EthAIca. 2024; 3:145
doi: 10.56294/ai2024145

ORIGINAL

Maryland Educational Unit Intervention Plan: Artificial Intelligence, ChatGPT, and Virtual Reality in Education

Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland: Inteligencia Artificial, ChatGPT y Realidad Virtual en Educación

Karina Alejandra Rissone[1], Mariana Arruabarrena Vittar[1]

[1]Universidad Siglo 21, Licenciatura en Educación. Argentina.

Citar como: Rissone KA, Arruabarrena Vittar M. Maryland Educational Unit Intervention Plan: Artificial Intelligence, ChatGPT, and Virtual Reality in Education. EthAIca. 2024; 3:145. https://doi.org/10.56294/ai2024145

Enviado: 28-11-2024 **Revisado:** 12-12-2024 **Aceptado:** 17-12-2024 **Publicado:** 01-01-2025

Editor: PhD. Rubén González Vallejo

ABSTRACT

This intervention plan will be implemented at the Maryland Educational Unit in Córdoba. Due to technological advances, teachers and students need to incorporate ICT into classroom learning, developing new skills that will help them stay at the forefront of their field. That is why we are proposing to develop a training project on educational innovation, providing tools and strategies such as artificial intelligence, aimed at primary school teachers, for the inclusion of new technologies in classroom practices during the 2024 school year. Six meetings will be held. In the first stage, an informative meeting will be held with the management team and then with the teachers. The first meeting will present the topic of artificial intelligence and its applications in education. The second meeting will introduce Chat GPT, and the third meeting will present virtual reality. The fourth meeting will present different platforms for exploring educational virtual reality content. This will be followed by a practical class. The last meeting will present additional resources and online communities for further exploration of these technologies. The meetings will be led by the external educational advisor. The institution's resources will be used. It is hoped that, with these tools, teachers will acquire critical thinking, reflection, comparison and analysis skills for use in the school environment. These tools develop creativity and innovation, exploring multiple possibilities. The purchase of virtual reality glasses is recommended.

Keywords: Artificial Intelligence; Chat GPT; Virtual Reality.

RESUMEN

El presente plan de intervención se desarrollará en la Unidad Educativa Maryland de Córdoba, debido a los avances tecnológicos, los docentes y alumnos necesitan incorporar las TIC al aprendizaje en el aula, desarrollando nuevas habilidades que los ayuden a mantenerse a la vanguardia en el medio en el que se encuentran, por eso que se presenta la propuesta de desarrollar un proyecto de capacitación sobre la innovación educativa, brindando herramientas y estrategias como la inteligencia artificial, destinada a docentes de nivel primario, para la inclusión de las nuevas tecnologías en las prácticas áulicas durante el ciclo lectivo 2024. Se desarrollarán 6 encuentros, en una primera etapa se realizará la reunión informativa con el personal directivo y luego docentes. En el primer encuentro se presentará el tema, inteligencia artificial, sus aplicaciones en educación. En el segundo encuentro se introducirá en Chat GPT, durante el tercer encuentro se presentará la realidad virtual. En el cuarto encuentro se presentarán diferentes plataformas para explorar el contenido de realidad virtual educativo. Luego se realizará una clase práctica. En el último se presentarán recursos adicionales y comunidades en línea para seguir explorando estas tecnologías. Los encuentros serán dirigidos por la asesora pedagógica externa. Se utilizarán los recursos de la institución, Se espera que, con estas herramientas, los docentes adquieran la habilidad de pensamiento crítico, reflexión, comparación y análisis para utilizarse en el entorno escolar. Con estas herramientas se desarrolla la creatividad y la

© 2024; Los autores. Este es un artículo en acceso abierto, distribuido bajo los términos de una licencia Creative Commons (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0) que permite el uso, distribución y reproducción en cualquier medio siempre que la obra original sea correctamente citada

innovación, explorando múltiples posibilidades. Se sugiere la adquisición de lentes de realidad virtual.

Palabras clave: Inteligencia Artificial; Chat GPT; Realidad Virtual.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la tecnología avanza a grandes pasos, y la educación no debe quedar afuera. Es por eso que en este trabajo se va a trabajar sobre la innovación educativa, la utilización de la inteligencia artificial en la escuela. En este trabajo se abordará en específico sobre el chat gpt y la realidad virtual utilizada en educación.[1]

Es por ello que se visualiza en la Unidad Educativa Maryland, de la provincia de Córdoba, la necesidad de la actualización y capacitación de las nuevas tecnologías, específicamente en el nivel primario

Por esta razón, se propone el siguiente objetivo general: Desarrollar un proyecto de capacitación sobre la innovación educativa, brindando herramientas y estrategias como la inteligencia artificial, destinada a docentes de nivel primario de la Unidad Educativa Maryland de Córdoba, para la inclusión de las nuevas tecnologías en las prácticas áulicas durante el ciclo lectivo 2024.

