

Jornada d'intercanvi d'experiències de la  
intel·ligència artificial a l'aula

# TALLER

## EINES D'INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL APLICADES A L'EDUCACIÓ MEDIÀTICA

Ignasi Climent  
Juan García  
Vicent Ortiz

31 de maig de 2024



# Taller d'eines d'intel·ligència artificial aplicades a l'educació mediàtica

1

## LA IA APLICADA A L'EDUCACIÓ MEDIÀTICA

- Alfabetització digital mediàtica i informacional
- Desafiaments de la intel·ligència artificial en l'educació

2

## MITJANS I CONTINGUTS

- Pensament crític
- Fonts d'informació
- L'ús estratègic de tecnologies digitals

3

## POSADA EN PRÀCTICA

- Creació amb IA vs Creació convencional
- Conclusions finals

## Objectiu

Proporcionar als participants continguts teòrics bàsics i eines pràctiques sobre l'alfabetització digital mediàtica i informacional, posant especial atenció en els desafiaments que planteja la intel·ligència artificial en l'educació.

1

# LA IA APLICADA A L'EDUCACIÓ MEDIÀTICA

Alfabetització digital mediàtica  
i informacional

# Alfabetització digital mediàtica i informacional

tecnologies

múltiples amí comunicació

alfabetització informacional  
educomunicación

mediática

educación

transmedia

enseñanza alfabetizaciones información



# Alfabetització digital mediàtica i informacional

# AMI

L'Alfabetització Mediàtica i Informacional o AMI és una proposta que busca integrar tres àrees educatives:

## L'educació mediàtica

- Llibertat d'expressió
- Accés a la informació
- Funcions dels mitjans de comunicació
- Maneres en què la ciutadania pot fer una lectura crítica d'aquests.

## L'alfabetització informacional

- Importància de l'accés a la informació i l'avaluació de les fonts.
- Originalment vinculat a les biblioteques
- Ara també a Internet.

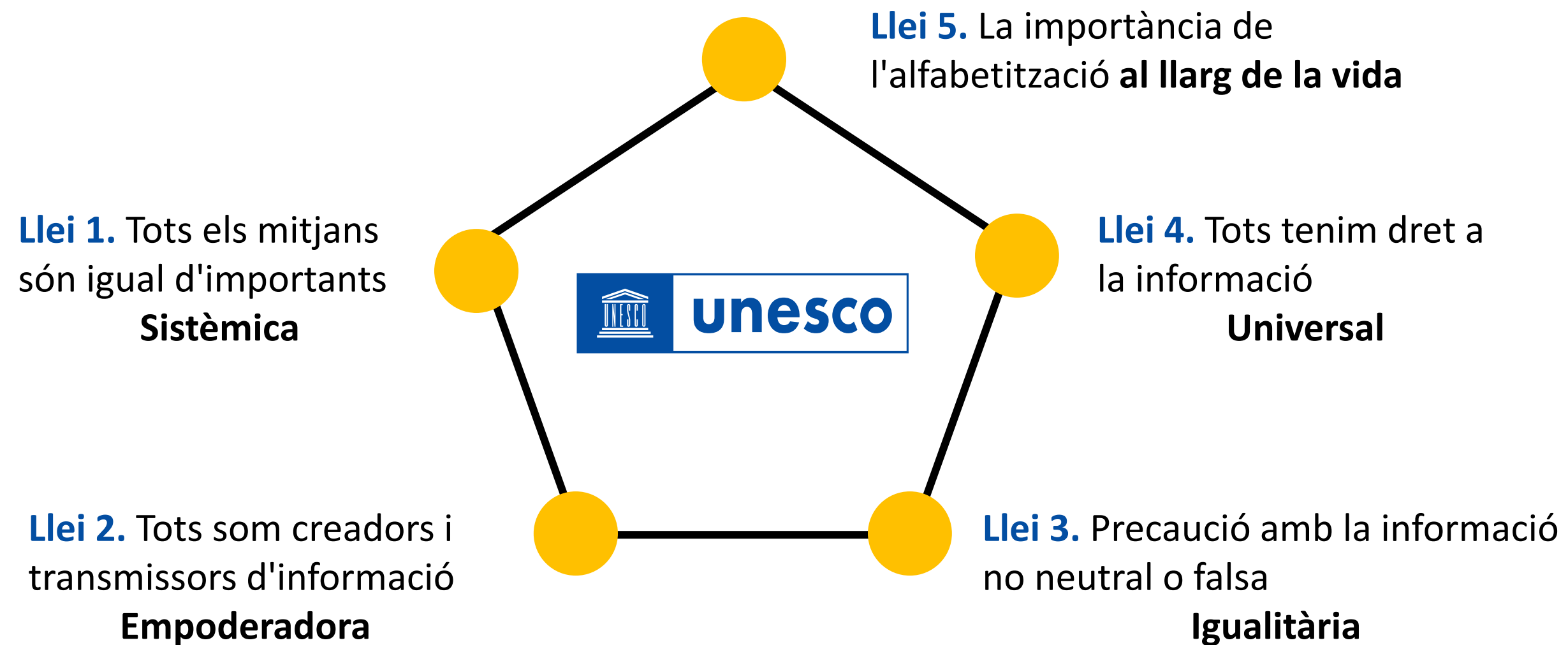
## L'educació digital

- Ecosistema actual de mitjans i d'informació (plataformes digitals i xarxes socials)
- Com produïm, consumim i compartim informació
- Transversal als altres dos camps.



# Alfabetització digital mediàtica i informacional

# AMI

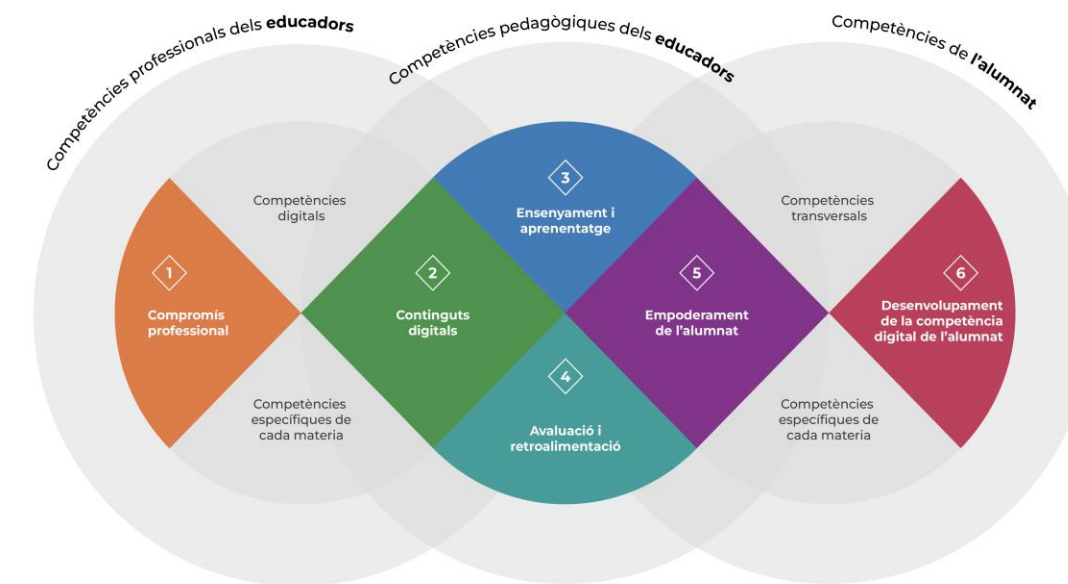


# Alfabetització digital mediàtica i informacional

# AMI

## Què hem d'aprendre i ensenyar?

- Avaluar fonts
- Diferenciar informació, opinió, publicitat
- Buscar informació, avaluar-la
- Contrastar informació Identificar biaixos, propaganda, discurs d'odi
- Navegar de forma segura
- Benestar digital
- Producció responsable i ètica

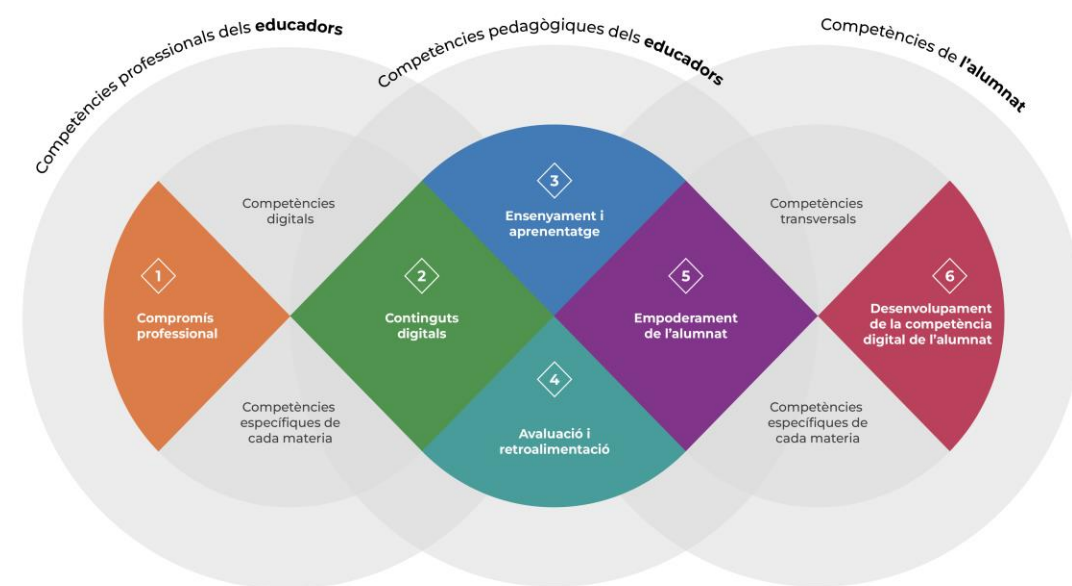


# LOMLOE



# Alfabetització digital mediàtica i informacional

# AMI



## Àrea 6. Desenvolupament de la competència digital de l'alumnat

- 6.1 Alfabetització mediàtica i en el tractament de la informació i de les dades
- 6.2 Comunicació i col·laboració digital
- 6.3 Creació de continguts
- 6.4 Ús responsable i benestar digital
- 6.5 Resolució de problemes



1

# LA IA APLICADA A L'EDUCACIÓ MEDIÀTICA

Desafiaments de la intel·ligència  
artificial en l'educació

# Desafiaments de la intel·ligència artificial en l'educació



- **Potencial necessari per abordar majors desafiaments** en l'educació actual.
- **Servir de suport i per a innovar en les pràctiques** del procés de l'ensenyament i de l'aprenentatge.
- **Accelerar al procés de consecució de l'ODS 4**, educació de qualitat, garantint una educació inclusiva, equitativa i de qualitat i promoure oportunitats d'aprenentatge durant tota la vida per a tots.
- Però els **ràpids desenvolupaments tecnològics** comporten inevitablement múltiples riscos i desafiaments:
  - Obrir **nous horitzons a l'educació**, però necessitem actuar urgentment amb la intenció de garantir la seua integració en els sistemes d'aprenentatge segons les nostres condicions.
  - **Controls i equilibris aplicats als materials didàctics** perquè no s'estiguen utilitzant en l'aplicació de la IA generativa.



# Desafiaments de la intel·ligència artificial en l'educació

- **Preparació de les escoles per a regular la utilització** de ferramentes de IA en l'educació
- Els sistemes educatius han d'**establir les seues pròpies normes**.
- El **rol del personal docent canvia**, però no és nou. *L'aprenentatge basat en reptes i en situacions d'aprenentatge ja fa temps que estan entre nosaltres, fomentat un ensenyament reflexiu, automatitzant processos i tiguent una atenció personalitzada motivada per la pràctica.*
- Treball de les **competències** digitals, comunicativa, personal, social, emprenedora i tecnològica, per a integrar transversalment la IA.
- **Comunicació i participació de les famílies** amb la formació com a pilar per a afrontar els nous reptes de col·laboració tecnològica.
- Que la IA **no siga un element més per afavorir la bretxa digital**.
- **Noves formes d'avaluar** en funció dels recursos i les formes en que s'utilitzen.
- **Formació inicial i permanent del professorat** en l'us educatiu, d'accés i de seguretat.



