Número 6 • Año 2025
ISSN 2711-2640



Buenas Prácticas Pedagógicas y Curriculares

Vigilada Mineducación

Universidad® de Medellín
Ciencia y Libertad

75 años 1950-2025

VIII JORNADA DE BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS Y CURRICULARES AÑO 2025

Coordinación Instituto de Pedagogía

Buenas Prácticas Pedagógicas y Curriculares
Número 6 • Año 2025 ISSN: 2711-2640

Presidente Honorable Consiliatura
Aura Marleny Arcila Giraldo

Rector
Néstor Raúl Posada Arboleda

Vicerrectores
Nini Johana Marín Rodríguez - *Vicerrectora (e) Académico*
Elizabeth Flórez Yepes - *Vicerrectora (e) de Investigación y Creación*
Luis Javier Ramírez Vanegas - *Vicerrector de Extensión*

Comité Editorial
Melina Pareja Arcila
Luis Rodrigo Viana Ruíz

Coordinador del Sello Editorial
Ricardo Gil Barrera

Analista editorial
Mayra Currea Enciso

Corrección de estilo
Juan Manuel Vásquez Vivas

Imagen de portada
Coordinación Instituto de Pedagogía

Diseño de portada y diagramación
Leonardo Sánchez Perea

Correspondencia
Coordinación Instituto de Pedagogía
Universidad de Medellín
Carrera 87 N.° 30-65. Bloque 11, oficina 204
Teléfono: +57 (604) 5904500
Medellín, Colombia, Suramérica
coordinacioninstitutopedagogia@udemedellin.edu.co
www.udemedellin.edu.co

© Universidad de Medellín

Todos los derechos reservados.
Esta publicación no puede ser reproducida total o parcialmente por ningún medio inventado o por inventarse, sin el permiso previo y por escrito de la Universidad de Medellín.



EDITORIAL 3
Facultad de Ingenierías 5
Facultad de Comunicación 11
Facultad de Derecho 20
Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas 24
Facultad de Diseño 34



EDITORIAL

VIII Jornada de Buenas Prácticas Pedagógicas y Curriculares
Universidad de Medellín – 2025

La educación universitaria se encuentra en un momento de transición profunda. La incursión de la inteligencia artificial en la vida cotidiana y en las aulas nos invita a repensar la enseñanza, el aprendizaje y, sobre todo, el sentido de lo humano en los procesos formativos. En este contexto, la **VIII Jornada de Buenas Prácticas Pedagógicas y Curriculares de la Universidad de Medellín** se fortalece como un espacio para el diálogo y la reflexión sobre el uso de la tecnología en la educación superior.

La celebración de los 75 años de nuestra Universidad otorga a esta jornada un significado especial. Son décadas en las que la docencia ha sido el eje de nuestra misión formativa, y hoy ese legado se actualiza en las propuestas que se comparten. La inteligencia artificial se integra a la educación no como moda pasajera, sino como oportunidad para repensar el sentido mismo de enseñar y aprender.

Las experiencias reunidas este año son el resultado del trabajo crítico y creativo de nuestras facultades, que interpretan el modelo pedagógico institucional desde sus propios lenguajes disciplinares. Cada propuesta se articula con los ejes de **educación, pedagogía, currículo y didáctica**, y se orienta hacia la **formación de seres humanos para el bienestar**, principio que guía nuestro modelo pedagógico y reafirma la misión de la Universidad de Medellín.

- En Ingeniería, el diseño curricular se combina con robótica, inteligencia artificial y generación de datos sintéticos para responder a contextos especializados. Se promueve la solución de problemas y el trabajo colaborativo mediante estrategias didácticas activas, alineadas con la construcción de mundos posibles.
- En Derecho, se exploran agentes inteligentes y técnicas de *prompting* jurídico para comprender los retos de la contratación pública. La formación jurídica se enmarca en una pedagogía crítica que promueve la libertad de pensamiento y la sostenibilidad social como horizonte ético.

- En Ciencias Económicas y Administrativas, los datos y las plataformas digitales permiten analizar fenómenos contemporáneos como la movilidad tipo Uber y fortalecer la toma de decisiones en simulaciones de juntas directivas. Se integran TIC y estrategias activas que favorecen el acceso, la permanencia y la flexibilidad curricular.
- En Diseño, el cine especulativo abre la posibilidad de imaginar futuros y sensibilizar sobre las implicaciones éticas y culturales de la tecnología. Se potencia la creatividad como herramienta pedagógica y se promueve el goce de la cultura como parte integral del proceso formativo.
- En Comunicación, el aula se convierte en laboratorio digital, donde la inteligencia artificial y las métricas de marketing amplían la lectura crítica de los entornos mediáticos. Se articula la formación en competencias con saberes interculturales y modalidades flexibles.

Todas estas prácticas comparten un propósito común: poner la tecnología al servicio del aprendizaje y no al revés. La inteligencia artificial adquiere sentido cuando contribuye a formar seres humanos más críticos, más creativos y conscientes de su responsabilidad con el entorno.

Estas propuestas se reconocen como semillas de transformación. No solo responden a retos de aula, sino que abren preguntas sobre currículo, metodologías, evaluación y acompañamiento de las trayectorias estudiantiles en un ecosistema educativo cada vez más flexible e interconectado.

La **VIII Jornada de Buenas Prácticas Pedagógicas y Curriculares de la Universidad de Medellín** se enmarca en el horizonte de una universidad que concibe la formación como un proceso integral y humanista. Es un espacio donde la reflexión pedagógica se convierte en acción, donde la inteligencia artificial se integra con sentido ético y humano, y donde se sigue construyendo colectivamente la Universidad de Medellín, que proyecta su futuro a partir de 75 años de historia.

Facultad de

Ingenierías



Práctica

Diseño curricular y aprendizaje activo con IA y robótica: una experiencia de transformación educativa en ingeniería

Duby Sulay Castellanos Cárdenas

dcastellanos@udemedellin.edu.co

Facultad: Ingeniería
Pregrado o posgrado: Pregrado
Programa Académico: Ingeniería de Sistemas

Justificación de la alineación de la buena práctica con el desarrollo de Competencias y Resultados de Aprendizaje (RA)

La buena práctica presenta la integración de la Inteligencia Artificial (IA) como recurso didáctico dentro de una metodología de diseño curricular basada en resultados de aprendizaje y orientada a la innovación pedagógica. A través del desarrollo del laboratorio de robótica educativa, se ha consolidado un entorno formativo en el que se puede articular la IA con metodologías activas, lo cual favorece experiencias de aprendizaje dinámicas, participativas y contextualizadas.

