

A·31 Taller tecnológico de introducción a la Inteligencia Artificial

01

Curso escolar

1º Bachillerato
2º Bachillerato

Fechas

Septiembre 2026 - Mayo 2027

Áreas de aprendizaje

Digitalización
Orientación profesional
Tecnología

Formato

Taller de empresa

Idioma

Euskera, Castellano

Alcance geográfico

Álava, Bizkaia, Gipuzkoa

Entidad que imparte la actividad

42 Urduliz Bizkaia

Este taller tecnológico ofrece la posibilidad de adquirir conocimientos técnicos sobre la IA, desarrollando competencias transversales como el trabajo en equipo, el aprender a aprender, la resolución de problemas o la gestión de la frustración. En definitiva, se trata de empoderar a las personas para enfrentarse de manera responsable a los retos que la IA plantea a la sociedad.

Descriptorios STEM

STEM 1

STEM 2

STEM 6

Recursos

Recursos materiales

La empresa facilitará sus instalaciones y equipamiento tecnológico para la realización del taller.

Recursos económicos

Desplazamiento a la empresa (coste subvencionado para centros de Bizkaia por la Diputación Foral).

Más información

42urduliz.com

A·31 Taller tecnológico de introducción a la Inteligencia Artificial

02

DESARROLLO

Fase: ejecución de la actividad

La actividad es una experiencia presencial en el campus de 42 Urduliz Bizkaia, que tiene una duración de 3 horas y consta de:

- Primera parte de contexto sobre qué es la IA, cómo funciona y la importancia de tener en cuenta los sesgos y la perspectiva de género.
- La segunda parte es un taller práctico en el que las personas participantes entrenan una IA en el ordenador y crean sus propios modelos con la metodología 42 (sin profesorado, sin libros, de manera colaborativa y gamificada).
- En la última parte se realizará una puesta en común de aprendizajes y conclusiones.
- Además, estudiantes del campus 42 Urduliz Bizkaia que trabajan en el ámbito tecnológico ofrecerán una charla sobre sus profesiones con el objetivo de inspirar vocaciones en el sector digital.

Esta experiencia es una iniciativa de 42 Urduliz Bizkaia, el campus de programación impulsado por Fundación Telefónica y Diputación Foral de Bizkaia. La metodología de aprendizaje que se utiliza es la "metodología 42", que está basada en el aprendizaje entre pares, gamificada y a través de proyectos.

Fase: integración en el aula

El alumnado aplicará lo aprendido en la situación problema o proyecto y valorará la actividad.

VINCULACIÓN CURRICULAR

Aprendizajes curriculares que se trabajan en la actividad:



Digitalización

- Presentación de profesionales de la IA incluyendo perspectiva de género.
- Oportunidades laborales en el ámbito de la IA.
- Impacto de la IA, habilidades y formación necesarias.



Tecnología

- Inteligencia Artificial: definición, funcionamiento y herramientas de programación.
- Automatización: inteligencia Artificial aplicada a los sistemas de control.
- Modelos IA: ejemplos sencillos y aplicabilidad práctica.