



## 1. Información General

# DIGITALIZATE COMUNIDAD-CURSO INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA NIÑOS

**Periodo de Análisis: Diciembre**

**Fecha de Elaboración: 26 diciembre de 2025**

## 2. Introducción

En el marco de la estrategia **Digitalízate Comunidad**, liderada por la Alcaldía Mayor de Cartagena, se desarrollaron jornadas de formación en **Inteligencia Artificial para niños** en la **ludoteca del corregimiento de Bayunca**, con el propósito de fortalecer las competencias digitales desde la infancia y promover la apropiación tecnológica en entornos comunitarios.

Como orientadora digital, acompañé a un grupo de **32 niños**, facilitando su primer acercamiento a la inteligencia artificial mediante actividades pedagógicas, lúdicas y prácticas, diseñadas para estimular la creatividad, el pensamiento crítico y el uso responsable de la tecnología, en un ambiente participativo e inclusivo.

## 3. Objetivo:

### 3.1. General:

Brindar a los niños del corregimiento de Bayunca una comprensión básica sobre la inteligencia artificial, su presencia en la vida cotidiana y su potencial creativo, fortaleciendo sus habilidades digitales, curiosidad e interés por la tecnología.

### 3.2. Específicos:

- Reconocer el concepto de inteligencia artificial a través de ejemplos cotidianos.
- Comprender de manera sencilla el funcionamiento de herramientas de IA como ChatGPT.
- Aplicar herramientas de inteligencia artificial para la creación de cuentos, animaciones y música.



- Desarrollar habilidades creativas y comunicativas mediante el uso responsable de tecnologías digitales.
- Desarrollar pensamiento lógico y habilidades digitales mediante actividades prácticas.

## 4. Descripción del Proyecto o Estrategia

**Digitalízate Comunidad** es una estrategia impulsada por la Alcaldía Mayor de Cartagena orientada a promover la inclusión, el acceso y la apropiación digital en comunidades con limitaciones de acceso a la tecnología.

En el marco de esta estrategia, se implementó un curso introductorio de **Inteligencia Artificial para niños** en la ludoteca de Bayunca, permitiendo que los participantes se acercaran de forma temprana al uso creativo y responsable de herramientas digitales, fortaleciendo competencias clave para la Cuarta Revolución Industrial.

### 4.1. Técnica:

El curso se desarrolló mediante 5 sesiones presenciales basadas en metodologías activas de aprendizaje, en las cuales los estudiantes aplicaron de manera inmediata los conocimientos adquiridos.

Se utilizaron las siguientes herramientas tecnológicas:

- **ChatGPT**, para la exploración conversacional de la inteligencia artificial.
- **Suno AI**, para la creación musical asistida.
- **Animated Drawings**, para la animación de dibujos realizados por los niños.
- **Herramientas de escritura creativa con IA (Story Jumper)**, para la elaboración de cuentos y narrativas digitales.

Las actividades se desarrollaron de forma progresiva, favoreciendo el aprendizaje significativo y el trabajo colaborativo.

### 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	5	5	100%
Participantes Convocados	Jóvenes	30	32	107%
Asistencia promedió por sesión	Asistentes	30	29	96%
Número de módulos impartidos	Módulos	5	5	100%
Actividades prácticas realizadas	Ejercicios	6	5	83%

### 5.2. Cualitativo

- Desarrollo del pensamiento creativo y la curiosidad tecnológica en los niños.
- Mayor comprensión de conceptos básicos de inteligencia artificial mediante actividades prácticas.
- Fortalecimiento de la expresión oral y escrita a través de la creación de cuentos y narraciones digitales.
- Alta motivación y participación durante las sesiones concentradas en una semana.
- Trabajo colaborativo efectivo pese al tiempo limitado del proceso formativo.

## 6. Productos o Actividades

Durante el proceso formativo, se desarrollaron:



- Cinco sesiones presenciales de formación en inteligencia artificial.
- Actividades lúdicas para la comprensión de conceptos básicos de IA.
- Exploración guiada de herramientas como ChatGPT, Suno AI y Animated Drawings.
- Creación de cuentos digitales, canciones y animaciones.
- Socialización de los productos elaborados por los niños.
- Acompañamiento permanente por parte de la orientadora digital.

## 7. Cronograma

Sesión	Fecha	Horario	Tema Principal	Actividades
Sesión 1	15/12/2025	9:00 am – 11:00 a. m	¿Qué es la Inteligencia Artificial? ¿Qué es ChatGPT? ¿Cómo funciona?	Charla interactiva, ejemplos cotidianos y actividades lúdicas.
Sesión 2	16/12/2025	9:00 am – 12:00 p. m	¿Cómo funciona Animated Drawings?	Dibujo libre + animación de creaciones
Sesión 3	17/12/2025	9:00 am – 12:00 p. m	Explorando y Creando con SUNO	Crear canciones con IA
Sesión 4	18/12/2025	9:00 am – 12:00 p. m	Creación de cuentos con IA	Creación de cuento ilustrado y lectura
Sesión 5	19/12/2025	9:00 am – 12:00 p. m	Presentación de proyectos finales	Exposición de cuentos y animaciones.

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

### 8.1 Restricciones, Litaciones:

El proceso formativo se desarrolló en un tiempo reducido (una semana), lo cual limitó la profundización en algunos contenidos. Adicionalmente, la disponibilidad de equipos tecnológicos fue limitada, por lo que se trabajó en grupos para garantizar la participación de todos los niños.

### 8.2 Observaciones

A pesar del tiempo concentrado, se evidenció un alto nivel de interés y participación por parte de los niños. La metodología lúdica permitió una



rápida apropiación de los contenidos, demostrando el potencial de este tipo de formaciones intensivas en espacios comunitarios como las ludotecas.

## 9. Evolución del Proyecto o Estrategia

La experiencia en la ludoteca de Bayunca reafirma la pertinencia de la estrategia Digitalízate Comunidad como un modelo flexible y adaptable a distintos contextos y tiempos de ejecución. El desarrollo de un proceso intensivo de una semana permitió impactar positivamente a los niños, sentando bases sólidas para futuros procesos formativos de mayor duración. jóvenes.

## 10. Equipo del proyecto o Estrategia:

Nombre	Rol	Responsabilidad
Wendy Macea	Orientador Digital	Enseñar nociones básicas de IA y su aplicación en la vida cotidiana y procesos productivos. Promover el pensamiento crítico sobre su uso.
Ibeth Jiménez	Orientadora	Apoyo en el desarrollo de las sesiones, acompañamiento a los estudiantes y apoyo durante las actividades prácticas.

## 11. Evidencias

Descripción	Link de evidencia
-------------	-------------------

[Registro Fotográfico-Bayunca](#)