



## 1. Información General

# DIGITALIZATE COMUNIDAD – CURSO INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA NIÑOS

Periodo de Análisis: Mayo– Junio

Fecha de Elaboración: 25 de junio de 2025

## 2. Introducción

En el marco del programa **Digitalízate Comunidad** de la Alcaldía Mayor de Cartagena, se llevaron a cabo jornadas de formación en **Inteligencia artificial para niños**, con el propósito de fortalecer sus competencias digitales. Estas capacitaciones se desarrollaron en **la Casa de la Cultura del barrio La Boquilla**, como parte del compromiso institucional por cerrar la brecha digital en comunidades con acceso limitado a la tecnología.

Como orientadora digital, acompañé a un grupo de niños en su primer acercamiento a la inteligencia artificial, guiándolos a través de un proceso de aprendizaje progresivo, práctico y adaptado a sus necesidades.

## 3. Objetivo:

### 3.1. General:

Que los niños comprendan de manera básica qué es la inteligencia artificial, cómo está presente en su vida diaria y cómo pueden crear con ella, desarrollando su creatividad, curiosidad y habilidades digitales.

### 3.2. Específicos:

- Reconocer qué es la IA y ejemplos cotidianos.
- Entender de forma sencilla cómo funciona ChatGPT.
- Aplicar herramientas de IA para crear música, animaciones y cuentos.
- Desarrollar habilidades creativas a través del uso responsable de tecnologías

## 4. Descripción del Proyecto o Estrategia

*Digitalízate Comunidad* es una estrategia impulsada por la Alcaldía Mayor de Cartagena que busca promover la inclusión y apropiación digital en comunidades con acceso limitado a la tecnología. Su objetivo principal es cerrar la brecha digital a través de procesos formativos que desarrollen competencias digitales básicas y avanzadas en diferentes grupos poblacionales.

En el marco de esta estrategia, se implementó un **curso de introducción a la inteligencia artificial dirigido a niños** de la comunidad de La Boquilla. Esta iniciativa brindó a los participantes la oportunidad de acercarse al uso responsable y creativo de



herramientas digitales y de IA mediante sesiones presenciales orientadas a fortalecer el pensamiento crítico, la creatividad y el interés por la tecnología desde edades tempranas.

#### 4.1. Técnica:

La estrategia se desarrolló mediante sesiones presenciales de formación en inteligencia artificial, diseñadas pedagógicamente para niños. Se aplicaron metodologías activas de aprendizaje, como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el uso de herramientas tecnológicas interactivas, entre ellas:

- ChatGPT para exploración conversacional de la IA.
- Suno AI para la creación musical asistida.
- Animated Drawings para la animación de dibujos hechos por los niños.
- Herramientas de escritura creativa con IA para la elaboración de cuentos.

Cada actividad fue estructurada con enfoque práctico y progresivo, permitiendo a los participantes desarrollar competencias digitales de manera lúdica, significativa y contextualizada a su entorno.

#### 4.2. Normativa:

- Estrategia Nacional de Apropiación Digital (MinTIC): Promueve el uso efectivo y responsable de las TIC para el desarrollo de habilidades digitales en la ciudadanía.
- Lineamientos de Inclusión Digital (MinTIC): Fomenta el acceso equitativo a las tecnologías en comunidades vulnerables, priorizando a la población infantil, rural y de bajos recursos.
- Política Pública de Ciencia, Tecnología e Innovación de Cartagena: Impulsa la formación y apropiación social del conocimiento desde la primera infancia.
- Directrices institucionales para el uso de espacios públicos con conectividad: Normas locales que permiten la implementación de proyectos educativos en zonas con infraestructura tecnológica habilitada.

## 5. Logros y Metas

### 5.1. Cuantitativo

Indicador	Unidad de Medida	Programado	Logrado	% Alcanzado
Número de sesiones impartidas	Sesiones	8	8	100%



Participantes convocadas	Niños	20	15	80%
Asistencia promedio por sesión	Asistentes	20	16	80%
Número de módulos impartidos	Módulos	8	8	100%
Actividades prácticas realizadas	Ejercicios	15	14	94%

## 5.2. Cualitativo

- **Estimulación del pensamiento creativo y crítico** en los niños, a través del uso de herramientas de inteligencia artificial para la creación de contenido digital como cuentos, animaciones y música.
- **Desarrollo de habilidades comunicativas** al fomentar la expresión oral y escrita mediante actividades interactivas, como la creación y narración de sus propios libros digitales en la plataforma *StoryJumper*.
- **Fomento de la confianza y autonomía** en el uso de nuevas tecnologías, evidenciado en la disposición de los participantes para explorar, experimentar y presentar sus proyectos finales ante sus compañeros y familias.
- **Aumento del interés por la tecnología y la innovación**, lo que se reflejó en la participación, el compromiso y la asistencia constante de los niños durante las sesiones.
- **Creación de un ambiente de aprendizaje inclusivo y participativo**, donde se respetaron los ritmos de aprendizaje y se promovió la colaboración entre pares.
- **Sensibilización de las familias y la comunidad** sobre la importancia de la formación digital desde la infancia, generando mayor apoyo y acompañamiento en los procesos educativos de los niños.

