



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v5i2.1130>

Ciencias de la educación
Artículo de investigación

Aprendizaje interactivo con el uso de plataforma online. Un enfoque desde la inteligencia artificial

Interactive learning with the use of online platform. An approach from artificial intelligence

Aprendizado interativo com o uso da plataforma online. Uma abordagem da inteligência artificial

Hiraida Monserrate Santana-Cedeño ^I
iraidasantana21@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-7275-9468>

Jesenia Elizabeth Catagua-Mieles ^{II}
jessenia_catagua@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-3704-1426>

Rocío Alexandra Mendoza-Villamar ^{III}
roalmevi@yahoo.com
<http://orcid.org/0000-0002-1277-7162>

***Recibido:** 09 de octubre de 2019 ***Aceptado:** 11 de noviembre de 2019 *** Publicado:** 10 de diciembre de 2019

^I Especialista en Redes de Comunicación de Datos, Magíster en Informática Empresarial, Diploma Superior en Sistemas de Información Empresarial, Ingeniera en Sistemas, Docente de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Manta, Ecuador.

^{II} Magíster en Comercio y Finanzas Internacionales, Ingeniera en Contabilidad y Auditoría, Ingeniera en Sistemas, Docente de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Manta, Ecuador.

^{III} Magíster en Sistemas Informáticos Educativos, Ingeniera en Sistemas, Docente de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Manta, Ecuador.

Resumen

En esta investigación se hace un estudio sobre las tecnologías utilizadas para el aprendizaje interactivo a través del uso de la plataforma online, desde un enfoque de la Inteligencia Artificial. Aquí se desarrollan algunos conceptos relevantes sobre este tema, además se habla sobre algunos programas usados en el mundo y en el Ecuador. En el ensayo también se aborda el tema de la inteligencia artificial, desde lo teórico, pues es necesaria su comprensión para su tratamiento epistemológico con propiedad, según Herrera & Muñoz (2017), Mialhe y Lannquist (2018) y Diéguez (2017), entre otros. El método usado para esta investigación es la descriptiva, pues la idea es poder caracterizar un hecho pedagógico a través de las TIC y poder visualizar la relación entre los participantes y el uso de estas tecnologías. De igual forma, se aplicó el diseño experimental, pues se quiso demostrar que entre los participantes en estas plataformas on line se logra una relación causa – efecto. Aunado a lo antes expuesto, la investigación es a la vez cualitativa y cuantitativa, pues además de entender los procesos subjetivos entre los participantes, esto se realiza por medio de plataformas tecnológicas medibles, según Arias (2006). De igual manera, se exploran otros espacios virtuales que posiblemente sirvan como sitios potencialmente adaptables para el desarrollo del aprendizaje interactivo. Uno de los resultados que resalta es el uso del término Inteligencia Artificial como una herramienta más de interacción y esto no es así.

Palabras claves: Aprendizaje Interactivo; TIC; Inteligencia Artificial; Redes Sociales.

Abstract

In this research, a study is made on the technologies used for interactive learning through the use of the online platform, from an Artificial Intelligence approach. Here some relevant concepts on this subject are developed, and some programs used in the world and in Ecuador are also discussed. The essay also addresses the issue of artificial intelligence, from the theoretical point of view, since its understanding is necessary for its proprietary epistemological treatment, according to Herrera & Muñoz (2017), Mialhe and Lannquist (2018) and Dieguez (2017), between others. The method used for this research is the descriptive one, since the idea is to be able to characterize a pedagogical fact through ICT and to visualize the relationship between the participants and the use of these technologies. In the same way, the experimental design was applied, since it was wanted to show

Aprendizaje interactivo con el uso de plataforma online. Un enfoque desde la inteligencia artificial

that among the participants in these online platforms a cause - effect relationship is achieved. In addition to the above, the research is both qualitative and quantitative, as well as understanding the subjective processes among the participants, this is done through measurable technological platforms, according to Arias (2006). In the same way, other virtual spaces that possibly serve as potentially adaptable sites for the development of interactive learning are explored. One of the results that stands out is the use of the term Artificial Intelligence as another interaction tool and this is not the case.

