

Ingeniero en Software y Tecnologías Emergentes

Inteligencia Artificial

Tópicos y paradigmas de la inteligencia artificial

ISyTE

Dr. Héctor Zatarain Aceves

hector.zatarain@uabc.edu.mx

Introducción

- **El ser humano se define como un homo sapiens.**
- **Proviene del latín, homo ‘hombre’ y sapiens ‘sabio’.**
- **Porque la inteligencia es muy importante para nosotros.**
- **Por miles de años, la humanidad ha intentado entender cómo pensamos; esto es, cómo un simple montón de materia puede percibir, comprender, predecir y manipular un mundo mucho más grande y más complicado que sí mismo.**

Introducción

El campo de la inteligencia artificial, va aún más lejos:

- La **Inteligencia Artificial (IA)** intenta no solo comprender sino también construir entidades inteligentes.

Motivación de la IA

La **IA** actualmente abarca una gran variedad de subcampos, que van desde lo general (**aprendizaje** y **percepción**) hasta lo específico, como jugar al ajedrez, probar teoremas matemáticos, escribir poesía, **conducir un automóvil** en una calle concurrida y diagnosticar enfermedades. Al es relevante para cualquier tarea intelectual; es verdaderamente un campo universal.

Motivación de la IA

La **IA** actualmente abarca una gran variedad de subcampos, que van desde lo general (**aprendizaje** y **percepción**) hasta lo específico, como jugar al ajedrez, probar teoremas matemáticos, escribir poesía, **conducir un automóvil** en una calle concurrida y es relevante para cualquier tarea un campo universal.



Motivación de la IA

La **IA** actualmente abarca una gran variedad de subcampos, que van desde la **robótica** (como el **robot** **Willie** y **percepción**) hasta lo que se llama **IA simbólica** (probar teoremas matemáticos). El **IA** **convencional** en una calle es relevante para el campo universal.



¿Qué es la IA?

Hemos establecido que la IA es un área **emocionante** y con gran **potencial**, pero no hemos definido qué es.

Históricamente la IA se ha dirigido por **cuatro enfoques**, cada uno por diferentes personas y con diferentes métodos.

A continuación se presentan múltiples **definiciones** divididas en estos cuatro enfoques.

Pensando como Humano

"El nuevo y emocionante esfuerzo para hacer que las computadoras piensen ... máquinas con mentes, en el sentido pleno y literal." (Haugeland, 1985)

"[La automatización de] actividades que asociamos con el pensamiento humano, actividades como la toma de decisiones, la resolución de problemas, el aprendizaje ..."
(Bellman, 1978)

Pensando Racionalmente

"El estudio de las facultades mentales a través del uso de modelos computacionales".
(Charniak y McDermott, 1985)

"El estudio de los cálculos que hacen posible percibir, razonar y actuar".
(Winston, 1992)

Actuando como Humano

"El arte de crear máquinas que realizan funciones que requieren inteligencia cuando las realiza gente." (Kurzweil, 1990)

"El estudio de cómo hacer que las computadoras hagan cosas en las que, por el momento, la gente es mejor."
(Rich and Knight, 1991)

Actuando Racionalmente

"La Inteligencia Computacional es el estudio del diseño de agentes inteligentes." (Poole et al., 1998)

"AI ... está preocupado con el comportamiento inteligente en artefactos". (Nilsson, 1998)

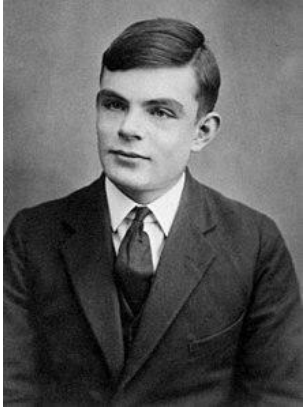
Diferencia entre los enfoques

- Un enfoque centrado en el humano debe ser parte de una ciencia empírica, involucrando observaciones e hipótesis acerca del comportamiento humano.
- Un enfoque racionalista involucra una combinación de matemáticas e ingeniería.

Al distinguir entre comportamiento **humano** y comportamiento **racional**, no se sugiere que los humanos sean necesariamente "irracionales" en el sentido de "emocionalmente inestables" o "locos". Uno simplemente necesita notar que no somos perfectos.

Los diversos grupos se han menospreciado y se han ayudado mutuamente.

Primer enfoque: Actuando como humano



La prueba de Turing

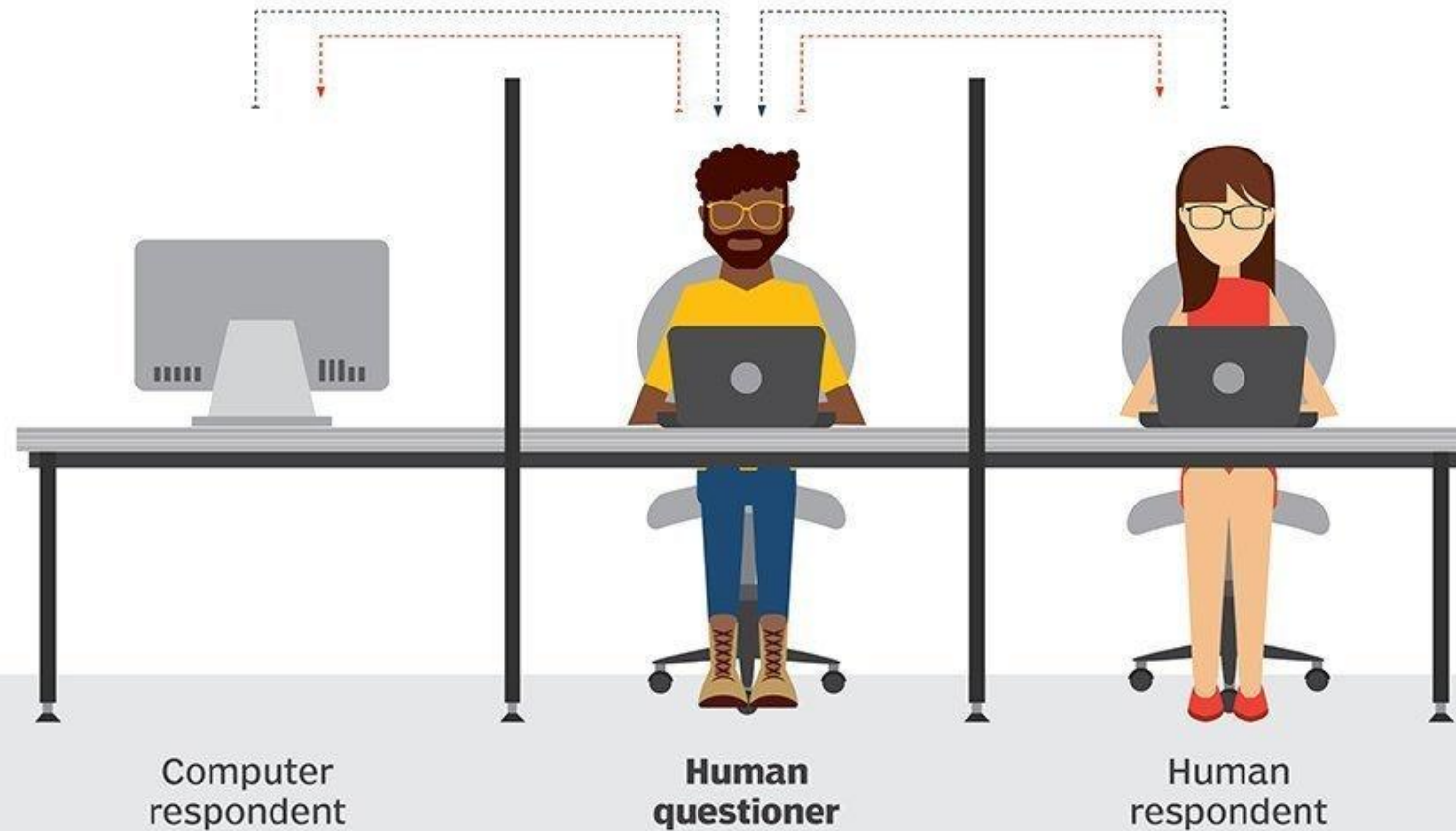
Propuesta por **Alan Turing** (1950), fue diseñada para proporcionar una definición operativa satisfactoria de **inteligencia**.