## 6. Productos o Actividades

Durante la implementación del curso de introducción a la inteligencia artificial con niños de la comunidad de La Boquilla, se desarrollaron las siguientes actividades y productos:

- Sesiones formativas presenciales realizadas dos veces por semana, con contenidos adaptados al nivel de los participantes.



- Actividades lúdico-pedagógicas orientadas a la comprensión de conceptos básicos de inteligencia artificial.
- Exploración guiada de herramientas de IA, como ChatGPT, Suno AI y Animated Drawings.
- Creación de cuentos interactivos con IA, promoviendo la escritura creativa y la imaginación de los niños.
- Producción de canciones y animaciones digitales utilizando herramientas como Suno y Animated Drawings.
- Uso de la plataforma StoryJumper para la elaboración de libros digitales, creados por los propios niños como producto final del proceso formativo.
- Presentación de proyectos finales, donde los participantes compartieron sus libros digitales con el grupo y sus familias.
- Acompañamiento continuo por parte de la orientadora digital, facilitando un ambiente de aprendizaje dinámico, inclusivo y significativo.

## 7. Cronograma

Semana	Día	Fecha	Horario	Tema Principal	Actividades
1	Día 1	06/05/2025	2:30-4:00	¿Qué es la Inteligencia Artificial?	Charla interactiva + ejemplos visuales y juego de roles
1	Día 2	07/05/2025	2:30-4:00	¿Dónde vemos IA en nuestra vida diaria?	Recorrido visual: videos cortos + Mapa de ideas IA
2	Día 3	13/05/2025	2:30-4:00	¿Qué es ChatGPT? ¿Cómo funciona?	Demostración en vivo + práctica interactiva
2	Día 4	14/05/2025	2:30-4:00	¿Cómo puede ayudarnos ChatGPT?	Juego: "ChatGPT nos ayuda a resolver misterios"
3	Día 5	20/05/2025	2:30-4:00	Explorando y Creando con SUNO	Crear canciones con IA
3	Día 6	21/05/2025	2:30-4:00	¿Cómo funciona Animated Drawings?	Dibujo libre + animación de creaciones
4	Día 7	27/05/2025	2:30-4:00	Creación de cuentos con IA	Creación de cuento ilustrado y lectura
4	Día 8	28/05/2025	2:30-4:00	Presentación de proyectos finales	Exposición de canciones, cuentos y animaciones



## 8. Restricciones, Limitaciones y/o Observaciones:

### 8.1. Restricciones, Limitaciones:

Durante el desarrollo del curso no se presentaron restricciones mayores que impidieran el cumplimiento de los objetivos propuestos. La **Casa de la Cultura de La Boquilla** ofreció un espacio físico adecuado y seguro, lo cual facilitó un ambiente favorable para el aprendizaje.

Si bien **no se contó con una dotación amplia de equipos de cómputo**, se logró organizar a los participantes en grupos pequeños para garantizar la participación activa en las actividades prácticas. Esta situación fue gestionada de manera efectiva mediante el trabajo colaborativo y el acompañamiento constante por parte de la orientadora.

La **conectividad a internet fue estable durante todas las jornadas**, lo que permitió el uso fluido de las herramientas digitales.

### 8.2. Observaciones

Durante el desarrollo de las jornadas formativas, se evidenció un alto nivel de interés y receptividad por parte de los niños frente a los temas de inteligencia artificial, a pesar de ser conceptos complejos para su edad. La metodología lúdica y el enfoque práctico facilitaron su comprensión y motivaron la participación activa.

Sin embargo, se identificaron algunas limitaciones relacionadas con el acceso a equipos tecnológicos en los hogares, lo cual podría dificultar la continuidad del aprendizaje fuera del espacio de formación. Esto resalta la necesidad de reforzar el acceso a herramientas tecnológicas en estas comunidades para garantizar una apropiación digital sostenida.

## 9. Evolución del Proyecto o Estrategia

El desarrollo del componente formativo en inteligencia artificial dentro de la estrategia Digitalízate Comunidad ha mostrado una evolución positiva, tanto en la planificación como en la ejecución. Inicialmente concebido como un piloto para acercar conceptos básicos de IA a niños de comunidades con limitado acceso a la tecnología, el proyecto ha logrado consolidarse como una experiencia formativa innovadora, inclusiva y replicable.

Durante su implementación en la comunidad de La Boquilla, el proyecto pasó de simples jornadas de sensibilización a sesiones estructuradas, con una metodología activa y participativa, apoyada en herramientas tecnológicas adaptadas al público infantil. La progresiva apropiación de los contenidos por parte de los niños permitió enriquecer las actividades y elevar el nivel de los productos generados, como la creación de libros digitales a través de StoryJumper.



## 10. Equipo del proyecto o Estrategia:

Nombre	Rol	Responsabilidad
Inteligencia Artificial Para niños	Formador	Wendy Macea Díaz

## 11. Evidencias

Descripción	Link Evidencia
-------------	----------------

*Enlace de Evidencias:*

[Contenido Temático](#)

[Registro Fotografico](#)