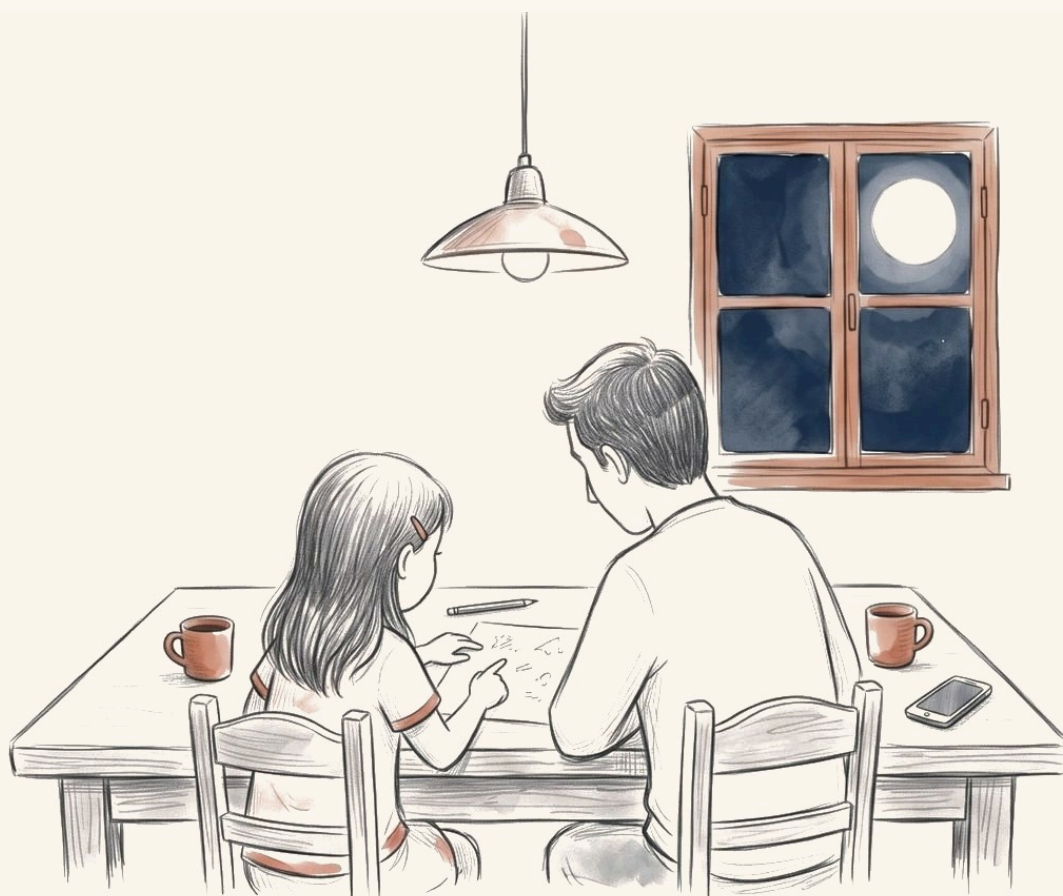


Cuéntame más

La IA como andamio, no como atajo, **para
criar con curiosidad.**



Una guía de Atlas en Casa para madres y padres de niñas y niños de 6 a 13 años. Para recuperar en familia el gusto por preguntar e investigar, y usar la IA para acercarnos, no para resolverles todo. **Léela con calma y pruébala en la mesa, en el camino o antes de dormir.**

Carta de **un papá**

Soy papá de dos niñas en primaria. No soy ingeniero ni experto en tecnología. Desde principios de 2025 vivo de cerca la llegada de la inteligencia artificial, con lo que promete y con lo que preocupa.

Esta guía nació en la mesa de mi casa, de mi propia experiencia. Nació la noche en que mi hija me preguntó por qué la Luna nos sigue y mi primera respuesta no le alcanzó. Nació también la víspera de una exposición, cuando en vez de pedirle a la IA el trabajo hecho, le pedí preguntas y guías para que ella leyera, entendiera y armara su propia idea.

No te prometo mejores calificaciones ni fórmulas mágicas. Te propongo algo más sencillo: usar estas herramientas para conversar más, despertar la curiosidad, investigar juntos y estar cerca.

Léela sin prisa.



Nuestras hijas e hijos ya crecen con la IA



La IA no es cosa del futuro. Interactuamos con ella incluso sin darnos cuenta. Está en el buscador, en los juegos, en los videos y en las pláticas del recreo. Nuestras hijas e hijos la encuentran antes que nosotros y le pican a todo sin miedo.

Que la usen no es el problema principal. La pregunta es quién les está enseñando para qué sirve y cómo mirarla con interés y con duda sana, no solo como una máquina de respuestas rápidas (y a veces imprecisas).

