

TÍTULO

El paralelismo entre los procesos de inteligencia artificial y el pensamiento crítico:
¿Cómo piensan las/los estudiantes del Gimnasio Vermont en esta era de la IA?

AUTORÍAS

Fiyin Ebenezer Kolawole- docente STEAM-S en grados 2° y 3°, docente de TI en grados 4° y 5°.

RESUMEN

Con la llegada de las herramientas de inteligencia artificial, hay reacciones de todo tipo incluyendo el asombro, el miedo y la inquietud. En el Gimnasio Vermont, la postura es explorar las nuevas herramientas, aplicarla al desarrollo de competencias y determinar posturas institucionales frente a ellos. A partir de una perspectiva de comparación, el póster relata nuestra experiencia desde el ámbito de STEAM y compara el proceso de diseño de ingeniería que utilizamos en nuestra clase STEAM-S al proceso que utilizan las herramientas de inteligencia artificial. Este con el fin de no solamente compartir la experiencia del Gimnasio Vermont, Bogotá sino también demostrar una manera diferente de percibir las inteligencias artificiales y humanas.

INTRODUCCIÓN

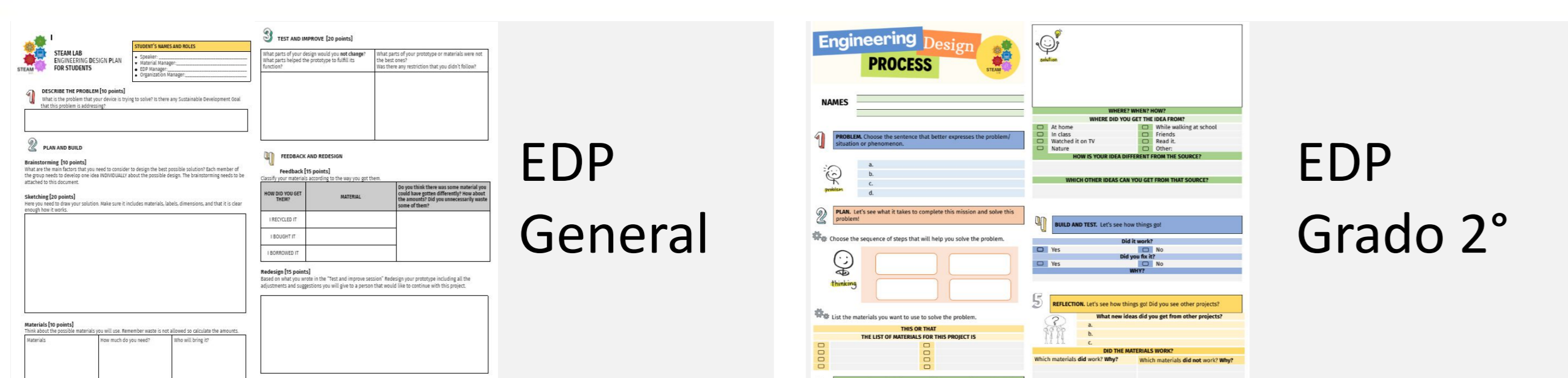
Desde el año escolar 2019/2020, el Gimnasio Vermont ha venido implementando el programa de STEAM, involucrando docentes de ciencia, tecnología, artes, matemáticas y en algunos casos de idiomas, con el fin de fortalecer las habilidades del siglo XXI, el afianzamiento de conceptos en las asignaturas de los departamentos mencionados y el fortalecimiento de habilidades blandas. En este año escolar 2023/2024, la propuesta que empezó en el cuarto grado, ha sido ampliada a los grados desde 1° hasta 6° y ha resultado ser un espacio importante para la colaboración tanto entre docentes como entre estudiantes. En el año escolar 2022/2023, STEAM recibió un aporte de investigación de la profesora Maria del Rosario Martínez, quien nos invita a una perspectiva holística de la sostenibilidad y por lo cual STEAM en el Gimnasio Vermont ahora se llama STEAM-S con S de sostenibilidad holística.

Tras la disponibilidad amplio de herramientas de inteligencia artificial como Chat GPT, Bard y otros, el Gimnasio Vermont invitó a sus docentes a explorar, reflexionar y adaptar sus desarrollo curriculares a las nuevas herramientas digitales y sus retos. Lo que nos llevó a un taller teórico-práctico acerca de las inteligencias artificiales, realizado el 11 de agosto por las/los docentes de tecnología de la información y a un proceso de adaptación de los procesos establecidos para la clase de STEAM-S

GRÁFICAS



FOTOGRAFÍAS



METODOLOGÍA

Utilizamos 3 fuentes principales para mejorar nuestro procesos de enseñanza de STEAM-S incluyendo:

- **Grupos Focales- Docentes:** El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF 2021) reconocer la exploración y reflexión como el primer paso en actuar sobre la IA y las/los jóvenes. El 11 de agosto 2023, 167 docentes del Gimnasio Vermont participaron en un taller de IA en educación de donde recogimos sus perspectivas y experiencias.
- **Reuniones STEAM-S:** A través de las reuniones de STEAM-S definimos los pasos específicos para graduar el pensamiento de diseño a cada curso.
- **Encuesta 2022/2023:** Realizamos encuestas donde recogemos opiniones de estudiantes acerca de sus experiencias en STEAM-S.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

- Las/los estudiantes le gustan explorar su creatividad a través de la resolución de problemas
- Los procesos por los que pasa una herramienta de inteligencia artificial incluye la recogida de datos, el reconocimiento de patrones, el desarrollo de predicciones, el uso de retroalimentación y el mejoramiento de procesos. Nuestros estudiantes también desarrollan estas habilidades a través de su EDP.
- Al relacionar el proceso de IA con el proceso de pensamiento de diseño, ellas y ellos desmitifican la IA y desarrollan capacidades en la resolución de problemas.
- Tener clases separadas de niños y niñas nos ayuda a asegurar la participación de ambos géneros en STEAM-S.

Contacto: fiyin.kolawole@gimnasiovermont.edu.co
LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/fiyin-ebenezer/>

