

RECOMENDACIONES DE LECTURA PARA ESTA ACTIVIDAD.



1. **Lee con curiosidad:** Antes de empezar, pregúntate qué te gustaría aprender o descubrir con el texto. Esto te ayudará a mantener el interés.
2. **Subraya y toma notas:** Marca las ideas importantes y escribe tus reflexiones. Esto te permitirá recordar mejor lo que lees.
3. **Visualiza lo que lees:** Imagina las escenas, los personajes y los lugares. Esto hará que la lectura sea más vivida y entretenida.
4. **Haz pausas:** Si algo no queda claro, detente y relee. También es bueno tomar descansos para reflexionar sobre lo que has leído.
5. **Comparte tus ideas:** Habla con otros sobre lo que estás leyendo. Discutir el texto te ayudará a entenderlo mejor y a ver diferentes perspectivas.
6. **Busca palabras clave:** Identifica las palabras clave y términos técnicos en el texto. Si encuentras una palabra que no entiendes, busca su significado en un diccionario o en línea.

**Leer es como jugar con las palabras: a veces hay
acertijos, otras veces aventuras o emociones
escondidas.**

**Pero para encontrar todo eso, no basta con mirar
letras.**

**Hay que leer con el corazón y la mente abierta.
¡Prepárate para convertirte en un explorador de
textos!**





MATEMÁTICAS: JUEGO Y AZAR.

Con fichas de colores y lanzamientos de moneda, la clase define **experimento aleatorio**, **evento** y **espacio muestral**; calcula **frecuencia relativa**, usa **simulación** y detecta **sesgo** en una moneda doblada. Comprenden que muchas repeticiones aproximan la probabilidad real y que los sorteos justos requieren eliminar sesgos.



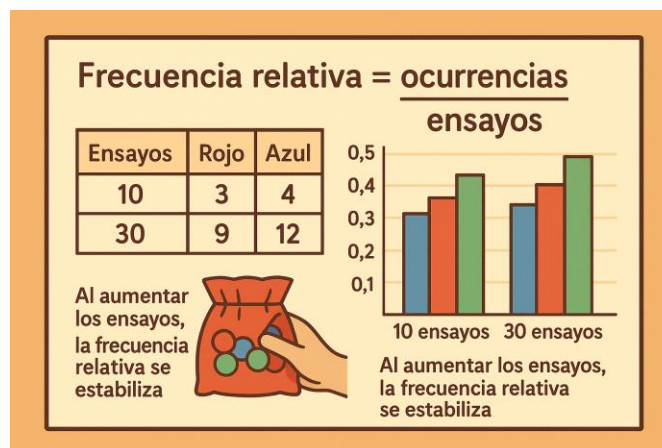
La tarde de recreo estaba en pleno apogeo cuando un grupo de amigos abrió una bolsa con fichas de colores para decidir qué juego jugar. Cada uno sacaba una ficha sin ver, y según el color elegían fútbol, baloncesto o voleibol. El ruido y la emoción llenaban el patio, pero de repente Carla se preguntó en voz alta: “¿Cómo decidir de forma justa cuando todo depende del azar?” La pregunta creó un instante de silencio. ¿Cómo podíamos asegurar que no hubiera trampas en el juego de la suerte?

En ese momento recordé que lo que hacíamos era un *experimento aleatorio*: repetimos el mismo proceso (sacar una ficha de la bolsa con los mismos pasos) y el resultado era incierto. Ese resultado dependía del *azar*, porque no sabemos de antemano qué color saldrá. En matemáticas, cada posible resultado del experimento se llama *evento*. Por ejemplo, el evento de “sacar ficha roja” es uno de los resultados posibles del experimento. Lo importante es que, antes de sacar la ficha, no conocíamos el color: así la incertidumbre nos lleva a razonar con probabilidad.

La profesora pidió que imagináramos el *espacio muestral*: todos los resultados que podrían ocurrir en el experimento. En nuestra bolsa había fichas rojas, azules y verdes, así que el espacio muestral es {Rojo, Azul, Verde}, es decir, todos los colores posibles. Cada color es un suceso elemental.



Luego definimos eventos compuestos: por ejemplo, “sacar una ficha oscura” podría ser el evento {Azul, Verde}. Entender el espacio muestral nos ayudó a ver qué podía ocurrir en realidad.