Con este plan de acción, se espera que los docentes adquieran las herramientas para mejorar la calidad educativa, se le facilite la representación de conceptos abstractos, mejorando la comprensión. También para que puedan practicar habilidades en un entorno seguro y cuidado.[2,3]

Es por ello que la estructura de este trabajo final de grado se desarrolla en:

Capítulo I:

- Presentación de la línea temática: en este trabajo se abordarán "Modelos de aprendizajes innovadores", que son estrategias que hacen que mejoren las estrategias de enseñanza y aprendizaje y facilitan la comunicación en las aulas, hacen que las explicaciones sean más atractivas, ayudan a comprender claramente el contenido, facilitan la adquisición de conocimientos y refuerzan el aprendizaje.
- Síntesis de la institución. La Unidad Educativa del Departamento de Colón, Provincia de Córdoba que pertenece al sector privado, cuenta con nivel secundario, nivel primario y nivel inicial, con dos secciones por cada curso. La visión de la escuela es ayudar a los alumnos a potenciarse.
- Identificación de la necesidad: con los avances tecnológicos en la presente era digital, se invita a repensar los modelos de enseñanza. Para ello los docentes deberán incorporar las tics en los aprendizajes áulicos para desarrollar nuevas habilidades, que permita estar a la vanguardia competitiva del mundo actual.

Capítulo II:

- El objetivo general: desarrollar un proyecto de capacitación sobre la innovación educativa, brindando herramientas y estrategias como la inteligencia artificial, destinada a docentes de nivel primario de la Unidad Educativa Maryland de Córdoba, para la inclusión de las nuevas tecnologías en las prácticas áulicas durante el ciclo lectivo 2024. Justificación: La inteligencia artificial (IA) está revolucionando la educación con herramientas que personalizan el aprendizaje, proporcionan retroalimentación instantánea y liberan el valioso tiempo de los profesores para centrarse juntos en la interacción de sus alumnos. Al adaptarse al ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante, la IA ayuda a identificar y mejorar la comprensión del material, garantizando que logre el máximo potencial.
- Marco teórico: este marco teórico se va a desarrollar sobre los temas relacionados con: alfabetización digital. Inteligencia artificial en educación, Chat Gpt, Realidad virtual, etc.

Capítulo III:

- El plan de intervención se va a desarrollar en 3 etapas, en un primer momento se hará un encuentro con el personal directivo y luego con los docentes. En la segunda etapa serán 6 encuentros donde se brindarán las herramientas a los docentes. Y en la última etapa se hará una evaluación en conjunto con el personal directivo y docente. Se utilizarán los recursos de la institución, ya que cuenta con una sala de informática.
- Resultados esperados: se espera que este plan de intervención logre innovar las actividades pedagógicas de los docentes y que los alumnos participen con entusiasmo en las actividades escolares. Se capacitará a los docentes brindándoles las herramientas como, el chat gpt como generador de contenido, asistente de tareas, y asistente personalizado; y de la realidad virtual, su inmersión en los entornos que permita a los alumnos sumergirse en experiencias de aprendizaje interactivas, su utilización, para que puedan trabajar con los estudiantes en el aula, y mejorar así las trayectorias educativas.
- Conclusión: se afirma que, con la adquisición de las herramientas de la Inteligencia Artificial en

el aula, los alumnos potenciarán sus competencias, al incluir las herramientas, mejorando la calidad educativa.

- Referencia: se va a desarrollar sobre la bibliografía que fundamenta el plan de acción.

Capítulo I

Presentación de la Línea Temática

En el presente trabajo de plan de intervención se abordará como línea temática a los "Modelos de aprendizajes innovadores"[1] en la Unidad Educativa Maryland, para articular con la realidad que presente. Es necesario abordar las tendencias emergentes en las actividades educativas que involucran a los estudiantes, es crucial para el desarrollo y la innovación continuos.

Innovar en educación implica un conjunto de cambios de manera sistemática y coherente, para lograr una transformación, adoptando métodos novedosos de aprendizaje.

Según Carbonell[2] define: la innovación es una serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización, que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas. Y a su vez, de introducir, en una línea renovadora, nuevos proyectos y programas, materiales curriculares, estrategias de enseñanza y aprendizaje, modelos didácticos y otra forma de organizar y gestionar el currículum, el centro y la dinámica del aula.