Keywords: Interactive Learning; ICT; Artificial Intelligence; Social Networks.

Resumo

Nesta investigação, é feito um estudo sobre as tecnologias usadas para o aprendizado interativo através do uso da plataforma online, a partir de uma abordagem de Inteligência Artificial. Aqui são desenvolvidos alguns conceitos relevantes sobre esse assunto, e também são discutidos alguns programas utilizados no mundo e no Equador. O ensaio também aborda a questão da inteligência artificial, do ponto de vista teórico, uma vez que seu entendimento é necessário para o tratamento epistemológico exclusivo, de acordo com Herrera & Muñoz (2017), Mialhe e Lannquist (2018) e Dieguez (2017), entre outros. O método utilizado para esta pesquisa é o descritivo, pois a ideia é poder caracterizar um fato pedagógico por meio das TIC e visualizar a relação entre os participantes e o uso dessas tecnologias. Da mesma forma, o delineamento experimental foi aplicado, uma vez que se queria demonstrar que entre os participantes dessas plataformas on-line é alcançada uma relação de causa-efeito. Além do exposto, a pesquisa é qualitativa e quantitativa, além de compreender os processos subjetivos entre os participantes, por meio de plataformas tecnológicas mensuráveis, segundo Arias (2006). Da mesma forma, outros espaços virtuais que possivelmente servem como sites potencialmente adaptáveis para o desenvolvimento do aprendizado interativo são explorados. Um dos resultados que se destaca é o uso do termo Inteligência Artificial como outra ferramenta de interação, e esse não é o caso.

Palavras chaves: Aprendizado Interativo; TIC; Inteligência Artificial; Redes Sociais.

Introducción

Aprendizaje interactivo con el uso de plataforma online. Un enfoque desde la inteligencia artificial

En todo el mundo, por muchas razones, gran cantidad de persona no puede proseguir carreras universitarias y de esta realidad no escapa Ecuador. Debido a esto, se han utilizado diversas tecnologías que han tratado, en lo posible, disminuir esta deserción siendo una de ellas la tele-educación o educación a distancia, en el marco de lo cual, ya se había empezado a utilizar en tiempos anteriores, aquellas las tecnologías más avanzadas del momento, sobretodo radio y en algunas ocasiones las televisión. Esto fue evolucionando a medida que se fue avanzando en el campo de las tecnologías, cuya travesía implicó que se fuera incorporando la transmisión satelital y luego las computadoras, dando como resultado, lo que se conoce como Tecnologías de Información Comunicación, en cuyo marco se suscitó además la creación de espacios virtuales que se convirtieron en verdaderas aulas virtuales; sin embargo, a esto también se le suma otros espacios que no fueron creados con ese objetivo, pero que resultan ser apropiados para su utilización práctica con fines educativos, tales como las redes sociales, y las aplicaciones diversas que la telefonía móvil ha traído consigo. Pero, como si esto no fuera suficiente, del mismo modo se ha generado otra gran herramienta, cargada de incógnitas y expectativas: se trata de la denominada Inteligencia Artificial. Por ende, para desarrollar nuestras ideas aquí esbozadas partimos de la siguiente interrogante a saber: ¿Se está preparado para esto?

La tecnificación en masa es una realidad que está a un paso para concretarse en todas las actividades humanas. La sociedad se encuentra cada día más inmersa en estos procesos y los sectores que hacen vida en ella se van adecuando a esta tendencia, que a paso seguro va ganando terreno, incluso en su significado semántico, cuando ya se observa una aceptación y adaptación de estas tecnologías como algo natural del ser humano. De esto no se escapa el campo educativo, que de igual forma está evolucionando hacia una manera distinta de la relación entre el objeto de estudio y el sujeto que investiga.

En este proceso se debe tomar en cuenta también variables como la del manejo de dichas tecnologías, el acceso a las mismas, y la infraestructura que se tenga, además del nivel de autonomía que los referidos procesos necesitan para lograr un desarrollo propio y no depender de terceros para la una educación adaptada a la realidad social, económica y cultural del Ecuador. En este caso, todo ello plantea algunas dudas como las que se incluyen a continuación: ¿Qué plataformas tecnológicas se deben adoptar?; y ¿Hasta qué punto es viable, en la realidad del Ecuador, la implementación de estas tecnologías?

Aprendizaje interactivo con el uso de plataforma online. Un enfoque desde la inteligencia artificial

Una de estas tecnologías con más auge en la actualidad, es la Inteligencia Artificial (IA), en lo que se refiere al uso y auge de plataformas virtuales educativas, en el nivel de Educación Superior en el Ecuador, sobre si se toma en cuenta que estas tecnologías aun suscitan temores o miedos a lo desconocido, que siempre sucede frente a cualquier cambio de paradigma; y la Inteligencia Artificial no es la excepción de la regla y esto sin duda va conseguirse con resistencias que son hasta naturales en el ser humano.

Esto conmina a la necesidad de ir disipando estos temores a través de la información veraz y precisa sobre las verdaderas dimensiones del uso de la IA en la enseñanza, y en especial de la educación universitaria. De igual manera, es necesario saber o por lo menos tomar en cuenta la capacidad de las universidades para el uso masivo de la IA, así como la existencia de docentes que manejen la tecnología para así aplicarlas de forma masiva, pertinente, adecuada, eficaz y eficiente. Ocaña, Valenzuela, y Garro (2019).

No obstante, es necesario aclarar que desde hace algún tiempo se dispone de una serie de softwares simuladores y tutoriales digitales, en los que se observa que ya existe una interrelación entre las máquinas y el ser humano, de forma amigable, que supone una adaptación entre la educación tradicional y las basadas en las Tecnologías de Información y Comunicación. Estos programas son desarrollados de forma tal que se adaptan a las necesidades de cada estudiante, es decir, una educación personalizada.

Metodología

El método usado para esta investigación es la descriptiva, pues la idea es poder caracterizar un hecho pedagógico a través de las TIC y poder visualizar la relación entre los participantes y el uso de estas tecnologías. Se quiere determinar el grado de relación entre algunas variables que den pistas sobre cumplir los objetivos pedagógicos con nuevas herramientas, según Arias (2006).

El diseño de investigación, es documental, pues se revisaron algunos datos para analizarlos e interpretarlos. Son fuentes documentales de diversos formatos, utilizando tanto impresos como digitales y este estudio dio como resultados nuevos conocimientos que contribuirán al avance del aprendizaje interactivo vía online. Arias (2006).

De igual forma, se aplicó el diseño experimental, pues se quiso demostrar que entre los participantes en estas plataformas online se logra una relación causa – efecto. Arias (2006).

Aunado a lo antes expuesto, la investigación es a la vez cualitativa y cuantitativa, pues además de entender los procesos subjetivos entre los participantes, esto se realiza por medio de plataformas tecnológicas medibles. Arias (2006). A continuación se desarrollará algunos conceptos que es necesario manejar para comprender estas tecnologías que seguramente transformarán la forma de enseñar y la interacción entre los estudiantes y la IA.

Inteligencia Artificial e Inteligencia Humana

Desde lo conceptual, se puede decir que la IA es la ciencia que comprende profundamente la inteligencia, donde la capacidad, comprensión y caracterización de sus límites y alcances constituyen un complejo problema. Herrera & Muñoz (2017). Por su parte, agrega que las áreas fundamentales de la IA son: Representación de conocimiento y razonamiento; Aprendizaje automático; Procesamiento del lenguaje natural; Visión a través de computadoras; Robótica; y Reconocimiento del habla.

La Inteligencia Artificial, de por sí es un tema por demás muy amplio y complicado. Miailhe y Lannquist (2018) aseguran que la gran mayoría de la denominada aldea global, no son muy privilegiados en información referente a la IA y desconocen en gran medida los efectos y riesgos ante el avance de esta tecnología que abarca desde lo social - económico o en la independencia de las máquinas, en una visión fantástica que rayaría en la ciencia ficción, y que además no le es necesario un futuro para que impacte en el mundo globalizado de hoy, pues las consecuencias de este proceso se basan en la IA, las cuales optimizan a variedad de actividades.