Hicimos predicciones antes de comenzar. Juliana dijo que saldría verde la mitad de las veces. Para comprobarlo, sacamos y anotamos el color repetidamente. Después de 10 ensayos, contamos cuántas veces salió cada color. Si, por ejemplo, salió azul 4 veces de 10, la *frecuencia relativa* de azul fue $4/10 = 0.4$. En términos sencillos, la frecuencia relativa es la proporción de veces que ocurre un resultado en todas las repeticiones. Con los resultados anotados, calculamos la frecuencia relativa de cada color. Vimos que al principio no coincidían exactamente con nuestras predicciones, pero al repetir más veces la extracción la frecuencia relativa se acercó más a las predicciones iniciales. De hecho, existe la llamada “ley de los grandes números”: la frecuencia relativa de un resultado tiende a la *probabilidad* real cuando repetimos el experimento muchas veces. Ese día aprendimos que mientras más repeticiones hagamos, más fiable es la frecuencia relativa como estimación de la probabilidad del evento.

En otra clase probamos un experimento con una moneda. Para elegir a quién le tocaba lanzar primero, le pedimos a don Luis una moneda prestada. Pero al lanzarla varias veces, notamos que siempre salía cara ¡mucho más seguido que sello! Alguien recordó que la moneda estaba un poco doblada. Ahí apareció la idea de *sesgo*: la moneda doblada inclinaba los resultados siempre hacia un lado. En probabilidad, un sesgo es cualquier distorsión causada por una mala selección o un instrumento defectuoso.





En otras palabras, el sesgo rompía nuestra justicia: la probabilidad de “cara” y “sello” ya no eran iguales. Para corregirlo, decidimos reemplazar la moneda por otra equilibrada, de manera que cada cara tuviera las mismas chances. Así el experimento volvía a ser justo. También hablamos de *muestreo*: en lugar de contar sólo unos pocos lanzamientos sesgados, hacemos un muestreo amplio de resultados justos para conocer la tendencia real.

Además de lanzarla al aire, exploramos la *simulación* del experimento: usamos una aplicación sencilla en el celular que simulaba 100 lanzamientos de moneda. La simulación consiste en repetir artificialmente el experimento muchas veces y registrar los resultados. Vimos que, al simular 100 lanzamientos, casi 50 fueron cara y 50 sello, como esperábamos para una moneda justa.



Así confirmamos que, a medida que aumentaban las repeticiones en la simulación, la frecuencia relativa de cada cara se acercaba a 0.5. En la pizarra del salón hicimos una tabla con los números de simulaciones y su frecuencia relativa para “cara” y “sello” en cada muestra grande. Comparar la predicción (50-50) con los números simulados reforzó la idea de que repetir experimentos ayuda a entender mejor la probabilidad.

Fue divertido ver cómo nuestra intuición a veces se equivocaba. Carla, por ejemplo, dijo en broma que la ruleta estaba “echando” más rojos porque había sacado rojo cinco veces seguidas. Pero al hacer más pruebas, el verde apareció también varias veces: nuestra intuición se basó en muy pocos datos. En el caso de la moneda, Siopa pensó que siempre ganaba “cara” porque llevaba ventaja, pero la evidencia con más lanzamientos mostró que cabeza y sello estaban casi empatados. Aprendimos que lo que *parece* probable en un momento (por las pocas repeticiones) puede cambiar cuando miramos los datos de muchas repeticiones. La voz del profesor nos recordó: “los resultados aislados son traicioneros, los números grandes revelan la verdadera tendencia”.



Al salir a la calle o al volver a casa, discutimos otras decisiones que implican probabilidad. Por ejemplo, ¿llevar paraguas? Si el pronóstico dice 30% de lluvia, eso es probabilidad: significa que, históricamente, llueve 3 de cada 10 días parecidos. Paula decidió llevar paraguas por si acaso, porque un riesgo del 30% no es despreciable. O imaginamos cómo repartir dulces en la clase: mejor hacer un sorteo claro que regalar por nombre. También hablamos de la toma *de decisiones* a diario: Ana comentó que, si siempre el bus llega tarde un día de lluvia, puede programar salir más temprano los días lluviosos. Así, el razonamiento probabilístico ayuda a planear, compartir y gestionar pequeños riesgos (como no mojarse con una llovizna o no perder el bus).

En síntesis, entendimos que la probabilidad y el azar están en nuestro día a día, y aprender a usarlos nos hace más justos y previsores. Al final, propusimos una actividad en el salón: diseñar un pequeño torneo de fútbol con reglas claras para sortear equipos, registrando los resultados de varios partidos simulados en el cuaderno y comparándolos con nuestras predicciones iniciales; incluso queremos crear una “rúbrica de juego limpio” para los sorteos del curso, donde todos participen con las mismas reglas claras. Con estas ideas, la probabilidad dejó de ser un tema abstracto y se volvió una herramienta para decidir mejor, jugar con reglas justas y entender el mundo cotidiano.

experimento aleatorio: proceso repetible con resultado incierto; evento: posible resultado o conjunto de resultados de un experimento; espacio muestral: conjunto de todos los resultados posibles; frecuencia relativa: proporción de veces que ocurre un resultado al repetir un experimento; probabilidad: medida (entre 0 y 1) de la posibilidad de que ocurra un evento.



COMPRENDAMOS LA LECTURA

Para empezar, busca las siguientes palabras en el diccionario y lee, comprende y copia su significado:

Aleatorio, Evento, Sesgo, Simulación, Muestreo.

Luego de leer al menos dos veces el fragmento, lee, comprende y responde las siguientes preguntas:

Pregunta 1: En una caja hay fichas amarillas, rojas y negras. Se saca una sin mirar. ¿Cuál es el espacio muestral de este experimento?

- A) {Amarilla}
 - B) {Amarilla, Roja, Negra, "Oscura"}
 - C) {Amarilla, Roja, Negra}
 - D) Depende del primer resultado; luego se ajusta el conjunto
-

Pregunta 2: Para decidir quién inicia un juego, usan una moneda con una abolladura visible y notan que sale "cara" muy seguido. ¿Qué opción hace más justo el procedimiento y por qué?

- A) Cambiar por una moneda equilibrada y, si es necesario, aumentar el número de lanzamientos.
 - B) Seguir con esa moneda, pero alternar "cara" y "sello" para compensar.
 - C) Lanzar solo dos veces y, si empatan, que el profe elija al azar un nombre.
 - D) Usar la misma moneda defectuosa, pero pedir a otra persona que la lance.
-

Pregunta 3: En 10 lanzamientos de una moneda justa salieron 8 caras. Si amplías a 100 lanzamientos, ¿qué esperas que pase con la frecuencia relativa de "cara"?

- A) Quedará cerca de 0,8 porque comenzó así.
 - B) Bajaré por debajo de 0,5 para "equilibrar" lo anterior.
 - C) Será exactamente 0,5 en los 100 lanzamientos.
 - D) Se acercará a 0,5, aunque no necesariamente será igual.
-

Pregunta 4: Mañana debes llevar materiales que no deben mojarse. El pronóstico indica 30% de lluvia. ¿Qué razonamiento es más adecuado para decidir?

- A) Como es menos de 50%, no llevo impermeable.
- B) Ese 30% significa que en días parecidos llueve 3 de cada 10; conviene llevar protección porque el costo de mojarse es alto.
- C) Lloverá el 30% del tiempo del día; en el resto estará seco.
- D) Si hoy no llueve, mañana "toca" que llueva; por eso mejor cancelar todo.



Pregunta 5: En una bolsa hay fichas blancas, azules, verdes y rojas. ¿Cuál enuncia un evento compuesto?

- A) Sacar una ficha azul.
 - B) Sacar “la ficha que toque” sin importar color.
 - C) Sacar una ficha de color primario (azul o roja).
 - D) Sacar una ficha de un color que no existe en la bolsa.
-

Pregunta 6: Caso: En una bolsa con fichas rojas, azules y verdes, haces 20 extracciones con reemplazo y registras los colores. Explica cómo calcularías la frecuencia relativa de un color (elige uno) y qué esperarías si repites el experimento muchísimas veces. Usa ideas del texto (repetición y tendencia).

(Respuesta abierta)

La pregunta 6 se deben responder en mínimo 5 renglones y/o 60 palabras, se evalúa la posición del estudiante, sus argumentos, lógica y ortografía. Respuesta de menor extensión será considerada invalida sin importar el contenido.



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.

En clase, la IA debe quedarse en su sitio

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

Actualmente se está llevando a cabo un experimento mundial sobre el uso de la inteligencia artificial en las escuelas. Tras el lanzamiento del ChatGPT, a finales de 2022, seguido rápidamente por otros “grandes modelos lingüísticos”, la prensa se entusiasma por estas tecnologías, al tiempo que alerta acerca de su posible repercusión en la enseñanza. En respuesta al desembarco de la IA generativa en los colegios, la Subdirectora General de Educación de la UNESCO, Stefania Giannini, recientemente afirmó: “La rapidez con la que las tecnologías de IA generativa se están incorporando a los sistemas educativos en ausencia de controles, normas o regulación es alarmante”. Su evaluación es categórica: “Habida cuenta de su función de protección y de estímulo al desarrollo y el aprendizaje, la educación tiene que prestar especial atención a los peligros vinculados a la IA, tanto

de los conocidos como de otros que apenas empezamos a entrever. Sin embargo, a menudo, hacemos caso omiso de esos riesgos”.

Lo cierto es que esos peligros todavía no se han evaluado suficientemente. La comunidad educativa necesita asesoramiento para comprenderlos mejor y las escuelas necesitan más protección ante los daños que podrían causar estas nuevas tecnologías.

La mecanización de la enseñanza

Los riesgos y los efectos negativos de la IA son conocidos, empezando por los prejuicios y la discriminación que pueden derivarse del adiestramiento de los sistemas a partir del conjunto de datos históricos. Bastarían esas deficiencias para poner en tela de juicio las declaraciones altisonantes sobre la IA, pero, además, su aplicación en la escuela plantea problemas aún más específicos.

Uno de ellos se refiere al rol de los docentes. Los más optimistas suelen afirmar que la IA generativa jamás reemplazará a los docentes por autómatas. Sostienen que la IA les permitirá ganar tiempo, reducirá la carga de trabajo y asumirá una serie de tareas rutinarias. Pero, en realidad, la mecanización de la enseñanza exige un volumen adicional de trabajo y los maestros tendrán que adaptar sus enfoques pedagógicos para trabajar con las tecnologías automatizadas. Quizá los robots no lleguen a ocupar su lugar,

pero la IA podría *robotizar* algunas de sus tareas, como la planificación de las clases, la preparación del material, la evaluación y la supervisión de los alumnos.

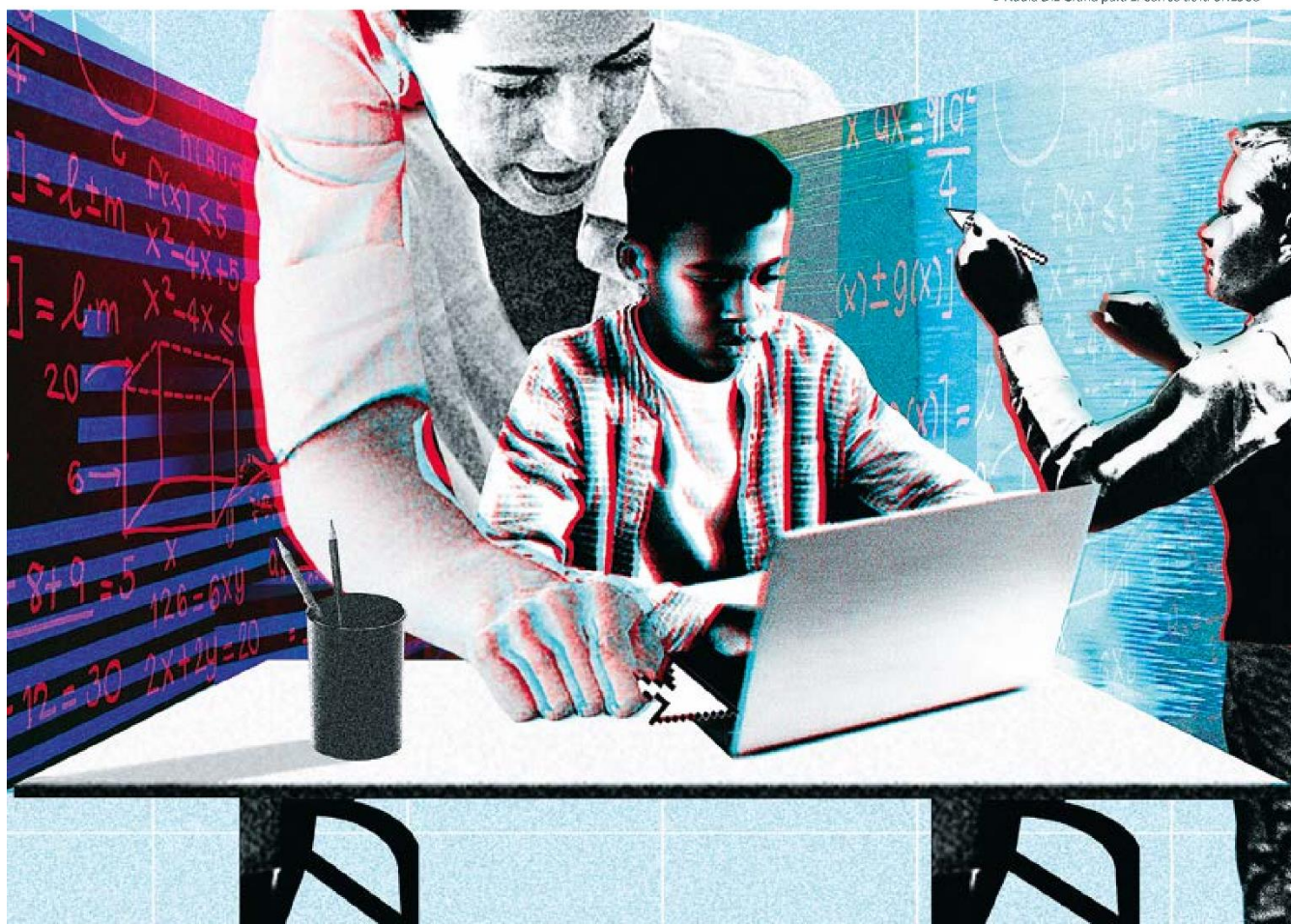
Tal y como muestra la periodista independiente estadounidense Audrey Watters en su libro *Teaching Machines*, la idea de que la automatización puede racionalizar la enseñanza, “personalizar” el aprendizaje y permitir que los docentes ganen tiempo es un concepto antiguo. Según ella, más que basada en una perspectiva pedagógica, la enseñanza mecánica es una fantasía industrial que busca una escolarización supereficaz.

