

Orientaciones para el uso de Inteligencia Artificial

Evaluación,
retroalimentación y
diseño de curso

EDUCA- Blackboard



UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
TEMUCO

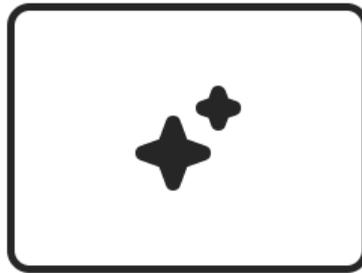
CINAP
CENTRO DE INNOVACIÓN EN APRENDIZAJE
DOCENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA
DIRECCIÓN GENERAL DE DOCENCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA

1. Introducción: La transformación del LMS con inteligencia artificial

La incorporación de inteligencia artificial (IA) en entornos virtuales de aprendizaje ha generado una profunda transformación en los procesos de diseño, evaluación y retroalimentación docente. Lejos de limitarse a automatizar tareas, la IA en la educación superior busca potenciar la toma de decisiones pedagógicas, reducir la carga administrativa, generar nuevas formas de interacción y sobre todo, ofrecer experiencias de aprendizaje más adaptadas, eficientes y pertinentes.

En este contexto, **Blackboard Learn Ultra**, la versión moderna del entorno institucional EDUCA, ha integrado funciones basadas en IA que permiten a los y las docentes **diseñar módulos, tareas, rúbricas, evaluaciones, discusiones, imágenes y retroalimentaciones** de manera asistida y semiautomatizada. Estas funcionalidades no solo permiten ahorrar tiempo, sino también abrir nuevas posibilidades creativas y didácticas para la docencia universitaria.

Blackboard Learn con IA se convierte así en una **plataforma inteligente** que acompaña al profesorado en múltiples fases del proceso de enseñanza-aprendizaje, integrando un asistente de diseño que permite generar contenidos en función de objetivos, niveles cognitivos y formatos específicos.



La Inteligencia Artificial (**IA**) se identifica mediante un **ícono con dos o tres estrellas**. Cada vez que veas este símbolo en EDUCA-Blackboard u otra plataforma, significa que tienes la posibilidad de enriquecer tu trabajo utilizando un asistente de IA que te apoyará en tareas como la creación de contenidos, evaluaciones o retroalimentación.

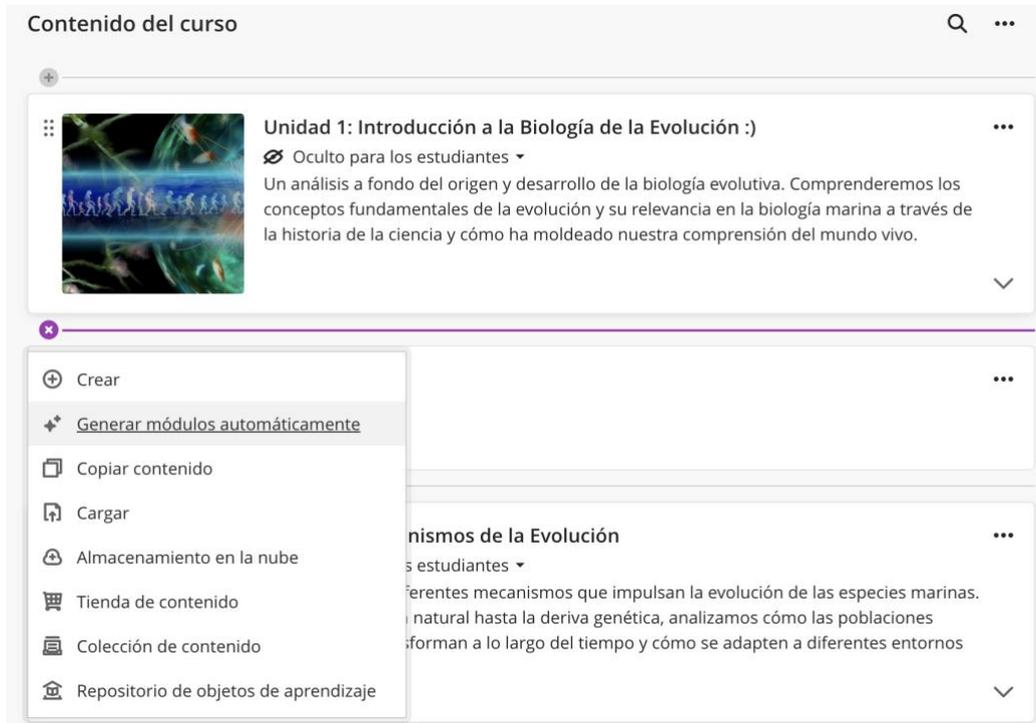
Este avance se alinea con los esfuerzos de instituciones como la Universidad Católica de Temuco por promover una docencia más innovadora, reflexiva y basada en evidencias, donde la IA se entienda como un medio para fortalecer el juicio pedagógico, no como un sustituto del rol docente.

2. Asistente de diseño de IA en Educa Blackboard

Una de las innovaciones más relevantes que ofrece Blackboard Ultra es el **Asistente de Diseño con IA**, una herramienta que permite generar contenido estructurado para cursos, módulos y evaluaciones a partir de instrucciones breves definidas por el/la docente. Esta funcionalidad está disponible desde el menú de contenido del curso y se activa mediante el ícono de IA, ubicado en el panel de creación de actividades.

El Asistente permite crear diversos recursos, entre ellos:

- Módulos temáticos con objetivos y estructura sugerida.
- Indicaciones para tareas o actividades prácticas.
- Preguntas para foros de discusión.
- Rúbricas analíticas con criterios y descriptores personalizables.
- Bancos de preguntas para pruebas.
- Imágenes generadas automáticamente para ilustrar contenido.



Uno de los beneficios clave es su capacidad de **contextualizar la producción de contenido** según las instrucciones ingresadas por el docente. Por ejemplo, al escribir “Diseñar una actividad evaluativa sobre diversidad cultural en la educación”, el sistema puede generar una rúbrica con 3 o 4 criterios, sugerir una tarea y ofrecer un texto introductorio para los estudiantes.

Además, el asistente permite ajustar parámetros como:

- Nivel de dificultad (básico, intermedio, avanzado).
- Tipo de aprendizaje (teórico, práctico, reflexivo).
- Enfoque del contenido (formativo, evaluativo, exploratorio).

Este componente funciona como un **punto de partida creativo**, no como una solución definitiva. El diseño generado por IA debe ser revisado, adaptado y alineado con los objetivos del curso, las características del estudiantado y el modelo pedagógico institucional.

Como orientación clave, se recomienda a los y las docentes utilizar esta herramienta **de manera crítica y estratégica**, aprovechando su potencial sin perder el control sobre las decisiones pedagógicas centrales: qué, cómo y para qué se enseña y evalúa.

3. Creación de módulos de aprendizaje con IA

Uno de los usos más potentes del asistente de diseño con IA en Educa Blackboard es la **generación automatizada de módulos temáticos**, que permite estructurar de forma rápida y coherente el contenido de un curso o unidad. Esta funcionalidad está especialmente diseñada para docentes que buscan un punto de partida ordenado al momento de diseñar sus clases, y que desean alinear los contenidos con objetivos de aprendizaje desde el inicio.

El proceso es simple: el o la docente accede al botón “Generar con IA” desde el menú del curso, elige la opción *Módulos de aprendizaje* e introduce un tema general o título del curso. A partir de esta entrada, la IA propone un conjunto de módulos, cada uno con su propio título, breve descripción y objetivos sugeridos.

Por ejemplo, al ingresar el texto:

“Educación para la ciudadanía digital en el contexto universitario”

El asistente puede generar automáticamente módulos como:

- Módulo 1: Introducción a la ciudadanía digital
- Módulo 2: Seguridad y privacidad en línea
- Módulo 3: Comunicación y colaboración en entornos digitales
- Módulo 4: Impacto de la ciudadanía digital en la sociedad

Generar módulos de aprendizaje automáticamente

Definir los módulos de aprendizaje

Descripción

Educación para la ciudadanía digital en el contexto universitario





 Seleccionar elementos del curso

Los elementos del curso seleccionados se utilizarán para mejorar las sugerencias.

Prefijo del título

Unidad

Incluir imágenes

Incluir descripciones

Complejidad

BajaAlta

Cantidad de módulos de aprendizaje

120

Opciones avanzadas

Idioma del resultado

Español - español

+ Generar

Cancelar

Agregar al curso

Este contenido se generó de manera automática y hay que verificar que sea preciso y no sea sesgado.



Unidad 1: Introducción a la ciudadanía digital

En esta unidad se explorará el concepto de ciudadanía digital y su relevancia en el contexto universitario. Los estudiantes aprenderán sobre derechos y responsabilidades en línea, así como la importancia de la ética digital. Se discutirán ejemplos prácticos de cómo los comportamientos en línea pueden influir en la reputación personal y profesional. Además, se abordarán las herramientas esenciales para navegar de manera segura y responsable en el entorno digital.



Unidad 2: Seguridad y privacidad en línea

La segunda unidad se centrará en la seguridad y privacidad de los datos personales. Se analizarán las amenazas más comunes en el entorno digital, como el phishing y el robo de identidad. Los estudiantes aprenderán estrategias para proteger su información personal, así como la importancia de configurar adecuadamente la privacidad en las redes sociales. También se abordarán las leyes que afectan la privacidad en Internet y cómo estas se aplican a los estudiantes universitarios.



Unidad 3: Comunicación y colaboración en entornos digitales

Esta unidad se dedicará a las mejores prácticas para la comunicación y colaboración en línea. A través de plataformas digitales, los estudiantes explorarán herramientas para trabajar en grupo, gestionar proyectos y comunicarse de manera efectiva. Se discutirá la etiqueta y las normas sociales en la comunicación digital, así como cómo evitar malentendidos en la interacción virtual. Se fomentará la reflexión sobre la comunicación inclusiva y respetuosa en ambientes diversos.



Unidad 4: Impacto de la ciudadanía digital en la sociedad

En la última unidad, se abordará el impacto que tiene la ciudadanía digital en la sociedad actual. Los estudiantes analizarán cómo las acciones en línea pueden influir en temas sociales, políticos y económicos. Se discutirá el papel de la tecnología en la participación cívica y la activación social. Al final de la unidad, los



Además, es posible ajustar el **número de módulos**, el **nivel de complejidad** (básico, intermedio, avanzado) y el **enfoque del contenido** (informativo, formativo, evaluativo). Esto ofrece un grado importante de personalización.