Por su parte, Diéguez (2017), afirma que los impactos causados por la revolución industrial son mínimas en comparación con lo que se gesta en las tecnologías basadas en IA y esto plantea grandes problemas asociados por el alcance y rapidez de estos impactos. Dado que los mismos imponen altos costos, preparación de equipos, tecnología y talento humano y poseen un estándar vertiginoso y cambiante respecto de su vigencia.

Por su parte Vázquez, Escobar, Spin, y Teruel, (2018), dicen que el uso de la IA es muy variado y hoy por hoy se utiliza sobre todo en la informática y la robótica, sin embargo las posibilidades de uso pueden alcanzar diversas áreas como las ciencias sociales y servir como apoyo a las empresas, las cuales manejan grandes cantidades de datos que requieren el uso de sistemas basados en la IA. Por su parte, Badaró, Ibañez y Agüero (2013) aseguran que el desarrollo actual de las redes

Aprendizaje interactivo con el uso de plataforma online. Un enfoque desde la inteligencia artificial

neuronales artificiales y los sistemas de procesamiento desarrollados en algoritmos genéticos, cada día son de más difundidos, en cuanto a su uso en la investigación y en el mercado de negocios de diversa índole como en salud, comunicación, en seguridad, en tecnología, entre otros.

Ya para los años 50 se debatía sobre el tema, por ejemplo Turing (1950), en el marco del cual se planteó que si las máquinas conseguían convencer a jueces humanos, se justificaría creer que es inteligente y pensante, gracias a su capacidad para sustituir a personas a través del comportamiento lingüístico. Con relación a esto Lombardo (2015) considera que la ciencia ficción es una forma indirecta de influir en la cultura popular del pensamiento futurista y presenta la misma función que los que la mitología en el mundo actual.

Con respecto a la Inteligencia Humana (IH), la misma se asume como la suma de capacidades cognitivas que le otorga a la persona una autonomía funcional, la cuales se pueden calificar como perfiles de inteligencia, según palabras de Corvalán, (2017). Pero, por su parte Barrio (2018), desde el punto de vista antropológico, le da otra perspectiva al asumir las diferencias la IA y la IH, pues el computador está limitado en el manejo de lo que llama significantes con una capacidad de memoria mejor y mayor a la IH, sin embargo a diferencia de esta última es incapaz de interpretar los significados, lo que lleva a que inteligencia operacional o calculista de una computadora se limita al manejo de información, pero es incapaz de comprender lo que procesa.

El eje transversal de la inteligencia es la capacidad para procesar la información de la realidad que le rodea y se dirige solucionar los problemas. El cerebro humano interpreta la información del entorno para de forma inmediata evaluar y elegir los mecanismos de acción a que diera lugar. Por otro lado, Badaró, Ibañez y Agüero (2013) también asumen que la Inteligencia Artificial forma parte de las Ciencias de la Computación que se encargan del diseño de sistemas inteligentes, con características asociadas con la inteligencia en el comportamiento humano. Sin embargo, es una realidad que la IA llegó para quedarse y adaptarse mejor a esta realidad, lo que hace entonces urgente y necesario una re-alfabetización en Inteligencia Artificial.

Re-alfabetización tecnológica como estrategia de adaptación a la IA

Para este trabajo, se entiende como re-alfabetización a la capacitación para que las personas pueda acceder y comprender los contenidos de conjuntos simbólicos por las que transmiten los conocimientos y se pueda tener acceso a la cultura y al manejo de herramientas que le faciliten

expresarse o comunicarse en un contexto dado. Ocaña & Valenzuela (2019). De igual forma estos autores señalan que se entiende como contexto a los entornos digitales, basados en modelos competitivos del mercado y que se encuentran sometidos al uso de tecnologías cada vez más sofisticadas tanto en calidad como cantidad, lo que lleva al posicionamiento de vanguardia que las mejores universidades e institutos de investigación alrededor del mundo muestren.