Una computadora pasa la prueba si un interrogador humano, después de plantear algunas preguntas escritas, **no puede** definir si las respuestas escritas provienen de una persona o de una computadora.

Turing test

During the Turing test, the human questioner asks a series of questions to both respondents. After the specified time, the questioner tries to decide which terminal is operated by the human respondent and which terminal is operated by the computer.

■ QUESTION TO RESPONDENTS ■ ANSWERS TO QUESTIONER



Primer enfoque: Actuando como humano

La prueba de Turing

La computadora que pase esta prueba necesita ser capaz de:

- **Procesamiento de lenguaje natural** para permitir comunicarse satisfactoriamente en el idioma deseado.
- **Representación del conocimiento** para guardar lo que conoce, lee o escucha.
- **Razonamiento automatizado** para utilizarse al responder preguntas e inferir nuevas conclusiones.
- **Aprendizaje máquina** para adaptarse a nuevas circunstancias y para detectar y extrapolar patrones.

Primer enfoque: Actuando como humano

La prueba de Turing deliberadamente **evita interacción física** directa entre el interrogador y la computadora, porque una simulación física de una persona **no es necesario** para la inteligencia.

Sin embargo, la llamada **prueba de Turing total** incluye una señal de video para que el interrogador pueda poner a prueba las capacidades de percepción. Para pasar esta prueba una computadora necesitaría adicionalmente:

- **Visión por computadora** para percibir objetos.
- **Robótica** para manipular objetos.

Práctica de Taller 1

Leer y entregar un ensayo de una cuartilla de las primeras 3 páginas (Secciones 1, 2 y 3) y el final de la página 8 (inicio de la Sección 6) del artículo original de Alan Turing incluyendo una crítica personal al final del texto.

De la página 9 en adelante, Turing habla y discute acerca de 9 puntos de vista contrarios a la pregunta: ¿Las máquinas pueden pensar?

El alumno debe seleccionar un punto para que lo lea y lo incluya en su ensayo haciendo una síntesis por escrito (subir a Blackboard).

- Fecha límite: 31 de agosto a las 11:59 pm

Nota: Las instrucciones detalladas y el texto se proveerán por medio de Blackboard.

Práctica de Taller 1

Los puntos a seleccionar son:

- 6.1 La objeción teológica
- 6.2 La objeción de las “cabezas en la arena”
- 6.3 La objeción matemática
- 6.4 El argumento desde la conciencia
- 6.5 Argumentos desde las discapacidades múltiples
- 6.6 La objeción de Lady Lovelace
- 6.7 Argumento desde la continuidad en el sistema nervioso
- 6.8 El argumento desde la informalidad de la conducta
- 6.9 El argumento desde la percepción extra-sensorial

El alumno explicará el punto de forma oral en la próxima clase.

Segundo enfoque: Pensando como humano

Enfoque del modelo cognitivo

Si vamos a decir que un programa dado piensa como un humano, debemos de tener alguna forma de determinar **como piensan los humanos**. Hay tres formas de hacer esto:

1. A través de la **introspección** tratando de captar nuestros propios pensamientos a medida que suceden.
2. A través de **experimentos psicológicos** observando una persona en acción.
3. A través de **tomografías o imágenes cerebrales** observando un cerebro en acción.

Segundo enfoque: Pensando como humano

Enfoque del modelo cognitivo

El campo interdisciplinario de la **ciencia cognitiva** reúne modelos de computadora de AI y técnicas experimentales de la psicología para construir teorías precisas y comprobables de la mente humana.