El laboratorio se concibe como un entorno formativo donde los estudiantes aprenden, no solo sobre la IA, sino a través de ella, mediante experiencias prácticas con plataformas abiertas como *Raspberry Pi, Jetson Nano* y sistemas ROS. Los estudiantes experimentan con algoritmos de visión artificial, navegación autónoma y aprendizaje automático para comprender tanto sus potencialidades como sus límites. Esta aproximación favorece el desarrollo de competencias técnicas junto con habilidades blandas como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad, la innovación, la colaboración y el trabajo en equipo, esenciales para la formación de ingenieros en el contexto de la educación 4.0.

De esta manera, la práctica promueve un aprendizaje activo y significativo, en el que la IA se convierte en un mediador pedagógico que transforma la práctica docente, fortalece la participación del estudiantado y potencia el desarrollo integral de competencias e ingeniería.

Resumen

La experiencia "Diseño curricular y aprendizaje activo con IA y robótica: una experiencia de transformación educativa en ingeniería" constituye una práctica innovadora que transforma el rol del estudiante, puesto que le permite dejar de ser exclusivamente receptor de conocimiento y pasar a convertirse en diseñador y experimentador de soluciones basadas en inteligencias artificiales.

El laboratorio de robótica aplicada actúa como un espacio integrador donde los estudiantes de programas de ingeniería, jóvenes de educación media, —e incluso— estudiantes de posgrado aplican algoritmos de IA en contextos reales, mediante proyectos de percepción, control y automatización. Estas experiencias favorecen el desarrollo del pensamiento computacional, la creatividad, la resolución de problemas y la colaboración interdisciplinaria. Dichas competencias preparan a los estudiantes para enfrentar con éxito los desafíos tecnológicos y profesionales de su campo.

La innovación didáctica radica en que la IA se utiliza no como un fin en sí mismo, sino como un mediador pedagógico que facilita el aprendizaje activo y significativo. Los estudiantes pueden programar robots con capacidades de visión y decisión autónomas, analizar datos sensoriales con modelos de aprendizaje automático y utilizar entornos de simulación basados en IA para validar sus prototipos.

En conjunto, la práctica permite la integración de la IA en entornos experimentales con lo que se promueve una enseñanza flexible y centrada en el estudiante, alineada con los principios de la educación 4.0.

Bibliografía

Badeleh, A. (2019). The effects of robotics training on students' creativity and learning in physics. *Education and Information Technologies, 26*(...), 1353–1365. https://doi.org/10.1007/S10639-019-09972-6

Chen, T. I., Lin, S. K., & Chung, H. C. (2023). Gamified educational robots lead an increase in motivation and creativity in STEM education. *Journal of Baltic Science Education, 22*(...), 427–438.

Evripidou, S., Georgiou, K., Doitsidis, L., Amanatiadis, A. A., Zinonos, Z., & Chatzichristofis, S. A. (2020). Educational robotics: Platforms, competitions and expected learning outcomes. *IEEE Access, 8*(...), 219534–219562. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3042555

VEX Robotics. (s. f.). Improving student attitudes toward STEM: Findings from a VEX GO curriculum. VEX Library. https://kb.vex.com/hc/en-us/articles/4404925870228-Improving-Student-Attitudes-Toward-STEM-Finding-from-a-VEX-GO-Curriculum

Zhong, B., Liu, X., Xia, L., & Sun, W. (2022). A proposed taxonomy of teaching models in STEM education: Robotics as an example. *SAGE Open, 12*(4). https://doi.org/10.1177/21582440221099525



Práctica

Generación de granulometrías sintéticas

Juan Pablo Villada Rodas

jvillada@udemedellin.edu.co

Facultad: Ingeniería

Pregrado o posgrado: Posgrado

Programa Académico: Especialización en Geotecnia y Estabilidad de Taludes

Justificación de la alineación de la buena práctica con el desarrollo de Competencias y Resultados de Aprendizaje (RA).

Una incorporación progresiva de la IA en el aula de clases que fomente el "saber hacer" en cursos de especialización requiere de paciencia y de pensar muy bien la práctica o aplicación pedagógica. Los procesos y resultados respecto al tema del tamaño de partículas de suelo han sido satisfactorios.

Resumen

El uso de la inteligencia artificial (IA) en la práctica pedagógica ha ampliado significativamente el alcance didáctico e innovador del proceso educativo. Su incorporación ha permitido personalizar el aprendizaje, adaptando los contenidos y ritmos a las necesidades individuales de los estudiantes. Con ello se han mejorado la motivación, la participación y el rendimiento académico.

Las herramientas basadas en IA —como asistentes virtuales, generadores de contenido, plataformas de evaluación automática y sistemas de retroalimentación inteligente— han transformado las dinámicas de enseñanza y aprendizaje, con lo cual se promueve un enfoque más interactivo, autónomo y colaborativo. Además, el docente ha pasado de ser un transmisor de información a un mediador y diseñador de experiencias de aprendizaje, apoyado por datos que facilitan la toma de decisiones pedagógicas.

En conclusión, la IA ha impulsado una innovación educativa sostenible que ha fortalecido las competencias digitales, fomentado el pensamiento crítico y potenciado el aprendizaje significativo dentro y fuera del aula.

Bibliografía

OpenAI. (2025). ChatGPT [Modelo de lenguaje de gran tamaño]. https://chat.openai.com/chat

Holtz, R. D., Kovacs, W. D., & Sheahan, T. C. (2023). *An introduction to geotechnical engineering* (3.ª ed.). Pearson.

Facultad de

Comunicación



Práctica

IA para un mapa de influencia en la generación de una campaña publicitaria

Martín Fernando Delgado Henao

mfdelgado@udemedellin.edu.co

Facultad: Comunicación

Pregrado o posgrado: Pregrado

Programa Académico: Comunicación Gráfica Publicitaria

Justificación de la alineación de la buena práctica con el desarrollo de Competencias y Resultados de Aprendizaje (RA).

Actualmente, en las áreas de la comunicación y la publicidad es fundamental el uso de la IA. Su uso se ve dirigido principalmente hacia la generación de imágenes, así como para simplificar procesos largos y complejos de origen humano. En este camino se propende por contactar con los clientes adecuados y generar contenido de valor para ellos. Así, vale preguntar ¿no resulta adecuado en estos casos buscar la ayuda de una IA, alimentada por la investigación profunda del BCG, como Gemini?