Es fundamental recordar que estos módulos son una propuesta inicial. El valor real está en que **el/la docente pueda editarlos, completarlos y adaptarlos** a su planificación real. Este tipo de apoyo puede ser especialmente útil para quienes están iniciando un nuevo curso o desean reestructurar contenidos existentes.

La información generada por la Inteligencia Artificial en tu curso se basa en los elementos ya existentes en él, como el nombre del curso, así como los contenidos previamente cargados. Por ello, es fundamental contar con información y recursos disponibles en el curso antes de utilizar las funciones de IA. Esto permitirá que las sugerencias y creaciones (como títulos de módulos, descripciones de unidades u otras actividades) estén alineadas con los objetivos reales del curso. En caso de no existir contenido, la IA igual generará lo solicitado; sin embargo, existe un mayor riesgo de que entregue resultados poco precisos o alejados del contexto, fenómeno conocido como “alucinación” de la IA.

4. Generación automatizada de pruebas y bancos de preguntas

Otro de los elementos clave de IA en Blackboard Ultra es la posibilidad de **generar preguntas de evaluación automáticamente**, creando un banco que puede ser utilizado en pruebas formativas, sumativas o diagnósticas. Esta funcionalidad acelera significativamente el diseño de instrumentos evaluativos, y al mismo tiempo, permite a los y las docentes enfocarse más en la revisión pedagógica que en la redacción técnica.

Al seleccionar la opción *Generar banco de preguntas con IA*, el docente debe ingresar un tema general (por ejemplo: “Teoría del aprendizaje significativo”) y puede elegir:

Tipo de preguntas: opción múltiple, verdadero/falso, completar, emparejamiento.

Cantidad de ítems: entre 3 y 20 preguntas.

Nivel cognitivo: desde recuerdo literal hasta análisis o aplicación.

Dificultad: baja, media, alta.

Detalles y acciones

Lista

[Ver a los participantes de su curso](#)

Seguimiento del progreso

[Activar](#)

Imagen del curso

[Editar la configuración de visualización](#)

Asistencia

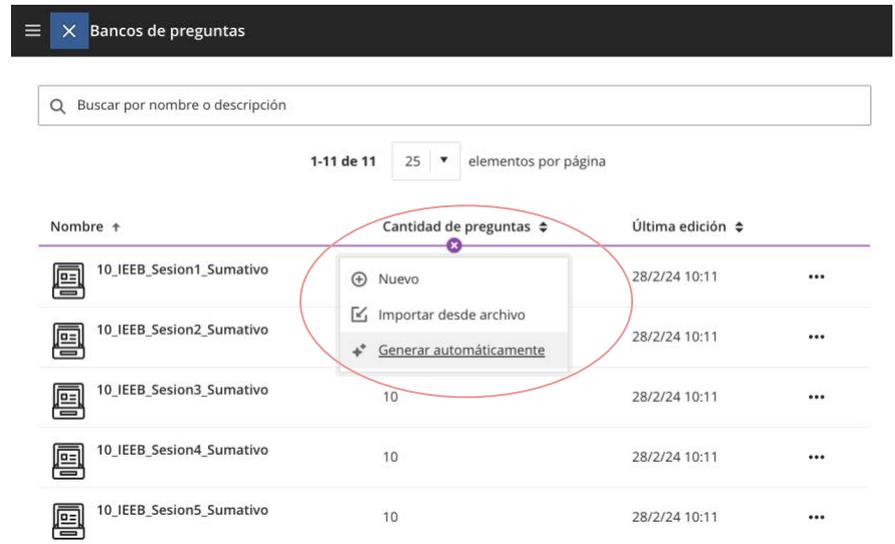
[Marcar asistencia](#)

Libros y herramientas

[Ver herramientas del curso y de la institución](#)

Bancos de preguntas

[Administrar bancos de preguntas](#)



The screenshot shows the 'Bancos de preguntas' interface. At the top, there is a search bar and a pagination control showing '1-11 de 11' items and '25' items per page. Below this is a table with columns for 'Nombre', 'Cantidad de preguntas', and 'Última edición'. A context menu is open over the 'Cantidad de preguntas' column, showing options: 'Nuevo', 'Importar desde archivo', and 'Generar automáticamente'. The table contains five rows of question banks, each with a name starting with '10_IIEB_Sesion', a quantity of 10, and a last edit time of '28/2/24 10:11'.

Nombre ↑	Cantidad de preguntas ↓	Última edición ↓
10_IIEB_Sesion1_Sumativo		28/2/24 10:11
10_IIEB_Sesion2_Sumativo		28/2/24 10:11
10_IIEB_Sesion3_Sumativo	10	28/2/24 10:11
10_IIEB_Sesion4_Sumativo	10	28/2/24 10:11
10_IIEB_Sesion5_Sumativo	10	28/2/24 10:11

A partir de esta información, la IA genera preguntas con sus respectivas alternativas (en el caso de las múltiples) o respuestas correctas (en los tipos cerrados). El sistema también entrega una vista previa editable para que el/la docente pueda revisar cada ítem antes de guardarlo en su banco personal.

Generar banco de preguntas automáticamente

Definir preguntas

Descripción

Teoría del aprendizaje significativo



 **Seleccionar elementos del curso**

Los elementos del curso seleccionados se utilizarán para mejorar las sugerencias.

