RECURSO I: "El futuro se acerca"

ETAPA EDUCATIVA			SECUNDARIA		
ÁREA:	Geografía e Historia	**NIVEL:**	1º ESO	**DURACIÓN:**	3 Sesiones

PERFIL DEL ALUMNADO:
Se trata de un grupo-clase de **22 alumnos** de los cuales 14 son niños y 8 son niñas. El grupo presenta un nivel de competencia curricular acorde a 1º de la ESO. En ella, encontramos un alumno con necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad intelectual ligera (nivel de competencia curricular de 4º de Educación Primaria), un alumno que presenta TDAH y una alumna con desconocimiento del idioma (compensación educativa), la cual únicamente lleva en España dos años.

OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD:

- **Objetivo 1**: Desarrollar habilidades de trabajo cooperativo; escucha activa, respeto por las opiniones ajenas, a destacar.
- **Objetivo 2:** Contribuir a una mejora del vocabulario específico relacionado con la ciudad, el desarrollo sostenible y el papel del ser humano en la sociedad.
- **Objetivo 3:** Fomentar la creatividad y el pensamiento crítico.
- **Objetivo 4:** Utilizar la tecnología y la inteligencia artificial de una manera adecuada, crítica y responsable.
- **Objetivo 5:** Promover la participación de todo el alumnado contribuyendo a la inclusión.

CPR Centro de Profesores y Recursos Región de Murcia
Cofinanciado por la Unión Europea

Recurso educativo inclusivo 2026 by (Lorena Hernández Fuentes) is licensed under CC BY-SA 4.0

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El planteamiento de la actividad consiste en formar una visión del futuro en el alumnado a través de su entorno más cercano, su ciudad. Para ello, distribuiremos la actividad en tres sesiones de 55 minutos a lo largo de la semana lectiva. En cada sesión se abordará la creación de una ciudad empleando la inteligencia artificial. Se comenzará con una sesión inicial de motivación e introducción para continuar con el trabajo y el desarrollo del planteamiento, finalizando con la creación de un producto final.
Para poder llevar a cabo la actividad de manera adecuada, se ha de tener en cuenta la diversidad de nuestra aula fomentando la inclusión y la participación de todo el alumnado. Por ende, se planteará cada sesión en función de las necesidades de los estudiantes y se adecuarán los materiales, la temporalización, los objetivos y la metodología de tal manera que se facilite el acceso a toda la información.

MATERIALES NECESARIOS:

- **Material 1**: pizarra digital
- **Material 2:** tablet
- **Material 3**: Papel y bolígrafo.
- **Material 4:** herramientas digitales (Gemini, chat gpt, dall e…).

CPR Centro de Profesores y Recursos Región de Murcia
Cofinanciado por la Unión Europea

Recurso educativo inclusivo 2026 by (Lorena Hernández Fuentes) is licensed under CC BY-SA 4.0

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- **SESIÓN 1: "A golpe de imaginación"**
- Inicio: Actividad introductoria y motivacional.
- Se comienza con una pregunta inicial siendo esta el hilo conductor de toda la actividad a lo largo de las tres sesiones. "¿Cómo sería tu ciudad dentro de 40 años?
  En los primeros 10-15 minutos se lleva a cabo una lluvia de ideas o conocimientos previos sobre la pregunta dada anotando dichas ideas en la pizarra digital.
  Desarrollo:
  - Una vez planteada la pregunta, se divide al alumnado en agrupamientos de 4 o 5 alumnos. Cada uno plantea su visión sobre la pregunta indicando de manera concreta: convivencia o normas de su ciudad, medioambiente, transporte, economía, casas, energía o cualquier aspecto importante que consideren.
  - Los alumnos han de plasmar todas sus ideas en un papel o en soporte digital (cada grupo dispone de una tablet en la que poder realizar sus anotaciones).
- Finalización:
  - Se promueve una reflexión final sobre qué les ha parecido el trabajo de la sesión.
- Evaluación
  - Se realiza una observación directa anotando de manera general a través de una rúbrica de aprendizaje, la motivación, el interés y el trabajo durante la misma.

- **SESIÓN 2: Crea tu propia ciudad.**
- Inicio: Actividad de desarrollo y trabajo cooperativo. Comenzamos con una iniciación y mayor conocimiento sobre la inteligencia artificial. Para ello, abordamos una serie de opciones de herramientas digitales (Canva, Dall e, Chat Gpt o Gemini) para poder realizar la actividad a la par que explicamos lo que es un "prompt" otorgando ejemplos sencillos. A modo de ejemplo detallamos: "crea cómo sería una ciudad en el año 2050 detallando casas, parques, coches voladores" o "crea una ciudad del futuro con coches voladores, muchos árboles y energía sostenible".

Cofinanciado por la Unión Europea

Recurso educativo inclusivo 2026 by (Lorena Hernández Fuentes) is licensed under CC BY-SA 4.0

- Desarrollo: Emplean la herramienta IA que consideren para ir desarrollando su ciudad en base a sus opiniones previas planteadas en la sesión anterior. Utilizan el IPAD para poder crearla y guardarla.
- Finalización: reflexión conjunta incluyendo las dificultades acaecidas.
- Evaluación: observación directa de los grupos que han llevado a cabo la actividad.

  Ejemplo de prompt realizado con Gemini: "Realiza el dibujo de una ciudad en tres dimensiones que enseñe cómo sería una ciudad en el año 2050 con su sostenibilidad, su energía, sus casas, sus coches voladores y todo lo que pueda ocurrir en esa fecha".



Esta imagen ha sido generada utilizando la herramienta de inteligencia artificial Gemini de Google. Los derechos de edición y composición pertenecen al autor del proyecto. Licencia: http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

- **SESIÓN 3: Nuestra ciudad**

  Esta sesión es de evaluación para comprobar el grado de consecución de los objetivos planteados en base a los contenidos. Para ello, mediante una exposición oral, los alumnos expondrán al resto de sus compañeros las ciudades creadas por ellos mismos. Aquí, tendrán la oportunidad de explicar cómo se ha creado, cómo ven el futuro y qué aspectos creen que han podido mejorar o empeorar a

Cofinanciado por la Unión Europea

Recurso educativo inclusivo 2026 by (Lorena Hernández Fuentes) is licensed under CC BY-SA 4.0

lo largo de los años. Se hará especial hincapié en el medioambiente y en la sostenibilidad, además de las normas y convivenci a entre las personas.
Esto nos llevará a una reflexión final conjunta sobre todo lo tratado, estableciendo una comparación con lo que encontramos hoy en día.
Entre ellos, elegirán la ciudad más original y creativa otorgando la posibilidad de que los compañeros opinen desde el respeto y la educación sobre las otras ciudades. El objetivo final es crear una única ciudad que englobe todo lo que han propuesto los diferentes grupos colaborando de manera conjunta en ello (lo hará el docente en la pizarra digital con las ideas de los estudiantes al final de la sesión). El docente evaluará también la actividad a través de un rúbrica creada con la aplicación "Magicschool" (IA) la cual se puede apreciar con el siguiente enlace: https://docs.google.com/document/d/1lA0ZrJvFCUMTbQIUh41E4zj1iVUrLehi/edit?usp=sharing&ouid=114106327541314693070&rtpof=true&sd=true Ficha de evaluación realizada con herramientas de inteligencia artificial (MagicSchool). Licencia: creativecommons.org licenses/by-sa/4.0/

INFORMACIÓN ADICIONAL:

Se emplea una metodología basada en el aprendizaje cooperativo y la enseñanza tutorada para ayudar al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. Con el alumno TDAH, se otorga mayor tiempo en la realización de la tarea y mayor espacio de movimiento durante la misma. Tanto con este alumno como con el alumno con discapacidad intelectual ligera se emplea la visualización de vídeos y el empleo de imágenes. Pueden realizar esta tarea sin mayor dificultad al ser un trabajo de equipo, dinámico, creativo y participativo. Se utilizan inteligencias artificiales sencillas y conocidas para poder realizar las actividades y se utiliza el empleo de imágenes y fotografías para facilitar el acceso a la información. Para la alumna con desconocimiento del castellano se utilizan dichas imágenes con las palabras sencillas escritas al lado de cada una para que vaya asociando imagen-palabra. Por otra parte, al ser de origen magrebí, se decide que trabaje con otra alumna que domina el idioma para poder acceder mejor a la información durante la puesta en práctica de la actividad.

CPR Centro de Profesores y Recursos Región de Murcia
Cofinanciado por la Unión Europea

Recurso educativo inclusivo 2026 by (Lorena Hernández Fuentes) is licensed under CC BY-SA 4.0



Imagen generada utilizando la herramienta de inteligencia artificial Chat gpt. Los derechos de edición y composición pertenecen al autor del proyecto. Licencia: creativecommons.org licenses/by-sa/4.0/

Cofinanciado por la Unión Europea

Recurso educativo inclusivo 2026 by (Lorena Hernández Fuentes) is licensed under CC BY-SA 4.0