

Para citar este artículo, hacerlo de esta forma: García, S. (2024) "La IA en las aulas: un viaje histórico a través del podcasting", Revista EXPE, número VIII, p. 61-69)

## Resumen

El proyecto "¡Qué Historia la de la Historia!" ha permitido a estudiantes de 6º de primaria aprender historia de forma innovadora mediante el uso de inteligencia artificial. A través de diversas IA, investigaron personajes históricos, generaron imágenes y produjeron un podcast radiofónico. Aplicando Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), desarrollaron competencias digitales, pensamiento crítico y creatividad. El proyecto ha demostrado el impacto positivo de la tecnología en la educación.

**Palabras Clave:** inteligencia artificial, aprendizaje basado en proyectos, historia, podcast, creación de contenidos.

## Introducción

El aula de 6º de primaria se ha convertido en un estudio de radio improvisado. Los micrófonos están encendidos, la música de entrada suena y las voces de los estudiantes comienzan a narrar la vida de personajes históricos españoles como si estuvieran allí mismo. Lo que parece un simple ejercicio de divulgación es, en realidad, el resultado de un innovador proyecto educativo que ha integrado inteligencia artificial (IA), creatividad y trabajo en equipo para transformar el aprendizaje de la historia en una experiencia interactiva y significativa.

### 1. Innovación educativa con inteligencia artificial

El proyecto "¡Qué Historia la de la Historia!", desarrollado bajo los principios de la LOMLOE y enmarcado en el currículo de Canarias, tenía un objetivo claro: que los estudiantes de 6º de primaria investigaran sobre personajes históricos españoles, hombres y mujeres, y plasmaran sus conocimientos en un podcast radiofónico. Sin embargo, la clave del proyecto residía en el uso de herramientas de inteligencia artificial para potenciar el proceso de aprendizaje.

Lejos de ser simples consumidores de información, los alumnos fueron investigadores, periodistas y creadores de contenido. Utilizaron ChatGPT para

Revista Expe número V. La IA en las aulas. Diciembre 2021

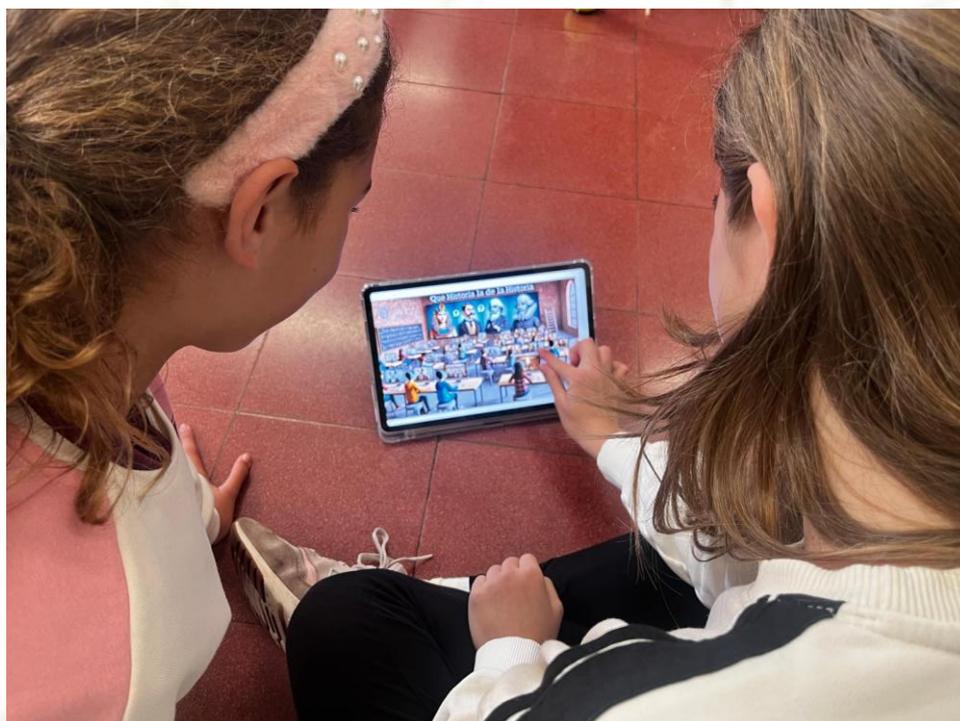
Revista Expe número V. La IA en las aulas. Diciembre 2021

recopilar información, verificándola con fuentes académicas y enciclopedias digitales. Con la ayuda de DALL·E, generaron ilustraciones que representaban momentos clave de la vida de sus personajes elegidos. Luego, mediante herramientas de IA conversacional como “Habla con la historia”, realizaron entrevistas ficticias en las que los propios personajes históricos “respondían” a sus preguntas. Y, como guinda del pastel, compusieron bandas sonoras personalizadas para sus podcasts usando plataformas como Soundraw, Boomy y Suno.

## 2. Metodología utilizada

Este proyecto se basó en una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), donde el alumnado se convirtió en protagonista de su propio aprendizaje. A través del trabajo cooperativo, cada grupo desarrolló una serie de tareas interconectadas que culminaron en la creación de su propio podcast.

El ABP permite que los estudiantes trabajen de manera autónoma, explorando conceptos a partir de un reto o problema real. En este caso, la investigación sobre personajes históricos y la creación del podcast proporcionaron un escenario ideal para aplicar habilidades de pensamiento crítico, organización del trabajo y comunicación oral y escrita. Se promovieron también aspectos de aprendizaje cooperativo, en el que cada estudiante



**Trabajo en equipo**

tenía una responsabilidad dentro de su grupo y contribuía al producto final.

Además, se implementaron rutinas de pensamiento, como la elaboración de mapas conceptuales para estructurar la información, el uso de listas de verificación para garantizar la calidad del contenido y la reflexión grupal sobre el proceso de aprendizaje. Esto aseguró que el proyecto no solo fuera una actividad motivadora, sino también una oportunidad real de desarrollo competencial.

### **3. Pasos seguidos por el alumnado y las IA utilizadas**

Para completar el proyecto, el alumnado trabajó siguiendo una serie de pasos estructurados que facilitaron la comprensión del proceso y el uso efectivo de la IA:

- a. Elección del personaje histórico: Cada grupo seleccionó un personaje relevante de la historia de España y planteó preguntas iniciales sobre su vida y contribuciones.
- b. Investigación con IA: Utilizaron ChatGPT para recopilar información básica y estructurar sus primeras ideas, verificándolas con enciclopedias digitales y fuentes contrastadas.
- c. Elaboración del documento de trabajo: Crearon un archivo colaborativo en Google Drive, donde organizaron la información en apartados como biografía, contexto histórico y logros destacados.
- d. Creación de imágenes: Con DALL·E, generaron ilustraciones de los momentos clave de sus personajes, asegurándose de que fueran visualmente atractivas y realistas.
- e. Preparación de la entrevista: Con Quillionz, diseñaron un cuestionario estructurado con preguntas relevantes para su personaje.
- f. Simulación de entrevista: Utilizaron una herramienta de IA conversacional "Habla con la historia" para que el personaje "respondiera" a sus preguntas, grabando las respuestas más significativas.
- g. Creación de la música del podcast: Con Soundraw o Boomy, generaron pistas de audio para la introducción, transiciones y cierre del podcast.

- h. Grabación y edición del podcast: Usaron Audacity para ensamblar la entrevista, la narración y la música de fondo, produciendo un audio de calidad profesional. En dicho podcast uno de los alumnos teatralizó el personaje histórico y el resto del grupo simularon ser periodistas.