Tipo de pregunta

Opción múltiple

Complejidad

Baja
Alta

Cantidad de preguntas

1
20

Opciones avanzadas ▼

 **Generar**

Este contenido se generó de manera automática y hay que verificar que sea preciso y no sea sesgado.

Pregunta 1

El aprendizaje significativo se opone a:

A un aprendizaje crítico

B A un aprendizaje superficial o mecánico Respuesta correcta

C A un aprendizaje autodirigido

D A un aprendizaje colaborativo

Pregunta 2

Según la teoría del aprendizaje significativo, el contenido nuevo debe relacionarse con:

A Conceptos que el alumno ya conoce Respuesta correcta

B Material audiovisual

C Material escrito

Esta herramienta se vuelve especialmente útil cuando se quiere:

- Elaborar **autoevaluaciones** para que el estudiantado pueda practicar antes de un control.
- Proponer **questionarios de entrada o salida** rápidos.
Ofrecer **actividades de refuerzo** diferenciadas según el desempeño previo.

Sin embargo, es importante recordar que la IA **no reemplaza el juicio docente** sobre la calidad de los ítems. Se recomienda revisar la pertinencia de los distractores, el nivel cognitivo real que exige la pregunta y la claridad de la redacción. El docente puede también enriquecer el banco agregando preguntas propias o modificando las existentes para reflejar con mayor fidelidad los contenidos del curso y el perfil del estudiantado.

5. Creación de rúbricas con IA

Una de las herramientas más valoradas en el diseño evaluativo de Educa Blackboard es la funcionalidad de **generación de rúbricas asistida por inteligencia artificial**. Esta permite a los docentes crear de manera automática una rúbrica estructurada en función del tipo de actividad, nivel cognitivo y propósito formativo, lo que facilita enormemente la planificación de evaluaciones formativas, integradas o de desempeño.

El proceso es simple: desde el espacio de contenido del curso, se selecciona "Rúbrica", y luego se escoge la opción *Generar con IA*. El sistema solicitará una breve descripción del

trabajo o tarea a evaluar (por ejemplo: *Ensayo argumentativo sobre ética digital*), y con base en ello, sugerirá:

- El tipo de rúbrica (cualitativa, con puntos o porcentajes).
- El número de criterios (generalmente entre 3 y 5).
 Descriptores detallados por cada nivel de desempeño (básico, intermedio, avanzado, excelente).

Herramientas adicionales

- Límite de tiempo**
[Agregar límite de tiempo](#)
- Agregar rúbrica de calificación**
[Agregar rúbrica de calificación](#)
- Metas y estándares**
[Alinear con las metas](#)
- Grupos asignados**
[Asignar a grupos](#)
- Informe de originalidad**
[Habilitar SafeAssign](#)

Ajustes de la actividad

Agregar rúbrica de calificación

Rúbricas del curso

Su rúbrica puede basarse en un porcentaje o en puntos. En el segundo caso, marque la casilla de verificación para asignar los puntos posibles de la rúbrica a la puntuación máxima del contenido.

[Mostrar más](#)

Crear **Generar**

Generar rúbrica

Defina la rúbrica

Descripción: Ensayo argumentativo sobre ética digital

Tipo de rúbrica: Puntos

Complejidad: Baja a Alta

Columnas: 2 a 5

Filas: 2 a 7

Opciones avanzadas

Generar

Este contenido se generó de manera automática y hay que verificar que sea preciso y no sea sesgado.

Vista preliminar de la rúbrica

Esto puede editarse en el panel de rúbricas existentes

Criterios	Excelente	Buena	Satisfactorio	Insuficiente
Claridad y Coherencia en el Argumento 4 puntos posibles	4 puntos El ensayo presenta un argumento claro y coherente, con transiciones fluidas entre ideas y un enfoque lógico que guía al lector a través de la discusión.	3 puntos El ensayo muestra un argumento entendible, pero contiene algunas falencias en la coherencia o las transiciones, aunque la mayoría de las ideas están bien desarrolladas.	2 puntos El ensayo presenta un argumento que se entiende, pero es confuso en ocasiones y carece de una conexión clara entre las ideas.	1 punto El ensayo no logra presentar un argumento claro, es confuso y difícil de seguir, lo que dificulta la comprensión del tema.
Investigación y Uso de Fuentes 4 puntos posibles	4 puntos El estudiante utiliza una variedad de fuentes relevantes y actuales, integrándolas eficazmente en el argumento, demostrando un sólido conocimiento del tema.	3 puntos El estudiante utiliza varias fuentes adecuadas, aunque algunas podrían no estar actualizadas o no se integran completamente en el argumento.	2 puntos El estudiante menciona algunas fuentes, pero la investigación es limitada, y las fuentes no siempre son pertinentes o bien integradas.	1 punto El ensayo muestra una falta significativa de investigación, con poco o ningún uso de fuentes relevantes o confiables para respaldar el argumento.
Estructura del Ensayo 4 puntos posibles	4 puntos El ensayo está muy bien estructurado con una introducción clara, desarrollo lógico de las ideas y una conclusión eficaz que resume la discusión.	3 puntos El ensayo tiene una buena estructura, pero podría beneficiarse de una introducción más sólida o una conclusión más clara.	2 puntos La estructura del ensayo es básica y en ocasiones desorganizada, dificultando la comprensión del flujo de ideas.	1 punto El ensayo carece de una estructura clara, con secciones que no siguen un orden lógico, lo que afecta negativamente la comunicación de ideas.
Originalidad y Pensamiento Crítico 4 puntos posibles	4 puntos El estudiante presenta ideas originales y un enfoque crítico del tema, aportando perspectivas únicas que enriquecen el debate sobre la ética digital.	3 puntos El ensayo muestra cierta originalidad, aunque incluye ideas que son más comunes y no ofrece un enfoque suficientemente crítico.	2 puntos El trabajo presenta algunas ideas originales, aunque en general tiende a repetir conceptos ya conocidos sin reflexionar profundamente sobre ellos.	1 punto El ensayo falta de originalidad y pensamiento crítico, según una recopilación superficial de ideas predominantes sin aportar valor añadido.