Resumen

Tanto el Boston Consulting Group como Google afirman que el *funnel* de conversión —o embudo— no captura la complejidad de las fluctuaciones entre los entornos físicos y digitales del usuario actual. Este concepto ha sido empleado por décadas para medir el recorrido del usuario por las distintas fases de compra, tráfico o ventas. Frente a esta problemática, se han realizado investigaciones que proponen lo que se denomina como **mapas de influencia**. Estos muestran el recorrido del usuario comprendiendo su tránsito desde lo digital hacia lo físico y viceversa.

Estos mapas de influencia, que nacen recientemente, a principios de 2025, se pueden generar con un *prompt* a través de Gemini, la IA de Google. Los resultados demuestran que esta plataforma es la más relacionada con dichos mapas. Se demostró en clase cómo se pueden desarrollar las diversas fases de un mapa de influencia y cuáles son las más adecuadas, de acuerdo al presupuesto y las necesidades del cliente. De este modo, los estudiantes adquieren elementos de peso para discernir si el *funnel* genera mayor valor o si, por el contrario, podría ser más adecuado emplear el mapa de influencia. En consecuencia, se puede incentivar el pensamiento crítico y exponer estas dos alternativas al momento de realizar una estrategia publicitaria.

Bibliografía

Yu, R., Rodenhausen, D., Ariav, Y., Sponseller, T., & Remy, C. (2025, 17 de enero). ***It's time for marketers to move beyond the linear funnel***. Boston Consulting Group. https://www.bcg.com/publications/2025/move-beyond-the-linear-funnel



Práctica

Integración de la inteligencia artificial generativa en el desarrollo de competencias digitales y estrategias de *e-commerce*

Henry De Jesús Morales Henao

hmorales@udemedellin.edu.co

Facultad: Comunicaciones
Pregrado o posgrado: Pregrado
Programa Académico: Tronco Común

Justificación de la alineación de la buena práctica con el desarrollo de Competencias y Resultados de Aprendizaje (RA).

El acelerado avance de la inteligencia artificial está transformando los modelos de aprendizaje y los entornos profesionales asociados a la comunicación digital. Desde esta perspectiva, se hace indispensable incorporar herramientas de IA generativa en el aula para promover el pensamiento estratégico, la creatividad aplicada y la toma de decisiones informadas en contextos digitales.

Esta práctica se fundamenta en la necesidad de preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del ecosistema comunicativo contemporáneo, caracterizado por la automatización de procesos, la gestión de datos y la producción de contenidos mediada por algoritmos. La IA se convierte, así, en un mediador pedagógico que potencia el aprendizaje significativo, fomenta la autonomía y estimula el análisis crítico sobre el uso ético y responsable de la tecnología.

Resumen

La práctica docente integra de manera transversal el uso de herramientas de inteligencia artificial generativa en la asignatura Comunicación Digital e *e-commerce*, con el propósito de fortalecer la comprensión de los entornos digitales contemporáneos y el pensamiento estratégico aplicado al *marketing* y a la comunicación.

El proceso combina metodologías de aprendizaje activo basado en proyectos (ABP), en los que los estudiantes asumen el rol de estrategas digitales al diseñar y evaluar campañas, simulaciones de tiendas *online* y estrategias de *inbound marketing* con el apoyo de herramientas como ChatGPT, Canva AI, Gamma, Perplexity y Notion AI.

Durante el semestre, cada equipo desarrolla un proyecto integrador en el que la IA es empleada para investigar audiencias, generar contenidos optimizados, planificar publicaciones y analizar resultados métricos, con el fin de experimentar las dinámicas reales del ecosistema digital.

Paralelamente, se fomenta una reflexión ética y crítica sobre el uso responsable de la inteligencia artificial, enfatizando temas como la transparencia algorítmica, los sesgos en la generación automática de contenido o la autoría digital.

Los resultados obtenidos muestran un incremento notable en la autonomía, la creatividad y la capacidad de análisis estratégico de los estudiantes, así como una mejora en la planificación y coherencia comunicativa de sus proyectos.

Esta experiencia demuestra que la IA, siempre y cuando sea implementada desde un enfoque pedagógico consciente, no reemplaza el pensamiento humano, sino que potencia la toma de decisiones informadas y la construcción colectiva de conocimiento digital, lo que la consolida como una estrategia didáctica replicable en otras áreas de formación universitaria.

Bibliografía

Bates, A. W. (2015). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning* (2.ª ed.). BCcampus.

Colmenárez, M. A. F. C. (2021). La gestión del conocimiento en procesos educativos virtuales. *Educatio Línea, 24*(2), 113–134. https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/educat/article/view/4737/5585

Gómez Torres, P. A., & Mancheno Saá, M. J. (2023). Marketing de contenidos como herramienta en las redes sociales: Estudio de casos en la ciudad de Ambato. *Política & Comunicación, 8*(2), 1916–1939. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9152129.pdf

Planuch Prats, C., & Vallès, R. S. (2022). Aportación de las comunidades virtuales a la gestión del conocimiento en el sector financiero. *Revista de Gestión e Innovación Digital (RGID), 3*(2), 45–63. https://revistas.ucm.es/index.php/RGID/article/view/82950

Siemens, G. (2004). Connectivism: A learning theory for the digital age. *elearnspace.* https://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm

Vega Atiencie, T. I., Tapia Jaramillo, J. L., & Tapia Espinoza, N. J. (2025). Marketing de contenidos y su influencia en la intención de compra: Revisión sistemática. *Sciencevolution, 4*(3), 22–35. https://doi.org/10.61325/ser.v4i3.204



Práctica

IA para un mapa de influencia en la generación de una campaña publicitaria

Jorge Eduardo Correa Quintana

jorgeeduardocorrea@outlook.com

Facultad: Comunicación

Pregrado o posgrado: Posgrado

Programa Académico: Especialización en Gerencia de Marca

Justificación de la alineación de la buena práctica con el desarrollo de Competencias y Resultados de Aprendizaje (RA).

El módulo "Herramientas Tecnológicas" fue diseñado con un enfoque teórico-práctico que permite a los estudiantes comprender y aplicar el uso adecuado y ético de la inteligencia artificial (IA) en contextos reales de gestión digital. Durante el desarrollo de las clases, se realizan ejercicios prácticos en los que los participantes aplican diferentes herramientas tecnológicas orientadas al seguimiento de activos digitales de las compañías, tales como sitios web, redes sociales, motores de búsqueda y plataformas de pauta digital.

