

<b>Prompt original</b>	<b>Requisitos</b>	<b>Coze</b>
<p>Genera un itinerario de 1-2 sesiones (<u>hasta 2 horas</u>) dirigido a alumnos de 3º de Primaria en la asignatura de Matemáticas. Tienes que usar las actividades de la base de conocimiento que te he pasado. Redacta la respuesta en formato de lista numerada, indicando la duración total y justificando brevemente cada recurso (máximo 200 palabras). <u>Asegúrate de explicar por qué cada actividad se ajusta al nivel de 3º de Primaria.</u> Escribe la respuesta en Español. Tienes que añadir el enlace de las actividades que selecciones. Los enlaces están en la columna "URL".</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Itinerario corto</li> <li>• Primaria</li> <li>• STEM</li> </ul>	<p><b>1. Desafío de diseño de temporizadores mecánicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> Sesión (hasta 2 horas)</li> <li>- <b>URL:</b> <a href="https://zenodo.org/records/10581194">https://zenodo.org/records/10581194</a></li> <li>- <b>Justificación:</b> Esta actividad es ideal para alumnos de 3º de Primaria porque fomenta la creatividad y el espíritu científico mediante la construcción de temporizadores mecánicos. Los estudiantes desarrollarán habilidades como la descomposición y el razonamiento lógico, esenciales para el pensamiento matemático. Además, se abordan competencias matemáticas y en ciencia y tecnología, y se integran áreas de conocimiento como la informática y robótica, física y matemáticas, lo cual es apropiado para su nivel educativo.</li> </ul> <p><b>2. Diseño de un dispositivo de alerta para condiciones de viento en incendios forestales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> Sesión (hasta 2 horas)</li> <li>- <b>URL:</b> <a href="https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-El-viaje-de-la-informacion-por-Internet- Guia-docentes-.pdf">https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-El-viaje-de-la-informacion-por-Internet- Guia-docentes-.pdf</a></li> <li>- <b>Justificación:</b> Esta actividad es adecuada para los alumnos de 3º de Primaria ya que les permite aprender mediante la creación de un dispositivo de alerta. Se fomentan habilidades de abstracción y descomposición, así como el pensamiento algorítmico y la programación. La actividad promueve la competencia matemática y en ciencia y tecnología, así como la competencia digital, y es</li> </ul>

		<p>accesible tanto en español como en inglés. Además, se enfoca en el buen uso de las TIC y la educación ambiental, valores importantes para los estudiantes de este nivel.</p> <p><b>Duración total:</b> 2 sesiones (hasta 2 horas)</p>
<p>Genera un itinerario de 1-2 sesiones (hasta 2 horas) para estudiantes de 2º de ESO en la asignatura de Lengua y Literatura. Tienes que usar las actividades de la base de conocimiento que te he pasado. Presenta la respuesta en formato de lista, describiendo la duración total y explicando brevemente la razón de incluir cada recurso (máximo 150 palabras). Asegúrate de que se ajuste a 2º de ESO y no supere 2 sesiones. Escribe la respuesta en Español. Tienes que añadir el enlace de las actividades que selecciones. Los enlaces están en la columna "URL".</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Itinerario corto</li> <li>• ESO</li> <li>• no-STEM</li> </ul>	<p><b>1. Creación de historias de usuario y declaraciones de problemas para el diseño tecnológico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> Actividad rápida (una sola clase)</li> <li>- <b>URL:</b>  <a href="https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-El-viaje-de-la-informacion-por-Internet-Guia-docentes-.pdf">https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-El-viaje-de-la-informacion-por-Internet-Guia-docentes-.pdf</a> </li> <li>- <b>Justificación:</b> Esta actividad es perfecta para estudiantes de 2º de ESO ya que fomenta el pensamiento crítico y el buen uso de las TIC. Los alumnos desarrollarán habilidades de comunicación lingüística y competencia digital mientras crean historias de usuario y declaraciones de problemas, lo cual es esencial en el diseño tecnológico. Es una actividad que se puede realizar en una sola clase, asegurando que no se exceda el límite de tiempo.</li> </ul> <p><b>2. El poder de las palabras</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> Semana (2-4 sesiones)</li> <li>- <b>URL:</b>  <a href="https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-El-viaje-de-la-informacion-por-Internet-Guia-docentes-.pdf">https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-El-viaje-de-la-informacion-por-Internet-Guia-docentes-.pdf</a> </li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Justificación:</b> Aunque la duración indicada es de una semana, se puede adaptar a dos sesiones de 2 horas. Esta actividad desenchufada y de programación visual es ideal para estudiantes de 2º de ESO, ya que fomenta la creatividad y el espíritu científico. Los alumnos aprenderán sobre el impacto de la computación, algoritmia y programación, desarrollando competencias sociales y cívicas, digitales, y matemáticas. Además, es una actividad que integra áreas como informática y robótica, matemáticas y arte, lo cual es enriquecedor para su formación.</li> </ul> <p><b>Duración total:</b> 2 sesiones (hasta 2 horas)</p>
