RESOLUCIÓN DIGITAL

MENDOZA, **6 de noviembre de 2026**

VISTO:

El expediente electrónico Nº 40816/26 caratulado: *"SEC ACADÉMICA S/Curso de Capacitación Docente "Introducción a la Inteligencia Artificial Generativa para la Educación"*.

CONSIDERANDO:

Que la Secretaría Académica solicita la autorización para la implementación y desarrollo del Curso de Capacitación Docente denominado *"Introducción a la Inteligencia Artificial Generativa para la Educación"*.

Que la propuesta se encuentra destinada a docentes de las distintas carreras de la Facultad de Artes y Diseño, y tiene como finalidad fortalecer las competencias pedagógicas, tecnológicas y éticas necesarias para la incorporación crítica y responsable de herramientas de inteligencia artificial generativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las disciplinas artísticas y proyectuales.

Que esta iniciativa se enmarca en los desafíos contemporáneos que enfrentan las instituciones universitarias respecto de la transformación digital de la educación superior, promoviendo la actualización permanente de las prácticas docentes, la innovación educativa, la mejora de los procesos formativos y el fortalecimiento de las capacidades institucionales para abordar los nuevos escenarios tecnológicos desde una perspectiva académica, ética y crítica.

Que la mencionada propuesta académica se desarrollará bajo la modalidad de *workshop* teórico-práctico, con una carga horaria total de veinte (20) horas reloj, combinando instancias presenciales y virtuales a través del Aula Virtual Moodle, y contemplando como evaluación final la elaboración de un proyecto integrador de aplicación en las propias prácticas docentes.

Por ello, atento a lo aconsejado por la Comisión de Investigación y Extensión y a lo dispuesto por este Cuerpo en Sesión Plenaria del día 3 de noviembre de 2026,

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Autorizar la realización del Curso de Capacitación Docente denominado ***"Introducción a la Inteligencia Artificial Generativa para la Educación"***, el cual se dictará de conformidad con el programa y las especificaciones que se consignan en el Anexo Único de la presente resolución.

ARTICULO 2º.- La presente norma se emite en formato digital.

ARTICULO 3º.- Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones del Consejo Directivo.

RESOLUCIÓN Nº 280

LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
SECRETARIA ACADEMICA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO ÚNICO

Programa Académico:
Introducción a la Inteligencia Artificial Generativa para la Educación

1.DATOS GENERALES

La vertiginosa evolución de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) demanda una respuesta institucional proactiva y estratégicamente situada. Desde la Facultad de Artes y Diseño, este programa se constituye como una intervención pedagógica de vanguardia ante la disrupción tecnológica, asumiendo el liderazgo en la formación docente continua. El objetivo es trascender la mera capacitación técnica para forjar una mediación crítica que permita a los docentes de las disciplinas proyectuales y artísticas posicionarse como arquitectos de sus propios ecosistemas digitales, garantizando que la tecnología potencie la identidad autoral y la integridad académica en el taller contemporáneo.

DESTINATARIOS	**Docentes de la Facultad de Artes y Diseño (Artes Visuales, Diseño, Cerámica, Artes Escénicos, Música)**
UNIDAD ACADÉMICA	**Laboratorio de Software y Prompting - Virtualidad - Facultad de Artes y Diseño**
CAPACITACIÓN	**Introducción a la Inteligencia Artificial Generativa para la Educación**
RÉGIMEN	**Curso**
CARGA HORARIA TOTAL:	**20 hs. totales - presenciales y virtuales**
FORMATO CURRICULAR	**Teórico-Práctico (Workshop)**
CARÁCTER DEL ESPACIO	**Capacitación de Formación Continua Docente**
EQUIPO DE CÁTEDRA	**Laboratorio de Software y Prompting: DI. Prof Marcela Zakalik , acompañan DI. Prof Juan Chade y DI. Prof Federico Morales**
EVALUACIÓN	**Proyecto Final Integrador (Promoción Directa)**

2.FUNDAMENTACIÓN

La Inteligencia Artificial Generativa (IAG) está transformando de manera profunda la forma en que se produce conocimiento, se comunica y se crea en el ámbito universitario, particularmente en la Facultad de Artes y Diseño. Esta transformación pone a la institución ante un desafío complejo: avanzar al ritmo de una tecnología que cambia rápidamente, garantizar que todos los docentes y estudiantes tengan acceso equitativo a estas herramientas, y al mismo tiempo cuidar la integridad académica.
Frente a este panorama, ni prohibir el uso de la IA ni adoptarla sin criterio son soluciones adecuadas: es necesario un abordaje crítico y reflexivo que reconozca que ninguna tecnología es neutral, y que ayude a la comunidad educativa a comprender sus alcances y limitaciones.
Esta propuesta se inscribe en la necesidad de promover una "inclusión con sentido" de la tecnología (Maggio, 2012), asumiendo que las herramientas digitales no son meros soportes técnicos, sino verdaderos entornos que habilitan nuevas formas de representación digital del conocimiento (Lion, 2022).

