

Inteligencia Artificial Generativa (IAG)

Aplicación Megaprofe

Proyecto de Innovación Docente

ID2024/074

VNiVERSIDAD D SALAMANCA

PID ID2024/074

Proyecto de Innovación Docente

Creación de recursos educativos innovadores con herramientas de Inteligencia Artificial (IA) Generativa, para promover la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes a través de la clase invertida.

Coordinadora: Erla Mariela Morales Morgado

Equipo Docente

Felismino Borges Da Silva

Marcos Cabezas González

Sonia Casillas Martín

Rosalynn Campos Ortuño

Juan Manuel Ferrando Cuña

Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso

Cristina Martínez Vaquero

Javier Melgosa Arcos

Beatriz Morales Romo

Concepción Pedrero Muñoz

Sergio Roderó Cilleros

David Rodríguez Muelas

Santiago Ruiz Torres

Mercedes Sánchez Barba

María Sonsoles Sánchez-Reyes Peñamaría

María De Carmen Silva Menoni

Equipo Estudiantes

Elena Blanco Riobos

Carolina Paola Condado Toja

María De La Riva Medina

Ana Cristina Navas Vaquero

Alexis Vaquero Capera

Colaborador

Braulio Jesús Ibarra Olea

| megaprofe | [Herramientas IA](#) [Recursos](#) [Sobre nosotros](#) [Precios](#) [Contacto](#) [Acceder](#) [Idioma](#)

Inteligencia Artificial para Profesores y Escuelas

Descubre el poder de la educación del futuro con Megaprofe. ¡Herramientas educativas potenciadas con inteligencia artificial que te dotarán de superpoderes para una enseñanza más eficiente y efectiva!

[Pruébalo Gratis →](#)



<https://megaprofe.es/>

¿Qué es Megaprofe?

Megaprofe es una plataforma que dota con herramientas de inteligencia artificial a docentes y escuelas.

Presenta innovadoras funciones para crear actividades, evaluar o generar recursos de forma sencilla.

<https://megaprofe.es/>

Funcionalidades IA



¡Los megaprofes!

Para docentes



HistoriChat

Para alumnos de 6 a 18 años



Tests de Evaluación

Para alumnos de 6 a 18 años



Actividades en Aula

Para alumnos de 6 a 18 años



Proyectos Transversales

Para alumnos de 6 a 18 años



Actividades en días de lluvia

Para alumnos de 3 a 12 años



Cuentos a la carta

Para alumnos de 3 a 12 años



Dictados Dinámicos

Para alumnos de 3 a 12 años



Rúbricas de Evaluación

Para alumnos de 6 a 18 años



Cine Fórum

Para alumnos de 3 a 18 años



Verb Gap Generator

Para alumnos de 6 a 18 años



Kate & Tom chatting

Para alumnos de 6 a 18 años

Regístrate y accede a tu cuenta

| megaprofe |

Inteligencia artificial para profesores y escuelas

Crear cuenta gratis

Correo electrónico

erlamorales@gmail.com

Contraseña


Acepto la política de privacidad y condiciones de Megaprofe

No quiero recibir descuentos ni novedades sobre Educación e IA

Regístrate

0

Accede a tu cuenta



Selección de Situaciones de Aprendizaje

The screenshot shows the 'Área docente' interface of the 'megaprofe' platform. On the left is a dark blue navigation menu with options: 'Área Docente', 'Mis Favoritos', 'Historial de outputs', 'Danos tu feedback', and 'Ayuda y contacto'. The main content area has a search bar and filter tabs: 'Todos', 'Evaluación', 'Chatbots', 'Actividades', 'Multimedia', and 'Idiomas'. A red notification bar at the top right states 'Has consumido 552 de 300 MEGACOINS' with a 'Mejorar mi cuenta' button. Below this, the 'Herramientas IA' section is highlighted with a red border. It contains a card for 'Situaciones de aprendizaje' (highlighted with a red box) featuring an icon of a lightbulb over an open book, the text '3 a 18 años', and a description: 'Genera situaciones de aprendizaje únicas y originales en minutos. Adaptadas al currículum de tu país, comunidad autónoma, materia y etapa de tus alumnos.' Below the description is a 'Actividades' tag. To the right of this card is another card for 'Megaprofes' with a star icon, a description: 'Profesores virtuales, expertos en su materia utilizando la IA para responder a tus consultas y darte apoyo. ¡Tienen mil y una ideas!', and a 'Chatbots' tag. Below that is a 'Docentes' card with a teacher icon.