# Desafiaments de la intel·ligència artificial en l'educació



## L'OCDE recomana als governs:

**Facilitar una inversió pública i privada** en recerca i desenvolupament que estimule la innovació en una IA fiable

**Desenvolupar un entorn de polítiques que aplane el camí** per al desplegament d'uns sistemes de IA fiables

**Cooperar en la posada en comú d'informació entre països i sectors,** desenvolupar estàndard i assegurar una administració responsable de la IA

**Fomentar ecosistemes de IA accessibles** amb tecnologies i infraestructura digitals, i mecanismes per a l'intercanvi de dades i coneixements

**Capacitar a les persones amb competències d'IA** i fer costat als treballadors amb la intenció d'assegurar una transició equitativa



2

## MITJANS I CONTINGUTS

Pensament crític

Fonts d'informació

L'ús estratègic de tecnologies digitals

# Pensament crític



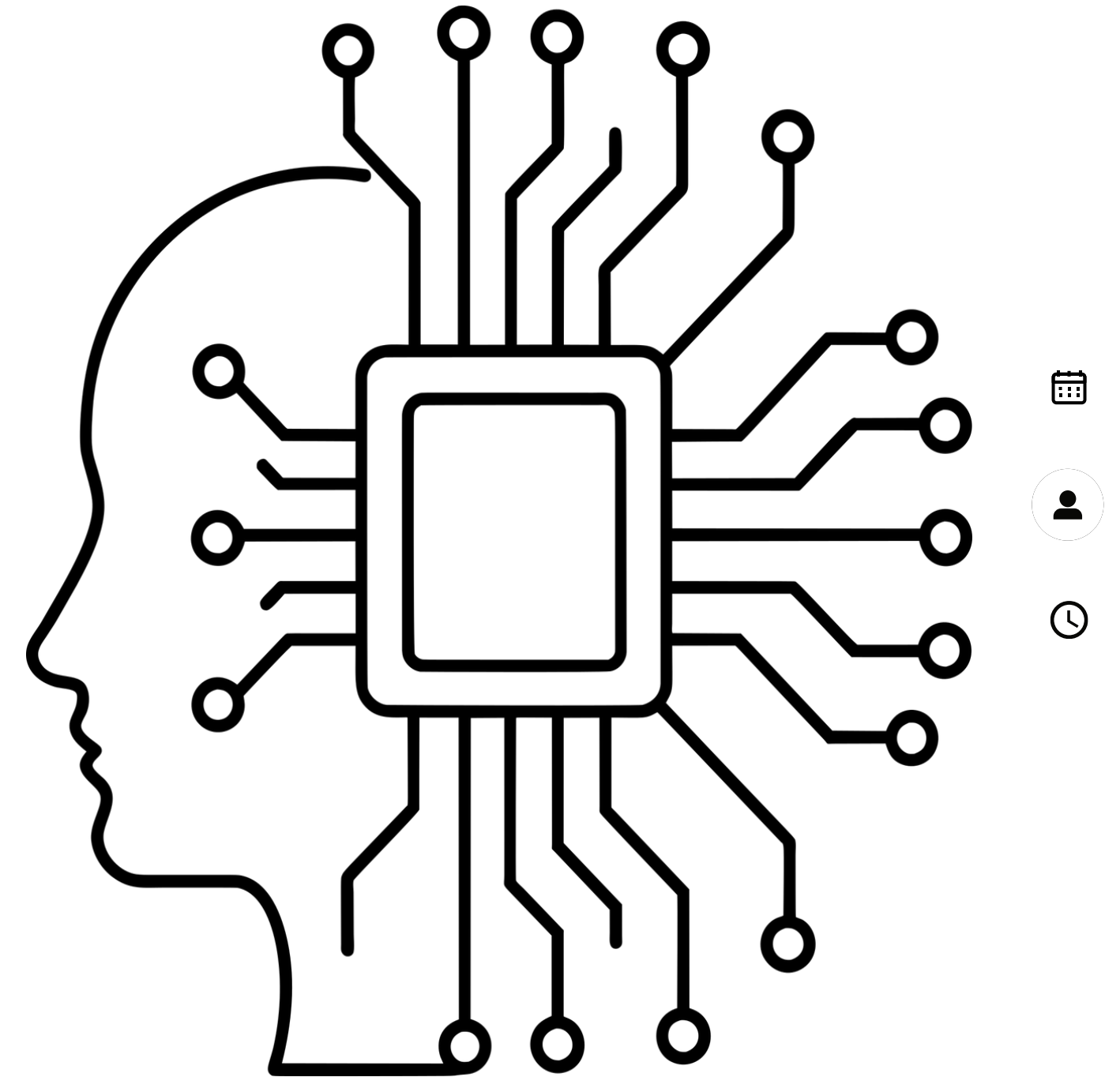
**"Las aplicaciones de la inteligencia artificial en la educación tendrían que ser objeto de evaluaciones independientes y utilizarse bajo supervisión. Solo entonces las escuelas serán capaces de mantener su misión de desarrollar el espíritu crítico y formar a los ciudadanos del mañana"**