En palabras de Fernández Navas[3]: la innovación educativa es un conjunto de cambios introducidos de forma sistemática en una práctica educativa y coherentes con los conocimientos de las diferentes áreas del saber en el campo educativo, así como con las finalidades que se expresan y se comparten por los integrantes de la comunidad como concepto de mejora.

Para Levy[4] el ciberespacio o la red es "el nuevo medio de comunicación que emerge de los ordenadores" en este sentido la innovación en recursos tecnológicos cobra un papel protagónico en la enseñanza del siglo 21.

Según Sánchez[5] los recursos educativos digitales son herramientas tecnológicas que facilitan la comunicación, hacen más atractivas las explicaciones, ayudan en la comprensión de los contenidos, hacen más sencillo la adquisición del conocimiento y refuerzan el aprendizaje con ejemplos más prácticos.

Síntesis de la Institución

Datos generales

Teléfono: (38543) 432239/ 433629/ 435656

Página web: www.maryland.edu.ar

Mail de referencia: administración@maryland.edu.ar

La Unidad Educativa Maryland es una institución ubicada en la localidad Villa Allende que pertenece al sector privado laico, se encuentra situada en la provincia de Córdoba, en el departamento Colón, con domicilio en Güemes 702, su orientación es de comunicación y lengua extranjera.

La Institución cuenta con una jornada simple, la cual se cursan en el turno mañana con una opción de doble escolaridad, la cual no es obligatoria, en lengua inglesa (F.O.L.I).[6]

Historia

La unidad educativa Maryland comenzó a funcionar a partir del año 1994, cuando un grupo societario presentó proyectos a la sociedad de Villa Allende. Ya que querían formar un centro educativo donde se practiquen y compartan valores y saberes y en el que además se ofreciera la oportunidad de acceder a una modalidad bilingüe con el idioma inglés, no obligatorio. Por tal motivo crearon un contra turno que llamaron F.O.L.I. (Formación Opcional de Lengua Inglesa) con el objetivo de realizar intercambios para los alumnos en un futuro.

En 1994 la institución inauguró las salas de cuatro y cinco años y en el nivel primario, con primero, segundo y tercer grado.

En 1995 tras conseguir un lugar físico: se construyeron dos salas para el nivel inicial y dos aulas para el nivel primario.

En 1999 comenzó a funcionar el nivel medio, solo con ciclo básico, fuera de la institución, ya que alquilaba un espacio físico porque no contaba con una infraestructura más amplia.

En la actualidad la institución escolar cuenta con nivel secundario, nivel primario y nivel inicial, con dos secciones por cada curso, con una matrícula de aproximadamente 620 alumnos.[6]

Misión

La misión es formar una institución educativa donde se practiquen comportamientos y valores, como la solidaridad, la tolerancia y la participación para que se acceda a una modalidad bilingüe del idioma inglés, no obligatoria.[6]

Visión

La visión está relacionada con tratar a los alumnos como sujetos de derechos, donde la escuela está encargada de desarrollar la empatía y autoestima a cada uno de sus miembros para hacer que ellos sean personas críticas en la realidad en la que se desenvuelven, es decir, que la escuela considera a cada niño y adolescente como un ser único con una historia propia y un proyecto de vida. La escuela está para ayudarlos a potenciarse.[6]

Valores de la Escuela

La institución busca ponderar la calidad humana de interrogar la realidad, al mundo y la convierte en una competencia intelectual y desarrolla los valores del respeto, la conciencia crítica, la tolerancia y la autenticidad.[6]

Identificación de la Necesidad

En un mundo tecnológicamente globalizado donde la forma del hacer cambia vertiginosamente a pasos agigantados, la era de la digitalización nos invita a repensar los modelos de enseñanza. En este contexto, los educadores y los educandos deberán incorporar las tics en los aprendizajes áulicos para desarrollar nuevas habilidades, que permita estar a la vanguardia competitiva del mundo actual. En este sentido, las instituciones deben estar alineadas a las exigencias que nos convoca la digitalización, para incorporar las nuevas tecnologías en el marco del contexto actual.[7,8]

La Unidad Educativa Maryland cuenta con 35 notebooks para el trabajo áulico en el nivel medio. La utilidad de dichos dispositivos y la posibilidad de acceder a la interfaz en cualquier momento dentro del aula es un eslabón importante de la institución. El objetivo, desde el departamento de informática; es que "a través de la utilización de la computadora" se pueda desarrollar el pensamiento crítico frente a ciertas situaciones como "buscar información, seleccionarla, analizarla y evaluarla" que les permita a los estudiantes la toma de decisiones de manera óptima.[9,10]