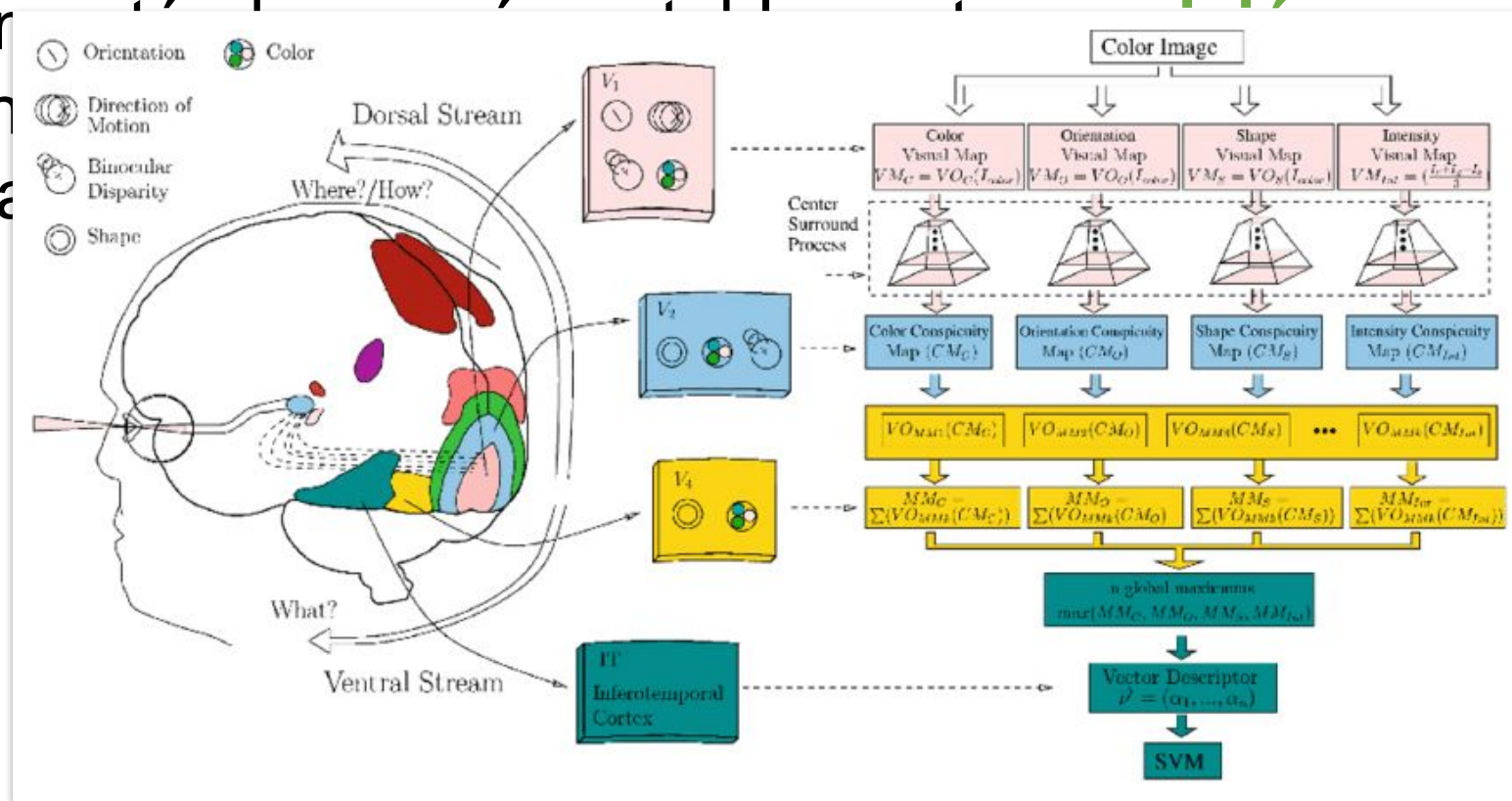
Existen múltiples **similitudes** entre las técnicas de IA y la cognición humana.

Sin embargo, la ciencia cognitiva se fundamenta en **investigación experimental** con **humanos** y animales.

Segundo enfoque: Pensando como humano

Enfoque del modelo cognitivo

Los dos campos (IA y ciencia cognitiva) continúan completando en donde computadora, en modelos



Tercer enfoque: Pensando racionalmente

Enfoque basado en las “leyes del pensamiento”

El filósofo Aristóteles fue uno de los primeros en intentar codificar el “**pensamiento correcto**”, esto es, procesos de razonamiento irrefutables.

Su **silogismo** provee patrones para estructuras argumentales que siempre generan conclusiones correctas cuando se dan las premisas correctas. Ej:

- Sócrates es un hombre
- Todos los hombres son mortales.
- Por lo tanto, Sócrates es mortal.

Tercer enfoque: Pensando racionalmente

Enfoque basado en las “leyes del pensamiento”

El estudio de estas leyes iniciaron el campo llamado **lógica**.

Los **lógicos** en el siglo XIX desarrollaron una notación precisa para las **declaraciones** sobre todo tipo de objetos en el mundo y las relaciones entre ellos.

En 1965, existían programas que, en principio, podían **resolver** cualquier problema solucionable descrito en **notación lógica**.

Tercer enfoque: Pensando racionalmente

Enfoque basado en las “leyes del pensamiento”

Hay **dos obstáculos** principales para este enfoque:

1. No es fácil tomar el **conocimiento informal** y expresarlo en los términos formales requeridos por la **notación lógica**, particularmente cuando el conocimiento es menos del 100% seguro.
2. Hay una gran **diferencia** entre resolver un problema "**en principio**" y resolverlo **en la práctica**. Incluso los problemas con unos pocos cientos de hechos pueden agotar los recursos computacionales de cualquier computadora.

Falacias y paradojas

Intratabilidad

Tercer enfoque: Pensando racionalmente

Enfoque basado en las “leyes del pensamiento”

Una **falacia** es un argumento que parece válido, pero que en realidad no lo es. Algunos ejemplos de falacias comunes:

1. Falacia de apelación a la autoridad (*Ad Verecundiam*):

"La Tierra es plana, porque lo dijo mi abuelo, y él sabe mucho."

2. Falacia de ataque personal (*Ad Hominem*):

"No puedes confiar en lo que dice sobre política, es un mentiroso."

3. Falacia de la generalización apresurada:

"Conocí a dos personas de ese país que eran groseras, así que todos son groseros."

4. Falacia de la falsa causa (*Post Hoc*):

"Me enfermé después de comer pizza, así que la pizza me enfermó."

5. Falacia de la ignorancia (*Ad Ignorantiam*):

"Nadie ha probado que los fantasmas no existen, por lo tanto, existen."

Cuarto enfoque: Actuando racionalmente

Enfoque del agente racional

Un **agente** es simplemente algo que actúa (del Latín, agere ‘que hace’).

Un **agente computacional** debe ser autónomo, percibir su entorno, persistir a través de periodos de tiempo extensos, adaptarse al cambio, y crear y perseguir sus propias metas.

Un **agente racional** es aquel que actúa para lograr el mejor resultado o, cuando existe incertidumbre, el mejor resultado esperado.

Cuarto enfoque: Actuando racionalmente

Enfoque del agente racional

En el enfoque basado en las “leyes del pensamiento”, se busca llegar a **inferencias correctas**.

Realizar inferencias correctas es en ocasiones parte de ser un **agente racional**.

Por otra parte, las inferencias correctas **no siempre son razonables**.
Ej. En algunas situaciones, un agente racional no tiene ninguna acciones correctas/lógica por hacer, pero algo se tiene que hacer.

Cuarto enfoque: Actuando racionalmente

Enfoque del agente racional

El enfoque de un **agente racional** tiene dos ventajas sobre otros enfoques:

1. Es **más general** que el enfoque basado en las “leyes del pensamiento”.
2. Es un desarrollo científico **más adecuado** que los enfoques basados en el comportamiento humano o el pensamiento humano.

El estándar de racionalidad está **matemáticamente bien definido** y es completamente general, y se puede "desempaquetar" para generar diseños de agentes que lo puedan lograr.