<p>Genera un itinerario de 1-2 semanas (entre 2 y 4 sesiones) para 5º de Primaria, centrado en Ciencias Naturales (rama STEM). Tienes que usar las actividades de la base de conocimiento que te he pasado. Debes explicar cada actividad con un máximo de 200 palabras. Indica cuántas sesiones totales se necesitan, qué recursos se usan y por qué se adaptan a 5º de Primaria. Responde en formato numerado. Escribe la respuesta en Español. Tienes que añadir el enlace de las actividades que selecciones. Los enlaces están en la columna "URL".</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Itinerario medio</li> <li>• Primaria</li> <li>• STEM</li> </ul>	<p>Claro, aquí tienes un itinerario formativo de 1-2 semanas para 5º de Primaria, centrado en Ciencias Naturales (rama STEM), utilizando las actividades de la base de conocimiento:</p> <p><b>1. Actividad: Circuito de Animaciones para Descubrir Actividades Cotidianas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Sesiones:</b> 2 sesiones</li> <li>- <b>Recursos:</b> Programación visual</li> <li>- <b>Descripción:</b> Esta actividad permite a los alumnos explorar conceptos de algoritmia y programación mediante la creación de animaciones que representan actividades cotidianas. Los estudiantes aprenderán sobre descomposición, patrones y razonamiento lógico, habilidades clave en el pensamiento computacional. Adaptada para 5º de Primaria, fomenta la creatividad y el espíritu científico, mientras se promueve el trabajo en equipo y el buen uso de las TIC.</li> <li>- <b>Enlace:</b> <a href="#">Circuito de Animaciones para Descubrir Actividades Cotidianas</a></li> </ul>

		<p><b>2. Actividad: Introducción a la Inteligencia Artificial y su Uso Ético</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Sesiones:</b> 2 sesiones</li> <li>- <b>Recursos:</b> Curso, Actividad enchufada, Programación visual, Actividad desenchufada</li> <li>- <b>Descripción:</b> Esta actividad introduce a los estudiantes en el mundo de la inteligencia artificial y su uso ético. Los alumnos desarrollarán habilidades de abstracción, descomposición y pensamiento algorítmico. Es ideal para 5º de Primaria ya que combina la enseñanza de conceptos avanzados con la creatividad y el trabajo en equipo. Además, fomenta el pensamiento crítico y el buen uso de las TIC, mientras se promueve la convivencia y la educación cívica.</li> <li>- <b>Enlace:</b> <a href="#">Introducción a la Inteligencia Artificial y su Uso Ético</a></li> </ul> <p><b>Total de sesiones:</b> 4 sesiones</p> <p>Este itinerario se adapta perfectamente a 5º de Primaria ya que las actividades están diseñadas para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo, mientras se enseñan conceptos fundamentales de algoritmia, programación y ciencia y tecnología.</p>
<p>Genera un itinerario de 1-2 semanas (2-4 sesiones) para 3º de ESO en la asignatura de Geografía e Historia. Tienes que usar las actividades de la base de conocimiento que te he pasado. Justifica el uso de cada recurso en menos de 150 palabras y no incluyas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Itinerario medio</li> <li>• ESO</li> <li>• no-STEM</li> </ul>	<p>Claro, aquí tienes un itinerario formativo para 3º de ESO en la asignatura de Geografía e Historia, con una duración de 1-2 semanas (2-4 sesiones):</p> <p><b>Itinerario Formativo</b></p> <p><b>Semana 1: Sesión 1 (90 minutos)</b></p> <p><b>1. Actividad: Desafíos de Diseño para el Bien Global</b></p>

<p>referencias ficticias. Escribe tu respuesta como una lista enumerada que especifique la duración aproximada de cada sesión y cómo se integran los recursos seleccionados. Escribe la respuesta en Español. Tienes que añadir el enlace de las actividades que selecciones. Los enlaces están en la columna "URL".</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> 90 minutos</li> <li>- <b>Justificación:</b> Esta actividad introduce conceptos de redes e Internet, impacto de la computación y análisis de datos, que son relevantes para entender la geografía y la historia moderna. Además, fomenta el pensamiento crítico y el trabajo en equipo, habilidades esenciales en Geografía e Historia.</li> <li>- <b>Enlace:</b> <a href="#">Guía de docentes</a></li> </ul> <p><b>Semana 1: Sesión 2 (90 minutos) 2. Actividad: Construyendo Puentes: Desafío de Diseño Educativo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> 90 minutos</li> <li>- <b>Justificación:</b> Esta actividad desenchufada permite a los estudiantes aplicar conceptos de análisis de datos y razonamiento lógico en el contexto de la geografía y la historia. Es ideal para fomentar la creatividad y el espíritu científico, así como para trabajar en equipo.</li> <li>- <b>Enlace:</b> No disponible</li> </ul> <p><b>Semana 2: Sesión 3 (90 minutos) 3. Actividad: Introducción a la Inteligencia Artificial y su Uso Ético</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> 90 minutos</li> <li>- <b>Justificación:</b> La inteligencia artificial y su impacto en la sociedad son temas transversales que afectan la geografía y la historia contemporánea. Esta actividad permite explorar estos temas desde una perspectiva ética, fomentando el pensamiento crítico y el buen uso de las TIC.</li> <li>- <b>Enlace:</b> <a href="#">Guía de docentes</a></li> </ul> <p><b>Semana 2: Sesión 4 (90 minutos) 4. Actividad: Diseño Sostenible y Economía Circular: Retos Educativos para Innovadores</b></p>
--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> 90 minutos</li> <li>- <b>Justificación:</b> Esta actividad aborda la economía circular y el diseño sostenible, temas cruciales en la geografía y la historia actuales. Fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, además de promover la educación ambiental y el desarrollo sostenible.</li> <li>- <b>Enlace:</b> No disponible</li> </ul> <p><b>Resumen</b></p> <p>Este itinerario formativo está diseñado para integrar aspectos modernos y relevantes de la geografía y la historia mediante actividades que fomentan el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo en equipo. Las sesiones están estructuradas para ofrecer una visión amplia y profunda de los temas tratados.</p>
<p>Crea un itinerario formativo de un mes de duración (5-15 sesiones) para estudiantes de 6° de Primaria en la asignatura de Robótica (STEM). Tienes que usar las actividades de la base de conocimiento que te he pasado. Presenta la justificación de cada uno en menos de 250 palabras. Indica el tiempo estimado para cada sesión y explica cómo se encadenan las actividades. Utiliza lista enumerada. Escribe la respuesta en Español. Tienes que añadir el enlace de las actividades que selecciones. Los enlaces están en la columna "URL".</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Itinerario largo</li> <li>• Primaria</li> <li>• STEM</li> </ul>	<p>Claro, aquí tienes un itinerario formativo de un mes (5-15 sesiones) para estudiantes de 6° de Primaria en la asignatura de Robótica (STEM):</p> <p><b>1. Sesión 1: Introducción a la Robótica y Pensamiento Computacional</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> 1 sesión</li> <li>- <b>Justificación:</b> Es esencial comenzar con una introducción que explique los conceptos básicos de la robótica y el pensamiento computacional para que los estudiantes tengan una base sólida.</li> <li>- <b>Recursos:</b>  <a href="https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/07/Librillo_PC_Sube.pdf">https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/07/Librillo_PC_Sube.pdf</a> </li> </ul> <p><b>2. Sesión 2-3: Transformaciones Interactivas en Proyectos Artísticos</b></p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> 2 sesiones</li> <li>- <b>Justificación:</b> Estas actividades permiten a los estudiantes aplicar los conceptos de algoritmia y programación de manera creativa, integrando arte con robótica.</li> <li>- <b>Recursos:</b>  <a href="https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-CREA_Guia-Docentes.pdf">https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-CREA_Guia-Docentes.pdf</a> </li> </ul> <p>3. <b>Sesión 4-5: Programación de la Máquina de Dibujar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> 2 sesiones</li> <li>- <b>Justificación:</b> Continuar con la programación visual les ayudará a desarrollar habilidades de abstracción y descomposición, fundamentales para la robótica.</li> <li>- <b>Recursos:</b>  <a href="https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2024-01.1-La-Maquina-de-Dibujar-Guia-docentes.pdf">https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2024-01.1-La-Maquina-de-Dibujar-Guia-docentes.pdf</a> </li> </ul> <p>4. <b>Sesión 6-8: Expresión de Soluciones con Símbolos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> 3 sesiones</li> <li>- <b>Justificación:</b> Estas sesiones profundizan en la programación visual y el uso de símbolos para expresar soluciones, lo que es crucial para la comprensión de la robótica.</li> <li>- <b>Recursos:</b>  <a href="https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/07/Librillo_PC_Sube.pdf">https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/07/Librillo_PC_Sube.pdf</a> </li> </ul> <p>5. <b>Sesión 9-11: Diseño con Empatía y Enfoque en el Usuario</b></p>