Contenidos engañosos

De hecho, algunas de las utilidades más espectaculares de la IA en las clases se apoyan en concepciones estrechas de aprendizaje. Los científicos y los dirigentes empresariales a menudo hacen alusión a un estudio de la década de 1960 que demuestra que la tutoría individual produce mejores resultados que la enseñanza en grupo. Este “efecto de éxito” destacado en el estudio refuerza la idea de una enseñanza individualizada impartida por “robots-tutores” automáticos. El problema de este enfoque, es que se basa en una visión limitada del objetivo de la educación, que la reduce a un medio para mejorar los resultados cuantificables del alumno.

Esta visión pasa por alto otras dimensiones más amplias de la educación, cuyo objetivo es también forjar un pen-

“
La IA pasa por alto desafíos como forjar un pensamiento crítico o formar ciudadanos comprometidos



samiento crítico independiente, impulsar el desarrollo personal del estudiante y formar a ciudadanos comprometidos con la sociedad. La enseñanza mecánica, que busca mejorar los índices de aprendizaje individual, no responde a esos objetivos ni a los valores de la instrucción pública.

Además, las modalidades de aprendizaje mecánico que la IA puede proporcionar no son tan fiables como se anuncian. Las aplicaciones del tipo ChatGPT o Google Bard tienen tendencia a producir contenidos objetivamente inexactos. Desde un punto de vista técnico, se limitan a predecir la palabra siguiente en una secuencia y a generar automáticamente contenidos en respuesta a la petición del usuario. Aunque en términos técnicos son impresionantes, esos programas pueden elaborar contenidos falsos o engañosos.

El crítico de tecnología Matthew Kirschenbaum ha imaginado lo que sería

un escenario de “textapocalipsis” si la web se inundase de informaciones falsas. El uso de esas tecnologías podría contaminar el material pedagógico o, como mínimo, exigir a los profesores un enorme gasto de tiempo para verificar y corregir la exactitud de los datos.

Servicios de pago

La IA también podría utilizarse para censurar el contenido educativo. Hace poco, en un distrito escolar de Estados Unidos, el ChatGPT se usó para identificar los libros que debían retirarse de la biblioteca para poder respetar las nuevas leyes conservadoras sobre los contenidos educativos. En vez de constituir una pasarela neutra hacia el saber y la comprensión, la IA generativa puede contribuir también a la aplicación de políticas sociales reaccionarias y retrógradas, y a limitar el acceso a documentos culturales diversificados.

