



"2024 - 30 años de la consagración de la autonomía universitaria y
75 años de la gratuidad de la Universidad".

Universidad Nacional de Salta
Rectorado

SALTA, 27 NOV 2024

Expte. N° 186/2024-SAC-UNSa

VISTO estas actuaciones y la presentación efectuada por la Dra. María Rosa CHACHAGUA, Directora del Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED) dependiente de la SECRETARÍA ACADÉMICA de esta Universidad; y

CONSIDERANDO:

QUE por la misma solicita se autorice y se declare de Interés Académico la realización del "Taller para estudiantes: Crea con IA: trabajos y presentaciones innovadoras", organizado en el marco de las actividades de capacitación que impulsa el SIED.

QUE el taller persigue los siguientes objetivos:

- Introducir a los estudiantes a diversas herramientas de inteligencia artificial que pueden utilizar para mejorar su trabajo académico y presentaciones.
- Fomentar la creatividad de los estudiantes al integrar la IA en el proceso de creación, permitiéndoles explorar nuevas formas de presentar información.
- Incentivar a los estudiantes a evaluar y seleccionar la información generada por herramientas de IA, desarrollando habilidades de pensamiento crítico en su trabajo.
- Conocer las posibilidades y limitaciones de las herramientas IA para la creación de presentaciones digitales.

QUE esta actividad se llevó a cabo el 23 de setiembre del corriente año, en modalidad virtual (vía ZOOM).

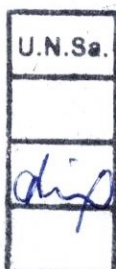
QUE la SECRETARÍA ACADÉMICA de esta Universidad aconseja que se lo tenga por autorizado y declarado de interés académico.

Por ello y atento a lo dispuesto en la Resolución Rectoral N° 1096-2016,

EL RECTOR DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SALTA
RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Tener por autorizado y declarado de Interés Académico el "Taller para estudiantes: Crea con IA: trabajos y presentaciones innovadoras", llevado a cabo el 23 de setiembre de 2024, en modalidad virtual (vía ZOOM), en el marco de las actividades de capacitación que impulsa el Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED) dependiente de la SECRETARÍA ACADÉMICA de esta Universidad, de acuerdo a la propuesta cuya copia obra como ANEXO de la presente resolución.

ARTÍCULO 2º.- Publíquese en el Boletín Oficial de la Universidad y notifíquese a los interesados. Cumplido, siga a la SECRETARÍA ACADÉMICA a sus efectos y archívese.



DR. MARCELO DANIEL GEA
SECRETARIO GENERAL
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SALTA

Ing. DANIEL HOYOS
RECTOR
Universidad Nacional de Salta

Mg. PAULA A. CRUZ
SECRETARIA ACADÉMICA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SALTA

RESOLUCION R-N° 2226-2024

Secretaría
Académica



SISTEMA INSTITUCIONAL
DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

Título del curso

"Taller para estudiantes: Crea con IA: trabajos y presentaciones innovadoras"

UNIDAD EJECUTORA

SECRETARÍA ACADÉMICA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SALTA
SIED

EQUIPO DE TRABAJO

Equipo del SIED:

- María Gabriela Barrios, DNI 42605843
- María Clara Díaz, DNI 30221689

OBJETIVOS

- Introducir a los estudiantes a diversas herramientas de inteligencia artificial que pueden utilizar para mejorar su trabajo académico y presentaciones.
- Fomentar la creatividad de los estudiantes al integrar la IA en el proceso de creación, permitiéndoles explorar nuevas formas de presentar información.
- Incentivar a los estudiantes a evaluar y seleccionar la información generada por herramientas de IA, desarrollando habilidades de pensamiento crítico en su trabajo.

- Conocer las posibilidades y limitaciones de las herramientas IA para la creación de presentaciones digitales.

DESTINATARIOS

Auxiliares de segunda categoría, estudiantes adscriptos y comunidad estudiantil general de la Universidad Nacional de Salta.

FUNDAMENTACIÓN

Estamos en un mundo atravesado por la transformación digital, en palabras de Magro et. al. (2014) "...un mundo digital, global e hiperconectado, caracterizado por el cambio social y tecnológico continuo y acelerado, la irrupción constante de nuevos actores, la movilidad y la conectividad ubicuas"(Magro et. al, 2014, p. 7).

Los cambios en los procesos de enseñanza-aprendizaje han generado importantes repercusiones, tanto para los docentes como para los estudiantes, especialmente en la gestión de competencias y en la búsqueda de las habilidades que preparan a los estudiantes para su integración al mundo laboral. Sin embargo, las tecnologías por sí solas no cambian los ambientes de aprendizaje, haciéndose imprescindibles intervenciones y estrategias, donde no sólo prioricen la adquisición de conocimientos basados en recursos digitales, sino que apoyen un proceso de apropiación de estos conocimientos por parte del estudiante a través de actividades de aprendizaje productivas, experienciales o comunicativas.