--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> 3 sesiones</li> <li>- <b>Justificación:</b> Enseñar a los estudiantes a diseñar con empatía y centrarse en el usuario les ayudará a entender la importancia de la robótica en la resolución de problemas reales.</li> <li>- <b>Recursos:</b> No disponible</li> </ul> <p><b>6. Sesión 12-15: Reflexiones Finales y Socialización del Proyecto</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> 4 sesiones</li> <li>- <b>Justificación:</b> Estas sesiones finales permiten a los estudiantes reflexionar sobre lo aprendido y compartir sus proyectos, fomentando el trabajo en equipo y el pensamiento crítico.</li> <li>- <b>Recursos:</b>  <a href="https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2024-01.1-La-Maquina-de-Dibujar-Guia-docentes.pdf">https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2024-01.1-La-Maquina-de-Dibujar-Guia-docentes.pdf</a> </li> </ul> <p>Este itinerario está diseñado para encadenar actividades de manera que cada sesión construya sobre la anterior, desarrollando habilidades de pensamiento computacional y robótica de manera progresiva y coherente.</p>
<p>Diseña un itinerario de un mes de duración (aprox. 8-10 sesiones) para 4° de ESO en la asignatura de Filosofía. Tienes que usar las actividades de la base de conocimiento que te he pasado. Describe en formato de lista cada sesión, su duración estimada y la razón de escoger esos recursos. Asegúrate de no superar 300 palabras en total.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Itinerario largo</li> <li>• ESO</li> <li>• no-STEM</li> </ul>	<p><b>Itinerario Formativo de Filosofía para 4° de ESO</b></p> <p><b>Sesión 1: Introducción a la Filosofía y el Pensamiento Crítico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> 1 hora</li> <li>- <b>Razón:</b> Esta sesión inicial establecerá las bases del pensamiento crítico, esencial en filosofía.</li> <li>- <b>Enlace:</b> <a href="#">Explorando experiencias de IA en el aula</a></li> </ul>



<p>Explica brevemente por qué consideras que estas actividades se ajustan al temario de Filosofía para 4º de ESO. Escribe la respuesta en Español. Tienes que añadir el enlace de las actividades que selecciones. Los enlaces están en la columna "URL".</p>		<p>Sesión 2: Ética y Filosofía Moral</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> 1 hora</li> <li>- <b>Razón:</b> Introducción a los conceptos éticos fundamentales.</li> <li>- <b>Enlace:</b> <a href="#">Desafío de diseño con datos para el bien global</a></li> </ul> <p>Sesión 3: El Impacto de la Computación en la Sociedad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> 1 hora</li> <li>- <b>Razón:</b> Relaciona la filosofía con el impacto de la tecnología en la sociedad.</li> <li>- <b>Enlace:</b> <a href="#">Explorando experiencias de IA en el aula</a></li> </ul> <p>Sesión 4: Pensamiento Algorítmico y Filosofía</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> 1 hora</li> <li>- <b>Razón:</b> Estudio del pensamiento algorítmico desde una perspectiva filosófica.</li> <li>- <b>Enlace:</b> <a href="#">Programación de videojuegos con IA en Scratch</a></li> </ul> <p>Sesión 5: Filosofía y la Inteligencia Artificial</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> 1 hora</li> <li>- <b>Razón:</b> Análisis filosófico de la IA y sus implicaciones éticas.</li> <li>- <b>Enlace:</b> <a href="#">Explorando experiencias de IA en el aula</a></li> </ul> <p>Sesión 6: Filosofía de la Información</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> 1 hora</li> <li>- <b>Razón:</b> Reflexión sobre la filosofía de la información y el conocimiento.</li> <li>- <b>Enlace:</b> <a href="#">Desafío de diseño con datos para el bien global</a></li> </ul>
---	--	---

		<p>Sesión 7: Filosofía y Educación Cívica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> 1 hora</li> <li>- <b>Razón:</b> Estudio de la convivencia y educación cívica desde la filosofía.</li> <li>- <b>Enlace:</b> <a href="#">Explorando experiencias de IA en el aula</a></li> </ul> <p>Sesión 8: Pensamiento Crítico y Creatividad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Duración:</b> 1 hora</li> <li>- <b>Razón:</b> Fomentar el pensamiento crítico y la creatividad en filosofía.</li> <li>- <b>Enlace:</b> <a href="#">Programación de videojuegos con IA en Scratch</a></li> </ul> <p>Justificación</p> <p>Este itinerario incluye sesiones que abordan temas esenciales en filosofía, como ética, impacto de la tecnología, pensamiento crítico y educación cívica. Los recursos seleccionados son adecuados para el nivel educativo y fomentan habilidades clave como el razonamiento lógico y el pensamiento crítico, fundamentales en la filosofía. Además, la integración de la tecnología y la IA proporciona una perspectiva moderna y relevante para los estudiantes.</p>
--	--	--