

Universidad Tecnológica Nacional

Licenciatura en Tecnología Educativa

Asignatura: Gestión de recursos digitales con IA generativa

Trabajo Práctico Grupal: Unidad III

Docentes:

Mag. Lic. Mónica Leda Torres

Mag. Lic. Juan Ruíz Díaz

Prof. Federico Centurión

Prof. Fernando Muirragui

Integrantes: Grupo N°20:

Kücan Mariela Alejandra

Reta Cristian

Visconti Ricardo

Fecha de entrega: 06/09//2025

1-

Tema: Desarrollo de habilidades blandas asociadas a una convivencia armónica en alumnos de séptimo grado de nivel primario mediante herramientas de IA.

2-

Consideraciones éticas de la herramienta de Inteligencia Artificial generativa Animaker:

Transparencia: Se considera de suma relevancia referenciar las fuentes específicas con las cuales se ha generado el contenido educativo generado con Inteligencia Artificial.

Responsabilidad: Es sumamente importante responsabilizarnos en cuanto al uso de esta herramienta, lo cual supone utilizar información cimentada en fuentes académicas, comparar con los saberes del propio editor y citar el uso de la IA.

Sesgos: Los modelos de IA reflejan los datos con los que han sido entrenados. Si estos carecen de diversidad, pueden generar personajes estereotipados o excluir a grupos no representados. Es relevante revisar los resultados generados. Sin embargo existen limitaciones propias de la herramienta con: algunos personajes, música, objetos, sonido texto, sólo están disponibles en la versión Premium.

Equidad: Permite gestionar contenido diversificado comprensible y accesible para diversas audiencias.

Privacidad de datos: Los modelos generativos pueden imitar inadvertidamente contenidos protegidos por derechos de autor, especialmente si han sido entrenados con materiales no autorizados. Es necesario, verificar con datos propios o de fuentes éticas.

Animación digital obtenida:

Enlace público: <https://app.animaker.com/video/BJVGL8ILAWDNE4WS>

(Animaker, 2025)

Proceso documentado de creación de la animación digital:

Guión:

En toda institución existen desacuerdos, conflictos, tensiones. Estos pueden ser de mayor o menor intensidad, muy difícilmente exista una armonía plena. Sin embargo, cuando la conflictividad sobrepasa ciertos límites se vuelve preocupante. En este contexto, los procesos de enseñanza-aprendizaje se ven deteriorados, tanto en la práctica docente como en el aprendizaje de los alumnos. La solución de fondo no reside en aplicar castigos a alumnos. Es necesario, encarar transformaciones que aporten soluciones genuinas. Para ello, se propone desarrollar habilidades blandas en los actores educativos, tales como: comunicación asertiva; liderazgo y trabajo en equipo; resolución pacífica de conflictos; entre otras. Dichas competencias, son consideradas esenciales en la actual sociedad. Se constituyen como pilares para lograr hacer efectiva una educación de calidad. Además, se considera que para trabajar por una cultura pacífica en la escuela se considera pertinente emplear tecnologías disruptivas como herramientas de Inteligencia Artificial, como medios para lograr los objetivos educativos deseados. La utilización de las TIC a nivel escolar con pensamiento crítico de los sujetos y una postura ética, vehiculiza prácticas socioeducativas prospectivas. Así, desde una perspectiva integral, que contempla intervenciones tecno-pedagógicas, se programaran acciones superadoras.

Los agentes educativos debemos insistir en los buenos hábitos, para introducir cambios concretos a nivel escolar, desde nuestro rol, desde nuestro lugar, para contrarrestar las prácticas violentas.