Cancelar **Continuar**

Una vez generada, la rúbrica es **totalmente editable**, por lo que el/la docente puede:

- Cambiar nombres de los criterios o agregar nuevos.
 - Ajustar los niveles o los porcentajes asignados.
- Traducir el lenguaje técnico a uno más accesible para el estudiantado.

Además, se puede **asociar fácilmente la rúbrica** a cualquier actividad evaluativa: tareas, foros, debates, blogs o cuestionarios. De este modo, cuando un estudiante entrega su trabajo, puede ver desde el inicio los criterios con los que será evaluado, lo que aporta transparencia, foco y oportunidad de mejora desde el inicio del proceso.

La generación de rúbricas con IA no solo ahorra tiempo en el diseño, sino que **promueve prácticas evaluativas más claras, consistentes y formativas**. Aun así, como en los demás casos, se recomienda revisar con criterio pedagógico su coherencia con los resultados de aprendizaje, nivel del curso y diversidad del estudiantado.

6. Retroalimentación rápida mediante rúbrica

Una de las funciones más poderosas y a la vez más delicadas que Blackboard ofrece es la **retroalimentación automática asociada a tareas evaluativas**. Esta funcionalidad permite

generar comentarios iniciales basados en el rendimiento del estudiante en una rúbrica o en el cumplimiento de ciertos criterios definidos en el sistema.

Este tipo de comentarios ofrece múltiples beneficios:

- **Inmediatez:** El o la estudiante recibe retroalimentación apenas se publica la calificación.
- **Consistencia:** Se mantienen los mismos estándares entre todos los estudiantes.
- **Optimización del tiempo docente:** Se reducen los tiempos de respuesta en cursos masivos o tareas repetitivas.

Sin embargo, es fundamental subrayar que esta retroalimentación debe ser **complementada con una revisión docente**, especialmente cuando se trata de tareas abiertas o producciones complejas.

La automatización puede detectar patrones o indicadores básicos, pero no sustituye la comprensión profunda del contexto, las intenciones del estudiante o la calidad argumentativa del trabajo.

Algunas orientaciones para el uso responsable de esta función:

- **Revisar los mensajes sugeridos** antes de publicarlos.
- **Personalizar la retroalimentación** en los casos que lo ameriten. Informar al estudiante que se está utilizando IA como apoyo y no como única fuente de retroalimentación.
- Invitar al diálogo posterior a partir del feedback automatizado.

Desde una perspectiva pedagógica, la retroalimentación automática puede actuar como **primer andamiaje** que oriente al estudiante, y que luego se enriquece mediante tutorías, sesiones sincrónicas o comentarios más detallados.

7. Creación de imágenes generadas por IA

Además del diseño textual, el asistente de IA en Blackboard permite **generar imágenes ilustrativas** directamente desde la plataforma, facilitando la construcción de entornos de aprendizaje más visuales, atractivos e inclusivos. Esta funcionalidad puede ser utilizada para enriquecer tareas, módulos, materiales de lectura o cualquier otro contenido del curso.

Entrega 90 / 100
Puntuación máxima: 100 puntos

Mostrar descripciones

Claridad y Coherencia de la Tesis 25
25 puntos posibles (25 %)

Excelente
La tesis está formulada de manera excepcionalmente clara y lógica, guiando al lector a través del argumento de forma efectiva y persuasiva. 25

Muy Bien
La tesis es clara y coherente, aunque puede presentar un par de momentos que requieran aclaración adicional. 20