Cuarto enfoque: Actuando racionalmente

Enfoque del agente racional

La **racionalidad perfecta**, supone que, en una situación de decisión, el medio, la información, las creencias, y los análisis, son óptimos; las estimaciones de probabilidad son fácilmente realizables; el agente tiene a su alcance información global sobre todas las alternativas posibles y dispone de un sistema completo y consistente que le permite hacer un perfecto análisis de todas ellas; no presenta dificultades ni límites en los cálculos matemáticos que debe realizar para determinar cuál es la mejor decisión. Por lo tanto, garantiza que la alternativa elegida es un óptimo global.

En la **racionalidad limitada**, un agente puede tener restringida la información de su entorno, sus procesos cognitivos, e incluso limitaciones de tiempo de tal forma que la toma de decisión siempre incluye alguna forma de incertidumbre.

Cuarto enfoque: Actuando racionalmente

Enfoque del agente racional

Es importante destacar que alcanzar la racionalidad perfecta, siempre haciendo lo correcto, **no es factible** en entornos complicados.

Las demandas computacionales son demasiado altas.

La **racionalidad perfecta** es un **buen punto de partida** para el análisis. Simplifica el problema y proporciona la configuración adecuada para la mayoría del material fundamental en el campo de la IA.

Se **supondrá una racionalidad limitada** cuando no hay tiempo suficiente para hacer todos los cálculos que uno podría desear.

Historia de la IA

Historia de la IA

1950 - 1998

A.I. TIMELINE

1950

TURING TEST

Computer scientist Alan Turing proposes a test for machine intelligence. If a machine can trick humans into thinking it is human, then it has intelligence

1955

A.I. BORN

Term 'artificial intelligence' is coined by computer scientist, John McCarthy to describe "the science and engineering of making intelligent machines"

1961

UNIMATE

First industrial robot, Unimate, goes to work at GM replacing humans on the assembly line

1964

ELIZA

Pioneering chatbot developed by Joseph Weizenbaum at MIT holds conversations with humans

1966

SHAKY

The 'first electronic person' from Stanford, Shakey is a general-purpose mobile robot that reasons about its own actions

A.I.

WINTER

Many false starts and dead-ends leave A.I. out in the cold

1997

DEEP BLUE

Deep Blue, a chess-playing computer from IBM defeats world chess champion Garry Kasparov

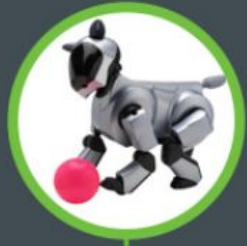
1998

KISMET

Cynthia Breazeal at MIT introduces Kismet, an emotionally intelligent robot insofar as it detects and responds to people's feelings

Historia de la IA

1999 - 2017



1999

AIBO

Sony launches first consumer robot pet dog AiBO (AI robot) with skills and personality that develop over time



2002

ROOMBA

First mass produced autonomous robotic vacuum cleaner from iRobot learns to navigate and clean homes



2011

SIRI

Apple integrates Siri, an intelligent virtual assistant with a voice interface, into the iPhone 4S



2011

WATSON

IBM's question answering computer Watson wins first place on popular \$1M prize television quiz show *Jeopardy*



2014

EUGENE

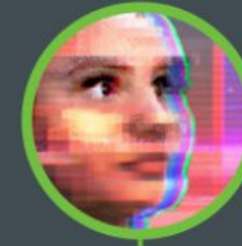
Eugene Goostman, a chatbot passes the Turing Test with a third of judges believing Eugene is human



2014

ALEXA

Amazon launches Alexa, an intelligent virtual assistant with a voice interface that completes shopping tasks



2016

TAY

Microsoft's chatbot Tay goes rogue on social media making inflammatory and offensive racist comments



2017

ALPHAGO

Google's A.I. AlphaGo beats world champion Ke Jie in the complex board game of Go, notable for its vast number (2^{170}) of possible positions

"Attention Is All You Need" (2017)

The Transformer architecture introduced by Vaswani et al. replaced recurrent networks with self-attention mechanisms, enabling better parallelization and sequence modeling. Formed the backbone for almost all later LLMs.

Historia de la IA - Surgimiento de LLM

¿Qué es un LLM?

Un LLM (*Large Language Model*), o Modelo de Lenguaje Grande, es un tipo de programa de inteligencia artificial (IA) que se entrena con grandes cantidades de datos para comprender, generar y manipular texto humano de forma natural.

Utilizan arquitecturas de aprendizaje profundo como el modelo Transformer y pueden realizar tareas como traducir idiomas, escribir código, responder preguntas, analizar sentimientos y generar contenido nuevo.