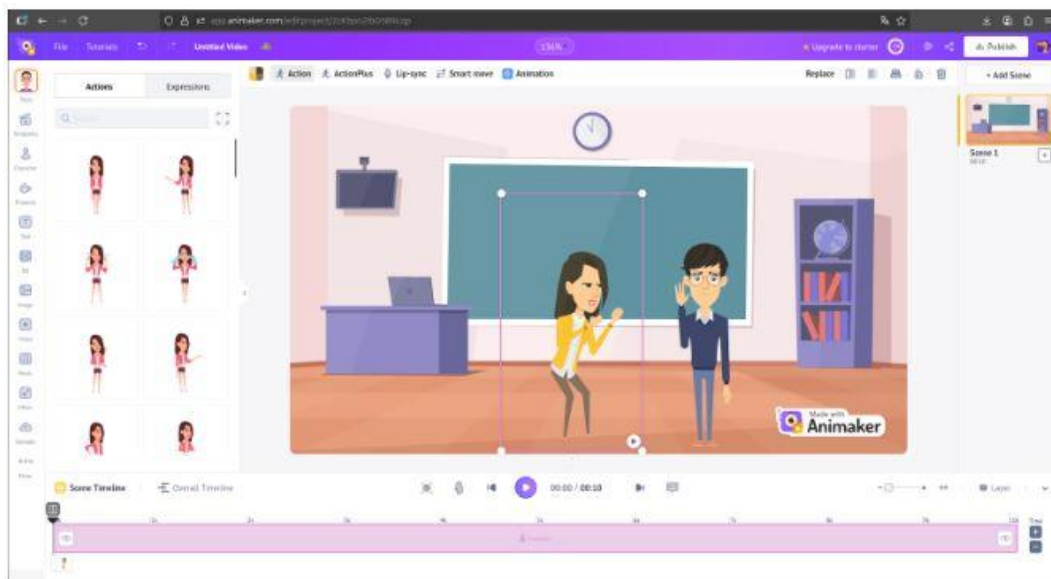
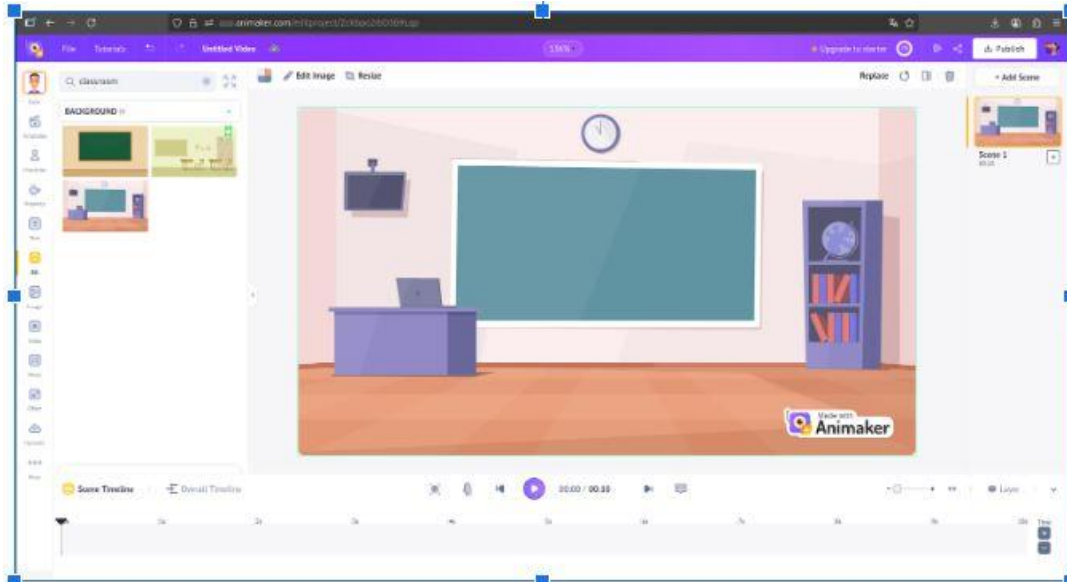
Todo conflicto, se nos plantea como un desafío, nos abre las puertas hacia la posibilidad de gestionar acciones para potenciar el desarrollo individual e institucional.