Muchos adultos sentimos entusiasmo por la IA, pero pocos nos hemos sentado a probarla con calma. Si damos un paso atrás porque nos rebasa, nuestras hijas e hijos caminan solos. No hace falta saber programar. Hace falta estar ahí, ir al volante y acompañarlos a conocer algo que, cuando crezcan, será parte de su día a día.

VENTANITA

Niñas y niños adoptan la IA **tres veces más rápido** que los adultos.

UNICEF, Disrupting Harm, 2026 (10 países, incluido México).

VENTANITA

Solo **1 de cada 4** internautas mexicanos dice entender bien cómo funciona la IA.

The CIU, 2025.

Y a todo esto, ¿qué es la IA?

Cuando oímos “inteligencia artificial”, casi siempre pensamos en un “chatbot” que contesta todo. Es mucho más que eso.

Hoy la IA también ve fotos, escucha tu voz, platica en tiempo real, dibuja lo que le pides, busca en internet y ordena tus apuntes. Algunas hasta hacen tareas por su cuenta mientras dormimos. Por dentro funciona como un gran armador de rompecabezas: aprendió de millones de ejemplos hechos por personas y calcula qué palabra, trazo o sonido es más probable que siga.

Por eso sorprende. Y por eso también se equivoca: no distingue bien lo verdadero de lo falso, a veces inventa datos y suele contestar con mucha seguridad aunque esté equivocada.

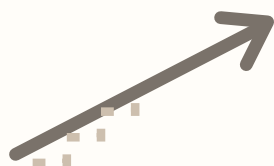
Y algo más importante: la IA responde a lo que le preguntamos y a cómo se lo preguntamos.

Una pregunta pobre trae una respuesta pobre; una buena pregunta abre caminos.

Por eso, más que dominar la herramienta, importa aprender a preguntar. Y eso se aprende en casa, con práctica e intuición.

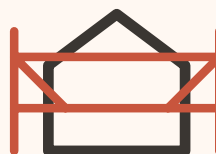
Atajo o andamio

Ante una tarea difícil o una pregunta grande, la IA nos abre dos caminos.



El atajo

Es pedirle el resumen hecho, el cuento terminado o la respuesta lista para copiar. Saca del apuro de las ocho de la noche, pero apaga la conversación y deja a niñas y niños mirando desde afuera.



El andamio

Es como el de una obra: sostiene mientras se construye y se retira poco a poco. Y empieza antes de abrir la pantalla, en preguntar y conversar. Ante un “no sé”, el atajo corre por la respuesta rápida; el andamio convierte ese “no sé” en ganas de preguntar, imaginar y experimentar. Aquí la IA no hace el trabajo: nos da pistas, preguntas e ideas para explorar juntos.

He visto tantos tutoriales de “cómo hacer un cuento en dos minutos”: muy bonitos, pero sin alma para quien lo va a leer.

VENTANITA

En un estudio con cerca de 1,000 alumnos de preparatoria, quienes practicaron con una IA que daba respuestas sacaron **17 % menos** en el examen sin IA que quienes nunca la usaron. Con una IA que solo daba pistas, ese daño se evitó.

Bastani y colaboradores, PNAS, 2025.

¿Qué propongo?

En Atlas en Casa no empezamos por dar el teléfono a niñas y niños ni por buscar la aplicación de moda. Empezamos al revés. Te proponemos este orden:

1 **Primero, tú.** Vas al volante. Antes de invitar a tus hijas e hijos, pruebas, te equivocas, le pierdes el miedo a la herramienta y aprendes a pedirle cosas útiles. La entiendes tú antes de compartirla.

2 **Después, la conversación.** Para mí, lo que más pesa en cómo crecen nuestras hijas e hijos son las pláticas en la cocina, en el camino a la escuela o lavando los trastes. La pantalla no sustituye eso. Ahí descubro qué les interesa, qué les preocupa y cómo ayudarles a formar criterio.

3 **Al final, la curiosidad y las ganas de investigar.** Con plática y un adulto al volante, la IA entra como aliada (nunca como reemplazo) para imaginar, buscar pistas y comprobar ideas en el mundo real.

VENTANITA

65 % de los mexicanos dice estar entusiasmado con los productos y servicios que usan IA. El entusiasmo ya está; falta acompañar.

Ipsos, Monitor de IA 2025.

Acompañar **para** **soltar**



Acompañar es ir soltando el volante poco a poco, según lo que vas viendo en tu hija o tu hijo. Estas son las etapas que seguimos en casa.

6 a 8

Ni IA ni pantallas para ellos. Aquí la IA es solo del adulto. Tú la usas a solas para preparar preguntas, juegos o experimentos, y a la mesa llegan la conversación, el papel y el lápiz. Es la etapa de aprender a preguntar.

9 a 10

Uso moderado y siempre contigo al volante. Empiezan a ver la herramienta, pero tú escribes y lees en voz alta. Ellas y ellos proponen qué preguntar; tú decides qué se hace con la respuesta y piensas en voz alta, para que vean cómo dudas y cómo eliges.