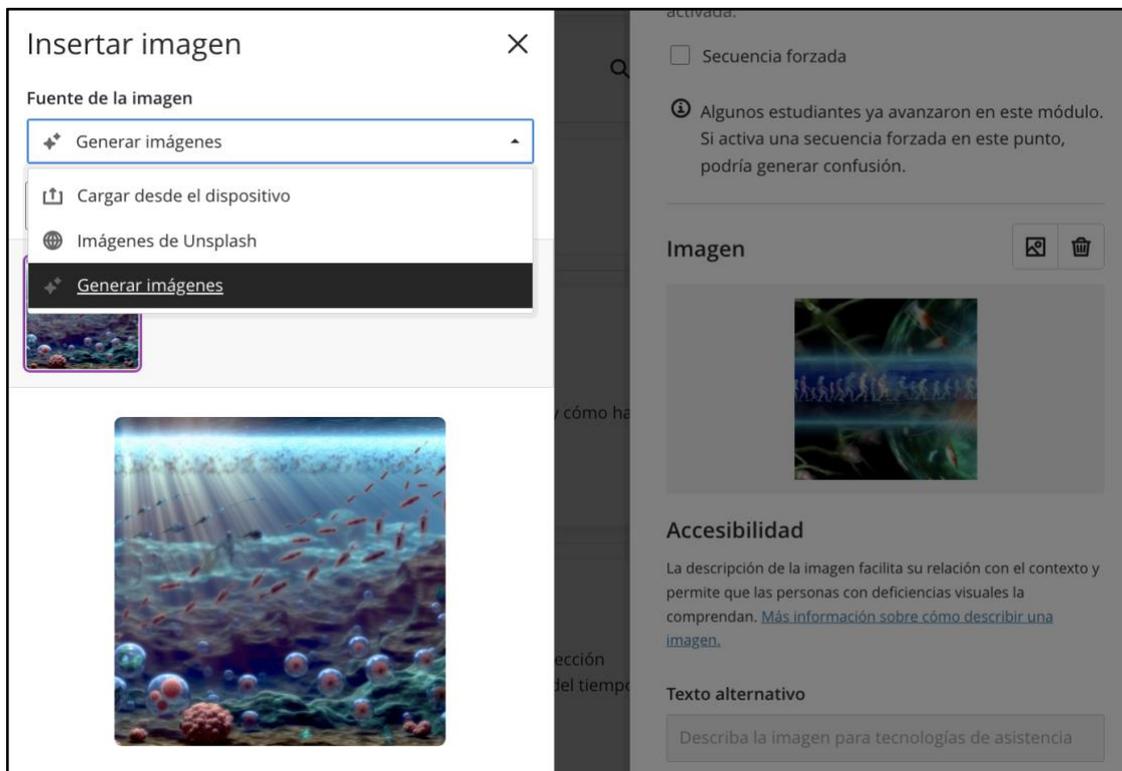
Bien
La tesis es comprensible, pero carece algo de claridad y puede ser difícil de seguir en ciertas partes. 15

Satisfactorio
La tesis presenta confusión o es vaga, dificultando la conexión del lector con el argumento principal. 10

Necesita Mejora
No hay una tesis clara o lógica presentada, dejando al lector sin un propósito o dirección. 5

Desde la opción “Insertar contenido” → *Imagen*, el o la docente puede elegir entre tres alternativas:

1. **Subir una imagen propia.**
2. **Seleccionar desde bancos abiertos**
3. **Generar una imagen automáticamente con IA**, introduciendo una breve descripción de lo que se desea representar (por ejemplo: “*estudiantes colaborando con un robot en una sala de clases*”).



Esta herramienta puede resultar especialmente útil en cursos con alta carga visual, como diseño, ciencias de la salud, historia, educación o ciencias naturales, donde se requieren representaciones específicas para apoyar la comprensión o despertar el interés.

Recomendaciones:

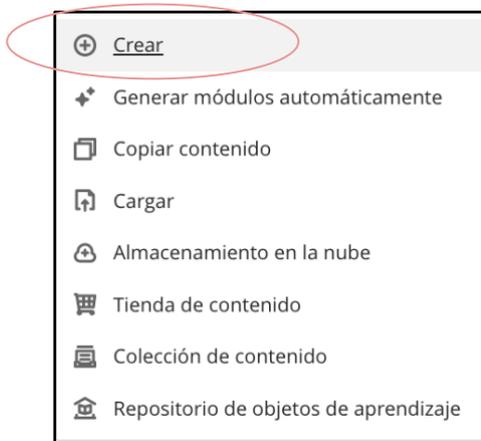
- Asegúrate de que la imagen generada **refleje adecuadamente los valores institucionales y éticos**, especialmente cuando representa personas.
- Revisa la **calidad visual y la resolución** antes de insertar.
- Usa estas imágenes como **apoyo**, no como contenido central.
- Promueve la **lectura crítica de imágenes** cuando se utilizan con fines interpretativos.

La generación de imágenes con IA en Educa Blackboard **puede ser utilizada como estrategia pedagógica para inspirar, contextualizar o provocar reflexión.**

8. Conversaciones con IA: escenarios simulados y roles interactivos

Uno de los desarrollos más innovadores de Blackboard Learn Ultra es la funcionalidad de **“Conversaciones con IA” (AI Conversations)**, que permite a los docentes diseñar escenarios simulados donde el/la estudiante interactúa con una inteligencia artificial que interpreta un personaje, un rol disciplinar o un contexto realista.

Esta herramienta transforma el modelo clásico de lectura–pregunta–respuesta en una **experiencia de diálogo personalizado**, donde el/la estudiante puede explorar perspectivas múltiples, afinar argumentos, resolver dudas o practicar habilidades comunicativas en un entorno guiado.



Ejemplos por disciplina:

- **Salud:** Simulación de una entrevista clínica con un paciente que presenta síntomas leves.
- **Historia:** Conversación con una figura histórica (ej. Gabriela Mistral) sobre educación y derechos.
- **Educación:** Diálogo con un “padre ficticio” sobre inclusión de su hijo/a neurodivergente.
- **Derecho:** Defensa oral frente a un jurado simulado sobre una temática ética.
- **Ingeniería:** Intercambio técnico con un colega sobre un problema de diseño.