Pandiella, Moreno, García, y Sanz (2018), aseguran que según los indicadores del Academic Ranking of World Universities (Shanghai Ranking), el lenguaje digital recoge una serie de competencias tales como:

Pensamiento computacional

Que le da a sus miembros una serie de ventajas, gracias a la temprana proximidad, a los recursos digitales y el uso de las nuevas tecnologías; Programación, donde los dominios del lenguaje de programación son la base de la implementación y desarrollo de las tendencias basadas en los lenguajes de programación de primera generación, hasta los basados en inteligencia universal, que es el nuevo lenguaje de las TIC. Hay que tomar en cuenta los nuevos lenguajes de programación son el soporte de la IA, como ejemplo están las redes sociales, que sustentan en Phyton o Ruby, siendo su interfaz más accesible.

Competencias informáticas

La educación universitaria requiere la integración de las TIC orientadas a la educación y que según Ocaña y Valenzuela (2018), deben sustentarse sobre una base de generalización fuerte entre los docentes, cuya dirección vaya orientada al desarrollo de un modelo pedagógico que de forma y sentido a las prácticas de enseñanza aprendizaje que de paso al uso de computadoras para que las TIC se utilicen bajo una perspectiva innovadora de tipo tecno-didáctica.

Competencias informacionales y audiovisuales

Esto demandará cambios como preparación docente, nuevas estructuras curriculares, nuevas modalidades de enseñanza-aprendizaje; evaluación dentro del formato del e-learning y actualizar las políticas educativas nacionales y regionales para poder coexistir en el contexto de las tecnologías sustentadas en la Inteligencia Artificial. La plataforma educativa e-learning creada en Internet sirve

Aprendizaje interactivo con el uso de plataforma online. Un enfoque desde la inteligencia artificial

de soporte a la enseñanza aprendizaje en la educación superior. Hoy en día se puede afirmar que su uso ha transformado gran parte de los sitios de enseñanza tradicional en espacios virtuales de enseñanza y aprendizaje.

Las plataformas e-learning, se configuran en una serie de plataformas educativas o entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (VLE1), que constituyen, actualmente, esta realidad tecnológica creada en Internet y que da soporte a la enseñanza y el aprendizaje universitarios. En estos momentos podemos afirmar que su uso ha transformando una gran parte de los espacios de enseñanza tradicionales en espacios virtuales de enseñanza y aprendizaje. Fernández-Pampillón (2019).

Aprendizaje Interactivo con el uso de plataforma online

Una Plataforma Interactiva (PI), tiene como objetivo facilitar la creación y gestión de los sitios de enseñanza-aprendizaje vía on line, donde los docentes y estudiantes intercambian información durante un proceso de formación. Fernández-Pampillón (2019). De igual manera, esta autora señala que es un lugar espacio donde se ejercen procesos de enseñanza-aprendizaje orientado a adquirir una o varias competencias y estos pueden ser de tres tipos: las aulas en los centros educativos, que es la presencial tradicional; los sitios de internet, la que no es presencial, es decir, virtual o e-learning; y la combinación de las dos anteriores, es decir la mixta o b-learning.

Este proceso se organiza por medio de un diseño de aprendizaje, donde se define y planifica la actuación de cada uno de los elementos que actúan en las relaciones didácticas, es decir, el papel del docente y de los estudiantes y en ellas se deben realizar escenarios e intercambios entre los diferentes papeles, los cuales son comparables con puesta en escena, que vienen a ser los procesos de aprendizaje y el guión es el diseño de aprendizaje. Fernández-Pampillón (2019).

Actualmente, el campus virtual es la plataforma e-learning más difundida en el aprendizaje universitario. Un campus virtual (CV) es un sitio digital para la relación enseñanza-aprendizaje y también investigación y es creado a través de diversas aplicaciones de las TIC, tales como internet, la web, comunicación electrónica, video conferencias, entre otras aplicaciones de multimedia. Es decir que un CV es un espacio virtual en internet diseñado a través de aplicaciones, sobre todo de la plataforma e-learning con un propósito educativo, también denominado universidad virtual, con un significado más amplio, pues no solo los procesos giran alrededor de la enseñanza y el

Aprendizaje interactivo con el uso de plataforma online. Un enfoque desde la inteligencia artificial

aprendizaje, sino que se involucran la administración y a la organización de otras actividades y procesos universitarios.