11 a 13

Soltar, pero siempre acompañados. Ya cuestionan por su cuenta y notan errores. Ahora prueban ellas y ellos, y tú te quedas al lado, sin hacerles sombra. Si un tema les queda grande, vuelves a acercarte, sin regaños.

Va a llegar el momento en que la usen a diario, en la escuela y fuera de ella, y a esa edad parecerá normal. El dilema es si llegan a ese momento sabiendo cómo usarla o sin saber. Por eso esta etapa importa: **es el ensayo, con alguien como tú a su lado.**

VENTANITA

La UNESCO propone los **13 años** como edad mínima para que las y los estudiantes usen herramientas de IA generativa en el salón de clases.

UNESCO, Guía para el uso de la IA generativa en educación e investigación, 2023.

Las cuatro frases

Estas cuatro frases son el corazón del método. Recorta la página y pégala en el refri.

1

Cuéntame más

Abre la escucha sin convertir la plática en interrogatorio.

Úsala cuando tu hija o tu hijo te cuente una idea rara, algo que vio o un problema con alguien del salón.

2

¿Y tú cómo sabes?

Despierta la duda sana, sin retar.

Úsala con curiosidad cuando repita un dato sorprendente o cuando la pantalla afirme algo muy segura.

3

Vamos a averiguarlo

Convierte la duda en aventura compartida. Aquí la IA entra como andamio.

Úsala cuando tú tampoco sepas: “no sé, busquemos juntos” enseña más que fingir que lo sabes todo.

4

Nos equivocamos, ¿y ahora qué?

Le quita el miedo al error.

Úsala cuando un intento falle o un dato resulte falso.

El ciclo

Cuando aparece una buena duda en casa, en vez de correr a buscar la respuesta, damos tres pasos.

**1**

Imaginamos

Antes de preguntarle a nadie, jugamos un minuto: ¿tú qué crees?, ¿por qué será? No es examen; es imaginar y razonar juntos en voz alta.

2

Investigamos con la IA

Ahora sí abrimos la herramienta, pero no para que resuelva el misterio. Le pedimos pistas, una comparación sencilla, un libro o preguntas que nos ayuden a pensar.

3

Lo comprobamos

Cerramos la pantalla y vamos al mundo real: un experimento, un libro de la casa o alguien que sepa del tema, como un abuelo o una vecina.

Las reglas de la casa

Para que la IA sea andamio y no distracción, en casa tenemos unos cuantos acuerdos. No están escritos en piedra, pero nos dan piso.

- ✓ **Le pedimos pistas, no respuestas:** preguntas, ideas de experimentos, libros o juegos para la mesa.
- ✓ **La usamos en voz alta y en lugares comunes,** no a solas en el cuarto. Si la IA dice algo, después lo platicamos.
- ✓ **El adulto escribe,** sobre todo con los más chicos.
- ✓ **Siempre comprobamos lo importante.**
- ✓ **Cuidamos la privacidad:** no escribimos nombres, la escuela ni cosas íntimas de la familia, ni subimos fotos donde salgan nuestras hijas e hijos.
- ✓ **Respetamos las edades.** En casa: de 6 a 8, ni IA ni pantallas para ellos; de 9 a 10, uso moderado y siempre con mamá o papá al volante; de 11 a 13, soltar poco a poco, siempre acompañados.

Muchas IAs: una capacidad **que empieza en ti**

Aquí está la idea central de esta guía: **la puerta de entrada eres tú**, no tus hijas e hijos. Antes de sentarte con ellos, explora qué herramientas hay y prueba cada una con tus propias dudas. Puedes pensarlas en tres tipos.

1 Para conversar

Asistentes de texto y voz, como ChatGPT, Claude o Gemini. Sirven para pelotear ideas, pedir que te expliquen un tema con palabras sencillas o jugar adivinanzas en voz alta.

Empieza por aquí: pídele que te explique algo de tu trabajo como si tuvieras 10 años y fíjate cómo responde.

2 Con tus propias fuentes

Cuadernos digitales, como NotebookLM, donde subes los apuntes, la guía de la escuela o un PDF, y la herramienta responde a partir de eso. Como se apoya en lo que tú le das, suele inventar menos, pero también hay que comprobar.

Empieza por aquí: sube un apunte de la escuela, sin nombres, y pídele tres preguntas para repasarlo en la mesa.

3 Para crear

Herramientas que convierten ideas en imágenes, cuentos ilustrados, canciones, audios o tarjetas de estudio. Bien usadas, le dan forma a lo que imaginaron juntos.

Empieza por aquí: pídele una tarjeta de estudio con tres palabras que tu hija o tu hijo esté aprendiendo, y revísala antes de imprimirla.

Muchas IAs: cómo pasa **a tus hijas e hijos**

Lo que aprendes tú es lo que después les pasas. Estas herramientas llegan a tus hijas e hijos poco a poco, a través de ti, sin soltar el volante antes de tiempo.

Tú, a solas

Cuando llegas cansado, usas el chat o tu cuaderno de fuentes para preparar el terreno: “Dame tres preguntas curiosas para platicar con mi hijo sobre los volcanes”. Ni siquiera ven la pantalla; reciben a una mamá o un papá con buenas preguntas.

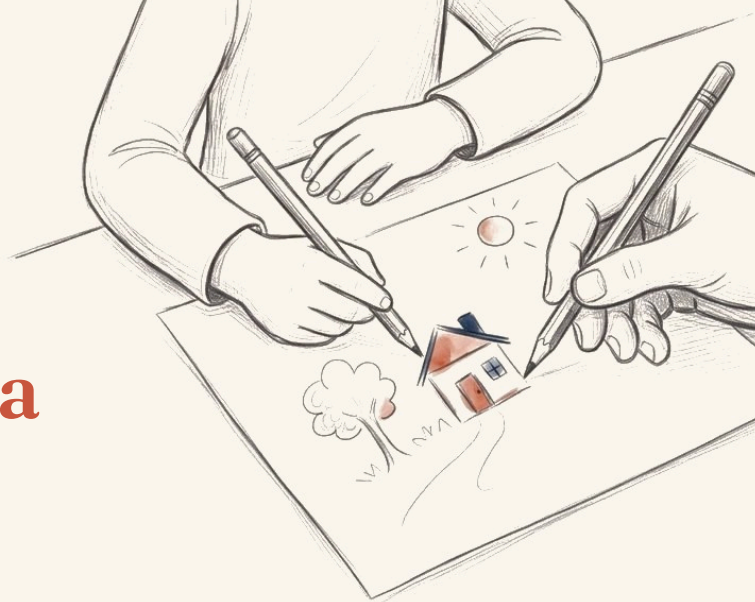
Juntos, de los 9 a los 10

Usan el modo de voz en la mesa como un invitado al que hay que poner a prueba, o convierten un dibujo hecho en papel en una historia para repasar. Tú manejas el aparato; las ideas son tuyas.

Con tu acompañamiento, de los 11 a los 13

Empiezan a subir sus apuntes para armar guías de estudio o a diseñar un juego, y tú te asomas a preguntar: “¿Y eso que te salió sí venía en tu cuaderno?”

De la teoría **a la mesa**



Primero te cuento algo que sí pasó en casa. Después vienen seis páginas con la misma estructura: el principio, una escena para imaginar y un prompt de andamio. Son propuestas, no anécdotas.

15 Cuando pregunta “¿por qué?”

16 Cuando hay que aprender de memoria

17 Cuando hay que leer

18 Cuando no entiende un concepto

19 Cuando quiere crear algo

20 Cuando la tarea llega con prisa

VENTANITA • ¿QUÉ ES UN PROMPT?

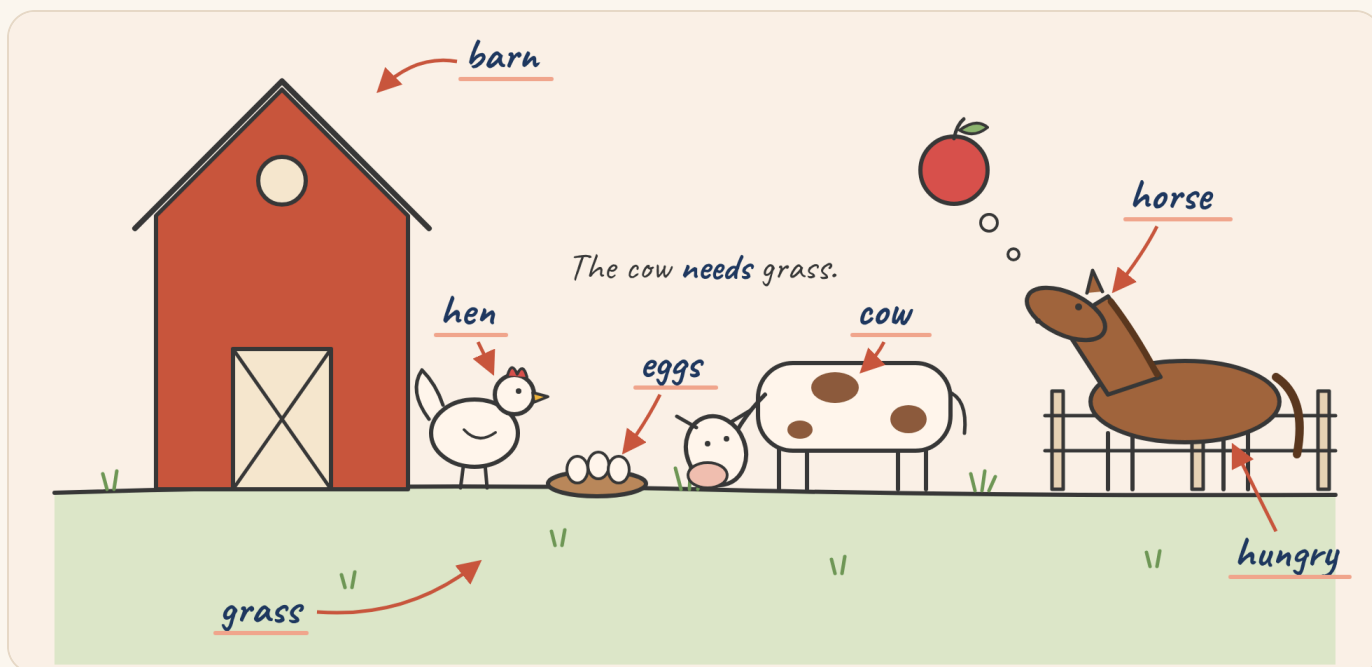
Es la instrucción que le escribes o le dices a la IA. Funciona como cuando le pides algo a una persona: mientras más claro digas qué quieres, para quién y qué no quieres, mejor te ayuda. Un prompt de andamio dice la edad, el tema y pide pistas o preguntas, nunca la respuesta lista.

ASÍ NOS PASÓ EN CASA

El examen de inglés*

Antes de un examen de vocabulario, mi hija tenía una lista de palabras en inglés que no se le quedaban: *farm, barn, hen, eggs, hungry...* Mi esposa ya le había hecho una tarjeta muy buena, con colores y la regla de *want* y *wants*. Pero las palabras seguían sueltas.

Primero, sin pantalla, tomamos una hoja y dibujamos juntos una granja. Cada palabra encontró su lugar: el granero rojo, la vaca en el pasto, la gallina con sus huevos, el caballo hambriento junto a la cerca. Luego armamos frases con sus palabras: *The cow needs grass, The horse wants an apple.*



Así quedó la lámina, ya con las palabras cambiadas.

Después vino la IA. Le pedí que convirtiera nuestro dibujo en una lámina limpia y en una historia corta con solo esas palabras, más una versión para completar. La IA no inventó el mundo: lo pasó en limpio.

Lo que aprendí: una lista se olvida; un mundo se recuerda. Y la IA sirvió mejor al final, cuando ya había algo nuestro que transformar.

* En verdad pasó; aquí solo cambié las palabras y el escenario.

Cuando pregunta “¿por qué?”

EL PRINCIPIO

Una buena pregunta no pide una clase de enciclopedia; pide curiosidad compartida y, si se puede, un experimento.

Imagina que están lavando los trastes y tu hijo pregunta: “¿Por qué el hielo flota si está duro como una piedra?”. Antes de explicar la densidad o buscar un video, le devuelves la pelota: “Cuéntame más, ¿tú qué crees que tiene el hielo por dentro?”.

Después de escuchar sus teorías, le piden juntos a la IA una pista y una prueba para hacer ahí mismo en la cocina.

PROMPT DE ANDAMIO

“Un niño de 9 años me preguntó por qué flota el hielo. No me des la explicación. Dame dos preguntas sencillas para que imagine y razone qué pasa cuando el agua se congela y un experimento de cinco minutos con cosas de la cocina para comprobarlo.”



Cuando hay que aprender **algo de memoria**

EL PRINCIPIO

Memorizar sin entender cansa rápido. Convertir los datos en adivinanzas, rimas o retos hace que la memoria trabaje jugando.

Imagina que tu hija tiene que aprenderse cinco ríos de México para el viernes y lleva media hora mirando el mapa con cara de aburrimiento. Los nombres solos no se quedan; con una historia, sí.

Le pides a la IA datos curiosos de cada río y de sus alrededores que pongan en contexto su nombre, y los comprueban juntos en el mapa. Después, los papeles se invierten: ella te pregunta a ti.

PROMPT DE ANDAMIO

“Mi hija de 9 años está estudiando estos cinco ríos de México: [lista del cuaderno]. No hagas un resumen. Para cada río, dame un dato curioso de su nombre o de sus alrededores que ayude a ponerlo en contexto y a recordarlo, y dime de dónde viene cada dato para comprobarlo juntos.”