Resol. N° 280

LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
SECRETARIA ACADEMICA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Al abordar la dimensión multimodal de la IA generativa (texto, imagen, audio, video), el curso impulsa un multialfabetismo que enriquece las experiencias de aprendizaje en el ámbito del arte y del diseño.
Asimismo, la velocidad de estos cambios tecnológicos diluye las fronteras educativas tradicionales, forzando lo que Gros (2015) denomina "la caída de los muros del conocimiento" en la sociedad digital. Esto nos exige repensar la enseñanza bajo un modelo de "aprendizaje ubicuo" (Burbules, 2012), donde el aula física y el soporte del entorno virtual Moodle cooperan en la continuidad de las trayectorias formativas dentro de un ecosistema mediático caracterizado por la convergencia y los lenguajes múltiples (Scolari, 2009).
En este marco, este workshop propone un recorrido teórico-práctico para que los docentes de la Facultad conozcan y se familiaricen con la Inteligencia Artificial, experimenten con distintas herramientas generativas, conozcan sus alcances, limitaciones y el marco ético y normativo que regula su uso, y diseñen actividades y formas de evaluación innovadoras, integrando la IA de manera contextualizada en sus materias: no como un reemplazo de las capacidades del estudiante, sino como un recurso que puede potenciar la creatividad, siempre dentro de un marco ético y normativo responsable.

3.COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS

Competencia General

Desarrollar competencias críticas, técnico-instrumentales y curriculares que permitan integrar de manera estratégica y reflexiva la Inteligencia Artificial Generativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje de las artes y el diseño en educación, sustentando dicha integración en principios de transparencia, soberanía tecnológica e innovación metodológica.

Competencias Específicas

1. **Dimensión Cognitiva**: Comprender cómo funciona la Inteligencia Artificial Generativa y cómo se produce su contenido, para aplicarla de forma significativa en el aula, diferenciando claramente entre lo que genera la máquina por patrones estadísticos y lo que implica una decisión pedagógica consciente.
2. **Dimensión Pedagógica**: Diseñar estrategias didácticas que orienten la evaluación hacia el proceso creativo, combinen la retroalimentación docente con la de la IA, y fomenten la autonomía del estudiante en sus decisiones creativas.
3. **Dimensión Digital**: Manejar la escritura avanzada de prompts y comprender el funcionamiento y las condiciones de uso de las plataformas de IA, integrando flujos de trabajo multimodales que permitan documentar y reproducir los procesos generativos en la producción académica.
4. **Dimensión Ética**: Evaluar críticamente con qué información fue entrenada la IA, identificando sus sesgos y los dilemas de propiedad intelectual y autoría que plantea su uso, promoviendo una cultura de transparencia y uso responsable de las herramientas generativas.

Este perfil de competencias asegura la vigencia profesional del docente frente al cambio de paradigma que representa la IA. Al dominar la transición de la IA conversacional a los sistemas de razonamiento, el profesor deja de competir con la herramienta y se convierte en el arquitecto de su integración pedagógica, logrando una ventaja basada en el juicio humano y la sensibilidad estética que la máquina no puede replicar.

Resol. N° 280

LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
SECRETARIA ACADEMICA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

4.SABERES (EJES TEMÁTICOS Y CLASES)

Eje 1 — Explorando la IA Generativa

1. Qué es la IA Generativa y cómo produce contenido.
2. Nociones básicas de funcionamiento: datos de entrenamiento, patrones estadísticos, generación probabilística
3. Algunas claves para la revolución 4.0
4. El rol del criterio pedagógico: qué decisiones no puede tomar la máquina
5. Actividad 1. Del prompt al dibujo: humano vs. IA (anexo)

Eje 2 — Laboratorio de prompts: diseño, iteración y evaluación crítica de resultados

1. Introducción a las herramientas de IA generativa
2. Prompt engineering: conceptos y práctica. Iteración y evaluación crítica de la respuesta, no solo «cómo escribir un buen prompt».
3. Diseño de estrategias didácticas centradas en el proceso creativo
4. Actividad 2. taller práctico de prompt engineering: conceptos clave e iteración de prompts

Eje 3 — Uso responsable de la IA: desafíos, criterios y políticas educativas

1. Cómo se entrenan los modelos generativos y qué implicancias tiene (datos, sesgos derivados del entrenamiento) LLM
2. Sesgos y limitaciones frecuentes en herramientas generativas
3. Propiedad intelectual, crédito autoral y dilemas de autoría en la producción con IA
4. Evaluación en contextos donde el estudiante puede usar IA: enfoques y criterios. Construcción de políticas de cátedra y posicionamiento institucional sobre el uso de IA
5. Actividad 3: Trabajo grupal para esbozar lineamientos de una política de cátedra sobre uso de IA, con discusión sobre su proyección a nivel institucional/facultad.