*Ben Williamson, profesor titular y coordinador del Centro de Investigación en Educación Digital de la Universidad de Edimburgo, en Reino Unido, Ben Williamson ha publicado Big Data in Education: The Digital Future of Learning, Policy and Practice(2017), y Digitalisation of Education in the Era of Algorithms, Automation and Artificial Intelligence, que saldrá de la imprenta en 2024. El Correo de la UNESCO es una publicación trimestral de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Promueve los ideales de la Organización, difundiendo intercambios de ideas sobre temas de alcance internacional relacionados con su mandato. 2023 • n° 4 • Publicado desde 1948. CC BY-SA 3.0 IGO Deed.*

# Pensament crític

- Fomentar un **aprenentatge crític**:
  - Identificar mentides i faules
  - Analitzar informació i les seues fonts.
  - Analitzar i considerar diferents perspectives per a formar-se opinions fonamentades
- Fomentar **aprenentatge ètic**:
  - Evitar comportaments deshonestos com el plagi o l'atribució d'autoria falses, i un ús amb intencions de fer mal.
- Fomentar i potenciar l'**accessibilitat universal**:
  - Amb la supressió de barreres i la participació en l'aprenentatge.
- Fomentar la imaginació i originalitat amb un **aprenentatge i pensament creatiu**.





# Fonts d'informació

**TIPUS DE BIAIXOS.** Aspectes principals i riscos sobre cadascun dels biaixos

	<b>Descripció</b>	<b>Risc</b>
<b>Confirmació</b> →	Mostra contingut similar.	Ocultia perspectives oposades.
<b>Disponibilitat</b> →	Visibilitza el contingut més popular o visitat	Comprensió limitada
<b>Ancoratge</b> →	Primers resultats per a la presa de decisions	Influeix en les decisions de compra
<b>Grup</b> →	Afavoreix a persones del mateix grup enfront de les altres	Augmenta la desigualtat d'oportunitats
<b>Recentcia</b> →	Dona més importància a la informació recent respecte a l'antiga	Limita l'exposició i dificulta l'exploració



# Fonts d'informació

**TIPUS DE BIAIXOS.** Aspectes principals i riscos sobre cadascun dels biaixos

	<b>Descripció</b>	<b>Risc</b>
<b>Disponibilitat</b> →	Visibilitza el contingut més popular o visitat	Comprensió limitada.
<b>Atribució</b> →	Explica el comportament atenent trets de personalitat	Afavoreix la discriminació i limita la diversitat.
<b>Estereotip</b> →	Percepció d'un grup d'acord amb idees preconcebudes.	Perpetua prejudicis arrelant-los i limitant la diversitat.
<b>Conservadorisme</b> →	Manté creences preexistents, fins i tot quan es donen noves evidències que les contradiguen.	Contribueix a la polarització i a la formació de bombolles d'informació.
<b>Autoservei</b> →	Atribueix els èxits a característiques personals i els fracassos a factors externs.	Limita l'exposició i dificulta l'exploració.



