



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Bogotá

IA PARA INVESTIGAR Y APRENDER

Departamento de Formación

Nivel de formación: Pregrado

Información general de la asignatura

Descripción

El año 2023 fue un hito para la Inteligencia Artificial Generativa (IAG), la irrupción de Chatgpt que a partir de prompts ha masificado su uso en toda la sociedad y en los distintos campos del conocimiento, donde el educativo no es la excepción. De acuerdo con Fajardo-Aguilar & Ayala-Gavilanes (2023) actualmente se están realizando una cantidad considerable de investigaciones sobre las aplicaciones de la IA en el ámbito educativo. Así también, la UNESCO (2019) se pronunció sobre la importancia de aprovechar el uso de las tecnologías IA, para avanzar hacia el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, orientado a garantizar la educación inclusiva, equitativa y de calidad, así como la promoción de actividades durante toda la vida para todos. Con lo anterior, la asignatura se centra en reducir la brecha digital a partir de acercar a los estudiantes al uso de IAG para prácticas educativas e investigativas en el campo de la pedagogía y las ciencias sociales y humanas.

Condiciones

Créditos y dedicación horaria

Número de créditos: 3

Número de horas de estudio por semana: 4

Sílabo de la asignatura

Objetivo de formación de la asignatura

- Presentar oportunidades y desafíos formativos de incluir IAG en las prácticas educativas e investigativas.
- Poner en discusión las consideraciones éticas y epistemológicas del uso de IAG para el aprendizaje y la investigación.
- Dar a conocer buenas prácticas en el uso de IAG para el aprendizaje y la investigación en los contextos locales e internacionales.

Resultado de aprendizaje esperado (RAE)

- Reconocer el impacto de las IAG en la generación de nuevo conocimiento en el ámbito educativo y de investigación social.
- Identificar oportunidades y desafíos formativos de incluir las IAG en las prácticas educativas e investigativas.
- Identificar buenas prácticas en el uso de IAG para el aprendizaje y la investigación.

Contenidos temáticos

Módulo 1 - IAG. Definición y campo de acción. Historia. Fundamentos y funciones de la IAG. Modulo 2 -IAG para el aprendizaje. Oportunidades, desafíos y limitaciones. Herramientas y aplicativos. Módulo 3 - IAG para la investigación. Oportunidades y desafíos y limitaciones. Herramientas y aplicativos. Módulo 4 - Aspectos éticos en el uso de IAG Módulo 5 - Aplicaciones y perspectivas de la IAG

Estrategias pedagógicas

El curso se desarrollará mediante la metodología de seminario-taller, el cual consta de una primera parte teórica basada en lecturas y diferentes textos multimediales y una segunda parte, donde se trabajarán casos de análisis, recursos creados por los estudiantes y talleres prácticos los cuales serán desarrollados en clase. El estudiante se enfocará en: a) Preparación de las lecturas y/o documentos multimediales (disponibles en la plataforma virtual de la universidad). b) Socialización de la lectura y demás contenidos realizada en torno a las categorías y los problemas planteados aportando discusiones teóricas y metodológicas en torno a las problemáticas analizadas. c) Talleres: análisis de

casos, preparación de recursos para trabajo autónomo y actividades prácticas para el análisis de la temática.

Evaluación

La evaluación se llevará a cabo en tres cortes: - Primer corte (30%), segundo corte (30%) y tercer corte (40%)- El primer corte y segundo corte se evaluará de la siguiente manera: evaluación trabajos en clase, talleres, exposiciones, lecturas realizadas- El tercer corte se evaluará de la siguiente manera: trabajo final y presentación (sustentación del trabajo final).

Recursos bibliográficos

Arévalo, J. A. (2023, October 21). Manual de ChatGPT: aplicaciones en investigación y educación universitaria. Universo Abierto. <https://universoabierto.org/2023/10/21/manual-de-chatgpt-aplicaciones-en-investigacion-y-educacion-universitaria/>Fajardo-Aguilar, G., Ayala-Gavilanes, D. (2023). Inteligencia Artificial y la Educación Universitaria: una revisión sistemática. Magazine de las Ciencias, 8, 1, <https://doi.org/10.33262/rmc.v8i1.2935>Forero de Moreno, I., (2009). La sociedad del conocimiento. Revista Científica General José María Córdova, 5(7), 40-44.Gandara, M. (2012). Las tecnologías de la información y la comunicación: Una introducción para educadores. Editores Océano.Gisbert, M., y Esteve, F. (2011). Digital Leaners: la competencia digital de los estudiantes universitarios. La cuestión universitaria, 7, 48-59. <https://bit.ly/3rej6Sy>Jones, A. (2010). Affective issues in learning technologies: Emotional responses to technology and technology's role in supporting socio-emotional skills. Journal of Interactive Media in Education, (2), 9. <https://doi.org/10.5334/2010-9> Luke, A., & Luke, C. (2018) Adolescence Lost / Childhood Regained. On Early Intervention and the Emergence of the Subject. En: Critical Literacy, Schooling and Social Justice. Routledge.Moeller, S., Joseph, A., Lau, J. and Carbo, T. (2011). Towards Media and Information Literacy Indicators: Background Document of the Expert Meeting, 4-6 November 2010, Bangkok. UNESCO. Ochoa, J., & Yunkor, Y. (2021). El estudio descriptivo en la investigación científica. Acta Jurídica Peruana, 2(2). <http://201.234.119.250/index.php/AJP/article/view/224>Otzen, T. & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. International Journal of Morphology, 35(1), 227-232. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>Plump, T. (2010). Educational design research: An introduction. En J. van den Akker, A. Kelly, N. Nieveen y T. Plump. (eds.). An Introduction to Educational Design Research (pp. 11-52). Enschede. Rogow, F. (Abril 2013). Digital and Media Literacy - Practical Pedagogy Behind Successful Tech Integration. Webinar Erickson Tec Center Technology in Early Childhood.<http://mfile.akamai.com/23543/wmv/citrixvar.download.akamai.com/23543/www/600/751/3969022995918600751/1-3969022995918600751-13e198416ec.aspx?> Rueda, R. (2007). Ciberciudadanía: teorías y prácticas en tensión. Ciberamérica en red. Escotomas y fosfenos 2,0.1. Editorial Universidad Oberta de Cataluña-UOC.Shavelson, R. J., Phillips, D. C., Towne, L., & Feuer, M. J. (2003). On the Science of Education Design Studies. Educational Researcher, 32(1), 25-28. <https://doi.org/10.3102/0013189X032001025>Siemens, G. (2004) Conectivismo: Una teoría de Aprendizaje para la era digital. Traducido por Diego E. Leal.

<http://www.fce.ues.edu.sv/uploads/pdf/siemens-2004-conectivismo.pdf>Thille, C. (2023). Education Technology as a Transformational Innovation. [Www2.ed.gov](https://www2.ed.gov/PDFDocs/college-completion/11-education-technology-as-a-transformational-innovation.pdf). <https://www2.ed.gov/PDFDocs/college-completion/11-education-technology-as-a-transformational-innovation.pdf> UNESCO (2023). Governments must quickly regulate Generative AI in schools. (2023, September 8). <https://www.unesco.org/en/articles/unesco-governments-must-quickly-regulate-generative-ai-schools?hub=701>

Equipo de expertos que acompañan el proceso

Nadja Idali Socha Rodríguez - nadja.socha@javeriana.edu.co. Departamento de Departamento de Formación, Pontificia Universidad Javeriana.