La inclusión de nuevas tecnologías en el ámbito educativo brinda grandes oportunidades para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y también para mejorar las habilidades de los docentes. Desde el uso de computadoras hasta herramientas más avanzadas como los Chat GPT, la realidad aumentada. Estas tecnologías pueden ser utilizadas de manera efectiva para facilitar la enseñanza y el aprendizaje, desde el uso de computadoras hasta herramientas más avanzadas, involucrando la inteligencia artificial.[11,12]

Los educadores que están dispuestos a adaptarse y utilizar estas herramientas pueden mejorar significativamente su habilidad para involucrar a los estudiantes, personalizar la enseñanza en función de sus necesidades individuales, fomentar la creatividad y el pensamiento crítico. Asimismo, estas tecnologías pueden brindar a los educadores la posibilidad de acceder a una gran variedad de recursos educativos y mantenerse al día sobre los últimos avances en sus respectivos campos.[13,14]

No obstante, resulta crucial que los docentes no solo dominen el empleo de estas herramientas, sino también comprendan cómo incorporarlas de manera efectiva en su práctica pedagógica. Esto implica no solo la capacidad de utilizar la tecnología, sino también la habilidad para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y la adaptación a las necesidades particulares de los estudiantes.[15]

En conclusión, las nuevas tecnologías ofrecen unas emocionantes oportunidades para mejorar la educación, pero es esencial que los docentes estén debidamente preparados y dispuestos a adaptarse para aprovechar al máximo su potencial.[16]

Estas tecnologías favorecen la obtención del conocimiento para la utilidad requerida y de esta forma "producir aprendizajes, usar herramientas de pensamiento, ejercitar la creatividad y recurrir a almacenes de información, saberes y datos".[7]

Capítulo II

Objetivos del Plan de acción

Objetivo general

- Desarrollar un proyecto de capacitación sobre la innovación educativa, brindando herramientas y estrategias como la inteligencia artificial, destinada a docentes de nivel primario de la Unidad Educativa Maryland de Córdoba, para la inclusión de las nuevas tecnologías en las prácticas áulicas durante el ciclo lectivo 2024.

Objetivos específicos

- Capacitar a los docentes sobre el uso de las TIC, haciendo foco en la importancia de la utilización de la inteligencia artificial como herramienta para la institución.
- Inducir al personal docente sobre las posibilidades de las aplicaciones a utilizar realidad virtual, Chat GPT.
- Aplicar el uso de las TIC y la Inteligencia artificial como herramienta didáctica e innovadora, incorporando la tecnología, para lograr así una variada y mejor calidad educativa.

MÉTODO

Plan de Intervención

Como se propuso en un principio el objetivo principal de este proyecto es desarrollar un programa de intervención basado en la innovación educativa mediante la aplicación de las TICs, utilizando la Inteligencia artificial, el chat GPT y la realidad virtual. Este plan de intervención se llevará a cabo en la Unidad Educativa Maryland, en el nivel primario, ya que, debido a lo observado, se detectó la necesidad de innovar capacitando a los docentes e incluir la Inteligencia artificial en la institución.

Objetivo: desarrollar un proyecto de capacitación sobre la innovación educativa, brindando herramientas y estrategias como la inteligencia artificial, destinada a docentes de nivel primario de la Unidad Educativa Maryland de Córdoba, para la inclusión de las nuevas tecnologías en las prácticas áulicas durante el ciclo lectivo 2024.

Tabla 1. Participantes del plan de acción

Participantes	Docentes de La Unidad Educativa Maryland
Lugar	Sala de Informática de la Institución
Tiempo	6 meses. Encuentros cada 15 días

Los docentes recibirán un Certificado, en donde figuran las horas cursadas y la temática del curso.

Figura 1. Certificado

Descripción del plan de intervención

El plan de acción en el Colegio Maryland, Este programa de formación, busca brindar a los participantes las herramientas y conocimientos necesarios para incorporar estas tecnologías de vanguardia en su práctica pedagógica, fomentando así una educación más dinámica e innovadora.

Invitaciones a la comunidad educativa

Figura 2. Presentación del plan de acción

Reunión con la Gestión escolar

En esta primera fase se llevará a cabo una reunión con los directivos de la institución para presentar la propuesta, coordinar y organizar las jornadas, los recursos que se utilizarán, cronograma, presupuesto y evaluación. También para consensuar la utilización de la sala de informática, cada 15 días.

En segundo lugar, se realizará la reunión informativa con docentes donde se expliquen los objetivos de la propuesta, y las actividades a realizar.

Actividades

Taller: Inteligencia Artificial, chat GPT y realidad virtual en la Unidad Educativa Maryland.