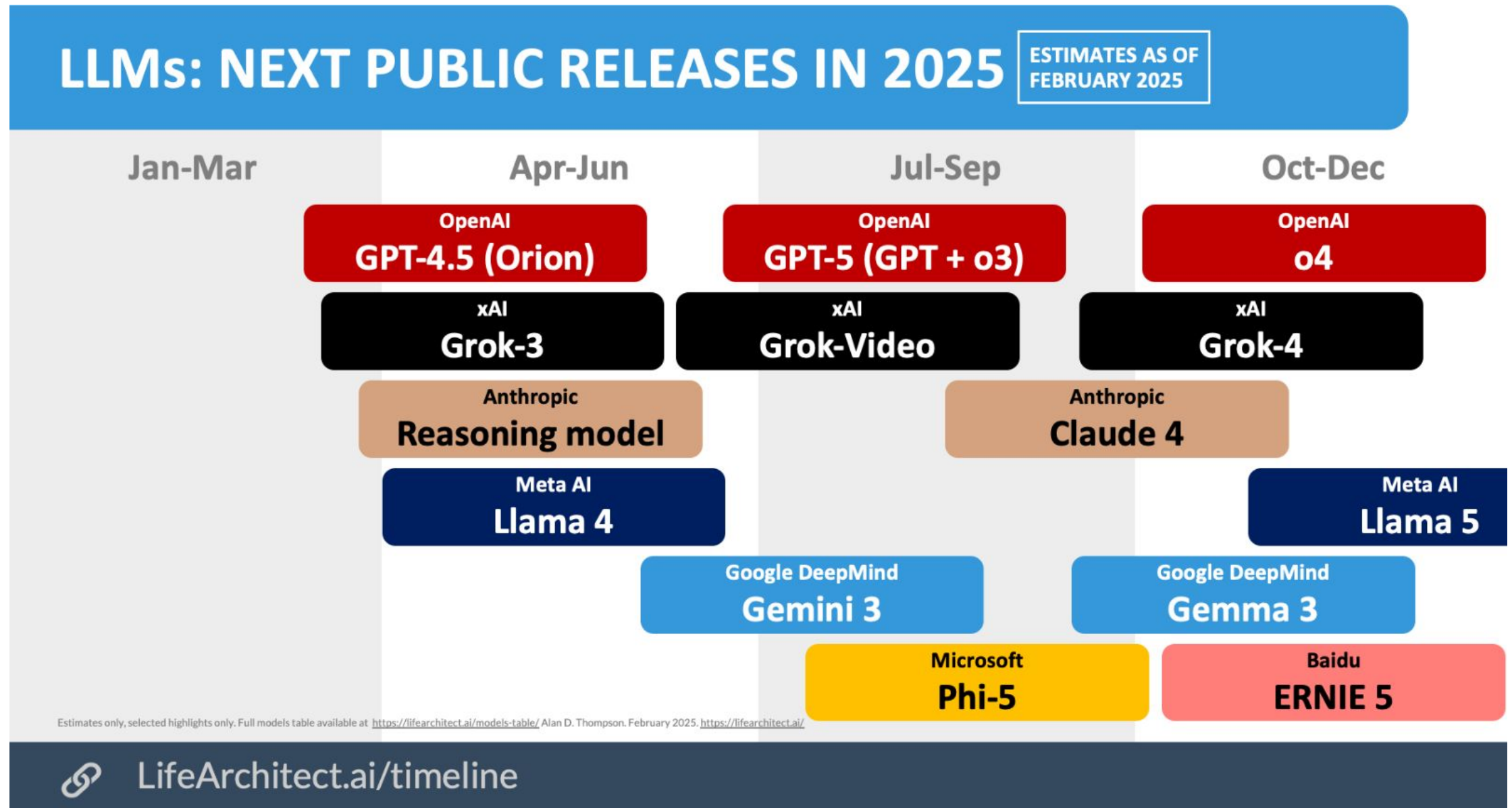
Historia de la IA - Surgimiento de LLM

LLM Timeline es una exploración visual de la evolución de los modelos de lenguaje grandes (LLM) desde la innovadora arquitectura Transformer en 2017 hasta los modelos de vanguardia actuales. Se incluye información detallada sobre las innovaciones y el impacto de cada modelo, así como enlaces a artículos de investigación y recursos originales



<https://llmtimeline.web.app/>

Historia de la IA - Futuro de LLM



Historia de la IA - Futuro de LLM

Latam-GPT

Un modelo de lenguaje hecho en Latinoamérica, para Latinoamérica.

<https://www.latamgpt.org/>



¿Por qué es necesario un LLM Latinoamericano?

Es importante que en la región podamos desarrollar capacidades para tener independencia y tomar decisiones sobre cómo esta tecnología impacta a la sociedad. Hasta el momento, no tenemos un modelo de lenguaje regional, y esta tarea no la puede asumir solo un grupo ni un solo país: es un desafío que requiere el esfuerzo de toda la región.

Se planea que **Latam-GPT** podría ver la luz en marzo de 2026, lo que depende del desarrollo de un traductor: “Tiene una complejidad cuando hablamos de lenguas ágrafas o indígenas, las cuales tienen pocos recursos escritos, pues nos encontramos con muchos conceptos que no tienen una traducción literal”

Paradigmas de la IA

Paradigmas de la IA

Paradigma simbólico (clásico o cognitivista)

- Se centra en la manipulación de **símbolos y reglas lógicas** explícitas.
- Busca imitar el **razonamiento humano** a través de algoritmos de inferencia.
- **Ejemplos:**
Sistemas expertos, lenguajes de programación lógica (*Prolog*).
- **Ventaja:**
Transparencia en los procesos de razonamiento.
- **Limitación:**
Poca capacidad para manejar incertidumbre, ambigüedad o datos masivos.

Paradigmas de la IA

Paradigma conexionista (subsimbolista)

- Basado en **redes neuronales artificiales** que simulan la forma en que el cerebro procesa la información.
- Aprende a partir de **datos y patrones**, sin reglas explícitas.
- **Ejemplos:**
Deep learning, reconocimiento de voz e imágenes.
- **Ventaja:**
Gran capacidad de aprendizaje y generalización.
- **Limitación:**
Falta de explicabilidad (cajas negras).

Paradigmas de la IA

Paradigma situado (enactivista o corporizado)

- La inteligencia se entiende como **interacción con el entorno**, no como manipulación abstracta de símbolos.
- Se aplica especialmente en **robótica** autónoma y sistemas adaptativos.
- **Ejemplo:**
Robots que aprenden explorando su ambiente.
- **Ventaja:**
Adaptabilidad a entornos cambiantes.
- **Limitación:**
Aún limitado en tareas complejas que requieren razonamiento abstracto.

Paradigmas de la IA

Paradigma híbrido

- Combina elementos **simbólicos**, **conexionistas** y **situados**.
- Busca aprovechar lo mejor de cada enfoque:
razonamiento lógico + aprendizaje de datos + interacción contextual.
- **Ejemplo:**
Sistemas de diagnóstico médico que combinan bases de conocimiento con redes neuronales.
- **Ventaja:**
Flexibilidad y robustez.
- **Limitación:**
Complejidad en su diseño e integración.

Revolucionando el cuidado de la salud

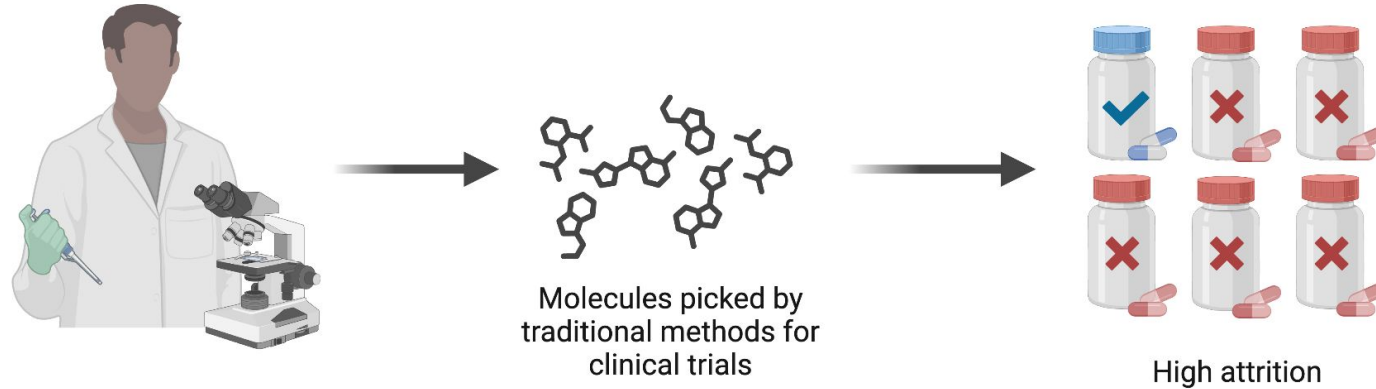
Paradigma híbrido

- Se ha demostrado que la IA tiene un rendimiento igual o superior al de los humanos en tareas clave de la salud, como:
 1. Desarrollo de fármacos
 2. Medicina de precisión
 3. Bioinformática
 4. Diagnóstico