Cuando hay **que leer**

EL PRINCIPIO

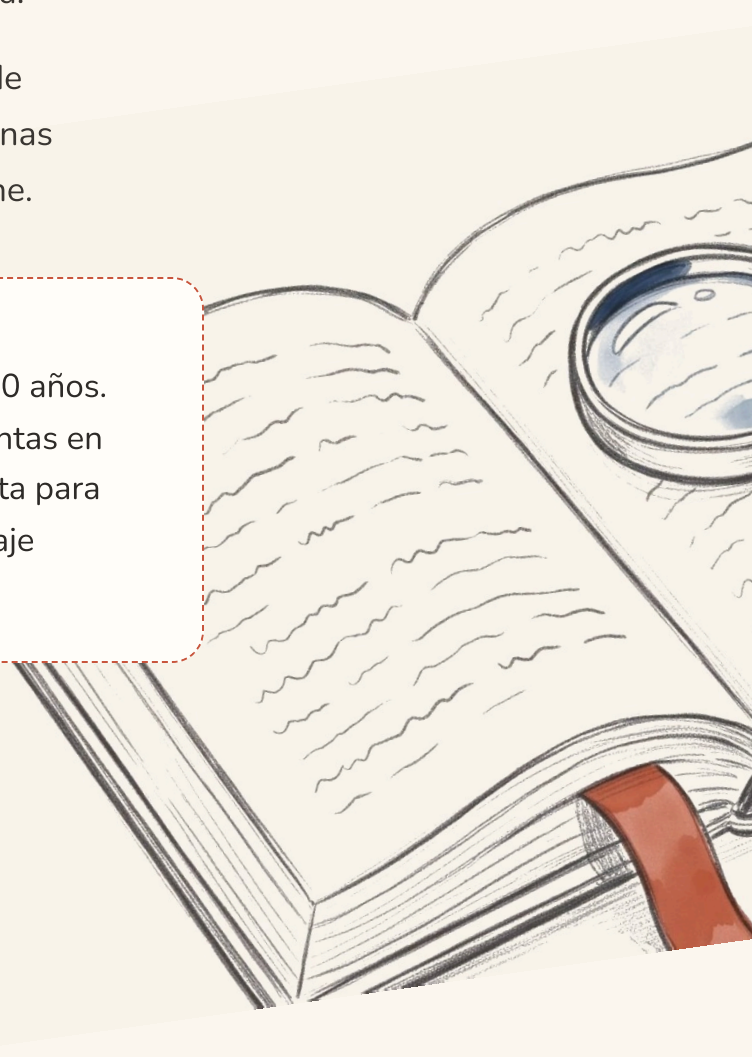
La IA no debe ahorrarnos el gusto de leer. Sirve para calentar motores antes o para platicar después.

Imagina que en la escuela dejaron leer un capítulo largo y a tu hijo le cuesta entrar en la historia. El atajo sería pedir el resumen, y eso mata la lectura.

El andamio es pedir un pequeño misterio antes de abrir el libro, como el avance de una película, y unas preguntas para platicar en la cena cuando termine.

PROMPT DE ANDAMIO

“Vamos a leer en casa [título] con un niño de 10 años. Sin contar el final ni resumir, danos tres preguntas en las que fijarnos mientras leemos y una pregunta para platicar en la cena sobre lo que hizo el personaje principal.”



Cuando no entiende **un concepto**

EL PRINCIPIO

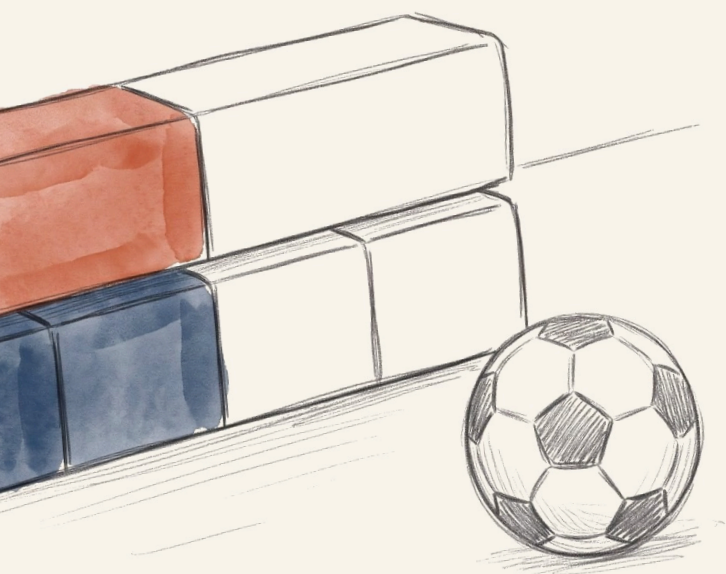
Si una definición de la escuela no entra, repetirla más fuerte no ayuda. Ayuda conectarla con algo que tu hija o tu hijo ya conoce y le gusta.

Imagina que tu hijo de quinto llega frustrado porque vieron fracciones equivalentes y sintió que le hablaron en otro idioma. Le preguntas qué le gusta hacer: fútbol, patineta, bloques.

Con la IA a tu lado buscas una comparación con ese mundo, eliges la que mejor suena y se la platicas con tus palabras, usando objetos de la mesa.

PROMPT DE ANDAMIO

“Necesito explicarle a un niño de 10 años qué son las fracciones equivalentes; la explicación del libro lo confundió. Le gustan el fútbol y armar figuras con bloques. Dame dos comparaciones con esos temas y tres preguntas, paso a paso, para ver si la idea quedó clara.”



Cuando quiere **crear algo**

EL PRINCIPIO

El lápiz, la imaginación y las decisiones importantes son de las niñas y los niños. La IA solo empuja cuando aparece la hoja en blanco.

Imagina que es domingo en la tarde y tus hijas e hijos quieren inventar un juego de mesa o escribir un cuento de detectives, pero a los diez minutos se atorán. Conviene que primero dibujen en papel y usen la herramienta después.

La regla: la IA no escribe el cuento ni diseña el juego. Les hace preguntas sobre su propio invento para que lo decidan.

PROMPT DE ANDAMIO

“Estamos inventando en familia un cuento sobre un perro detective que pierde el olfato. No escribas la historia. Haznos cuatro preguntas divertidas sobre los sospechosos y el lugar del misterio para que nosotros decidamos qué pasa y lo dibujemos.”



Cuando la tarea **llega con prisa**

EL PRINCIPIO

A las ocho de la noche, con sueño y prisa, la tentación del atajo es enorme. Ahí el andamio tiene que ser corto y concreto.

Imagina que es domingo en la noche y tu hijo se acuerda de que mañana debe llevar media cuartilla con su opinión sobre el cuidado del agua. Pedirle el texto a la pantalla toma diez segundos, y tu hijo aprende que cuando hay prisa otro piensa por él.

En cambio, en diez minutos, le pides a la IA tres preguntas para entrevistarle, anotas sus ideas y él escribe sus cinco renglones.

PROMPT DE ANDAMIO

“Mi hijo de 11 años tiene que escribir hoy un texto corto con tres ideas suyas sobre cómo cuidar el agua en casa. No redactes nada. Hazle tres preguntas muy concretas de la vida diaria para que él me dicte sus respuestas y arme su párrafo.”



Prompts de andamio



Aquí están los seis, listos para copiar y guardar en las notas del celular. Cambia la edad y el tema según el momento.

Para un “¿por qué?”

“[Mi hija / Mi hijo] de [edad] me preguntó [duda]. No des la respuesta. Dame dos preguntas para que imagine una explicación y un experimento casero de cinco minutos para comprobarla.”

Para memorizar

“Estos son los apuntes de [tema]. No hagas resumen. Invéntanos ocho pistas cortas tipo adivinanza para jugar por turnos en la mesa.”

Para antes de leer

“Vamos a leer [libro o tema]. Sin contar el final, danos tres preguntas curiosas en las que fijarnos mientras leemos.”

Para entender un concepto

“Dame dos comparaciones sencillas para explicar [concepto] a [mi hija / mi hijo] de [edad], a quien le gusta [pasatiempo], y dos preguntas para guiar su razonamiento.”

Para crear

“Queremos inventar [cuento o juego] sobre [idea]. No lo escribas tú. Haznos cuatro preguntas para que nosotros decidamos qué sigue.”

Para destrabar con prisa

“[Mi hija / Mi hijo] de [edad] tiene que escribir hoy sobre [tema]. No redactes nada. Dame tres preguntas cortas para hacerle una entrevista de cinco minutos y que arme su propia idea.”

Cuando la IA **se equivoca**

Tarde o temprano va a pasar: la IA les dará un dato falso, una fecha inventada o una pista sin sentido. Cuando pase, no cierres la pantalla con coraje. Acabas de encontrar uno de los mejores momentos para formar criterio en casa.

Ahí entran dos de nuestras frases:

¿Y tú cómo sabes?

Nos equivocamos, ¿y ahora qué?

Cuando tu hija o tu hijo te ve dudar de lo que dice la pantalla, aprende que ninguna máquina tiene la última palabra por hablar bonito. Tómense cinco minutos para jugar a detectives y comprueben el dato en alguno de estos lugares:



Un libro, un diccionario o un atlas de la casa.



La página de un museo, una universidad o una institución reconocida.



Un experimento o una persona de confianza que sepa del tema.

Tu primera semana

No cambies toda la rutina de golpe. Empieza esta semana con tres momentos cortos, en espacios que ya existen: la cena, el camino de regreso a casa o el sábado en la mañana.

Día 1

TÚ A SOLAS · 15 MIN

1. Elige algo que le guste a tu hija o tu hijo: dinosaurios, fútbol o una pregunta que haya hecho esta semana.
2. Copia el prompt “Para un ¿por qué?” de la página 21, ponle la edad y el tema, y córralo.
3. Lee la respuesta con lápiz: subraya la pregunta que más te guste y tacha lo que suene a respuesta lista.
4. Escribe esa pregunta en la hoja de abajo. Es la que vas a llevar a la mesa.

Día 2

EN LA MESA · 20 MIN · SIN PANTALLA

1. Lanza la pregunta que anotaste, como quien no quiere la cosa.
2. Escucha con “Cuéntame más” hasta que salgan al menos dos ideas tuyas.
3. Anótenlas tal cual, aunque suenen disparatadas.
4. Cierra con “Vamos a averiguarlo” y quedan para el fin de semana.