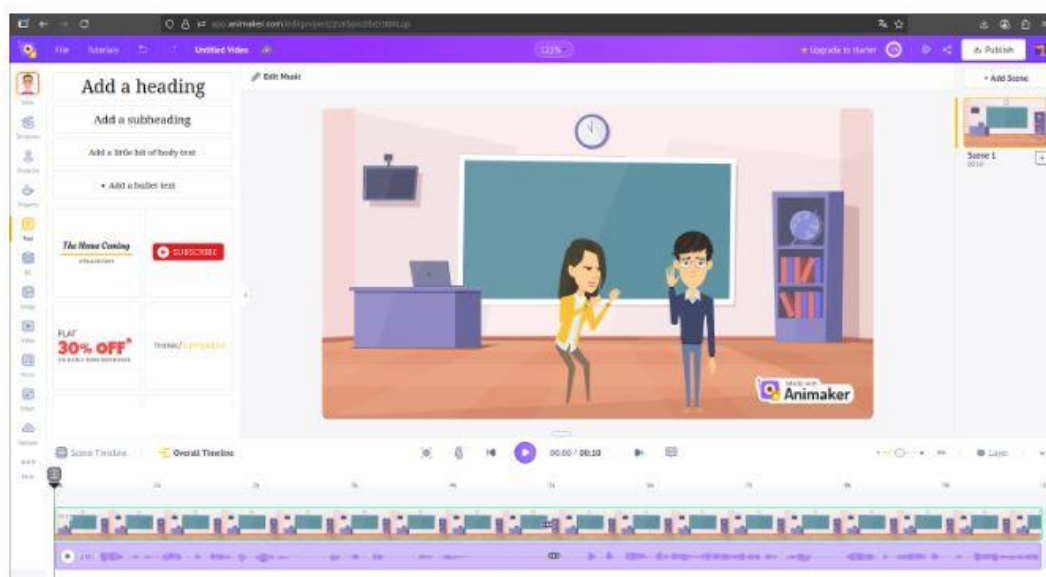
Ejemplos de prompts utilizados y capturas de pantalla de la herramienta de IA en acción, que permiten validar la dinámica del trabajo realizado:

Los textos del guión se usaron como prompts en el módulo Text-to-Speech de Animaker para generar la narración automática con voz IA.

Escena 1:

Texto narrado (TTS): “!En toda institución existen desacuerdos, conflictos, tensiones. Estos pueden ser de mayor o menor intensidad, muy difícilmente exista una armonía plena.”



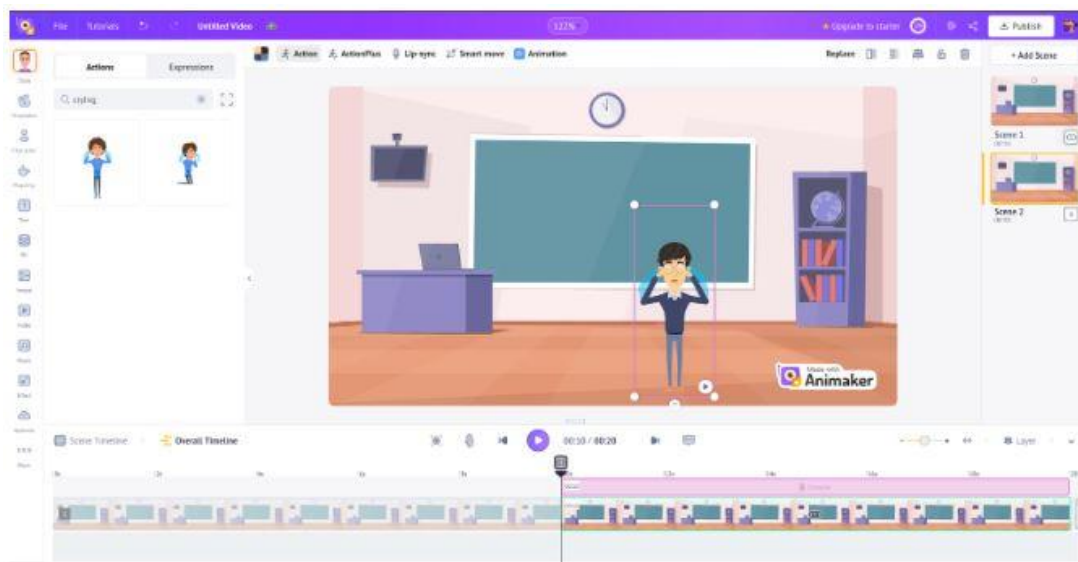


Se utilizó Text-to-Speech (IA) en Animaker con voz Elena en español. Se añadieron personajes con expresiones Angry (enojado) y Worried (asustado) para representar el conflicto.