A través de estas actividades, los estudiantes aprenden a capturar, analizar y utilizar información generada mediante el apoyo de la IA, siempre bajo criterios de pertinencia, transparencia y respeto por la privacidad de los datos. Por ejemplo, se realizan prácticas de captura de tráfico digital y análisis de datos en tiempo real, con el fin de identificar patrones y generar conclusiones que aporten valor a las estrategias empresariales.

Adicionalmente, se promueve la aplicación de estas herramientas en un contexto real, mediante ejercicios de *benchmarking* digital, donde los estudiantes comparan el desempeño de una compañía con el de sus competidores. Esto les permite consolidar su capacidad de análisis, formular propuestas de mejora y comprender el impacto ético del uso de la información digital en la toma de decisiones.

En el proceso se utilizan herramientas de inteligencia artificial, como ChatGPT o Gemini, para analizar información recopilada en hojas de cálculo y generar interpretaciones con base en los datos. Este uso se orienta siempre bajo una guía ética, con la que los futuros gerentes de marca aprenden a filtrar, validar y contextualizar la información que la IA ofrece, lo cual garantiza que las recomendaciones sean coherentes, relevantes y aporten un valor agregado real a las organizaciones.

De esta manera, la práctica se alinea con los principios del uso ético de la IA y se promueve a través de ella la responsabilidad, la verificación humana y el criterio profesional en la interpretación de resultados automatizados. Finalmente, se asegura así que la tecnología se utilice como apoyo para la toma de decisiones estratégicas y no como sustituto del juicio humano**.**

Resumen

El uso de la inteligencia artificial (IA) dentro del módulo "Herramientas Tecnológicas" ha permitido fortalecer significativamente los procesos de enseñanza y aprendizaje, al integrar recursos

digitales avanzados que potencian la comprensión, el análisis y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. Esta incorporación responde a un enfoque didáctico e innovador que promueve el aprendizaje activo, la experimentación y el desarrollo de competencias digitales alineadas con las necesidades del entorno empresarial actual.

A través de ejercicios prácticos de seguimiento de activos digitales, como sitios web, redes sociales y plataformas de búsqueda o pauta, los estudiantes aplican herramientas de IA para interpretar y comparar información real de compañías. Con ello se busca la elaboración de análisis estratégicos y propuestas de mejora. En este proceso se fomenta la autonomía, el pensamiento crítico y la capacidad para utilizar la tecnología como un medio de apoyo y no como un fin en sí mismo.

El uso de la IA, particularmente el de herramientas como ChatGPT y Gemini, facilita el procesamiento de grandes volúmenes de datos, la generación de análisis interpretativos y la creación de informes que sirven como base para la toma de decisiones empresariales simuladas. Este ejercicio, guiado por principios éticos y de responsabilidad digital, garantiza que los estudiantes comprendan los límites y posibilidades de la tecnología para fortalecer su criterio profesional.

En síntesis, la integración de la Inteligencia Artificial en el proceso formativo constituye una práctica didáctica innovadora que impulsa el aprendizaje significativo, estimula la creatividad y prepara al estudiantado para enfrentar con ética y competencia los desafíos del entorno digital contemporáneo.

Bibliografía

Díaz del Dedo, L. (2019). *Growth Hacking: Supera el reto de crear productos digitales exponenciales.* Anaya Multimedia.

Ellis, S., & Brown, M. (2018). *El método hacking growth: Qué hacen compañías explosivas como Facebook, Airbnb y Walmart para ser líderes del mercado.* Conecta.

Growth Product Hackers. (s. f.). *Growth: el podcast de Product Hackers* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/channel/UCv9-1P6eFth9jsXSpmyigAw

Big Data International Campus. (s. f.). *IA generativa en el análisis de datos.* https://www.campusbigdata.com/blog/ia-generativa-en-el-analisis-de-datos/

Facultad de

Derecho



Práctica

Agentes de inteligencia artificial y *legal prompting* en los procesos de contratación pública

Dimaro Alexis Agudelo Mejía

dagudelo@udemedellin.edu.co

Facultad: Derecho

Pregrado o posgrado: Posgrado

Programa Académico: Maestría en Contratación Estatal

Justificación de la alineación de la buena práctica con el desarrollo de Competencias y Resultados de Aprendizaje (RA).

La implementación de la inteligencia artificial en el aula ha permitido consolidar una experiencia pedagógica profundamente alineada con el uso ético y responsable de la tecnología. Esto ha sido posible gracias a la creación de agentes especializados, capaces de elaborar acciones de tutela por presunta la vulneración de derechos fundamentales —derivados de la violación de principios de la contratación pública—, de resolver dichas acciones y de revisar contratos estatales. Esta práctica ha favorecido un aprendizaje significativo al situar a los estudiantes en contextos reales de análisis jurídico, en los que la IA no sustituye el razonamiento jurídico, sino que lo potencia al ofrecer entornos simulados que exigen interpretación normativa, valoración probatoria y aplicación de principios constitucionales.

De este modo, los estudiantes no solo fortalecen su pensamiento crítico, su capacidad de argumentación y su comprensión de los marcos normativos, sino que también desarrollan competencias éticas y digitales orientadas a la transparencia y la justicia en la gestión pública. El ejercicio de diseñar y evaluar agentes de IA con fines jurídicos fomenta la reflexión sobre los límites éticos del uso de algoritmos en la función pública e impulsa la autonomía, la responsabilidad y la innovación en la formación integral de futuros profesionales comprometidos con la ética y la legalidad en la contratación estatal.

Resumen

El uso de la inteligencia artificial en la práctica pedagógica orientado a la elaboración de agentes para la redacción y resolución de acciones de tutela, así como para la creación y revisión de contratos estatales, ha tenido un impacto didáctico e innovador porque ha transformado de manera sustancial sus dinámicas de enseñanza y aprendizaje. Su incorporación ha permitido pasar de un modelo expositivo tradicional a un aprendizaje activo, basado en la resolución de problemas y en la simulación de situaciones reales del ámbito jurídico-administrativo. Los estudiantes interactúan con agentes inteligentes que reproducen escenarios de controversia constitucional y de aplicación de principios de contratación pública, lo que favorece la comprensión profunda de los fundamentos normativos y promueve la reflexión ética sobre el uso de la tecnología en la función pública. Esta estrategia ha fortalecido competencias esenciales como el pensamiento crítico, la argumentación jurídica, la toma de decisiones informadas y la alfabetización digital, al tiempo que ha potenciado

la autonomía y la creatividad en el proceso formativo. Además, el enfoque ético en el diseño y uso de los agentes de IA fomentan la responsabilidad social y profesional, lo que asegura que el aprendizaje no solo sea significativo, sino también coherente con los valores de transparencia, equidad y legalidad que deben guiar la actuación de los futuros servidores públicos y juristas en el marco de la contratación estatal.