Sin embargo, este tipo de plataforma se puede multiplicar si se utilizan otras herramientas como algunas redes sociales de las que se dispone entre sus herramientas, formas de interactuar que cumplen con las exigencias para un aprendizaje interactivo vía on line. Vázquez, Escobar, Spin, y Teruel, (2018), afirman que contribuyen de forma positiva, pues facilitan la interacción de grupos específicos dentro los miembros de Facebook. Por ejemplo, continúan estos autores, un docente puede incluir a sus estudiantes de manera sencilla y así compartir enlaces relevantes, como artículos de periódicos, videos en línea, así como el blog del aula de clases o el sitio web de la universidad. Esta red social tiene diversas funciones que permiten extender la enseñanza más allá del salón de clases, son espacios en líneas donde las personas interactúan y comparten información con los demás.

También es un entorno, continúan Vázquez, Escobar, Spin, y Teruel, (Op cit) donde los estudiantes pueden trabajar en proyectos para colaborar con el resto de los compañeros y con el docente y no es necesario ser amigos en Facebook para poder interactuar con los demás. El entorno tiene la opción de poder ser cerrado o abierto, que significa que el contenido puede ser privado y mantener la privacidad que crean necesaria. Si un miembro del grupo publica algo, por ejemplo un enlace, los demás miembros reciben un mensaje por Facebook para informarles, es decir que Facebook puede convertirse en una extensión del aprendizaje fuera del aula tradicional. Entre algunas funciones que destacan en Facebook están: Publicar notas de clases, enviar mensajes, seguir noticias, publicar reseñas de libros y autores, programas eventos, intercambio de ideas, chats, publicar notas de reconocimientos, encuestas, entre muchas otras cosas. Vázquez, Escobar, Spin, y Teruel, (2018).

Aulas virtuales en universidades del Ecuador

Esta experiencia se encuentra ya en el Ecuador, donde varias universidades ofrecen educación a distancia, adaptando estas tecnologías como herramienta para darles oportunidades a personas que por distancia o algún otro motivo no puede hacer una carrera en la modalidad presencial. Una de estas es la Universidad de la Universidad Técnica de Manabí, la cual es una plataforma donde docentes y estudiantes se encuentran en diferentes asignaturas con herramientas que facilitan la

Aprendizaje interactivo con el uso de plataforma online. Un enfoque desde la inteligencia artificial

comunicación constante entre los participantes que además facilita el inter-aprendizaje del contenido de las diversas materias. Además de los programas para los cursos, se observan sitios para foros, presentaciones, horario de atención, actividades a realizar durante los ciclos de clases, chat, glosarios, entre otros servicios virtuales. Además de esta Universidad, esta modalidad se encuentra disponible en instituciones universitarias tanto públicas como privadas. Entre las públicas destacan: Escuela Politécnica del Ejército (ESPE) Escuela Politécnica Nacional (EPN), Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO), Universidad Nacional de Loja (UNL), y la Universidad de Cuenca (UCUENCA)

Entre las Universidades que funcionan también como universidades virtuales está: Universidad Autónoma de Quito (UNAQ), Universidad Católica de Santiago de Guayaquil (UCSG), Universidad del Azuay (UAZUAY), Universidad Internacional del Ecuador (UIDE), Universidad Naval Comandante Rafael Moran Valverde (UNINAV), Universidad Og Mandino (UOM), Universidad Regional Autónoma De Los Andes, Universidad San Francisco de Quito (USFQ), Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL), Universidad Tecnológica América (UNITA), Universidad Tecnológica Indoamérica (UTI), Universidad de las Américas (UDLA), Universidad Regional Autónoma de los Andes (UNIANDES), y la Universidad Tecnológica Equinoccial (UTE).