Parámetros configurables:

- **Rol del personaje IA:** Ej. mentor, experto, paciente, entrevistador.
- **Tono y nivel:** formal, profesional, introductorio, técnico.
- **Propósito del diálogo:** reflexionar, argumentar, explicar, persuadir.

Contenido de la conversación con IA

Conversación con IA Crédito adicional 0

PASO 1 DE 2: Instrucciones para el estudiante

¿Cuál es la pregunta o el tema clave de la conversación?
Esta pregunta se mostrará al estudiante y ayudará a dirigir la personalidad de la IA.

¿Cómo influyen los medios masivos en la evolución de la sociedad?

Cosas que debe incluir

- Escriba una pregunta clara y con una respuesta abierta, que no tenga una respuesta correcta o incorrecta.
- Formule preguntas que inciten a una reflexión más profunda

[Ver ejemplos](#)

PASO 2 DE 2: Perro informativo

Cancelar Guardar

Estas conversaciones pueden ser evaluadas mediante una **rúbrica de desempeño**, considerando la pertinencia de las respuestas, uso del lenguaje técnico, coherencia argumentativa y profundidad de análisis.

¿Quién debería ser la IA?
Esto le permite definir quién es la personalidad de la IA, incluido el estilo con el que le responde al estudiante.

 Editar imagen

* Nombre
Perro informativo

* Rasgo de personalidad
Persona informada, con tono formal, con conocimiento de los medios de comunicación, estrategias comunicativas. persona enérgica que responde amablemente

Describe la ocupación, la personalidad o el estado de ánimo de la personalidad de manera breve

Complejidad de las respuestas
Baja Alto

Consejo:
Una personalidad de la IA puede ser una figura histórica, un experto, un personaje ficticio o cualquier otra persona.

Cancelar Guardar

Orientaciones pedagógicas:

- Asegura que el/la estudiante **comprenda el contexto del diálogo** antes de comenzar.
- Permite tiempo para preparación previa (lecturas, reflexión).
- Utiliza el resultado como **insumo para una discusión posterior o metarreflexión**.
- Revisa los límites del contenido generado por IA: no reemplaza la interacción humana real ni la evaluación ética docente.

Personalidad de la IA

 **Perro informativo**
Persona informada, con tono formal, con conocimiento de los medios de comunicación, estrategias comunicativas. persona enérgica que responde amablemente

Reiniciar chat

¿Cómo influyen los medios masivos en la evolución de la sociedad?

 Hola, soy Perro informativo. Mis respuestas se generan con IA y, por lo tanto, pueden contener sesgos o no ser precisas. Comparta sus ideas iniciales sobre el tema...

Escriba una respuesta

Enviar

Esta herramienta promueve el **aprendizaje activo** y **ofrece una experiencia personalizada y desafiante**, donde el/la estudiante puede poner en práctica conocimientos en contextos simulados con un alto grado de realismo.

Ejemplo de interacción de la conversación con IA:

1 CONVERSACIÓN CON IA

¿Cómo influyen los medios masivos en la evolución de la sociedad?

 Hola, soy Perro informativo. Mis respuestas son generadas por IA y, por lo tanto, pueden contener sesgos o no ser precisas. Comparta sus ideas iniciales...

 hola

 ¡Hola de nuevo! ¿Cómo crees que los medios masivos afectan la opinión de las personas sobre temas importantes como la política o el medio ambiente?

 creo que son muy importantes, ya que las personas van actuando o cambiando sus actitudes muchas veces en función de lo que observan o escuchan en los medios

 Interesante observación. Si los medios influyen en las actitudes, ¿crees que las personas tienen suficiente capacidad crítica para distinguir entre información objetiva y manipulación? ¿Por qué?

 creo que a veces es muy fácil no distinguir, porque se asume que si lo dice un comunicador, una persona "seria" lo que está diciendo es verdad

 Interesante perspectiva. Si asumimos que la seriedad de un comunicador influye en la percepción de verdad, ¿qué papel juega la educación en ayudar a las personas a cuestionar o verificar la información que reciben?

 es muy importante educar en diferenciar información, filtrar y buscar otras fuentes para comprobar la veracidad de la información

 Si consideramos que educar para filtrar información y comprobar su veracidad es esencial, ¿qué habilidades específicas crees que deberían incluirse en esa educación y cómo podrían enseñarse de manera efectiva?

 diferenciar fuentes de información (fuentes confiables y no confiables), revisar el historial de publicaciones previas de quien comunica, contrastar la información

 Interesante enfoque sobre la importancia de contrastar y verificar fuentes. Pero, ¿crees que el diseño de los mensajes en los medios (por ejemplo, titulares sensacionalistas o imágenes impactantes) puede influir en cómo las personas interpretan la información, incluso si hacen un esfuerzo por verificarla?

 sí, ya que si los mensajes tienen una intencionalidad detrás, con titulares o imágenes que inciten al error, las personas van a interpretar en función de aquello, independiente que el mensaje diga otra cosa, van a quedarse más con los titulares o imágenes y a veces ni siquiera escuchar bien la información

9. Consideraciones éticas y recomendaciones institucionales

El uso de inteligencia artificial en la docencia universitaria no puede ser reducido a una dimensión técnica o funcional. Como señalan múltiples marcos internacionales, incluyendo la **Recomendación sobre la Ética de la IA de la UNESCO (2021)**, toda tecnología que toma decisiones o genera contenido en contextos humanos debe ser implementada desde un enfoque ético, inclusivo y centrado en las personas.