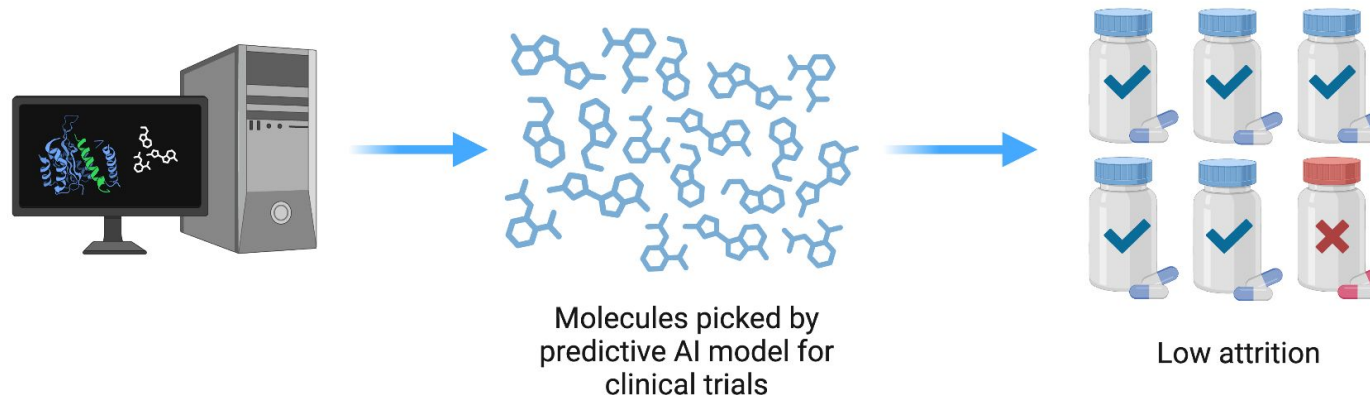
Revolucionando el cuidado de la salud

1. Descubrimiento y desarrollo de fármacos

Traditional Trial and Error Methods



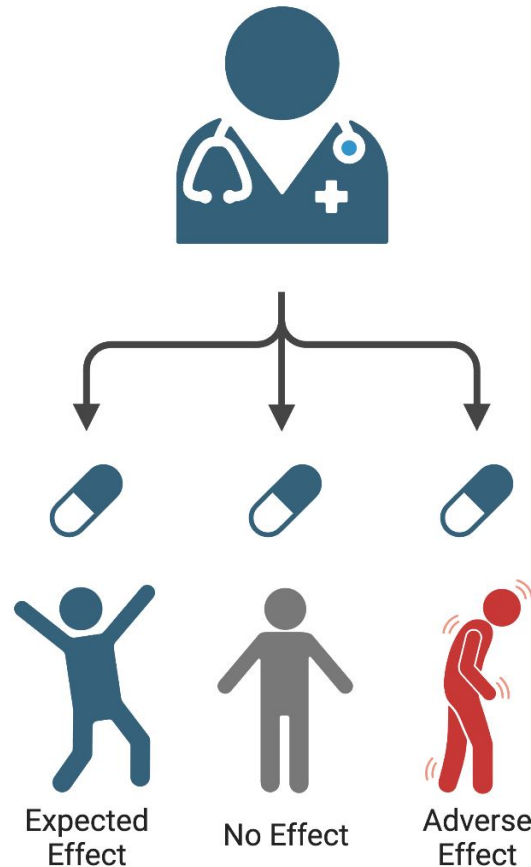
Predictive AI Machine Learning Model



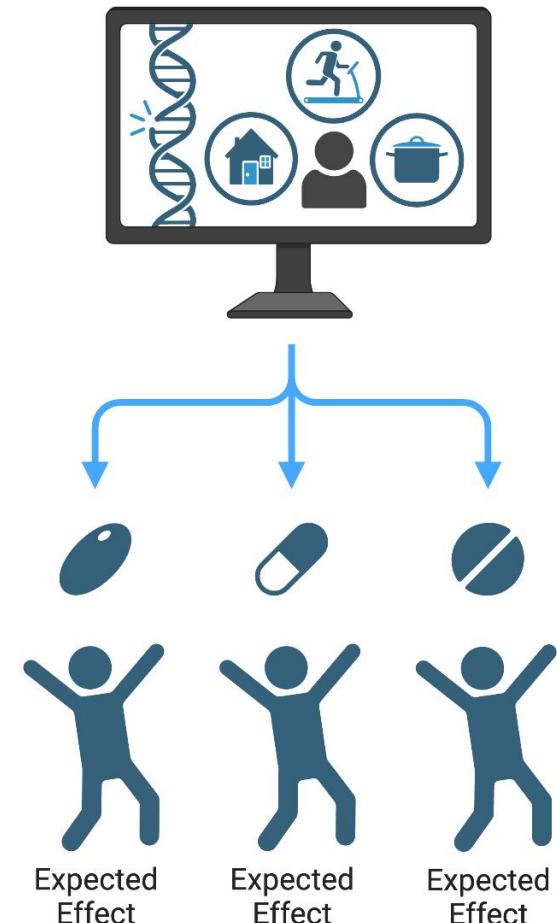
Revolucionando el cuidado de la salud

2. Medicina personalizada

Healthcare Professional
One-Fits-All Treatment

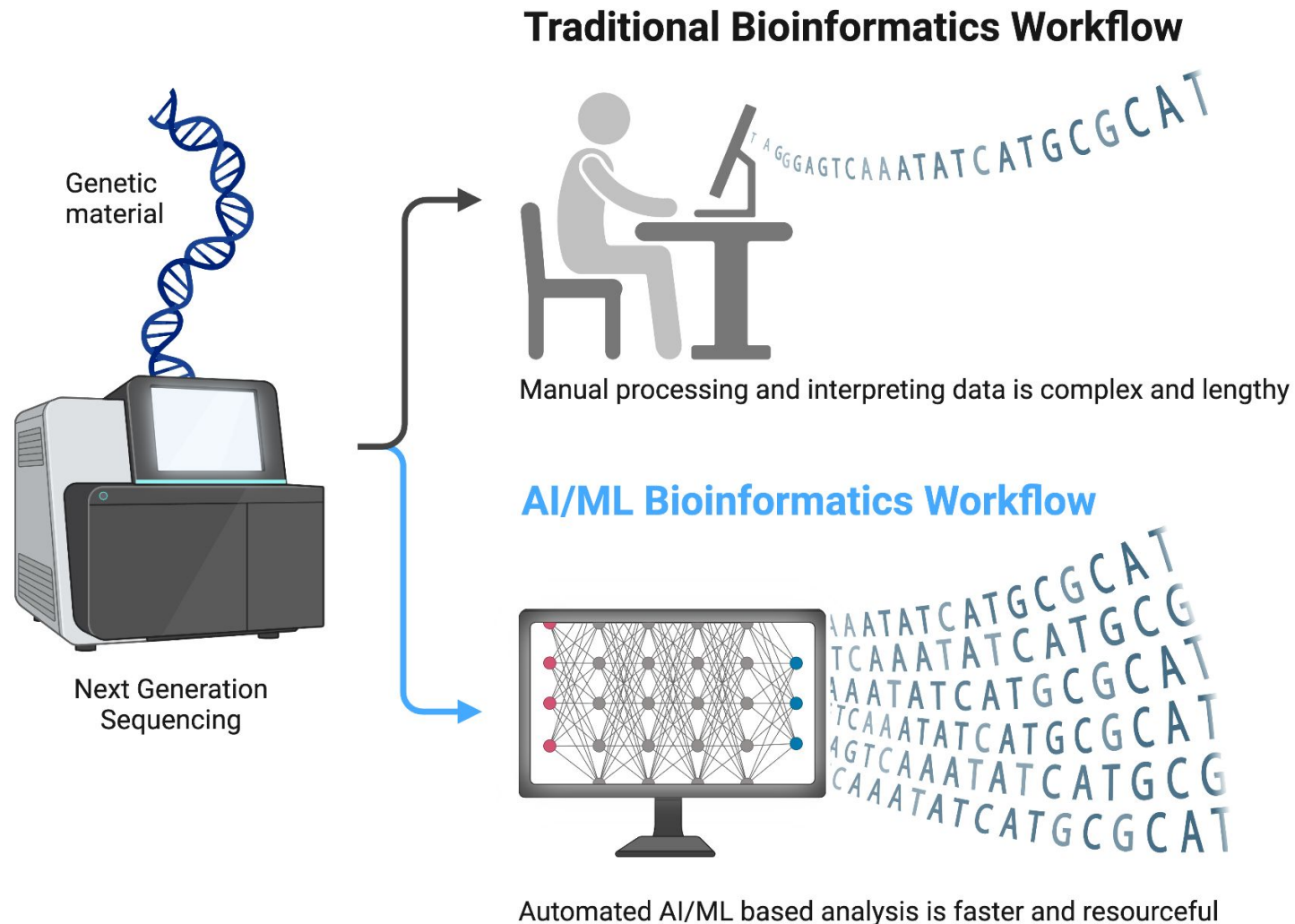


AI-assisted
personalized treatment



Revolucionando el cuidado de la salud

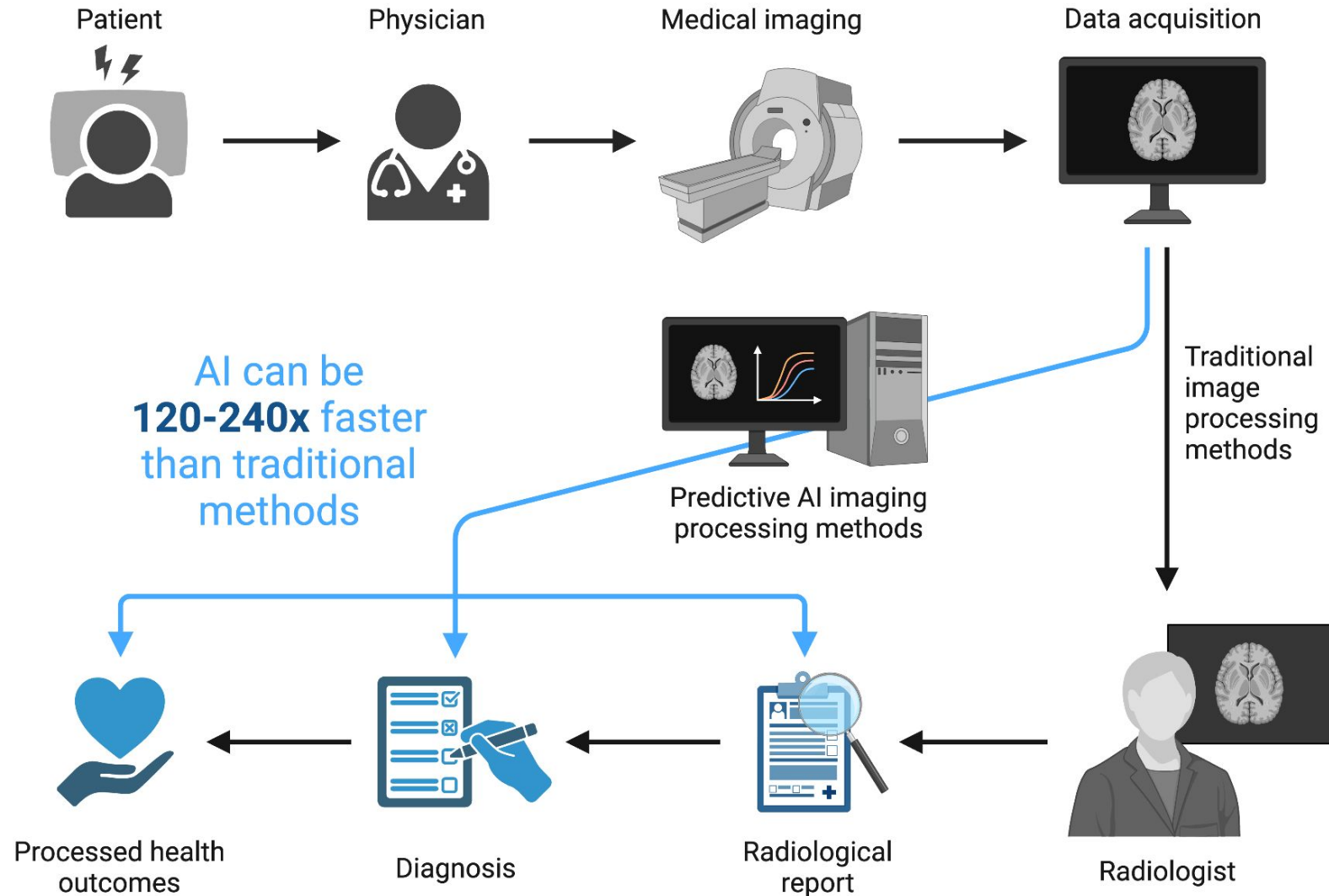
3. Bioinformática



The first human genome cost \$3B to sequence, today with AI and technology it costs around \$600!