Trabajo práctico integrador: Diseñar una secuencia de clase de la propia cátedra que incorpore IA Generativa en el proceso creativo de los estudiantes, y documentarla como si fuera a implementarse. La secuencia debe ser de manera articulada (no como puntos separados), de:

- Qué herramienta y qué tipo de prompts se usarán, y qué se les explicará a los estudiantes sobre cómo funciona la IA y qué sesgos o limitaciones puede tener el resultado que obtengan.
- Cómo se acompañará el proceso creativo (consigna, momentos de retroalimentación docente y de IA, criterios de evaluación centrados en el proceso).
- Qué se le comunicará a los estudiantes sobre transparencia, autoría y uso responsable de la IA en ese trabajo, y cómo se gestionará si un estudiante usa IA sin declararlo.

5. METODOLOGÍA DIDÁCTICA Y PROPUESTA FORMATIVA VIRTUAL

El programa adopta el formato de Workshop (Taller), un espacio de debate y aprendizaje activo y colaborativo esencial para procesar tecnologías. Se fomenta la horizontalidad y el intercambio interdisciplinar, transformando al docente de un consumidor pasivo de herramientas en un arquitecto de su propia mediación tecnológica.

El soporte en el Aula Virtual Moodle no es un repositorio estático, sino el espacio donde ocurre la "reflexión profunda". Mientras la presencialidad se dedica a la experimentación técnica, el entorno virtual permite desmenuzar el ciclo de descarga cognitiva, forzando al estudiante-docente a romper el ritmo frenético de la generación para evaluar críticamente el resultado. Este diseño metodológico (Gros, 2015) garantiza que la tecnología no atrofie el pensamiento crítico, sino que lo expanda.

Resol. N° 280

LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
SECRETARIA ACADEMICA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

6.EVALUACIÓN

La evaluación del workshop se orienta a la promoción directa mediante la elaboración de un Proyecto Final Integrador, consistente en el diseño de una secuencia de clase de la propia cátedra que incorpore la Inteligencia Artificial Generativa al proceso creativo de los estudiantes, documentada como si fuera a implementarse efectivamente.
Este proyecto recupera de manera articulada los tres ejes temáticos del workshop: la comprensión del funcionamiento de la IA y sus limitaciones (Eje 1), el diseño de una estrategia didáctica centrada en el proceso creativo con criterios de evaluación propios (Eje 2), y una postura fundamentada sobre transparencia, autoría y uso responsable de la IA en el aula (Eje 3).

Se evaluará especialmente:

- La coherencia y viabilidad de la propuesta para ser aplicada en la propia práctica docente.
- La capacidad de integrar la IA como recurso que potencia la creatividad del estudiante, sin reemplazar su criterio ni su proceso de decisión.
- La claridad y fundamentación de los criterios éticos y de transparencia adoptados frente al uso de la IA.
- La reflexión crítica sobre los alcances y limitaciones de las herramientas utilizadas.

La aprobación del workshop requiere la asistencia al 80% de los encuentros presenciales, la participación en las actividades del Aula Virtual, y la entrega y aprobación del Proyecto Final Integrador.

7.REFERENCIAS

- ***Burbules, N.*** *(2012). El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza. Encounters on Education, 13, págs. 3-14. Recuperado de: https://ojs.library.queensu.ca/index.php/encounters/article/view/4472/4513*
- ***Cárdenas, J.*** *(2024). IA generativa para el diseño de la evaluación: Rúbrica PANDORA y Feedback de tres capas.*
- ***Gros, B.*** *(2015). La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes. Education in the Knowledge Society (EKS), 16(1). Recuperado de: http://digital.casalini.it/3092437*
- ***Lion, C.*** *(2022). Horizontes: Claves y llaves para comprender los aprendizajes contemporáneos. Ministerio de Educación de la Nación, Buenos Aires.*
- ***Maggio, M.*** *(2012). Enriquecer la enseñanza: Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad. Editorial Paidós, Buenos Aires.*
- ***Rouyet, J.*** *(2023). Implicaciones éticas, filosóficas y legales de la IA.*
- ***Scolari, C.*** *(2009). Alrededor de la(s) convergencia(s): Transformaciones en el ecosistema de medios. Signo y Pensamiento, Vol. XXVIII No. 54, Bogotá. Recuperado de: https://www.redalyc.org/pdf/860/86011409003.pdf*
- ***UNESCO*** *(2023). Directrices para la IA generativa en la educación y la investigación. París.*
- ***UNIR*** *(2026). Universidad de La Rioja*

RESOLUCIÓN Nº 280

LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
SECRETARIA ACADEMICA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO