

# EDUCACIÓN GLOBAL EN LA ERA DIGITAL

Libro de resúmenes del  
*I Congreso internacional*  
*Futuro de la tecnología en educación:*  
*La era de la Inteligencia Artificial*

Coord.  
**Olga Buzón García**



**EGREGIUS**  
*ediciones*

# EDUCACIÓN GLOBAL EN LA ERA DIGITAL

LIBRO DE RESÚMENES DEL I CONGRESO INTERNACIONAL  
FUTURO DE LA TECNOLOGÍA EN EDUCACION:  
LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Coord.

Olga Buzón García





Esta obra que distribuye bajo licencia

Creative Commons Atribución NoCommercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

Egregius editorial autoriza a incluir esta obra em repositórios institucionales de acceso abierto para facilitar su difusión

## EDUCACIÓN GLOBAL EN LA ERA DIGITAL.

Ilustración de la cubierta: Víctor Jesús Izquierdo Fernández

Maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Egregius editorial

Primera edición, 2024

ISBN: 978-84-1177-060-6

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Egregius editorial, ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que contribuyen a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Egregius editorial no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

## INDICE

---

APLICACIONES PRÁCTICAS DE LAS TECNOLOGÍAS EN EL AULA.....	6
EXPLORANDO LA RELACIÓN ENTRE EMOCIONES Y TECNOLOGÍAS EN LA ERA DIGITAL.....	81
PROCESOS DE EVALUACIÓN MEDIADOS POR TECNOLOGÍAS.....	116
ASISTENTES DE APRENDIZAJE CON HERRAMIENTAS DE IA.....	143
ÉTICA Y PRIVACIDAD EN LA EDUCACIÓN CON TECNOLOGÍAS..	205
FORMACIÓN Y ROL DOCENTE EN PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE CON TECNOLOGÍAS .....	223
DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES DEL USO DE LAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN INCLUSIVA .....	268
IMPLICACIONES DEL USO DE LAS REDES SOCIALES EN EDUCACIÓN.....	300
MISCELÁNEA (OTRAS LÍNEAS) .....	340

## CREACIÓN DE PROYECTOS ARTÍSTICOS MEDIANTE INTELIGENCIA ARTIFICIAL, RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA EN UN AULA DE BELLAS ARTES

---

CECILE MEIER

*Universidad de La Laguna*

ALEJANDRO BONNET DE LEÓN

*Universidad de La Laguna*

La enseñanza universitaria debe adaptarse constantemente a las nuevas tecnologías, programas, herramientas y metodologías que van emergiendo. Actualmente la Inteligencia Artificial (IA) está siendo objeto de interés en relación con su capacidad para procesar, interpretar, completar y generar imágenes en el ámbito artístico. Un ejemplo destacado de esta tendencia son las denominadas redes adversarias generativas (GAN, por sus siglas en inglés), las cuales tienen la capacidad de generar fotografías inexistentes, así como imágenes fotorrealistas o artísticas a partir de descripciones, bocetos o imágenes de referencia. Diversos artistas han comenzado a usar estas herramientas en su proceso creativo y es interesante incorporar estas herramientas en la formación de futuros artistas. En este caso, se muestra un trabajo donde el alumnado del tercer curso en el grado de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna hace uso de programas de inteligencia artificial para la creación de un trabajo artístico personal. Para ello, se planteó un proyecto que debía incluir el uso de algún tipo de IA como generadores de imágenes, texto, vídeo, sonido, voz, etc. Para empezar se realizó una formación al alumnado, enseñando posibilidades de creación gratuitas mediante IA para su uso en el aula como Bing, Scribble, Craiyon, Canva, Stablediffusion, etc. Por otro lado se mostraron trabajos de artistas que están desarrollando su trabajo con medios de IA como por ejemplo Mario Klingemann, Edmond de Belamy, Memo Atken, Joan Foncuberta, Helena Sarin, Anna Ridler, Sofia Crespo, Robbie Barrot, Scott Eaton, Sougwen Chung, etc.

En esta ponencia se muestran los resultados de una selección de proyectos desarrollados por el alumnado durante el primer cuatrimestre del curso 23/24. Además se pasaron dos cuestionarios de satisfacción, uno antes y uno después del ejercicio, para obtener una opinión general del alumnado. Los resultados muestran que sólo un 36,8% había usado algún programa de IA con anterioridad, siendo ChatGPT la herramienta más común. En líneas generales el alumnado está convencido de que el uso de las IA influirá en el futuro de la creación de imágenes (4,27 sobre 5) y que ha sido interesante conocer las posibilidades (4 sobre 5), sin embargo, no todos la seguirán usándola para sus creaciones (3,09 sobre 5).

Los proyectos artísticos que se muestran en la ponencia, resultaron en Bestiarios ilustrados, ilustraciones científicas de nuevas variantes de frutas y verduras, nuevas variantes de animales como mariposas, reinterpretaciones de edificios, creación de paisajes, combinaciones de diferentes estilos y obras de arte. Varios libros ilustrados o cómics, tuvieron un resultado excelente cuando comprendieron el uso adecuado de las IA. Otros estudiantes usaron fotografías propias para reconvertir arquitectura existente o convertir sus retratos en obras renacentistas, así como para seguir trabajando sobre dibujos propios. También hubo varios proyectos interesantes que exploran la creación de piel, anatomía humana y desnudos artísticos entre otros. Una alumna incluso consiguió realizar un tráiler completo de una película inventada donde todo el proceso, desde el guión, música, voz, etc. está hecho con diversos programas de inteligencia artificial.

## **PALABRAS CLAVE**

ARTE, EDUCACIÓN, INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA)