a desarrollar nuevas destrezas, mejorar tu vocabulario o adquirir nuevos conocimientos mediante sesiones de tutoría. Sin embargo, los sistemas de IA necesitan muchos datos para aprender y, si recaban datos personales sensibles, pueden afectar a tu derecho a la intimidad.

Las tecnologías de IA pueden ayudar al personal médico a detectar enfermedades y a ofrecer tratamiento para ellas. Sin embargo, si estas tecnologías se desarrollan apresuradamente sin implicar ni tener en cuenta a comunidades o situaciones diversas, pueden tener repercusiones no intencionadas o no deseadas.

Los sistemas de IA pueden ofrecer recomendaciones sobre a quién seguir en las redes sociales o qué canciones escuchar. Sin embargo, estas predicciones pueden generar filtros burbujas que limitan la información que puedes encontrar.



Y cómo puedes explorar , reflexionar y actuar sobre la IA

Qué puedes hacer al respecto

🔍 Explora

Habla sobre la IA con tus padres o cuidadores. Por ejemplo, utilizando la [Guía básica de la IA](#).

Tal vez ya sepas más que ellos al respecto; por lo tanto, ¡ponlos a prueba!

💬 Reflexiona

Habla con tus amigos sobre qué es la IA y cómo os afecta. Por ejemplo:

- > ¿De qué manera forman ya parte de vuestra vida diaria las tecnologías de IA?
- > ¿Qué te viene a la cabeza cuando alguien dice "IA"?
- > ¿Qué te entusiasma y qué te preocupa de la IA?
- > ¿Qué más te gustaría aprender sobre la IA?
- > ¿Qué crees que se puede hacer para mejorar la IA para la infancia?

En varios cursos en línea como [Elements of AI](#) (Elementos de la IA) se ofrece información útil para ayudar a entender qué es la IA y cómo afecta a la sociedad.

☰ Actúa

Las aplicaciones de IA pueden ayudarte a desarrollar nuevas destrezas, mejorar tu vocabulario o adquirir nuevos conocimientos mediante sesiones de tutoría. Sin embargo, los sistemas de IA necesitan muchos datos para aprender y, si recaban datos personales sensibles, pueden afectar a tu derecho a la intimidad.

Las tecnologías de IA pueden ayudar al personal médico a detectar enfermedades y ofrecer tratamiento para ellas. Sin embargo, si estas tecnologías se desarrollan apresuradamente sin implicar ni tener en cuenta a comunidades o situaciones diversas, pueden tener repercusiones no intencionadas o no deseadas.

Los sistemas de IA pueden ofrecer recomendaciones sobre a quién seguir en las redes sociales o qué canciones escuchar. Sin embargo, estas predicciones pueden generar filtros burbujas que limitan la información que puedes encontrar.

Utilizar esta guía de UNICEF para crear un debate y opinar qué sabemos, qué sentimos al hablar sobre la IA o cómo nos podemos enfrentar a los futuros cambios que habrá en nuestra vida.

¿De qué manera forman ya parte de vuestra vida diaria las tecnologías de IA?

¿Qué te viene a la cabeza cuando alguien dice "IA"?

¿Qué te entusiasma y qué te preocupa de la IA?

¿Qué más te gustaría aprender sobre la IA?

¿Qué crees que se puede hacer para mejorar la IA para la infancia?

Uso de Inteligencia Artificial

Los alumnos utilizan BITMOJI .Aprovechamos un recurso personalizado que transmite exactamente lo que sientes. Un Bitmoji ofrece toda la utilidad de un emoji, pero es aún mejor, pues se parece a nosotros.

Descripción Visual



Reflexión y capacidad crítica

Utilizaremos estas preguntas dirigidas a que el alumnado reflexione sobre la actividad, en especial el uso de IA :

- > ¿De qué manera forman ya parte de vuestra vida diaria las tecnologías de IA?
- > ¿Qué te viene a la cabeza cuando alguien dice "IA"?
- > ¿Qué te entusiasma y qué te preocupa de la IA?
- > ¿Qué más te gustaría aprender sobre la IA?
- > ¿Qué crees que se puede hacer para mejorar la IA para la infancia?

Criterios de evaluación

Evaluación:

Observación del desempeño individual y en parejas.
Participación en las actividades de creación de avatar y diálogos en inglés.
Exactitud y fluidez en la descripción y frases en inglés.
Creatividad y originalidad en el diseño del avatar.

Criterios	Porcentaje
Creación del avatar Bitmoji individual y ayuda a tu compañero	30%
Personalización del avatar (ropa, accesorios, peinado, etc.)	20%
Descripción de tu avatar en inglés	20%
Creatividad y originalidad en la creación del avatar	10%

Total: 100%

Materiales y licencia

Tablets y portátiles con acceso a internet.

Programa Bitmoji.

Lista de vocabulario básico para describir la apariencia física y la personalidad en inglés.

Ejemplos de avatares personalizados.

Listado de recursos

BITMOJI , correo de educa.madrid, google traductors



Información adicional