Bibliografía

Chamoli Falcon, A. W., & Patiño García, L. V. (2024). Impacto de la inteligencia artificial en la educación jurídica latinoamericana. *Aula Virtual, 5*(12).

Vázquez, M. Y. L., Ricardo, J. E., & Vega-Falcón, V. (2022). La inteligencia artificial y su aplicación en la enseñanza del Derecho [Artificial intelligence and its application in legal education]. *Estudios del desarrollo social: Cuba y América Latina, 10*(3), 368–380.

Barrios-Tao, H., Díaz, V., & Guerra, Y. M. (2021). Propósitos de la educación frente a desarrollos de inteligencia artificial. *Cadernos de Pesquisa, 51,* e07767.

Ruiz-Muñoz, G. F., Paz-Zamora, Y. E., Morales-Loor, K. P., & Narváez-Vega, E. A. (2025). El impacto de la inteligencia artificial en la enseñanza del derecho: The impact of artificial intelligence on law education. *Multidisciplinary Latin American Journal (MLAJ), 3*(1), 468–491.

Facultad de

Ciencias Económicas y Administrativas



Práctica

Uber, datos y gestión de informes

Santiago Jiménez Londoño

sajimenez@udemedellin.edu.co

Pregrado o posgrado: Pregrado

Facultad Ciencias Económicas y Administrativas

Programa Académico: Economía

Justificación de la alineación de la buena práctica con el desarrollo de Competencias y Resultados de Aprendizaje (RA).

En el curso de Introducción a la Ciencia de Datos, correspondiente al énfasis de último semestre de pregrado, concurren estudiantes de diversas áreas de formación: ingenieros, economistas, administradores, entre otros. Esta diversidad enriquece comprensión del mundo desde múltiples perspectivas y les permite integrar los conceptos que han construido a lo largo de su formación universitaria. Muchos de ellos, a través de sus prácticas empresariales, han comenzado a identificar la necesidad de incorporar estas nuevas tecnologías como un factor con un valor agregado que les permitirá destacar en el mercado laboral.

Sin embargo, se observa que gran parte de estos estudiantes reduce la inteligencia artificial únicamente a los modelos de lenguaje más mencionados. Por ello, esta experiencia pedagógica se ha centrado en mostrarles cómo pueden construir sus propios agentes de inteligencia artificial con el uso de múltiples herramientas disponibles en el mercado. El objetivo es que desarrollen un acompañante digital, un compañero de estudio que les permita sumarse activamente al desarrollo de estas tecnologías emergentes que hoy demanda el mercado.

No obstante, cabe destacar la importancia de cultivar las *power skills* y el sentido crítico. Porque, independientemente del rol técnico que se desempeñe en una organización, lo verdaderamente importante es saber dialogar, observar y comprender las dimensiones éticas que una formación universitaria integral implica. Esto es, formar el ser en función de los desafíos tecnológicos que lo interpelan en el presente.

Resumen

Cuando se revisa la forma en que tradicionalmente se enseña la Ciencia de Datos, se encuentra que el área se reduce a mostrar tablas estadísticas y tableros de visualización. Es como si se considerara que aprender a usar Excel o Power BI fuera suficiente, pero esa visión resulta limitada. Por lo tanto, esta práctica pedagógica se ha construido sobre tres pilares que se consideran fundamentales: primero, que los estudiantes tengan bases sólidas en estadística y matemáticas (sin eso, cualquier herramienta es inútil); segundo, que los alumnos corroboren cómo esto se aplica en contextos profesionales reales y diversos; y tercero, que entiendan la inteligencia artificial como una mediación crítica para la toma de decisiones, no como una respuesta automática a toda clase de interrogantes.

¿Cómo construir estos pilares en clase?

En esta cátedra se ha venido construyendo un ecosistema de aprendizaje que integra herramientas como Claude, Gemini, Perplexity, GitHub, Hugging Face y Cursor. La idea es que los estudiantes aprendan a construir sus propios agentes automáticos de inteligencia artificial, durante tres momentos que se entrelazan progresivamente a lo largo del semestre.

En un primer momento, se les pide a los estudiantes que simulen escenarios reales. Un ejemplo concreto: docente y alumnos estudiaron una muestra de 160 000 registros de viajes de Uber en India, a la que accedieron mediante la plataforma Kaggle. Tras ello se conformó una junta directiva ficticia en la que los estudiantes asumen el rol de analistas técnicos y tienen que presentar recomendaciones estratégicas ante *stakeholders* que los presionan con preguntas difíciles, como pasa en la vida real en cualquier organización.

En un segundo momento, se lleva a cabo un juego de roles problematizador. Aquí viene lo importante: antes de que manipulen cualquier herramienta técnica, deben formularse las preguntas que un tomador de decisiones se haría frente a esos datos. ¿Qué estamos buscando entender? ¿Por qué estos datos y no otros? ¿Qué decisión hay detrás de este análisis? Esta confrontación es incómoda para muchos estudiantes acostumbrados a que les den las preguntas resueltas, pero es ahí donde empieza el verdadero aprendizaje.

Finalmente, con herramientas como Cursor, construyen sistemas automáticos que generan tableros, reportes e incluso modelos predictivos. En esta fase se insiste en que estos son medios y no fines. La máquina puede ayudar a procesar información más rápido, pero la pregunta inteligente la tiene que hacer el estudiante.

Lo que ha cambiado en el aula

Esta forma de trabajar ha transformado por completo la dinámica de la clase. Ya no es un espacio donde el docente dicta y los estudiantes copian código. Se ha convertido en un taller donde los estudiantes adquieren una autonomía técnica real para enfrentar los desafíos del mercado laboral. Se privilegia el pensamiento crítico por encima de la ejecución mecánica de código, porque de nada sirve saber programar si no se sabe qué problema se está resolviendo.

