

Índice

Lecc.	Nombre de lección	Pág.	Bloque constructor
1	Rastro digital: lo que dejas atrás en internet	7	
2	Explorando las posibilidades de la Inteligencia Artificial (IA).....	12	
3	Introducción al uso de la Inteligencia Artificial en la educación	16	
4	Uso ético y efectivo de la Inteligencia Artificial para tareas escolares.....	22	
5	Propiedad intelectual: respetando y protegiendo creaciones digitales	27	
6	Colaboración en línea: trabajando juntos en el mundo digital	32	
7	Proyecto STEAM. Selección del tema y lluvia de ideas con IA	35	
8	Proyecto STEAM. Organización de la información y redacción del reporte.....	39	
9	Proyecto STEAM. Análisis de datos y creación de gráficos	42	
10	Proyecto STEAM. Diseño de una presentación multimedia y presentación del reporte	46	

Lecc.	Nombre de lección	Pág.	Bloque constructor
11	Vulnerabilidad a ataques y riesgos informáticos	49	
12	Ciberadicción: identificación y prevención del uso excesivo tecnología.....	54	
13	Huella ecológica digital: impacto ambiental del uso de tecnología	58	
14	Geolocalización y su uso en proyectos escolares	63	
15	Resolución de problemas: aplicando el pensamiento computacional.....	67	
16	Repaso de animaciones básicas: movimientos y cambios de apariencia.....	72	
17	Repaso de interacciones sencillas: respondiendo a entradas del usuario.....	78	
18	Diseño y planificación de videojuego: definiendo la idea y creando el prototipo ..	83	
19	Desarrollo del Videojuego: programando interacciones y dinámicas de juego	87	
20	Finalización y presentación del videojuego: pruebas, depuración y ajustes finales	92	