#### 4. Relación con las áreas y competencias del currículo de Canarias

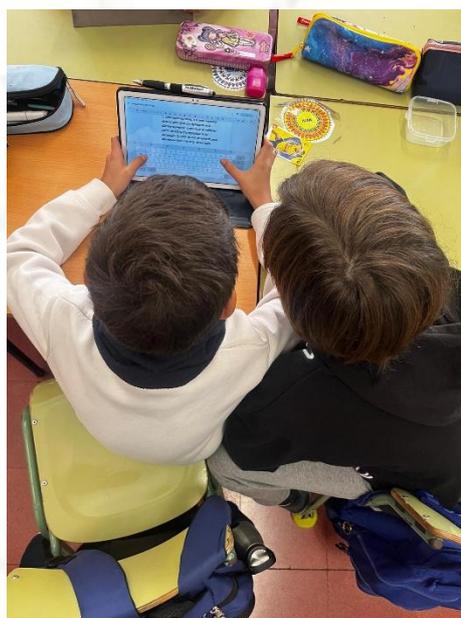
Este proyecto permitió integrar varias áreas curriculares de manera interdisciplinar, promoviendo el desarrollo de competencias clave:

- a. Lengua Castellana y Literatura: Desarrollo de habilidades en comprensión lectora, redacción y expresión oral. La escritura del guion del podcast y la investigación sobre los personajes históricos fortalecieron su capacidad para organizar ideas de manera clara y coherente.
- b. Ciencias Sociales: La investigación histórica les permitió profundizar en el conocimiento del pasado, contextualizando la vida de los personajes dentro de sus respectivas épocas y comprendiendo su impacto en la sociedad actual.

#### 5. Impacto en el Aprendizaje y Competencias Desarrolladas

El proyecto ayudó a potenciar diversas competencias clave:

- a. Competencia digital: Los estudiantes aprendieron a utilizar IA de manera crítica y a diferenciar entre información verificada y no fiable.



- b. Competencia comunicativa: Mejoraron sus habilidades de expresión oral y escrita a través de la investigación y producción del podcast.
- c. Competencia social y cívica: Comprendieron el impacto de personajes históricos y su relevancia en la sociedad actual.
- d. Competencia en conciencia y expresión cultural: Aplicaron creatividad en la creación de contenido visual y auditivo.

## 6. Creación de Contenidos Digitales por el Alumnado

Uno de los pilares fundamentales de este proyecto ha sido fomentar la creación propia de contenidos digitales por parte del alumnado. Este enfoque no solo promueve la creatividad y la autonomía, sino que también refuerza su capacidad de síntesis, análisis y comunicación.

### a. Producción de guiones y narrativas

Cada grupo redactó un guion estructurado para su podcast, basándose en la información obtenida y adaptándola a un formato narrativo accesible y atractivo para la audiencia. Se trabajaron aspectos como la claridad en la exposición, la entonación y la estructuración del contenido para garantizar que el mensaje fuera comprensible y dinámico.

### b. Generación de contenido visual con IA

Para acompañar sus podcasts, los alumnos utilizaron DALL·E para generar ilustraciones representativas de los momentos clave de la vida de sus personajes. Esto permitió integrar el pensamiento visual en el aprendizaje, ayudando a los estudiantes a conceptualizar mejor la historia y mejorar la calidad estética de su contenido digital.

### c. Composición musical y efectos sonoros

Con herramientas como Soundraw y Boomy, el alumnado creó bandas y efectos sonoros personalizados para ambientar su podcast. Esto les permitió explorar la importancia del sonido en la narrativa digital y mejorar la inmersión de su audiencia en la historia relatada.

#### d. Edición y publicación de podcasts

El último paso consistió en la grabación y edición del contenido en herramientas como Audacity. A través de este proceso, los estudiantes aprendieron a manejar pistas de audio, aplicar filtros y ajustar volúmenes para mejorar la calidad del producto final. Finalmente, los podcasts fueron compartidos dentro de la comunidad educativa, permitiendo que sus creaciones tuvieran un impacto más allá del aula.