Escena 2:

Texto narrado TTS: *“Cuando la conflictividad sobrepasa ciertos límites se vuelve preocupante. En este contexto, los procesos de enseñanza-aprendizaje se ven deteriorados, tanto en la práctica docente como en el aprendizaje de los alumnos.”*

Se utilizó Text-to-Speech (IA) en Animaker con voz Elena en español. Se agregó personaje con acción cry (llorar) para representar las emociones del alumno.



Escena 3:

Texto narrado TTS: *“La solución de fondo no reside en aplicar castigos a alumnos. Es necesario encarar transformaciones que aporten soluciones genuinas.”*



Se utilizó TTS con voz de Elena, Los personajes fueron configurados con acción Talking (Hablando), angry (enojo). La IA gestiona automáticamente los movimientos de los personajes.

Escena 4:

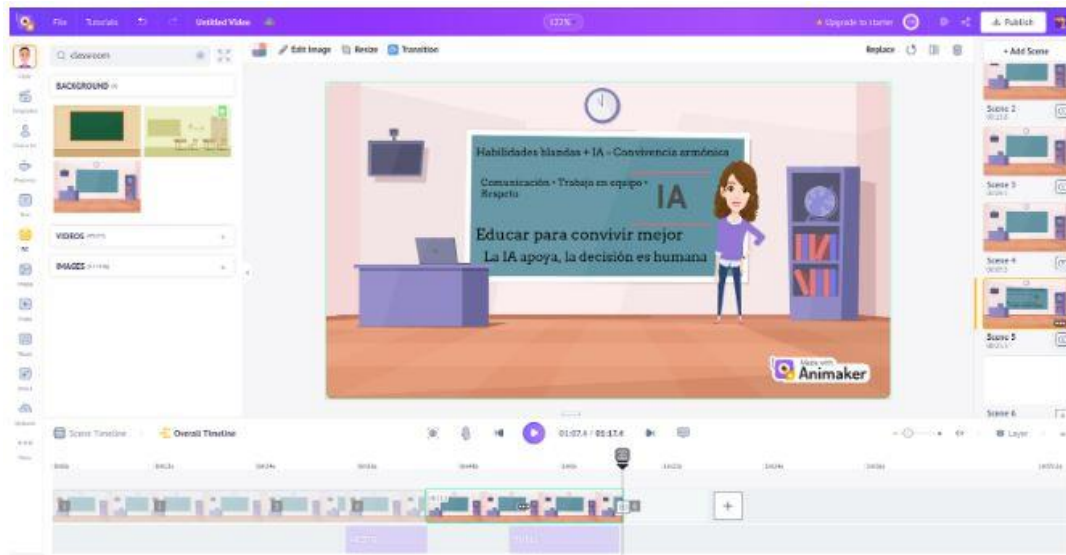
Texto narrado TTS: *“La convivencia mejora cuando desarrollamos habilidades blandas: comunicación, liderazgo, trabajo en equipo y resolución pacífica de conflictos.”*



Se utilizó TTS con voz de Elena. Los personajes se animaron con acción de sit (sentado). Se utilizó fondo de aula con propiedades de objetos silla para los personajes.

Escena 5:

Texto narrado TTS: *“Dichas competencias son consideradas esenciales en la sociedad actual. Se constituyen como pilares para lograr hacer efectiva una educación de calidad. Además, para trabajar por una cultura pacífica en la escuela se considera pertinente emplear tecnologías disruptivas como herramientas de Inteligencia Artificial, como medios para lograr los objetivos educativos deseados.”*



Se aplicó TTS con voz Elena. El personaje de Docente se animó con acción Teach (enseñar)- Se reforzó la narrativa con texto en el pizarrón.