Día 3

EL FIN DE SEMANA · 20 MIN

1. Pidan a la IA pistas, un experimento o un libro sobre la pregunta. Tú escribes y lees en voz alta. Con niñas y niños de 6 a 8 años, hazlo tú antes, a solas, y lleva solo las pistas a la mesa.
2. Compruébenlo: hagan el experimento, busquen el libro o pregúntenle a alguien que sepa.
3. Comparen con lo que imaginaron el día 2. Si se equivocaron: “Nos equivocamos, ¿y ahora qué?”.
4. Llenen la hoja y péguenla en el refri.

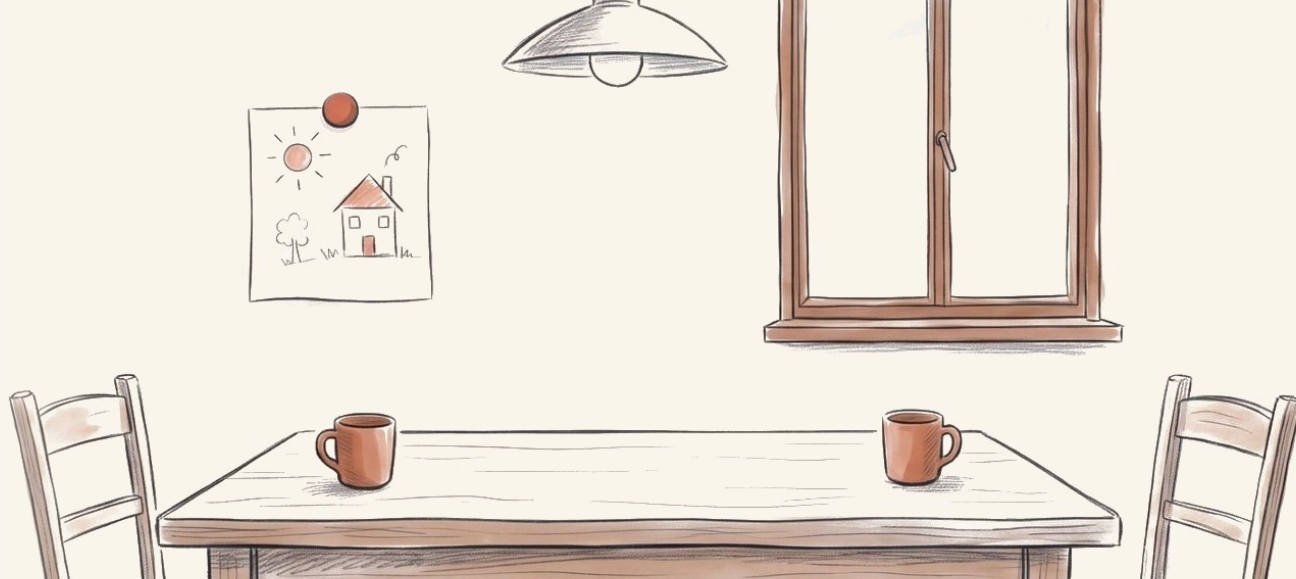
Nuestra primera aventura

La pregunta que salió en casa:

Lo que imaginamos antes de buscar:

La pista que nos dio la IA:

Cómo lo comprobamos:



Lo que sí y lo que no

Llegaste al final de la guía. Gracias por leerla. Lo bueno empieza en tu mesa. Me despido con honestidad.

Lo que no te prometo

Mejores calificaciones, resultados garantizados ni que esta guía proteja a tus hijas e hijos de la tecnología. Tampoco voy a meterte miedo ni a pelearme con el futuro.

Lo que sí te prometo

Una forma de empezar más y mejores conversaciones, de estar cerca en lo cotidiano y de aprender, tú también, a usar la IA con criterio. Lo demás se construye en tu casa, a tu ritmo.

Mi compromiso contigo

- Contarte solo lo que de verdad pasó en casa; lo demás te lo presento como propuesta.
- Decirte de dónde sale cada dato, y corregirlo si me equivoco.
- No mostrar nunca caras, nombres ni datos de niñas y niños, ni de los míos ni de los tuyos.
- No venderte soluciones rápidas: esto es un camino, no un truco.

Esta guía es el primer paso de un camino que voy a seguir construyendo; lo que venga después será para acompañarte con más herramientas, nunca para sustituir lo que pasa en tu mesa. Si quieres seguir con más ideas como estas, nos vemos en Instagram y Pinterest: [@atlasencasa](#).

FUENTES

Bastani, H., y colaboradores (2025). *Generative AI without guardrails can harm learning: Evidence from high school mathematics*. PNAS, 122(26). · Ipsos (2025). *Monitor de IA 2025*. · The CIU (2025), citado en Expansión, 21 de abril de 2025. · UNICEF (2026). *Disrupting Harm*, fase 2. Comunicado del 30 de junio de 2026. · UNESCO (2023). *Guía para el uso de la IA generativa en educación e investigación*.



© 2026 Atlas en Casa · @atlasencasa

Esta guía se comparte con licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0).

Puedes copiarla y compartirla citando a Atlas en Casa, sin fines comerciales.