En el caso de EDUCA-Blackboard, si bien las herramientas de IA están diseñadas para **facilitar el trabajo docente y enriquecer la experiencia estudiantil**, su uso requiere de criterios claros para resguardar la integridad académica, la protección de datos, la equidad evaluativa y la autonomía docente.

Riesgos potenciales si no se usa con criterio:

- **Despersonalización del proceso de evaluación y retroalimentación** si se automatiza sin revisión crítica.
- **Reproducción de sesgos algorítmicos** en la generación de preguntas, rúbricas o imágenes.
- **Falta de transparencia** con el estudiantado si no se explicita el rol de la IA en la generación de contenidos o comentarios.
Dependencia excesiva de sugerencias de IA que debilite el juicio pedagógico del docente.

Recomendaciones éticas para el uso docente:

1. **Revisar siempre lo generado por IA.** Nunca asumir que lo sugerido es correcto sin validación disciplinar y pedagógica.
2. **Comunicar abiertamente a los y las estudiantes** si se utiliza IA en el diseño de actividades, rúbricas o retroalimentaciones. Esto promueve la confianza y la alfabetización crítica.
3. **Evitar el uso automático de IA en temas sensibles, evaluaciones sumativas críticas o juicios formativos complejos,** donde la mediación humana es insustituible.
4. **Cuidar la protección de datos personales,** evitando compartir trabajos estudiantiles con plataformas externas sin consentimiento ni salvaguardas.
5. **No asumir que la IA reemplaza la interacción humana,** especialmente en la retroalimentación formativa, tutorías o espacios de contención.

IMPORTANTE: El uso de herramientas de inteligencia artificial en plataformas como EDUCA-Blackboard puede significar un avance significativo en términos de ahorro de tiempo y aumento de la productividad docente, especialmente al momento de diseñar evaluaciones, generar retroalimentaciones o estructurar contenidos. Sin embargo, es fundamental comprender que la IA no sustituye el juicio profesional del docente. Todo contenido generado por inteligencia artificial debe ser cuidadosamente revisado y validado antes de ser publicado, ya que la responsabilidad académica y ética de lo que se comunica a los y las estudiantes recae exclusivamente en el cuerpo docente. En este sentido, la IA debe ser vista como una aliada estratégica, pero nunca como un reemplazo del criterio pedagógico y disciplinar del profesorado.

Conclusiones: La IA como aliada del juicio pedagógico

Las funcionalidades de IA integradas en EDUCA-Blackboard representan una oportunidad significativa para repensar la planificación, evaluación y retroalimentación en contextos universitarios. A través del asistente de diseño, los y las docentes pueden generar contenidos, rúbricas, tareas, imágenes y conversaciones simuladas con mayor rapidez, personalización y alineación pedagógica.

Sin embargo, como se ha sostenido a lo largo de esta lectura, el **valor real de estas herramientas no radica en su automatización**, sino en cómo son apropiadas por el juicio crítico del profesorado. La IA, en este marco, **no reemplaza al docente, sino que amplía sus posibilidades**, siempre que sea usada con propósito, reflexión y compromiso ético.

En tiempos donde la educación enfrenta el desafío de mantener su pertinencia, humanismo y capacidad de adaptación, estas herramientas pueden ser aliadas poderosas si se integran **de forma situada, transparente y coherente con los valores institucionales**. La clave no está en lo que la IA puede hacer, sino en lo que el o la docente elige hacer con ella.

EDUCA-Blackboard, al incorporar estas capacidades, nos invita a avanzar hacia una enseñanza más activa, basada en datos y retroalimentación permanente, pero siempre guiada por un horizonte pedagógico: **formar personas críticas, autónomas y capaces de convivir éticamente con la tecnología**.

Referencias bibliográficas

- Blackboard Help. (2024). AI Design Assistant. Blackboard Learn Ultra. https://help.blackboard.com/Learn/Instructor/Ultra/Course_Content/Create_Content/AI_Design_Assistant
- JISC. (2024). Case Study: Blackboard Learn Ultra's AI Design Assistant. National Centre for AI in Tertiary Education. <https://nationalcentreforai.jiscinvolve.org/wp/2024/04/24/case-study-blackboard-learn-ultras-ai-design-assistant/>
- UIC Learning. (2023). Blackboard AI Design Assistant: Enhancing Course Creation and Learning Experience. University of Illinois Chicago. <https://learning.uic.edu/news-stories/blackboard-ai-design-assistant-enhancing-course-creation-and-learning-experience/>
- UNESCO. (2021). Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137_spa
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning. Center for Curriculum Redesign.
- Selwyn, N. (2023). Should robots grade students? Ethical dilemmas in AI-supported assessment. *Phi Delta Kappan*, 104(5), 36–40. <https://doi.org/10.1177/00317217231157589>
- Fernández, C., & García-Peñalvo, F. J. (2022). Inteligencia artificial en entornos virtuales de aprendizaje: retos para la educación superior. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 23, e27264. <https://doi.org/10.14201/eks.27264>
- Martín-García, A. V., & Morales-Chan, M. A. (2023). AI design tools in LMS: Innovations in university course planning. *Journal of Digital Learning*, 10(2), 45–59.