Temas: Inteligencia Artificial, Chat GPT y Realidad Virtual Objetivo:

- Capacitar a los docentes sobre el uso de las TIC, haciendo foco en la importancia de la utilización de la inteligencia artificial como herramienta para la institución.
- Inducir al personal docente sobre las posibilidades de las aplicaciones a utilizar realidad virtual, Chat GPT.
- Aplicar el uso de las TIC y la Inteligencia artificial como herramienta didáctica e innovadora, incorporando la tecnología, para lograr así una variada y mejor calidad educativa.

Destinatarios o participantes: docentes de la Unidad Educativa Maryland. Tiempo: 6 meses.

Evaluación: se lleva a cabo durante todo el proceso para verificar su eficacia y hacer ajustes si fuese necesario. Al final, también se realiza un trabajo para determinar si se han logrado los objetivos establecidos.

Desarrollo de la actividad:

Primer Encuentro: Introducción a la Inteligencia Artificial

- Inicio

- Bienvenida y presentación del tema.

- Breve encuesta inicial usando herramientas interactivas como Menti para evaluar el conocimiento previo sobre inteligencia artificial. Los docentes escanearon el código para responder a la encuesta.

https://www.menti.com/alditp9q1eeo

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Una vez realizada la encuesta, se visualizan lo que contestaron y se comentan las diferentes respuestas.

- Desarrollo:

- Proyección de un video:

https://www.youtube.com/watch?v=8lMIdrlIWOQ

- Definición de inteligencia artificial y ejemplos simples.

- Actividad práctica: Cada docente ubicado en una computadora cada uno, ingresa al Chat gpt, para realizar un Juego de adivinanzas donde los docentes interactúan con una IA para descubrir qué objeto, lugar o animal están pensando.

- Aplicaciones de la IA en Educación;

- Discusión sobre cómo la inteligencia artificial puede mejorar la educación y las oportunidades de aprendizaje.

- Cierre:

- Reflexión en grupo sobre las posibles aplicaciones de la inteligencia artificial en el aula.

Figura 3. Encuentro 1

Segundo Encuentro: Chat GPT, Una herramienta revolucionaria

- Inicio:

- Revisión de los conceptos aprendidos en la clase anterior: Encuesta con Menti

- Discusión sobre las aplicaciones de la inteligencia artificial en la educación.

- Desarrollo:

- Presentación de ejemplos concretos de cómo la IA está siendo utilizada en las aulas alrededor del mundo.

Fuente: Elaboración propia, 2024.

1. Profesor virtual personalizado. Plataformas como Duolingo utilizan algoritmos de inteligencia artificial para brindar a los estudiantes un aprendizaje personalizado. Estos sistemas analizan el progreso de los estudiantes y adaptan el contenido para satisfacer sus necesidades individuales. https://es.duolingo.com/register (Anexo 5)

2. Plataforma de aprendizaje adaptativo. Programas como DreamBox Learning y Smart Sparrow utilizan inteligencia artificial para adaptar el contenido educativo a las

necesidades y habilidades de cada estudiante. Esto permite un aprendizaje más personalizado y efectivo.

3. Chatbot educativo. Algunas escuelas están utilizando chatbots con tecnología de inteligencia artificial para responder rápidamente las preguntas de los estudiantes tanto dentro como fuera del aula. Estos chatbots pueden ayudar a los estudiantes a revisar conceptos, encontrar recursos y responder preguntas. 4 analizar datos para mejorar el rendimiento estudiantil. Los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) y otras herramientas educativas recopilan datos sobre el desempeño de los estudiantes. La inteligencia artificial puede analizar estos datos para identificar patrones, tendencias y áreas donde los estudiantes pueden necesitar apoyo adicional.

Estos son sólo algunos ejemplos de cómo la inteligencia artificial está transformando la educación en todo el mundo, brindando oportunidades de aprendizaje más eficientes, efectivas y personalizadas. https://www.luzia.com/

- Actividad interactiva: Crear un "bot" simple utilizando plataformas como Chat GPT para simular un tutor virtual. https://chatgpt.es/

- Debate sobre los beneficios y desafíos éticos de la implementación de IA en la educación.

- Cierre:

- Reflexión individual sobre cómo podrían integrar la IA en su práctica docente.

- Compromiso de explorar más recursos sobre IA y educación para compartir en la próxima clase.

Figura 4. Encuentro 2

Tercer Encuentro: Introducción a la Realidad Virtual (RV)

- Inicio:

- Recapitulación de los temas anteriores.

- Encuesta rápida sobre las experiencias previas con realidad virtual utilizando Google Drive

https://forms.gle/e7Grmco1rGCBax7Z8

- Desarrollo:

- Definición de realidad virtual y sus componentes básicos. (Anexo 8)

Fuente: Elaboración propia, 2024.