Ha sido posible instaurar la pregunta problematizadora como eje central del análisis de datos. Los estudiantes entienden que la IA es una mediación poderosa, pero jamás una sustitución del criterio humano. Además, se está desarrollando una noción fundamental, la de la consciencia ética

sobre el papel que tiene un profesional técnico en la toma de decisiones organizacionales. No se es un mero ejecutor de código, se es parte de un proceso de decisión que afecta a personas reales.

Resultados en los estudiantes

Los resultados han sido reveladores. Estudiantes que inicialmente creían que ChatGPT era la única IA terminaron construyendo sus propios agentes especializados para problemas específicos de sus áreas. Un estudiante de Economía desarrolló un agente para analizar indicadores macroeconómicos en tiempo real, una estudiante de Administración construyó uno para optimizar inventarios en *retail*.

Pero más allá de lo técnico, lo más gratificante en este proceso es la transformación de la postura crítica del estudiantado. En los exámenes finales, en los que se simularon presentaciones ejecutivas, ya no se limitaban a mostrar gráficos bonitos. Ahora los datos estaban situados bajo el foco, se señalaban los posibles sesgos, se proponían alternativas de análisis y, sobre todo, se reconocían los límites de lo que la tecnología podría decirles. Uno de los estudiantes dijo algo que resume este proceso: "Hey, profe, ya sé que la herramienta me ayuda a ver más rápido, pero quien tiene que decidir qué mirar sigo siendo yo".

El punto de llegada

Al final, el alcance innovador de esta práctica radica en algo sencillo pero profundo: los estudiantes comprenden que, sin importar qué tan sofisticados sean los modelos que construyan o qué tan impresionantes sean los resúmenes automáticos que logren, lo que realmente define su valor profesional es su capacidad de lectura profunda del contexto, su experiencia sensible frente al mundo y su responsabilidad ética. Las herramientas son extraordinariamente poderosas, no puede negarse, pero la capacidad de elección y discernimiento siempre va a recaer en el ser humano. Ello es algo que ninguna máquina puede quitarle a los hombres ni a las mujeres.

Bibliografía

Anthropic. (2025a). *Anthropic education report: How educators use Claude.* https://www.anthropic.com/news/anthropic-education-report-how-educators-use-claude

Anthropic. (2025b). *Introducing Claude for education*. https://www.anthropic.com/news/introducing-claude-for-education

Liang, J., Stephens, M., & Brown, A. (2025). A systematic review of the early impact of artificial intelligence on higher education curriculum, instruction, and assessment. *Frontiers in Education, 10,* Article 1522841. https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1522841





Práctica

Uso de la IA orientada al módulo: Juntas Directivas

Juan Alejandro Hernández Hernández; presidente de la Honorable Consiliatura
Manuela Escobar Sierra
María Paola Velásquez Restrepo

maescobar@udemedellin.edu.co; mpvelasquez@udemedellin.edu.co; a-jhernandez@udemedellin.edu.co

Facultad: Ciencias Económicas y Administrativas
Pregrado o posgrado: Posgrado
Programa Académico: Maestría en Administración (MBA)

Justificación de la alineación de la buena práctica con el desarrollo de Competencias y Resultados de Aprendizaje (RA).

La IA fue usada en las diferentes etapas del módulo denominado "Dirección y Gestión V", una de las electivas del MBA. La flexibilidad del programa permitió que, además de ofrecer los contenidos tradicionales del MBA, se incluyeran otros de vanguardia. Para el semestre 2025-2, este módulo se tituló "Juntas Directivas". Esta denominación se soportó en criterios de actualidad, dado que, después de un *benchmarking* realizado desde la coordinación, se evidenció que diferentes universidades colombianas de renombre, lo ofrecían, bien como programa académico de posgrado, o como módulo de algunos de sus posgrados, tales como el MBA. De igual forma se hizo un sondeo con los estudiantes y la gran mayoría de los de las cohortes 57, 58 y 59 del MBA de la Universidad coincidía en que era un módulo necesario para su formación. Esto evidencia que la decisión fue consecuencia de un proceso participativo y de escucha activa de las necesidades de los estudiantes.

Una vez definido el módulo, se seleccionó qué profesor lo podría orientar. Después de unos días de búsqueda y de análisis de diferentes alternativas, se decidió que el módulo fuera orientado por tres docentes, quienes abordarían la temática de juntas directivas desde sus diferentes saberes. De este modo se garantizó a los estudiantes un componente interdisciplinario altamente significativo que incluía teoría y práctica. Así, el módulo quedó distribuido en tres momentos: uno orientado a la praxis de las juntas directivas, otro centrado en su marco legal y, otro más, dirigido a la toma de decisiones de las juntas directivas basada en la ciencia de datos.

Dado que, a partir del decreto 2 del 3 de marzo de 2025, la Universidad de Medellín cuenta con un estatuto de propiedad intelectual que regula el uso de la inteligencia artificial (IA), en cada uno de estos momentos, los docentes encargados debían emplear herramientas de inteligencia artificial como soporte y complemento de sus procesos formativos. Siempre teniendo en cuenta que, este tipo de herramientas debía ayudar a profundizar los conocimientos, optimizar tiempos y apoyar procesos reflexivos, todo esto bajo la supervisión de los docentes.

En el primer momento, se simuló un juego de roles de una junta directiva. Para ello se definió una empresa con un problema específico, el cual fue soportado, en su estructuración y definición de roles, en una inteligencia artificial como Chat GPT. En este ejercicio, los estudiantes interactuaron y asumieron cada rol por medio del debate y la argumentación, con base en los roles y funciones definidos por la IA. De esta manera, la IA se constituyó como una herramienta que contribuyó a per-

sonalizar, complementar y potenciar el proceso de aprendizaje, gracias a la reflexión y participación de los estudiantes, así como la supervisión del docente.

El segundo momento del módulo estuvo orientado hacia los aspectos legales referentes a las juntas directivas. La docente encargada les brindó una serie de preguntas y el *promt* para generar resultados por medio de Chat GPT para luego resumir los estatutos de una serie de organizaciones que analizaron. De esta manera, los estudiantes optimizaron tiempo sin sacrificar el rigor del análisis. En este ejercicio se analizaron entre otros temas: reglas estatutarias, libros de actas y custodias, reglamentos de las juntas y trámites ante las Cámaras de Comercio.

En un último momento del módulo se aprendió sobre lenguajes de programación apoyados en la IA y sobre la generación de códigos que pudieran ser llevados a una aplicación de Python denominada Anaconda. Por medio de estos códigos se generaron gráficos para la toma de decisiones. Además, con la información de las empresas, se hicieron *dashboards* en tiempo real para los diferentes informes que requiere una junta directiva.

Después de esta experiencia, varios de los estudiantes del MBA han manifestado que ha sido uno de los mejores módulos que han tenido en la Maestría e incluso indican que quieren seguir formándose en herramientas de IA para la toma de decisiones. Además, han sugerido, para futuros ofrecimientos de esta electiva, aumentar las horas de las dos últimas secciones del módulo, esto es, la parte legal y la de ciencia de datos. En este sentido, desde la coordinación del MBA, se ha propuesto que para el semestre 2026-1, el módulo de "Dirección y Gestión IV: electiva II" se oferte con dos docentes, que aborden dos momentos: la mitad del curso orientado a la IA generativa y la otra mitad hacia el tema de la ciencia de datos. De igual forma, para el módulo "Dirección y Gestión V: electiva III", denominado "Juntas Directivas", también se asignarán dos docentes, uno para los aspectos legales y otro para el tema estratégico y práctico de las juntas directivas. En ambos módulos se solicitará el uso de herramientas de IA. De esta manera, a partir de esta buena práctica en un módulo, para el semestre 2026-1, se extendería a dos módulos.

Resumen

Desde la Maestría en Administración (MBA) de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas se propuso un módulo innovador desde su diseño y contenido. Lo anterior en razón a que, se destaca el hecho de haber habilitado la electiva de "Dirección y Gestión V", para brindar un módulo denominado "Juntas Directivas", el cual fue servido en tres momentos: el primero

orientado al componente práctico de las juntas directivas, el cual fue servido por el doctor Juan Alejandro Hernández Hernández; el segundo se basó en los aspectos legales de las juntas directivas y fue orientado por la doctora María Paola Velásquez Restrepo y, el último, se centró en la ciencia de datos como soporte para la toma de decisiones en las juntas directivas y fue dictado por la doctora Manuela Escobar Sierra.

El propósito del uso de la IA en el módulo no era el de sustituir sino el de complementar aspectos de la toma de decisiones referentes a las juntas directivas. Para ello, el módulo se distribuyó en tres momentos. En el primer momento se empleó Chat GPT para simular un juego de roles de una junta directiva de una empresa con un problema específico, previamente definido. La IA ayudaba a definir los roles, las funciones y propósitos de cada rol, el docente moderaba y, los estudiantes, argumentaban, debatían, tomaban decisiones y llegaban a acuerdos que beneficiaran a la organización. En el segundo momento, por medio de un *promt* llevado a Chat GPT, se sintetizaron reglas estatutarias, libros de actas y custodias, reglamentos de las juntas y trámites ante las Cámaras de Comercio, esto con la finalidad de que los estudiantes optimizaran tiempo y analizaran consideraran en rigor los aspectos legales que se deben tener en cuenta para la toma de decisiones en una junta directiva. Por último, en un tercer momento, también, a través de diferentes *prompts* llevados a Chat GPT, se generaron códigos que permitían hacer gráficos y *dashboards*, a partir de programas como Python y una de sus aplicaciones, denominada Anaconda.

También es importante mencionar que, además del módulo "Juntas Directivas", se ofrecieron otros módulos en 2025-2en los que también fueron empleadas herramientas de inteligencia artificial. Una de estas fue la electiva II, cuya denominación fue, precisamente, "Inteligencia Artificial", la cual fue impartida por el doctor Orión Vargas. De igual forma, en el Seminario de Investigación IV se emplean herramientas de IA como Elicit, Scispace, Scopus AI y NotebookLM. Esta última destaca por su versatilidad y eficacia en el resumen y comparación de instrumentos de investigación y de documentos.

Después de analizar los resultados del ejercicio realizado, la Maestría en Administración (MBA) distribuirá está buena práctica en dos módulos del componente electivo. De esta manera, para el semestre 2026-1, los módulos en los que se aplicará esta buena práctica serán, en primer lugar, la "electiva II: IA Generativa y Ciencia de Datos" y, en segundo, la "electiva III: Juntas Directivas". Desde la dirección de la Maestría se defiende no solo la mejoría de las buenas prácticas, sino la posibilidad de replicarlas a los demás módulos, o incluso a otros programas de posgrado.

Bibliografía

Azuero Zúñiga, F. (2020). *Juntas directivas: Eje del gobierno corporativo.* Ediciones Uniandes-Universidad de los Andes.

Benavides Campos, J. (2025). *La inteligencia artificial y su impacto en el gobierno corporativo: un análisis normativo desde el reglamento (UE) 2024/1689.*

Cercado, M. D. P. Q., Pareja, B. M. R., Cevallos, C. A. V., Espinoza, L. F. Q., & Parrales, D. L. P. (2025). El rol de los directivos en la era de la inteligencia artificial estratégica. *Ciencia y Desarrollo, 28*(1), 37.

Cerrillo, A. (2025). La inteligencia artificial y los gobiernos locales: Un examen de los instrumentos para el abordaje de la transformación digital. *Anuario de Derecho Municipal, (18),* 23–47.

Cuervo, C. C., & Ramírez, J. B. B. (2025). Efecto de independencia de la Junta Directiva en el desempeño financiero de pymes familiares colombianas. *Desarrollo Gerencial, 17*(1), 1–19.

del Pilar Quiñónez-Cercado, M., Pareja, B. M. R., Cevallos, C. A. V., Espinoza, L. F. Q., & Parrales, D. L. P. (2025). El rol de los directivos en la era de la inteligencia artificial estratégica. *Ciencia y Desarrollo, 28*(1), 439–645.

Echeverri Bedoya, D., & Morales Hernández, C. (2025). *El régimen de administradores en la era de la inteligencia artificial: un análisis para el marco de derecho societario en Colombia.*

González, C., & Abril, J. (2025). *Impacto ético de la inteligencia artificial en el campo contable: repercusión en la toma de decisiones.*

Guzmán Vásquez, A. (2015). *Juntas directivas en el desarrollo del gobierno corporativo.* Editorial CESA.

Ochoa, L. B. (2025). El marco legal de la inteligencia artificial. *Revista General de Legislación y Jurisprudencia, 1,* 9–33.

Oliva, E. G. C., Cabrera, U. O. I., Guillermo, J. C. L., Cherre, C. A. A., Ynjante, O. R. E., Valles, C. M. A., ... & Colonia, C. U. *Ciencia de datos e inteligencia artificial: Finanzas, políticas y gobernanza.*

Quispe, R., Davalos, J., Maria, J., & Roy, V. (2025). La toma de decisiones en la era de la inteligencia artificial. *SCIÉNDO, 28*(1), 81–89.

Sánchez, V. P. D. (2025). Perspectivas de la inteligencia artificial en la divulgación y verificación de información financiera y de sostenibilidad en el sector agrícola de Colombia. *Cuadernos de Contabilidad, (26),* 3.

Tirado, J. S., Díaz, D. M. B., Ramos, N. V. A., & Babativa, M. P. V. (2025). Determinantes de la participación de mujeres en juntas directivas: una revisión de la literatura. *En-Contexto: Revista de Investigación en Administración, Contabilidad, Economía y Sociedad, 13*(23), 12.

Villares, D. J. (2025). La gobernanza de la inteligencia artificial: análisis de las posibilidades autonómicas de supervisión. *Cuadernos "Manuel Giménez Abad", (29),* 225–248.

Facultad de

Diseño



Práctica

Cine especulativo: Ecos del Mañana

Juan David Mira Duque

jmira@udemedellin.edu.co; dcastellanos@udemedellin.edu.co

Facultad: Diseño

Pregrado o posgrado: Pregrado

Programa Académico: Tronco común: Facultad de Diseño: Diseño y Gestión de Espacios, Diseño y Gestión de la Moda y el Textil, Diseño y Gestión del Producto.

Justificación de la alineación de la buena práctica con el desarrollo de Competencias y Resultados de Aprendizaje (RA).

Esta práctica pedagógica se alinea con el uso adecuado y ético de la IA al reconfigurar su rol en el aula: la IA no se utiliza como un fin en sí mismo, sino como **objeto de indagación crítica** y **catalizador de la imaginación ética**.

La alineación se fundamenta en tres pilares:

1. **La IA como herramienta de cuestionamiento, no de reemplazo:** el núcleo del ejercicio descrito en Ecos del Mañana reside en las fases 1 y 2: la investigación de **señales del futuro** y el *worldbuilding* de un escenario especulativo. Estas fases exigen investigación humana, análisis social y pensamiento crítico, habilidades que la IA no puede automatizar. El estudiante debe tomar decisiones éticas y políticas sobre el mundo que diseña antes de acercarse a cualquier herramienta generativa.
2. **Humanidad en el centro (Human in the Loop):** la IA se introduce en la fase 4 como una herramienta de **materialización**, similar a un lápiz o una cámara, y no de **ideación**. El estudiante actúa como un director que orquesta a las IA, que traduce su visión humana (el storyboard, el diseño de personajes) en *prompts*. Este proceso de traducción revela las limitaciones, sesgos y "suposiciones" de la IA, lo que genera una reflexión crítica sobre cómo la tecnología interpreta nuestra realidad.
3. **Alfabetización crítica sobre la caja negra:** en lugar de prohibir la IA, esta práctica fomenta una alfabetización profunda. Los estudiantes aprenden que la IA generativa tiende a la media, es decir, a lo que estadísticamente es más probable, por lo que se resalta la necesidad de luchar con el carácter especulativo de la novedad radical. Al usar estas herramientas con IA, los estudiantes se ven obligados a forzarlas a crear imágenes y sonidos de un futuro que no existen inicialmente en sus datos de entrenamiento. Este proceso produce una comprensión intuitiva de sus sesgos y suposiciones algorítmicas. El uso ético se garantiza porque el valor académico no reside en la calidad estética de la imagen generada, sino en la profundidad de la especulación y la coherencia entre la señal investigada, el mundo construido y la narrativa final.

Resumen

El alcance didáctico de esta práctica es doble: por un lado, consolida las competencias centrales del diseño (investigación, pensamiento sistémico, narrativa y prototipado) y, por otro, desarrolla la fluidez y la visión crítica sobre las tecnologías emergentes.

Gracias a esto, el estudiantado aprende a:

- **Sintetizar sistemas complejos:** conectar una señal (un hecho micro) con un escenario (un sistema macro), sin olvidar las implicaciones sociales, políticas y éticas de dicho cambio.

4. **Comunicar futuros:** traducir un análisis abstracto (el *worldbuilding*) en una narrativa audiovisual y sensorial (el cortometraje) que genera empatía y propicia el debate.

- **Gestionar la incertidumbre:** trabajar en un escenario especulativo donde no hay respuestas *correctas*, sino futuros posibles y preferibles.

Alcance innovador: la innovación disruptiva de esta práctica radica en que la IA generativa permite la materialización rápida de escenarios especulativos complejos. Históricamente, el diseño especulativo a menudo se detenía en el ***storyboard*** o en prototipos diegéticos conceptuales, debido a la alta barrera técnica de tiempo y de costo que implicaba producir un corto de ciencia ficción (modelado 3D, animación, efectos visuales).

La IA generativa democratiza la producción. En cuestión de semanas les permite a los estudiantes:

1. **Prototipar mundos:** pueden generar rápidamente la atmósfera, la arquitectura, la moda y los objetos de su mundo, de tal forma que se dé una iteración más ágil del escenario.
2. **Pasar de la idea a la inmersión:** el estudiante puede crear un artefacto audiovisual de alta fidelidad (el cortometraje) que sumerja al espectador en el futuro propuesto.
3. **Enfocarse en la dirección creativa:** la innovación clave es que la habilidad más importante ya no es la destreza técnica con un software (por ejemplo, de modelado 3D), sino la **calidad de la idea**, la **profundidad de la investigación** y la **habilidad para dirigir a la IA** por medio del lenguaje (*prompts*).

En resumen, esta práctica utiliza la IA para potenciar la imaginación social y crítica y permita a los estudiantes no solo pensar en el futuro, sino construir y compartir un fragmento tangible de él.

Bibliografía

Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming.* MIT Press.

Bleecker, J. (2009). *Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction.* Near Future Laboratory.

Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence.* Yale University Press.

Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation.* MIT Press.

Noble, S. U. (2018). *Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism.* NYU Press.

Bridle, J. (2019). *New Dark Age: Technology and the End of the Future.* Verso Books.

Malpass, M. (2017). *Critical Design in Context: History, Theory, and Practice.* Bloomsbury Visual Arts.



Universidad® de Medellín
Ciencia y Libertad

75 años
1950-2025



Vigilada Mineducación