Más información sobre Situaciones de Aprendizaje

Educación Infantil
<https://educagob.educacionfpydport.es/gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-infantil/situaciones-aprendizaje.html>

Educación Primaria
<https://educagob.educacionfpydport.es/gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/situaciones-aprendizaje.html>

Crea tu Situación de Aprendizaje

The screenshot shows the 'Información Principal' form in the megaprofe interface. The form is titled 'Información Principal' and includes a green checkmark icon. Below the title, there is a subtitle 'Define la información principal sobre tu Situación de Aprendizaje'. The form contains several dropdown menus for selecting various details:

- País:** ESPAÑA
- Comunidad Autónoma:** CASTILLA Y LEÓN
- Etapa:** Infantil ciclo 2 - 5-6 años
- Área / Materia:** Área 2 - Descubrimiento y exploración del entorno
- Idioma:** Español
- Metodología:** Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)
- Número de sesiones:** 1 sesión
- Duración de las sesiones:** 60 minutos
- Evaluación (Rúbrica):** Escala 1-5
- Relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS):** Selección (with a 'Freefor' button)

The left sidebar of the interface includes the megaprofe logo and navigation options: Área Docente, Mis Favoritos, Historial de outputs, Danos tu feedback, and Ayuda y contacto. At the bottom left, the user's name 'Mariela' and a language selector are visible.

- **Selecciona la información general de tu Situación de Aprendizaje.**
- **Selecciona los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) relacionados**

Más información sobre los ODS

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/sustainable-development-goals/>

Crea tu Situación de Aprendizaje

The screenshot shows the 'Crea tu Situación de Aprendizaje' form. The interface includes a dark blue sidebar with the 'megaprofe' logo and navigation options: 'Área Docente', 'Mis Favoritos', 'Historial de outputs', 'Danos tu feedback', and 'Ayuda y contacto'. The main content area has a header 'Crea tu Situación de Aprendizaje' with a sub-header 'Crea una Situación de Aprendizaje única y original adaptada a tus necesidades. Introduce toda la información necesaria en cada uno de los 5 pasos y deja que la inteligencia artificial de MEGAPROFE haga su magia.' The form is divided into two sections: '1 Información Principal' (marked with a green checkmark) and '2 Reto' (marked with a purple circle). Under '2 Reto', there is a text input for 'Título del reto' containing 'Aprende con impresión 3D' (24/50 characters), a text area for 'Descripción del reto' containing 'Diseñar actividades didácticas innovadoras que integren la utilización de la impresión 3D para fomentar el aprendizaje significativo en diferentes materias del currículum educativo.' (181/600 characters), a dropdown for 'Tipo de producto' set to 'Exposición de productos', and another dropdown for 'Formato del producto' set to 'Analógico'. A purple button with a gear icon and the text 'Genera 3 propuestas de reto nuevas' is located below the form. At the bottom, a note reads: 'Selecciona uno de los retos propuestos para continuar. Puedes regenerarlos para obtener 3 propuestas nuevas.'

- Pon un título a tu reto
- Agrega una descripción
- Selecciona el tipo del producto
- Selecciona el formato del producto
- Genera tres nuevos retos

Selecciona el reto

The screenshot shows the megaprofe interface for creating a challenge. On the left is a dark blue sidebar with the megaprofe logo and navigation options: Área Docente, Mis Favoritos, Historial de outputs, Danos tu feedback, and Ayuda y contacto. The main content area is white and contains the following fields:

- Título del reto:** A text input field containing "Aprende con impresión 3D" with a character count of 24 / 50.
- Descripción del reto:** A larger text area containing "Diseñar actividades didácticas innovadoras que integren la utilización de la impresión 3D para fomentar el aprendizaje significativo en diferentes materias del currículum educativo." with a character count of 181 de 600 caracteres.
- Tipo de producto:** A dropdown menu with "Exposición de productos" selected.
- Formato del producto:** A dropdown menu with "Analógico" selected.

Below the form, there is a instruction: "Selecciona uno de los retos propuestos para continuar. Puedes regenerarlos para obtener 3 propuestas nuevas." This is followed by three cards, each titled "Contexto":

- Contexto 1:** "El contexto de este reto se centra en el entorno educativo de 3º de Primaria, donde se busca integrar el uso de la tecnología de impresión 3D en la asignatura de Educación Plástica y Visual. La iniciativa tiene como objetivo fomentar un aprendizaje significativo, incentivando a los estudiantes a..."
- Contexto 2:** "En el contexto de la asignatura de Educación Plástica y Visual para alumnos de 3º de Primaria, se busca fomentar el aprendizaje significativo a través de la integración de herramientas tecnológicas como la impresión 3D. Al conectar la creatividad con la tecnología, se pretende desarrollar en los..."
- Contexto 3:** "En el marco de la asignatura de 'Educación Plástica y Visual' para 3º de Primaria, se busca promover una comprensión profunda del ODS 12, centrado en la producción y el consumo responsables. La integración de la impresión 3D en actividades didácticas ofrece una vía innovadora para fomentar el..."

At the bottom left of the sidebar, the user's name "María" and a flag icon are visible.