- Demostración práctica de una experiencia de realidad virtual relacionada con la educación, utilizando dispositivos simples como Google Cardboard. (Anexo 9)

https://www.youtube.com/watch?v=ElRTWqPZ9es

- Discusión sobre cómo la RV puede mejorar la participación y la comprensión de los estudiantes.

- Cierre:

- Compartir ideas sobre posibles aplicaciones de la realidad virtual en el aula.

- Tarea: Explorar recursos educativos de realidad virtual y seleccionar uno para compartir en la próxima clase.

Figura 5. Encuentro 3

Cuarto Encuentro: Integración de la Realidad Virtual en la Enseñanza

- Inicio:

- Revisión de los conceptos clave de la clase anterior. Breve encuesta con formulario Google:

https://forms.gle/Do2m32bn3gLrpm6S7

- Presentación de los recursos de realidad virtual encontrados por los participantes.

- Desarrollo:

- Exploración de herramientas y plataformas para crear contenido de realidad virtual educativo

- Utilización de los lentes de realidad virtual. Conoce y aprende a usar nuestro Visor de Realidad Virtual (VR Box)

Dimensión de los poliedros:

https://www.youtube.com/watch?v=-ywC-ANXfrw

Explorando el cuerpo humano

https://www.youtube.com/watch?v=3ogBoMtQQYA

- Actividad práctica: Diseñar una lección utilizando la realidad virtual para enseñar un concepto específico.

- Grupos de discusión: Compartir y dar retroalimentación sobre los diseños de lecciones.

- Cierre:

- Reflexión sobre los desafíos y oportunidades de integrar la realidad virtual en la enseñanza.

- Compromiso de implementar una actividad de realidad virtual en sus clases y compartir experiencias en la próxima clase.

Figura 6. Encuentro 4

Quinto Encuentro: Creación de Chat bots Educativos con Chat GPT

- Inicio:

- Repaso de los temas anteriores.

- Encuesta sobre la percepción de los chats bots educativos.

- Desarrollo:

- Introducción a los chatbots y su potencial en la educación.

- Demostración práctica de cómo crear un chatbot educativo simple utilizando plataformas como Chat GPT.

- Actividad práctica: Diseñar un chatbot para responder preguntas frecuentes de los estudiantes.

- Cierre:

- Presentación de los chatbots creados por los participantes.

- Discusión sobre cómo los chatbots pueden apoyar el aprendizaje personalizado y la retroalimentación instantánea.

Figura 7. Encuentro 5

Sexto Encuentro: Integración de Tecnologías Innovadoras en el Aula

- Inicio:

- Recapitulación de los temas abordados en el curso.

- Encuesta final para evaluar el aprendizaje y la experiencia del curso.

- Desarrollo:

- Discusión abierta sobre los desafíos y beneficios de integrar inteligencia artificial, realidad virtual y chatbots en el aula.

- Presentación de recursos adicionales y comunidades en línea para seguir explorando estas tecnologías.

- Sesión de preguntas y respuestas finales.

- Cierre:

- Reflexión individual sobre cómo aplicarán lo aprendido en su práctica docente.

- Entrega de certificados de participación y despedida.

Figura 8. Encuentro 6

FASE 3: en reunión con el personal directivo de la Institución Maryland, se realizará la etapa de evaluación del plan de intervención, se arribará a una conclusión y se determinarán los pasos a seguir.

Figura 9. Conclusión y próximos pasos

Cronograma

Fases y actividades	MESES:											
	Mes 1		Mes 2		Mes 3		Mes 4:		Mes 5		Mes 6	
	Quincena		Quincena		Quincena		Quincena		Quincena		Quincena	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
FASE 1												
Reunión con personal Directivo												
Reunión Personal Docente												
FASE 2 Encuentro n°1												
Encuentro n° 2												
Encuentro n°3												
Encuentro n°4												
Encuentro n°5												
Encuentro n°6												
FASE 3 Evaluación												
Informe												
Reunión con la directora												

Figura 10. Cronograma

Responsable: Asesora Externa		
Fases y actividades	**Tiempo**	**Destinado**
Fase 1 Reunión con Personal Directivo	**2** horas	Personal Directivo
Reunión con docentes	1 hora	Personal Docente
Fase 2 Encuentro n°1: Introducción a la Inteligencia Artificial	2 horas	Personal Docente

Encuentro n° 2: Chat GPT, Una herramienta revolucionaria	2 horas	Personal Docente
Encuentro n°3:Introducción a la Realidad Virtual (RV)	2 horas	Personal Docente
Encuentro n°4: Integración de la Realidad Virtual en la Enseñanza	2 horas	Personal Docente
Encuentro n°5: Creación de Chatbots Educativos con ChatGPT	2 horas	Personal Docente
Encuentro n°6: Integración de Tecnologías Innovadoras en el Aula	2 horas	Personal Docente
Fase 3 Evaluación	2 horas	Personal Docente
Informe. Entrega de Certificados	2 horas	Personal Docente
Reunión con Personal Directivo	1 horas	Personal Directivo