El avance de la tecnología y el uso generalizado de herramientas digitales han transformado la forma en que se accede a la información, se comunica y se aprende. En este contexto, es fundamental que las instituciones educativas, como las universidades, estén preparadas para integrar estas herramientas de manera efectiva en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En este proceso de transformación, las tecnologías digitales como la inteligencia artificial (IA) —sin estar del todo exenta de riesgos y controversias— pueden ofrecer oportunidades significativas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Las diferentes posibilidades que implica el uso de herramientas como ChatGPT, Copilot, Gemini, entre otras, han provocado tanto entusiasmo como preocupación en el ámbito educativo. Morduchowicz (2023) detalla que estos modelos han puesto en tela de juicio la vigencia de los métodos tradicionales de evaluación (por ejemplo, la elaboración de un ensayo), y fundamentalmente que, al proporcionar respuestas rápidas y bien formuladas, estos modelos de IA pueden estar menoscabando el desarrollo del pensamiento crítico y de

habilidades de comunicación esenciales, como la comprensión lectora y la capacidad de expresar ideas.

La Inteligencia Artificial Generativa es una rama innovadora de la IA, enfocada en crear contenido nuevo y original a partir de datos ya existentes. Estos modelos no solo simulan diálogos altamente realistas, sino que también son capaces de identificar y analizar conceptos en los textos, realizar traducciones precisas, adaptar estilos de comunicación e, inclusive, generar y relacionar ideas de manera efectiva. Esta diversidad de funciones resalta el amplio potencial de los modelos de lenguaje avanzado en el sector educativo.

En este sentido, creemos que las tecnologías adquieren valor educativo cuando se emplean para construir experiencias que generan aprendizajes significativos y transformadores. Pero este proceso no es automático, requiere de diseñar e investigar la implementación de estrategias de enseñanza en que se utilice IA.

CONTENIDOS

Tiempo	Contenidos
15 minutos	<p align="center">"Crea con IA: trabajos y presentaciones innovadoras" (IA para la producción de trabajos y presentaciones creativas)</p> <p><u>Actividad introductoria:</u> Se preguntará a los participantes qué inteligencias artificiales generativas utilizan o conocen para el ámbito educativo. Las respuestas se registrarán en una presentación a través de la plataforma Mentimeter.</p> <p>¿Qué herramientas TIC conocés y usas en tus tareas académicas o para realizar presentaciones digitales?</p> <p>¿Usas IA al momento de realizar tus actividades académicas (estudio)?</p> <p>¿Cuáles herramientas IA conoces y usas habitualmente?</p> <p>Se preguntará sobre si suelen crear con herramientas digitales producciones como infografías, mapas mentales y/o conceptuales, juegos o simulaciones. Esto para obtener información que colabore en el siguiente momento del taller.</p> <p><u>Presentación:</u> Usos de la IA en educación. Exposición temática mediada por TIC. Potencialidades de la integración de IA en la producción de trabajos creativos. Nuevos formatos de exposición y creación de contenidos. Objetivos del taller.</p>
50 minutos	<p>Se compartirá un texto breve sobre la contaminación del agua y se explicará la consigna.</p> <p><u>Consignas:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> En pequeños grupos (agrupados aleatoriamente) lean el texto "Océanos de plásticos". Dialoguen sobre la problemática que se aborda en el texto y cómo se vincula

con su campo disciplinar. Preguntas orientadoras ¿La problemática se estudia en tu carrera? ¿En relación con qué tema o asignatura? ¿Qué sería importante comunicar sobre el tema a tus compañeros de carrera? ¿Cómo lo harías si tuvieras que hacerlo con una presentación digital?

3. Registren las ideas surgidas de la conversación con sus compañeros.

Presentación: Demostración de algunas ideas de presentaciones creativas. Mostrar ejemplos de los tipos de presentaciones que se espera que elaboren después. Indicaciones a tener en cuenta al momento de elaborar una presentación (expresar ideas claras sobre el tema, uso de oraciones cortas que expresan una idea, utilizar conceptos claves, título claro y llamativo, evitar la copia textual de contenidos). Contenido de tipo expositivo y argumentativo, así se dan pistas sobre la próxima tarea.

1. Elijan y elaboren un tipo de presentación con una de las plataformas recomendadas. Para la producción, tener en cuenta:

- Escoge un formato para tu presentación entre las siguientes opciones: infografía, mapa mental, imagen interactiva, videojuego, simulador o animación. Utiliza las plataformas recomendadas para la creación del formato seleccionado.
- Incorpora funciones de inteligencia artificial junto con otras herramientas de creación de contenido para desarrollar el trabajo.
- Una vez que hayas finalizado tu presentación, súbela a una pizarra colaborativa. Escribe un breve comentario sobre tu experiencia al realizar esta actividad.