Sin embargo, pese al vertiginoso auge que actualmente ostentan las aulas virtuales o los e-learning aunque están diseñados como una plataforma educativa, existen otras herramientas que pueden ser utilizadas eficientemente sin necesidad de instalar y desarrollar programas que pueden tener y generar una serie de costos elevados. Por ello, una solución inmediata sería la utilización de las redes sociales muy populares en el Ecuador.

Conclusiones

El aprendizaje interactivo a través de plataforma online es una realidad palpable en el Ecuador, las cuales están presentes en la mayoría de las universidades, además de lo cual disponen de Especializaciones, Maestrías e investigaciones que dan material para soportar cualquier actividad académica sobre este tema. Uno de los resultados que resalta es el uso del término Inteligencia Artificial como una herramienta más de interacción y esto no es así. La IA supone autonomía de la máquina, es decir que genere su propia interacción y comprensión del entorno y que no sea un gran

Aprendizaje interactivo con el uso de plataforma online. Un enfoque desde la inteligencia artificial

grupo de información almacenada, que responde automáticamente o a través de algunas complicadas nomenclaturas diseñadas para ese funcionamiento. Se cree que para este tipo de IA aún no se posee tecnologías, al menos al alcance de la gente común, quizás en algún laboratorio de los grandes centros de investigación.

Pero si se observa que la mayoría de las plataformas educativas vía internet se pueden estar encasillando en clases virtuales clásicas, es decir se están fortaleciendo un nuevo paradigma de la educación solo con la diferencia que éstas usan las TIC y si algo tienen este tipo de herramientas en su rápida evolución; sin embargo, pareciera que los docentes, estudiantes y directivos universitarios no han valorado, experimentado ni utilizado, en su justa dimensión el gran potencial que ofrece la inteligencia artificial para potenciar este tipo espacios educativos en función de inventar, generar conocimientos y ofrecer soluciones a la diversa problemática social que le circunda en su contexto.

Todo ello, a pesar de que la plataforma legal de la actualidad da riendas sueltas a la innovación de este tipo de tecnologías, contando con importantes infraestructuras y conectividad que facilitaría este tipo de acceso a estas otras interactividades virtuales, que además en este momento no tienen ningún costo para los participantes.

Por ello, se debe sacar provecho a las redes sociales que además son muy usadas en el Ecuador y que adicionalmente, tiene un gran impacto en la juventud así como a los docentes, pues están habituados a usarlas bajo cualquier pretexto o necesidad. Por ello, es necesario ampliar más al abanico de opciones para obtener mayores beneficios y provecho a estas nuevas tecnologías, las cuales ya no se dejarán para el futuro, se han constituido en nuestro presente y cuidado si ya no estamos en el pasado porque su cambio, transformación e innovación se desarrolla en forma rauda, revolucionaria, transformadora y cambiante.

Referencias

1. Arias, F. (2006). El proyecto de Investigación. (5ta. ed.). Caracas. Editorial Episteme.
2. Badaró, S., Ibañez, L., & Agüero, M. (2013). Sistemas expertos: fundamentos, metodologías y aplicaciones. Ciencia y tecnología. [Página web en línea]. Consultado en 06 de diciembre de 2019. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.18682/cyt.v1i13.122>

Aprendizaje interactivo con el uso de plataforma online. Un enfoque desde la inteligencia artificial