A todo lo anterior es preciso añadir que la integración de la IA en las escuelas está menos motivada por objetivos docentes que por las perspectivas y los intereses económicos del sector tecnológico. Aunque las tecnologías son muy costosas, la IA en la educación se considera una inversión muy rentable. Se supone que las escuelas, los padres y los mismos alumnos han de pagar para acceder a las aplicaciones, lo que aumenta el valor comercial de las empresas del sector educativo que han concluido acuerdos con un gran operador.

Los colegios y los distritos escolares terminarán pagando los servicios a través de contratos que permitirán a los proveedores de IA compensar los gastos de explotación. En definitiva, los fondos públicos destinados a la educación serán sustraídos a las escuelas para garantizar la rentabilidad de las empresas.





Al mismo tiempo, las escuelas corren el riesgo de crear un grado de dependencia de las empresas tecnológicas y perder así su autonomía, lo que se traduciría en una enseñanza pública tributaria de sistemas técnicos privados que no tendrían que rendir cuentas a nadie. La IA es, además, una consumidora voraz de recursos energéticos y su utilización en escuelas de todo el mundo contribuiría probablemente a acelerar la degradación del medio ambiente.

Medidas de protección

El empleo de la inteligencia artificial en la educación plantea, por lo tanto, una serie de cuestiones cruciales que los docentes y los responsables de esos sistemas tienen que enfrentar. Las escuelas del mundo entero necesitan asesoramiento y consejos fundamentados sobre cómo interactuar con la IA que estén basados en objetivos pedagógicos claramente definidos y en una evaluación de los riesgos.

Las organizaciones internacionales ya han realizado esfuerzos considerables para elaborar cuadros éticos y reglamentarios vinculados a la IA y, del mismo modo, es esencial tratar de proteger el sistema educativo.

Además de los instrumentos regulatorios, los organismos nacionales y los funcionarios deberían también concebir nuevas modalidades de supervisión de la

IA en el contexto educativo. En el Reino Unido, la *Digital Futures Commission* ha propuesto recientemente un programa de certificación de tecnologías educativas que exigiría que las empresas demuestren claramente su valor pedagógico y apliquen medidas sólidas para proteger a los estudiantes antes de que puedan intervenir en las escuelas.

Con la llegada de la IA, las organizaciones capaces de realizar auditorías algorítmicas independientes, es decir, evaluaciones de los efectos que podrían tener los sistemas automatizados, podrían impedir la instalación de la IA en las escuelas sin controles previos. La puesta en marcha de esos sistemas de protección necesitará una voluntad política y una presión exterior por parte de organizaciones internacionales influyentes. Ante el desarrollo descontrolado de la IA, la evaluación y la certificación independientes podrían ser el mejor medio de evitar que las escuelas se conviertan en lugares de experimentación tecnológica permanente. ■

“
**Las escuelas
del mundo entero
necesitan consejos
fundamentados
sobre cómo
interactuar
con la IA**

Una guía para regular la IA en la educación

Establecer un límite de edad a los 13 años para el uso de la inteligencia artificial en las aulas, adoptar normas de protección de datos y privacidad, y ofrecer formación específica a los profesores son solo algunas de las propuestas contenidas en la primera Orientación para la IA Generativa en la Educación y la Investigación, publicadas por la UNESCO en septiembre de 2023.

Ante el rápido crecimiento de los sistemas de IA generativa, la Organización pide a los gobiernos que regulen su uso en las escuelas, con el fin de garantizar un enfoque centrado en el ser humano al usar la IA generativa en educación.

El documento detalla las técnicas utilizadas por la IA generativa y sus implicaciones en el sector educativo. Indica a los gobiernos las etapas principales a seguir para su reglamentación y el establecimiento de los marcos políticos necesarios para su uso ético en las escuelas.

También previene sobre los riesgos de agravar la brecha digital y pide a los responsables políticos que aborden esta cuestión. Los modelos actuales de ChatGPT se entrenan, en efecto, con datos de usuarios en línea que reflejan

los valores y normas sociales dominantes en el Norte global.

El público descubrió la IA generativa en noviembre de 2022 con el lanzamiento de ChatGPT, que se ha convertido en la aplicación de crecimiento más rápido de la historia. Capaces de generar texto, imágenes, vídeo, música y códigos de programación, las herramientas de IA generativa tendrán un enorme impacto en la educación y la investigación. En junio de 2023, la UNESCO advirtió que la IA se estaba desplegando con demasiada rapidez en las escuelas y que existía una preocupante falta de control, normas y reglamentos.