- **Selecciona uno de los tres retos en los contextos sugeridos por la IA**

Objetivos, competencias y evaluación

- **Escribe el objetivo educativo**

CAPACIDAD + SABER + FINALIDAD

Usa un verbo en infinitivo. Puedes ver ejemplos con la taxonomía de Bloom

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/taxonomia-de-bloom/>

- **Selecciona las competencias específicas**
- **Selecciona los criterios de evaluación**

3 **Objetivos, competencias específicas y criterios de evaluación**

Define los objetivos didácticos y selecciona las competencias específicas y sus criterios de evaluación.

Objetivos

¿Qué queremos que aprenda el alumnado y para qué? CAPACIDAD + SABER + FINALIDAD

0 de 600 caracteres

Competencia 1

Descubrir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diferentes géneros, estilos, estéticas, épocas y culturas, a través de la recepción activa y el análisis de las mismas, para desarrollar la curiosidad, el placer y la apertura hacia el descubrimiento de lo nuevo y el respeto por la diversidad. CCL1, CP3, STEM1, CD1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CE2, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

Selecciona criterios de evaluación

Select all

1.1 - Reconocer propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diferentes géneros, estilos, estéticas, épocas y culturas, a través de la recepción activa en diferentes contextos y respeto por las mismas e incorporando la perspectiva de género. (CCL1, CP3, CPSAA1, CPSAA3, CCEC1, CCEC3)

1.2 - Describir los elementos básicos de manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales explorando sus principales características con actitud abierta e interés. (CCL1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)

Competencia 2

Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones a través de diferentes lenguajes, técnicas, instrumentos, medios y soportes, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen y los medios digitales y multimodales, desarrollando la autoconfianza y una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas, para producir e interpretar obras propias y ajenas. CCL1, CCL5, CD2, CD4, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CE1, CCEC3, CCEC4.

Selecciona criterios de evaluación

Competencias clave y descriptores

Competencias clave y descriptores operativos

Selecciona las competencias clave y sus descriptores operativos.

Competencia en comunicación lingüística ⓘ
CCL1 - Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos.

Competencia digital ⓘ
CD1 - Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez.

Competencia ciudadana ⓘ
CC1 - Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la cohesión social.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería ⓘ
STEM1 - Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad.

Competencia plurilingüe ⓘ
CP1 - Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares.

Competencia personal, social y de aprender a aprender ⓘ
7 options selected

Competencia en conciencia y expresión culturales ⓘ
6 options selected

Competencia emprendedora ⓘ
CE1 - Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de la experiencia, la viabilidad de las ideas.

Guardar Continuar

- **Selecciona las competencias clave y sus descriptores operativos.**

Educación Infantil

<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-infantil/competencias-clave.html>

Educación Primaria

<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/competencias-clave.html>

Competencias clave y descriptores

megaprofe |

Área Docente

Mis Favoritos

Historial de outputs

Danos tu feedback

Ayuda y contacto

Mariela

Situación de Aprendizaje

Crea tu Situación de Aprendizaje

Crea una Situación de Aprendizaje única y original adaptada a tus necesidades. Introduce toda la información necesaria en cada uno de los 5 pasos y deja que la inteligencia artificial de MEGAPROFE haga su magia.

- ✓ Información Principal
- ✓ Reto
- ✓ Objetivos, competencias específicas y criterios de evaluación
- ✓ Competencias clave y descriptores operativos
- ✓ Saberes básicos

Selecciona los saberes básicos.

Recepción, análisis y reflexión.

10 options selected

Experimentación, creación y comunicación.

12 options selected

Generar mi situación de aprendizaje

- **Selecciona los saberes básicos.**
- **Pulsa en Generar Situación de Aprendizaje**

Edita la Situación de Aprendizaje

megaprofe |

Área Docente

Mis Favoritos

Historial de outputs

Danos tu feedback

Ayuda y contacto

Mariela

Editar Situación de Aprendizaje

Heading 1 B I Link Image Table Quote Video Bulleted List Numbered List Table of Contents

INFORMACIÓN BÁSICA

Título	Aprende con impresión 3D
Etapas	3ª Primaria
Área / Materia	Educación Plástica y Visual
Sesiones	1 de 60 minutos
Producto final	Exposición de productos
Metodología	Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ)

DESCRIPCIÓN DEL RETO

Contexto, Reto y Relación con los Objetivos de Desarrollo sostenible

Contexto

En el marco de la asignatura de "Educación Plástica y Visual" para 3º de Primaria, se busca promover una comprensión profunda del ODS 12, centrado en la producción y el consumo responsables. La integración de la impresión 3D en actividades didácticas ofrece una vía innovadora para fomentar el aprendizaje significativo, explorando formas de expresión artística y tecnológica que abordan problemas reales en la sociedad.

Puedes editar cualquiera de sus apartados

Descargar e Imprimir



Inteligencia Artificial Generativa (IAG)

Aplicación Megaprofe

Proyecto de Innovación Docente ID2024/074

Tutorial elaborado por: Erla Mariela Morales Morgado

VNiVERSIDAD D SALAMANCA