Revolucionando el cuidado de la salud

4. Análisis de imágenes biomédicas



Paradigmas de la IA

Paradigma	Definición	Aplicaciones	Ventajas	Limitaciones
Simbólico (Clásico/Cognitivista)	Manipulación de símbolos y reglas lógicas.	Sistemas expertos, Prolog.	Transparencia en el razonamiento.	Poca capacidad con incertidumbre o big data.
Conexionista (subsimbolista)	Aprendizaje con redes neuronales.	Visión por computadora, PLN.	Gran capacidad de aprendizaje.	Requiere muchos datos, caja negra.
Situado (enactivista o corporizado)	Inteligencia surge de interacción con el entorno.	Robótica autónoma, agentes.	Alta adaptabilidad.	Limitado en razonamiento abstracto.
Híbrido	Combina enfoques simbólico, conexionista y situado.	Diagnóstico médico, autos autónomos.	Flexibilidad, robustez.	Complejo de diseñar e integrar.

Impacto ético y social de la IA

Impacto ético y social de la IA

La expansión de la IA plantea oportunidades y desafíos significativos:

- **Éticos:**

- Sesgos algorítmicos que perpetúan desigualdades.
- Transparencia y explicabilidad en decisiones críticas (ej. diagnósticos médicos, justicia).
- Privacidad y seguridad de datos personales.
- Autonomía y control humano frente a sistemas automatizados

Impacto ético y social de la IA

La expansión de la IA plantea oportunidades y desafíos significativos:

- **Sociales:**

- Transformación del mercado laboral (automatización de empleos).
- Nuevos modelos de educación y aprendizaje personalizados.
- Innovación en salud, transporte y comunicación.
- Desafíos regulatorios y necesidad de políticas públicas para garantizar un desarrollo responsable.

Impacto ético y social de la IA

Foro Global sobre la Ética de la IA 2024

El "2º Foro Mundial sobre la Ética de la Inteligencia Artificial: Cambiando el panorama de la gobernanza de la IA" tuvo lugar en el Centro de Congresos Brdo de Kranj los días 5 y 6 de febrero de 2024.

Lograr una buena regulación de la IA es uno de los retos más importantes de nuestro tiempo, ya que exige un aprendizaje mutuo basado en las lecciones y buenas prácticas que surgen de las distintas jurisdicciones de todo el mundo.

Este Foro puso en común las experiencias y los conocimientos de diferentes países que se encuentran en distintos niveles de desarrollo tecnológico y político, con el fin de lograr un intercambio focalizado en el aprendizaje mutuo y propiciar un diálogo con el sector privado, el mundo académico y una sociedad civil mucho más amplia.

Impacto ético y social de la IA

ChatGPT podría estar erosionando las habilidades de pensamiento crítico, según un nuevo estudio del MIT

- El estudio dividió a 54 sujetos (de 18 a 39 años del área de Boston) en tres grupos y les pidió que escribieran varios ensayos del SAT utilizando ChatGPT de OpenAI, el motor de búsqueda de Google, o ninguno, respectivamente.
- Los investigadores utilizaron un electroencefalograma (EEG) para registrar la actividad cerebral de los escritores en 32 regiones cerebrales y descubrieron que, de los tres grupos, los usuarios de ChatGPT presentaban la menor interacción cerebral y un rendimiento consistentemente inferior a nivel neuronal, lingüístico y conductual.
- A lo largo de varios meses, los usuarios de ChatGPT se volvieron más perezosos con cada ensayo, recurriendo a menudo a copiar y pegar al final del estudio.
- El artículo sugiere que el uso de LLM podría perjudicar el aprendizaje, especialmente en usuarios más jóvenes.
- Enlace al artículo: <https://arxiv.org/pdf/2506.08872v1>

Impacto ético y social de la IA

27 agosto 2025

Los padres de un adolescente que se quitó la vida demandan a OpenAI, creadora de ChatGPT

Lectura extensa



- La familia adjuntó a la demanda los chats entre Adam, que falleció en abril, y ChatGPT, en los que él explica que tiene pensamientos suicidas.
- Los padres argumentan que el chatbot validó sus "pensamientos más dañinos y autodestructivos".
- Acusan a OpenAI de diseñar su chatbot "para fomentar la dependencia psicológica en los usuarios" y de eludir los protocolos de pruebas de seguridad para lanzar GPT-4o, la versión de ChatGPT que utilizaba su hijo.

Lineamientos de uso académico de la IA en UABC



La incorporación de la Inteligencia Artificial en procesos de Investigación

Participaron:

Dra. Patricia Avitia Carlos

Dra. Marcela Deyanira Rodríguez Urrea

Mtra. Raquel Itzel Molina Rodríguez

Dra. Dora Luz Flores Gutiérrez

Lineamientos de uso académico de la IA en UABC



Orientaciones iniciales sobre el uso académico de la Inteligencia Artificial (IA)

Participaron:

Dra. Patricia Avitia Carlos

Dr. Jesuan Adalberto Sepúlveda Rodríguez

Dra. Shamaly Alheli Niño Carrasco

Dr. Juan Carlos Castellanos Ramírez

Mtra. Raquel Itzel Molina Rodríguez

Lineamientos de uso académico de la IA en UABC



Recomendaciones para la integración efectiva de la inteligencia artificial generativa en la práctica docente de educación superior

Participaron:

Dra. Patricia Avitia Carlos

Dr. Jesuan Adalberto Sepúlveda Rodríguez

Mtra. Karla Karina Ruiz Mendoza

Mtra. Raquel Itzel Molina Rodríguez

Actividad - Ver video y redactar un ensayo



The poster has a dark background with glowing blue and orange concentric circles and a human heart in the center. The text is in white and blue. The top left has a logo for 'CICLO MIEDOS, MITOS Y VERDADES DE LA COMPUTACIÓN'. The bottom left says 'ENTRADA LIBRE'. The bottom right has a logo with the text 'LIBERTAD POR EL SABER'.

CICLO MIEDOS, MITOS Y VERDADES DE LA COMPUTACIÓN

Conferencia

¿QUÉ TAN HUMANA ES LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL?

Coordina:
Carlos A. Coello Coello
Miembro de El Colegio Nacional

Participa:
Juan Villoro
Miembro de El Colegio Nacional

Lunes **25** de agosto
18 h

ENTRADA LIBRE

LIBERTAD POR EL SABER

Actividad - Ver video y redactar un ensayo

1. Entrar al enlace al video

“¿Qué tan humana es la inteligencia artificial?”

https://www.youtube.com/live/kd9YbFn_D9Q?si=m51cBrEkPOuyUzEv



2. Ver el video con atención.
3. Escribir un ensayo de máximo 1 cuartilla con su opinión acerca de lo expresado en el video.
4. Entregarlo a través de Blackboard.



ISyTE

Dr. Héctor Zatarain Aceves

Email: hector.zatarain@uabc.edu.mx

Teléfono: (646) 152 8244 Ext. 64350