#### e. Reflexión sobre la autoría y el uso responsable de la IA

Durante el proyecto, se promovió una reflexión sobre la importancia de respetar la autoría digital, comprender los límites del uso de IA en la creación de contenido y desarrollar un pensamiento crítico sobre la veracidad y la ética en la producción digital. Esto permitió a los estudiantes ser más conscientes del impacto de sus creaciones y del rol que pueden desempeñar como productores responsables de contenido digital.

### 7. Inclusión y Atención a la Diversidad

El proyecto se adaptó a distintos niveles de aprendizaje mediante:

- a. Roles flexibles en los grupos: Cada estudiante pudo elegir una función en la que se sintiera más cómodo/a.
- b. Uso de IA como apoyo: Herramientas de transcripción para facilitar la comprensión oral y la redacción.
- c. Materiales accesibles: Instrucciones en formato digital e impreso para atender diferentes necesidades de aprendizaje.

### 8. Evaluación del Proyecto

Para valorar el impacto y la calidad del trabajo del alumnado, se establecieron los siguientes criterios de evaluación:

- a. Investigación y rigor histórico: Nivel de profundidad y calidad en la información obtenida.
- b. Creatividad: Originalidad en la presentación de la historia y en el uso de herramientas digitales.
- c. Trabajo en equipo: Organización del grupo, comunicación y cooperación.

- d. Calidad del podcast: Claridad en la narración, dicción, estructura del contenido y edición de audio.
- e. Uso adecuado de IA: Capacidad del alumnado para emplear herramientas tecnológicas de manera responsable y efectiva.

Se utilizaron rúbricas para evaluar el trabajo y se promovió la autoevaluación y coevaluación, permitiendo que el alumnado reflexionara sobre su propio aprendizaje.

## 9. Proyección y Mejora del Proyecto

Para futuras ediciones del proyecto, se podrían implementar mejoras como:

- a. Ampliación de la temática: Incluir personajes internacionales o explorar distintos periodos históricos.
- b. Mayor interacción con expertos: Incluir entrevistas reales con especialistas en historia.
- c. Uso de IA para la síntesis de contenido: Implementar herramientas como resumidores automáticos para facilitar el trabajo de investigación.

## 10. Reflexión sobre el uso de la IA

El proyecto permitió a los estudiantes explorar las posibilidades de la IA en el aprendizaje. Se reflexionó sobre la importancia de verificar la información obtenida mediante IA y se debatió sobre el uso ético de estas herramientas. Se realizó una sesión específica para discutir cómo la IA puede ayudar en la educación, pero también los riesgos asociados, como la desinformación o la pérdida de habilidades de investigación si se usa de manera irresponsable.

Este tipo de reflexiones fomentaron el pensamiento crítico y la responsabilidad digital, habilidades fundamentales en la sociedad actual.

## 11. Conclusión: el impacto del proyecto

El proyecto tuvo un impacto positivo tanto en el aprendizaje académico como en el desarrollo personal del alumnado. Los estudiantes no solo adquirieron conocimientos históricos, sino que también fortalecieron sus habilidades comunicativas, digitales y sociales.

Este tipo de experiencias demuestra que la IA es una herramienta poderosa cuando se integra de manera pedagógica, haciendo el aprendizaje más atractivo y significativo para los estudiantes. Al unir tecnología, investigación y creatividad en una experiencia práctica y participativa, se potencia el compromiso y la motivación del alumnado, preparando a las nuevas generaciones para los desafíos de un mundo digitalizado.

### **12. Referencias bibliográficas**

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE). Boletín Oficial del Estado.

Currículo de Educación Primaria de Canarias. Decreto 74/2022, de 23 de junio. Gobierno de Canarias.

Coll, C. & Onrubia, J. (2019). El aprendizaje basado en proyectos en la educación primaria y secundaria. Ediciones Morata.

Area Moreira, M. (2018). Competencia digital docente: entre la formación y la innovación. Revista de Educación a Distancia, 56(4), 1-20.