Escena 6:

Texto narrado TTS: *“La utilización de las TIC a nivel escolar con pensamiento crítico de los sujetos y una postura ética, vehiculiza prácticas socioeducativas prospectivas. Así, desde una perspectiva integral, que contempla intervenciones tecno-pedagógicas, se programarán acciones superadoras.”*



Prompt usado para el Background Generator: *“Aula moderna con estudiantes usando computadoras y tabletas, guiados por el profesor. Ambiente luminoso e inclusivo. Énfasis en la tecnología, la colaboración y la ética.”*

Se utilizó la función de AI Background Generator de Animaker. La IA generó un aula moderna con TIC. Se aplicó TTS con voz Elena.

Escena 7:

Texto narrado TTS: *“Los agentes educativos debemos insistir en los buenos hábitos para introducir cambios concretos a nivel escolar, desde nuestro rol, desde nuestro lugar, para contrarrestar las prácticas violentas. Todo conflicto se nos plantea como un desafío, nos abre las puertas hacia la posibilidad de gestionar acciones para potenciar el desarrollo individual e institucional.”*



Se utilizó TTS con voz Elena. Se añadió el texto final en la pizarra: “la convivencia depende de nosotros”. Esta escena funciona como conclusión y créditos del grupo.

Durante la producción, realizamos ajustes en la duración de las escenas para que coincidieran con el audio generado por IA, reemplazamos fondos que no incluían pupitres añadiendo objetos manualmente.

Área educativa a la que se vincula el proyecto:

Qué: El proyecto apunta a desarrollar habilidades blandas en los actores educativos, mediante la integración tecno-pegagógica de herramientas de Inteligencia Artificial. Se pretende superar relaciones interpersonales violentas que atentan contra una convivencia escolar saludable, entre los actores educativos. Para ello, se ha delineado capacitar en primera instancia al cuerpo directivo y docente de la escuela de nivel primario Nadino localizada en la provincia de Mendoza capital. Para lo cual, se empleará como recurso didáctico el video producido con IA generativa.

Para qué: Se estila a implementar soluciones genuinas frente a la problemática escolar detectada de violencia escolar recurrente. Para ello, desde nuestro rol como tecnólogos educativos hemos acordado la necesidad de trabajar mancomunadamente para lograr desarrollar habilidades blandas asociadas a una convivencia escolar armónica, tales como: trabajo en equipo; comunicación asertiva; empatía; respeto por la diversidad; entre otros. El objetivo es lograr mejorar el clima escolar y lograr mejoras en cuanto al rendimiento académico de docentes y del alumnado.

Quién: La presente propuesta proyectual está destinada a los alumnos de séptimo grado; cuerpo docente y equipo directivo, de la escuela de nivel primario Nadino, de gestión privada, localizada en la provincia de Mendoza capital. Más luego, se ha contemplado la posibilidad de hacerlo extensivo a otros cursos de dicha institución educativa. Efectuarán la planificación, seguimiento y evaluación el equipo de tecnólogos educativos.

Cómo: Se pretende hacer efectiva la propuesta superadora mediante diferentes intervenciones tecno-pedagógicas, tomando como eje vertebrador del proyecto la gestión de una plataforma educativa (Moodle) a través de la cual se impartirá una capacitación docente sobre habilidades blandas para apuntar a lograr una convivencia

armónica, mediante TIC disruptivas y la consideración de pedagógicas emergentes (tales como: constructivismo y conectivismo).

Se incluirán entre los materiales educativos elaborados para tal espacio de formación e-learning, contenido audiovisual producido con IA generativa. Lo que permite refinar la adaptabilidad y personalización del aula virtual. Configurándose las TIC en una aliada de gran porte en la concreción efectiva de una educación a distancia de calidad.

Referencias Bibliográficas:

Animaker. (2025). *Animaker - Plataforma de animación con IA*.
<https://www.animaker.com/>

Diez, P. (2020). *La ética y su relación con el diseño: límites y responsabilidad*.
Recuperado de: <https://www.flat101.es/blog/disenio-ux/etica-relacion-diseno-limites-responsabilidad/>

UNESCO. (2021). *Recomendaciones sobre la Ética de la inteligencia Artificial*.
Recuperado de: <https://www.unesco.org/es/articles/recomendacion-sobre-la-etica-de-la-inteligencia-artificial>