Sin embargo, el sector educativo sigue sin estar suficientemente preparado para la integración ética y pedagógica de estas herramientas en rápida evolución. Según una reciente encuesta mundial de la UNESCO realizada en más de 450 escuelas y universidades, menos del 10% dispone de políticas institucionales y/o de orientaciones formales sobre el uso de aplicaciones generativas de la IA, debido en gran parte a la ausencia de normativas nacionales.



COMPRENDAMOS LA LECTURA

Para empezar, busca las siguientes palabras en el diccionario y copia su significado:

Mecanización, Certificación, Rentabilidad, Censura, Textapocalipsis.

Luego de leer al menos dos veces el fragmento, lee, comprende y responde las siguientes preguntas:

Pregunta 1: El TEXTO plantea una postura central sobre cómo introducir la IA en la escuela.

¿Cuál idea recoge mejor ese propósito general?

- A) Acelerar la adopción para mejorar puntajes en pruebas, posponiendo reglas para no frenar la innovación.**
 - B) Usar IA solo si hay controles claros, evaluación independiente y objetivos pedagógicos definidos, evitando decisiones por moda o publicidad.**
 - C) Sustituir progresivamente al docente con tutores automáticos para “personalizar” y bajar costos en poco tiempo.**
 - D) Prohibir toda IA en clase hasta que existan leyes idénticas en todos los países.**
-

Pregunta 2: Si un colegio contrata un chatbot sin política institucional ni verificación previa, ¿cuál consecuencia es MÁS probable según el TEXTO?

- A) Menos trabajo docente porque el sistema corrige y califica sin errores.**
 - B) Mayor neutralidad de contenidos porque los algoritmos eliminan cualquier sesgo automáticamente.**
 - C) Ahorros presupuestales garantizados al no requerir contratos ni servicios de soporte.**
 - D) Tiempo extra para revisar imprecisiones y sesgos, además de depender del proveedor y sus condiciones de servicio.**
-

Pregunta 3: En el TEXTO, “mecanización de la enseñanza” se entiende sobre todo como:

- A) Automatizar tareas y enfocar el aprendizaje en métricas cuantificables, reduciendo el peso del juicio pedagógico del docente.**
 - B) Instalar máquinas para educación física con rutinas repetitivas y cronómetro.**
 - C) Utilizar robots en todas las clases con cero intervención humana.**
 - D) Integrar calendarios digitales para organizar horarios y eventos escolares.**
-

Pregunta 4: ¿Qué rasgo distingue, según el TEXTO, a una auditoría o certificación independiente de la simple publicidad del fabricante?

- A) Prometer más velocidad y menos papeleo para facilitar compras públicas.**
- B) Firmar un convenio de uso gratuito a cambio de datos estudiantiles.**



C) Evaluación por terceros que comprueba valor pedagógico, riesgos y protecciones antes de entrar al aula.

D) Activar filtros automáticos y desactivar funciones avanzadas para evitar polémicas.

Pregunta 5: La secundaria “Los Robles” quiere usar una IA para filtrar libros “polémicos” y, además, resumir textos para “ahorrar trabajo”. ¿Qué decisión se ajusta mejor a criterios de seguridad, valor pedagógico y equidad del TEXTO?

A) Implementar de inmediato ambas funciones; si el contenido es polémico, se retira para evitar quejas, y los resúmenes reemplazan la lectura.

B) Evitar usar IA para censurar; si se usa para apoyo, exigir política institucional, revisión humana, verificación de exactitud y resguardo de privacidad/edad.

C) Usar filtros estrictos para todo el fondo bibliográfico y deshabilitar la supervisión humana para que no “se sesgue”.

D) Delegar al proveedor la definición de qué materiales son adecuados y permitirle corregir tareas sin controles.

Pregunta 6: Microcaso: Un colegio usa IA para “resumir” libros y calificar textos. Explica DOS riesgos posibles y DOS medidas de protección que deberían adoptarse (por ejemplo, supervisión docente, verificación de exactitud, privacidad/edad, auditoría/certificación). Sustenta tus ideas con el TEXTO.

(Respuesta abierta)

La pregunta 6 se deben responder en mínimo 5 renglones y/o 60 palabras, se evalúa la posición del estudiante, sus argumentos, lógica y ortografía. Respuesta de menor extensión será considerada invalida sin importar el contenido.