

### **Título del proyecto**

Inteligencia Artificial Generativa: Mapeo de evidencias sobre prácticas educativas en el Profesorado de Informática UNIPE

### **Nombre del director**

Fernando Bordignon

### **Equipo Grupo Responsable**

Lucila Dughera, Virginia Brassesco, Maximiliano Ursi, Tomás Freilij

### **Resumen del proyecto**

En los últimos tres años la inteligencia artificial generativa (IAG) se ha presentado como una tecnología distinta que integra capacidades para procesar y comprender textos e imágenes como así también para producir contenidos sintéticos (textos, imágenes, sonidos, entre otros). Por otro lado, las aplicaciones que se construyen con técnicas de la IAG ofrecen una interfaz amigable y aglutinan múltiples funcionalidades que llaman a su prueba y uso.

En particular, en la educación superior, existen evidencias acerca de que ha comenzado un proceso de transformación de las prácticas educativas en base al uso de artefactos de la IAG por parte de sus integrantes. Sin embargo, aún falta conocimiento sistemático sobre cómo estas herramientas están siendo utilizadas por los actores educativos y sobre su impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje, especialmente en áreas como la informática. Esta limitación dificulta el diseño de estrategias educativas basadas en evidencia empírica que aprovechen el potencial de la IAG y, a su vez, orienten su uso crítico, ético y formativo.

El proyecto de investigación tiene por objetivo general la producción de conocimiento sobre las prácticas educativas de los estudiantes de educación superior derivadas del uso de aplicaciones basadas en IAG, con la finalidad de acercar recomendaciones y orientaciones al Profesorado de Informática. Para lograrlo en un primer momento se propone la sistematización y caracterización de

las prácticas educativas derivadas del uso de aplicaciones basadas en IAG, haciendo énfasis en carreras vinculadas a la computación. Luego se propone identificar y analizar cómo se incorporan las herramientas de la inteligencia artificial generativa a las prácticas de enseñanza y a los aprendizajes de los estudiantes del Profesorado en Informática y por último, comparar los resultados del análisis bibliográfico con la información relevada en la UNIPE con la finalidad de producir una serie de recomendaciones a la carrera en estudio.

La metodología propuesta es de enfoque cualitativo, con dos fases principales: una exhaustiva revisión bibliográfica sistemática y la realización de entrevistas en profundidad a profesores y estudiantes de la UNIPE. Los productos de la investigación incluirán un documento sobre prácticas educativas, un corpus documental de entrevistas, un informe final con resultados y recomendaciones, y actividades de difusión.

**Palabras clave:** Inteligencia artificial generativa, enseñanza y aprendizaje, estudiantes de educación superior, profesorado de informática UNIPE