Figura 11. Horas y destinatarios

Recursos

- Recursos Humanos: Asesora Pedagógica Externa, Directivos, Docentes, Auxiliar docente.
- Recursos técnicos: Computadoras, Celulares, Parlantes, Internet, Cañón, Proyector (o TV y aparato de DVD con USB). Acceso a internet (o video en pendrive).
- Recursos materiales: espacio físico para la reunión. Pizarra para soporte de la explicación, Sillas, Mesas, Marcadores.
- Recursos infraestructura: sala de Informática.
- Recursos financieros: en un principio se utilizarán los recursos que posee la Institución.

Presupuesto

En primera instancia se utilizarán los recursos disponibles en la Unidad Educativa Maryland. La sala de Informática, Internet, parlantes.

RECURSOS	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	GASTOS
Asesora Pedagógica	1	Ad Honorem	
Lentes de Realidad virtual	26	$7.948	$ 206.648
TOTAL			$ 206.648

Figura 12. Presupuesto

Para mejorar la experiencia de la realidad virtual, se podrá utilizar los lentes de realidad virtual. El precio unitario es de $7948. El presupuesto obtenido en mercado libre es el siguiente: https://www.mercadolibre.com.ar/anteojos-vr-box-realidad-virtual-lentes-3d-joystick-control-casco-smartphone-para-celular-entretenimiento-portatil/p/MLA24386303?quantity=1

Evaluación

La evaluación consiste "en un proceso de delinear, obtener, procesar y proveer información válida, confiable y oportuna sobre el mérito y valía del aprendizaje de un estudiante con el fin de emitir un juicio de valor que permita tornar diversos tipos de decisiones".[8]

Durante los diferentes encuentros la evaluación la socialización entre los docentes y la capacitadora, se realizarán evaluaciones formativas y sumativas para recopilar la información necesaria para evaluar el proceso de educación y capacitación. La evaluación será diagnóstica, sumativa y formativa.

Diagnóstica para conocer el perfil de los docentes y detectar las necesidades. Formativa: durante todo el proceso para retroalimentar de una mejor manera y Sumativa para determinar resultados y valorar el logro del objetivo de la enseñanza.

El proceso de formación tendrá en cuenta cómo cada docente abordó las actividades realizadas, su comprensión de las mismas, etc. La participación es un punto muy importante para obtener la retroalimentación necesaria sobre el trabajo propuesto.

Los instrumentos de evaluación serán mediante formularios en línea con herramientas como Google form, que permite de forma sencilla evaluar los contenidos. Otro recurso que se utilizará será el test en línea, mediante Quiziz.

También otro instrumento a utilizar será la planilla de asistencia, teniendo el siguiente de casa personal docentes.

RESULTADOS

Se espera que con el plan de intervención utilizando las tecnologías de la comunicación, aplicando la Inteligencia Artificial, tanto chat GPT, como la realidad virtual, logren los objetivos esperados, que los docentes adquieran las habilidades para innovar la educación y brindar a los alumnos la posibilidad de tener una experiencia innovadora, donde puedan crear contenido educativo, donde logren ayuda con tareas privadas y prácticas.

Se estima que el marco teórico sea asimilado con facilidad por los docentes. Para facilitar sus tareas pedagógicas, y que puedan ofrecer a sus alumnos las herramientas, y ellos apliquen y participen así, mejorando las trayectorias escolares y así logren sumergirse en los entornos virtuales para mejorar las experiencias de aprendizaje interactiva.

Utilizando la realidad aumentada, los docentes y alumnos tendrán una representación visual de conceptos abstractos, para mejorar la comprensión y asimilación de los mismos.

CONCLUSIONES

Las herramientas de Tics, como la inteligencia artificial, el chat gpt y la utilización de la realidad virtual utilizadas en el aula, innovan la educación y responde a las necesidades de los alumnos. La utilización de las Tic como herramientas didácticas e innovadoras, logran una variada y mejor calidad educativa.

El Chat GPT desempeña un papel vital en el aula, actuando como una especie de asistente digital para docentes y estudiantes. Al permitir el acceso a información precisa y explicaciones en un formato de fácil entendimiento, este chat Bot puede mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje,

Con respecto a los simuladores de realidad virtual, que representan imágenes o escenas brinda un sin fin de posibilidades, ya que ofrece permite mediante aplicaciones, por ejemplo, bucear por el mar para hablar de biología marina; visitar la Antigua Roma para conocer sus costumbres y monumentos, convertirse en un astronauta para recorrer el espacio. Gracias a esto aumenta la motivación, se incrementa la curiosidad y potencia el aprendizaje del alumnado.