En la presentación se dispondrán diferentes opciones de combinación de herramientas, según el tipo de presentación. Los estudiantes solo deben escoger 1 combinación.

Plataformas para la elaboración: Esta info, además de comentarla en el taller, se puede editar en Genially, para luego compartirlo en el chat, así los estudiantes lo tienen a mano para el desarrollo de la actividad. También se pueden incorporar enlaces a publicaciones en la web en las que se destaquen rasgos de estos tipos de producciones y enlaces a tutoriales, a modo de consulta durante la actividad.

Infografías

Genially: Es una herramienta en línea para crear todo tipo de contenidos visuales e interactivos. Permite el trabajo individual o colaborativo. En la versión libre, las producciones elaboradas son de visibilidad pública. (No se recomienda para la elaboración desde teléfonos móviles).

Visme: Es una herramienta de trabajo en línea para la creación de presentaciones, documentos, vistas de datos, videos y otros contenidos (es similar a Canva). Si bien no es una plataforma de código abierto, cuenta con una versión gratuita.

Piktochart: Es una herramienta de diseño gráfico basada en la web y un creador de infografías. Esta plataforma es específica para la elaboración de infografías.

Chatbots: Las IA de chatbots (ChatGPT, CopilotAI, etc.) pueden emplearse en el proceso de adecuación y ampliación de la información. También para procesos de síntesis.

	<p><i>Grammarly/Quillbot</i>: Son herramientas de IA que funcionan como extensiones de Google para la corrección de estilos de escritura y gramática.</p> <p>Mapas mentales o imágenes interactivas</p> <p><i>MindMeister</i>: Es una aplicación de mapas mentales en línea que permite a sus usuarios visualizar, compartir y presentar sus pensamientos a través de la nube.</p> <p><i>Genially</i>: Esta aplicación incluye plantillas y una sección de contenido especializado para la creación de mapas mentales e infografías.</p> <p>Juego de video</p> <p><i>ScratchJr/u otros</i>: Es un motor de videojuegos o entorno de programación.</p> <p><i>Gdevelop</i>: Es un motor de videojuego de código abierto y multiplataforma.</p> <p><i>Chatbots</i>: El uso de IA generativa puede asistir a los estudiantes en la utilización de herramientas para la creación de juegos, proporcionando tutoriales o recomendaciones. Estas aplicaciones también tienen la capacidad de generar códigos de programación para diversas funciones, basándose en la plataforma seleccionada. Dichos códigos pueden insertarse directamente en otras aplicaciones para obtener los resultados deseados. Además, pueden sugerir ideas o dinámicas de juego posibles.</p> <p>Simuladores</p> <p><i>Genially</i>: Esta aplicación incluye plantillas y una sección de contenido especializado para la creación de simuladores.</p> <p><i>OpenSimulator</i>: Es un servidor de aplicaciones 3D multiplataforma y multiusuario de código abierto.</p> <p>Animaciones (producción audiovisual)</p> <p><i>Animaker</i>: herramienta online de creación de videos animados. Cuenta con una función de IA que genera de forma automática videos animados a partir de la solicitud del usuario y su descripción del video (prompts).</p> <p><i>ChatGPT/otros chatbots</i>: uso en el proceso de adecuación de la información propuesta a un formato de guion. También para solicitar sugerencias respecto a los elementos que pueden construirse o integrar el video.</p>
<p>20 minutos</p>	<p><u>Actividades de cierre</u>: Se compartirán algunos trabajos que estén cargados en el padlet. Se invitará a los estudiantes a compartir alguna experiencia o comentar su trabajo (¿Qué tuvieron en cuenta para el diseño de su trabajo? ¿Qué dificultades tuvieron y cómo las resolvieron?). Se compartirán otros ejemplos de producciones en caso de que se considere necesario o se solicite.</p> <p><u>Cierre</u>: revisión de la experiencia. Lectura de los aportes en el Padlet y retroalimentación colectiva.</p>
	<p><u>Recursos para participar</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Computadora. ● Internet. <p><u>Materiales de taller</u>:</p>

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Creación de una pizarra de padlet.• Creación de un cuestionario en Mentimeter.• Material bibliográfico: Ingrassia, Víctor (2021). "Océanos de plástico" en el Atlas de la desigualdad. Le monde diplomatique. Capital intelectual (p.120).• Ejemplos de proyectos. Sobre la misma temática deberán elaborarse presentaciones con las diferentes opciones de formato. Podrán ser visualizadas al inicio del taller. |
|---|

MODALIDAD DE CURSADO

Esta propuesta formativa se desarrollará a través de encuentros síncronos a través de videoconferencias por Zoom. El ciclo de capacitación adopta la modalidad de taller con actividades orientadas hacia el uso de diferentes herramientas digitales.