# Ús estratègic de la tecnologia

Personalització de  
contingut

Creació de text

Alerta de notícies  
amb IA

Automatització de  
notícies

Anàlisi de  
sentiments

Creació de veus  
sintètiques

"XatBots"

Reconeixement  
de veu

Avatars

Verificació amb IA



# Ús estratègic de la tecnologia

## Personalització de contingut

- Algorismes d'aprenentatge automàtic
- Analitza el comportament dels usuaris (mitjançant l'historial de navegació o compres) i els ofereix contingut d'acord amb els seus interessos i necessitats
- Netflix, Spotify, Amazon, Google News, TikTok, Coca-Cola, Shepora



# Ús estratègic de la tecnologia

## Creació de text

- Processament del Llenguatge Natural (NLP)
- Algorisme integrat de BERT
- Algorismes estadístics
- Algorismes basats en l'aprenentatge profund
- Té moltes funcionalitats dins de la creació de text amb IA. Per exemple, pot generar continguts a publicar en xarxes socials, documents, plantilles...
- Algunes de les empreses més significatives que les usen són: OpenAI, Google, IBM, Microsoft i RTVE



3

# GRUPS DE PRÀCTICA

Creació amb IA vs Creació convencional



## ADVERTÈNCIA LEGAL



La següent posada en pràctica pot despertar la vostra creativitat així com l'addicció a l'ús d'eines d'Intel·ligència Artificial. La pràctica es realitza com a part investigadora i sensibilitzadora d'aquest taller per a la formació del personal docent.

**En ningú cas la següent pràctica autoritza la seua utilització com a procediment i/o aplicació oficial.**

# Conte il·lustrat sobre el Cub de Rubik

## Descripció

Crea un conte curt o micro relat (com a màxim un full per una cara) que narre l'aventura d'un personatge que descobreix un cub de Rubik màgic. Cada vegada que resol una de les capes del cub, és transportat a diferents mons plens de desafiaments que només pot superar utilitzant el seu enginy i habilitats de resolució de problemes.

Grup 1

Grup 2

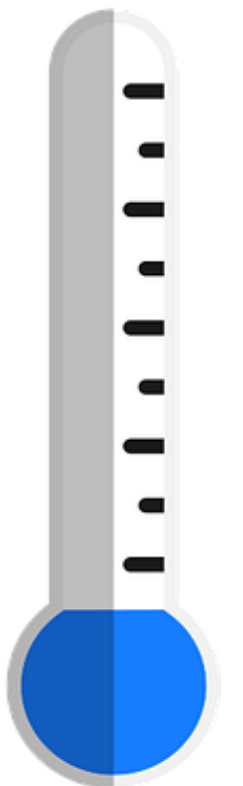
Grup 3





# Grup 1 | Fent ús únicament d'una eina d'IA

	Descripció	Sense utilitzar IA	Amb IA (recomanacions)
<b>CONTEXTUALITZAR GUIÓ - REDACCIÓ</b>	Pensar per a quin públic aniria destinat el conte (nivell educatiu)	L'equip <b>escriurà</b> la història en un document o en una fulla de paper.	Copilot / ChatGPT
<b>IL·LUSTRACIÓ</b>	Es podrà enriquir el producte final amb il·lustracions o imatges.	<b>Crear 5 ó 6 imatges</b> , realitzant <b>dibuixos a mà</b> o amb una <b>recerca en webs</b> d'imatges amb la llicència d'ús apropiada (Pixabay / Unsplash).	Generar o cercar 5 ó 6 imatges la llicència d'ús apropiada utilitzant una IA a partir de les descripcions: Copilot / Canva
<b>EDICIÓ - GRAVACIÓ</b>	Realitzar un <b>producte final</b> a manera de presentació amb les imatges i el text de manera seqüenciada, podent enregistrar el text en un àudio.	Utilitzant PowerPoint amb l'ordinador que es facilita, compilem el text del conte i les <b>il·lustracions en cada diapositiva.</b>	Generació automàtica de la presentació a partir del text amb una IA adaptada al producte final
		<b>Enregistrar l'àudio</b> amb el mode de gravació de PowerPoint, participant els integrants del grup amb les seues veus.	Generar l'àudio a partir del text en funció dels apartats anteriors (TTSMaker)