Si hablamos de las limitaciones, se debe resaltar que, el chat no puede reemplazar a la interacción humana, se necesita de un juicio y contextualización por parte del docente o el alumno, ya que se necesita de un criterio, para validar la información brindada, para que sea de manera efectiva.

En tanto la realidad virtual, la institución cuenta con los recursos, ya que posee una sala de computación. Solo se sugiere la adquisición de lentes de realidad virtual.

La integración de los actores institucionales, desde directivos hasta estudiantes, en la capacitación sobre las nuevas innovaciones tecnológicas, es un esfuerzo colectivo para crear, potenciar y mejorar la calidad educativa.

Una vez finalizada la intervención se brinda la posibilidad de integrar comunidades en línea para seguir explorando estas tecnologías, y continuar a la vanguardia de las nuevas tecnologías.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Universidad Siglo 21. Módulo 0. Plan estratégico: modelos de aprendizajes innovadores. 2019a. https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencionmodulo-0#org0

2. Carbonel J. La aventura de innovar: el cambio en la escuela. Madrid: Ediciones Mora; 2001.

3. Fernández Navas M. Innovación educativa: más allá de la ficción. Madrid: Ediciones Pirámide; 2016.

4. Lévy P. Cibercultura: la cultura en la sociedad digital. Barcelona: Anthropos Editorial; 2007.

5. Sánchez V. Recursos Educativos Digitales. Smile and Learn; 2021.

6. Universidad Siglo 21. Módulo 0. P.I. Unidad Educativa Maryland. Lecciones: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 13, 14, 15 y 18. 2019b. https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3.

7. Dussel I, Quevedo L. Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. Documento Básico del VI Foro Latinoamericano de Educación. Buenos Aires: Santillana; 2010.

8. Ahumada P. La evaluación en una concepción de aprendizaje significativo. 2ª ed. Valparaíso: Ediciones Universitarias de Valparaíso; 2001.

9. Blázquez Sevilla A. Realidad aumentada en Educación. Licencia Creative Commons 3.0 Internacional; 2017.

10. Caldeiro G, Chamorro F, Gonzalez N, Kvitca A, Milillo C. Inteligencia artificial y aprendizaje activo: investigación y diseño de estrategias de enseñanza con IA en escuelas.

11. Freire Andrade P. Intervención educativa: ¿Qué es, cómo y para qué se hace? Aguascalientes: Universidad Pedagógica Nacional; 2009. http://www.upn011.edu.mx

12. Gamma.app. Inteligencia Artificial para Docentes. https://gamma.app/docs/Inteligencia-Artificial-para-Docentes-b4c5pmmnyskp2yq

13. InfoLEG. Ley de Educación Nacional. https://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/120000-124999/123542/norma.htm

14. UNESCO. Inteligencia artificial en la educación digital. https://www.unesco.org/es/digital-education/artificial-intelligence

15. UNESCO. Alfabetización: lo que hay que saber. https://www.unesco.org/es/literacy/need-know

16. Morduchowicz A, Suasnábar JM. ChatGPT y educación: ¿oportunidad, amenaza o desafío? Enfoque Educación. 2023. https://blogs.iadb.org/educacion/es/chatgpt-educacion/

FINANCIACIÓN

Ninguna.

CONFLICTO DE INTERESES

Ninguno.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

Conceptualización: Karina Alejandra Rissone, Mariana Arruabarrena Vittar.
Curación de datos: Karina Alejandra Rissone, Mariana Arruabarrena Vittar.
Análisis formal: Karina Alejandra Rissone, Mariana Arruabarrena Vittar.
Investigación: Karina Alejandra Rissone, Mariana Arruabarrena Vittar.
Metodología: Karina Alejandra Rissone, Mariana Arruabarrena Vittar.
Administración del proyecto: Karina Alejandra Rissone, Mariana Arruabarrena Vittar.
Recursos: Karina Alejandra Rissone, Mariana Arruabarrena Vittar.

Software: Karina Alejandra Rissone, Mariana Arruabarrena Vittar.
Supervisión: Karina Alejandra Rissone, Mariana Arruabarrena Vittar.
Validación: Karina Alejandra Rissone, Mariana Arruabarrena Vittar.
Visualización: Karina Alejandra Rissone, Mariana Arruabarrena Vittar.
Redacción – borrador original: Karina Alejandra Rissone, Mariana Arruabarrena Vittar.
Redacción – revisión y edición: Karina Alejandra Rissone, Mariana Arruabarrena Vittar.