3. Barrio, J. (2018). Aspectos del inacabamiento humano. Observaciones desde la antropología de la educación. [Página web en línea]. Consultado en 06 de diciembre de 2019. Disponible en: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/7192/200-barrio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
4. Corvalán, J. (2017). Inteligencia Artificial y derechos humanos (Parte I). Diario DPI Cuántico, Diario Constitucional y Derechos Humanos. Buenos Aires.
5. Diéguez, A. (2017). Transhumanismo. La integración del hombre a la máquina. Lima: Herder Editorial.
6. Fernández-Pantillón, A (2019). Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet. Universidad Complutense de Madrid. Madrid.
7. Herrera, L., & Muñoz, D. (2017). Inteligencia artificial y lenguaje natural. *Lenguas Modernas* [Revista en línea]. Disponible en: <https://revistas.uchile.cl/index.php/LM/article/view/45790>. Consultado en 08 de diciembre de 2019.
8. Lombardo T. (2015). Science Fiction. The evolutionary Mythology of the Future. *Journal of Futures Studies*, 20 (2), 5-24.
9. Mialhe, N., & Lannquist, Y. (2018). Un desafío de gobernanza mundial. *Integración & comercio*, (44), 218-231. [Página web en línea]. Disponible en: <https://intal-lab.iadb.org/algoritmolandia/10.php>
10. Ocaña, Y., & Valenzuela, L. (2018). La gestión del conocimiento y gobernanza. *Mejores gobiernos, ciudadanos felices*. Lima: Fondo editorial UCV
11. Ocaña, Y., & Valenzuela, L. (2019). Inteligencia artificial y sus implicaciones en la educación superior. . [Página web oficial en línea]. Consultado en 13 de noviembre de 2019. Disponible en: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992019000200021&script=sci_arttext
12. Turing, A. (1950). Maquinaria computacional e Inteligencia. [Documento en línea]. Consultado en 05 de diciembre de 2019. Disponible en: <http://xamanek.izt.uam.mx/map/cursos/Turing-Pensar.pdf>
13. Vázquez, M., Escobar, R., Spin, C. y Teruel, K. (2018). Facebook como herramienta para el aprendizaje colaborativo de la inteligencia artificial. [Página web en línea]. Consultado

en 05 de diciembre de 2019. Disponible en:
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992019000200021&script=sci_arttext

References

1. Arias, F. (2006). *The research project*. (5th ed.). Caracas. Editorial Episteme.
2. Badaró, S., Ibañez, L., & Agüero, M. (2013). *Expert systems: fundamentals, methodologies and applications*. Science and Technology. [Online website]. Retrieved on December 6, 2019. Available at: <http://dx.doi.org/10.18682/cyt.v1i13.122>
3. Barrio, J. (2018). *Aspects of human unfinished. Observations from the anthropology of education*. [Online website]. Retrieved on December 6, 2019. Available at: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/7192/200-barrio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
4. Corvalán, J. (2017). *Artificial Intelligence and human rights (Part I)*. Quantum DPI Journal, Constitutional Journal and Human Rights. Buenos Aires.
5. Dieguez, A. (2017). *Transhumanism The integration of man to the machine*. Lima: Herder Editorial.
6. Fernández-Pantillón, A (2019). *The e-learning platforms for university teaching and learning on the Internet*. Complutense University of Madrid. Madrid.
7. Herrera, L., & Muñoz, D. (2017). *Artificial intelligence and natural language*. Modern Languages [Online Magazine]. Available at: <https://revistas.uchile.cl/index.php/LM/article/view/45790>. Retrieved on December 8, 2019.
8. Lombardo T. (2015). *Science Fiction The evolutionary Mythology of the Future*. Journal of Futures Studies, 20 (2), 5-24.
9. Míailhe, N., & Lannquist, Y. (2018). *A challenge of global governance*. Integration & trade, (44), 218-231. [Online website]. Available at: <https://intal-lab.iadb.org/algorithmolandia/10.php>
10. Ocaña, Y., & Valenzuela, L. (2018). *Knowledge management and governance. Better governments, happy citizens*. Lima: UCV editorial fund

Aprendizaje interactivo con el uso de plataforma online. Un enfoque desde la inteligencia artificial

11. Ocaña, Y., & Valenzuela, L. (2019). Artificial intelligence and its implications in higher education. . [Official website online]. Retrieved on November 13, 2019. Available at: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992019000200021&script=sci_arttext
12. Turing, A. (1950). Computational machinery and Intelligence. [Online document]. Accessed on December 5, 2019. Available at: <http://xamanek.izt.uam.mx/map/cursos/Turing-Pensar.pdf>
13. Vázquez, M., Escobar, R., Spin, C. and Teruel, K. (2018). Facebook as a tool for collaborative learning of artificial intelligence. [Online website]. Retrieved on December 5, 2019. Available at: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992019000200021&script=sci_arttext

©2019 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).