# Grup 2 | Fent ús únicament d'una eina d'IA

	Descripció	Sense utilitzar IA	Amb IA (recomanacions)
<b>CONTEXTUALITZAR GUIÓ - REDACCIÓ</b>	Pensar per a quin públic aniria destinat el conte (nivell educatiu)	L'equip <b>escriurà</b> la història en un document o en una fulla de paper.	Copilot / ChatGPT
<b>IL·LUSTRACIÓ</b>	Es podrà enriquir el producte final amb il·lustracions o imatges.	<b>Crear 5 ó 6 imatges</b> , realitzant <b>dibuixos a mà</b> o amb una <b>recerca en webs</b> d'imatges amb la llicència d'ús apropiada (Pixabay / Unsplash).	Generar o cercar 5 ó 6 imatges la llicència d'ús apropiada utilitzant una IA a partir de les descripcions: Copilot / Canva
<b>EDICIÓ - GRAVACIÓ</b>	Realitzar un <b>producte final</b> a manera de presentació amb les imatges i el text de manera seqüenciada, podent enregistrar el text en un àudio.	Utilitzant PowerPoint amb l'ordinador que es facilita, compilem el text del conte i les <b>il·lustracions en cada diapositiva.</b>	Generació automàtica de la presentació a partir del text amb una IA adaptada al producte final
		<b>Enregistrar l'àudio</b> amb el mode de gravació de PowerPoint, participant els integrants del grup amb les seues veus.	Generar l'àudio a partir del text en funció dels apartats anteriors (TTSMaker)



# Grup 3 | Fent ús únicament d'una eina d'IA

	Descripció	Sense utilitzar IA	Amb IA (recomanacions)
<b>CONTEXTUALITZAR GUIÓ - REDACCIÓ</b>	Pensar per a quin públic aniria destinat el conte (nivell educatiu)	L'equip <b>escriurà</b> la història en un document o en una fulla de paper.	Copilot / ChatGPT
<b>IL·LUSTRACIÓ</b>	Es podrà enriquir el producte final amb il·lustracions o imatges.	<b>Crear</b> 5 ó 6 imatges, realitzant <b>dibuixos a mà</b> o amb una <b>recerca en webs</b> d'imatges amb la llicència d'ús apropiada (Pixabay / Unsplash)	Generar o cercar 5 ó 6 imatges la llicència d'ús apropiada utilitzant una IA a partir de les descripcions: Copilot / Canva
<b>EDICIÓ - GRAVACIÓ</b>	Realitzar un <b>producte final</b> a manera de presentació amb les imatges i el text de manera seqüenciada, podent enregistrar el text en un àudio.	Utilitzant PowerPoint amb l'ordinador que es facilita, compilem el text del conte i les <b>il·lustracions en cada diapositiva.</b>	Generació automàtica de la presentació a partir del text amb una IA adaptada al producte final
		<b>Enregistrar l'àudio</b> amb el mode de gravació de PowerPoint, participant els integrants del grup amb les seues veus.	Generar l'àudio a partir del text en funció dels apartats anteriors (TTSMaker)



3

# POSADA EN PRÀCTICA

## Conclusions finals

# Conclusions finals

## Presentació dels productes:

Cada grup presentarà el seu producte al final del taller, explicant el procés de creació, els desafiaments enfrontats i com la restricció o l'ús d'eines d'IA ha influït en el seu treball.

## Comparació i Reflexió:

Després de la presentació del contingut i del taller, es valoraran com les diferents condicions han afectat a la creativitat, l'eficiència i la qualitat del producte final. Esta reflexió ajudarà els participants a comprendre l'impacte de les eines d'IA en la producció creativa.

# JORNADA DE COMPETÈNCIA DIGITAL DOCENT

## INTERCANVI D'EXPERIÈNCIES DE LA INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL A L'AULA

31 de maig de 2024

