

# Inspirando Calidad Educativa en la Era de Inteligencia Artificial

**Fiyin Ebenezer Kolawole**

Licenciado en Tecnologías Aplicadas  
Federal University of Technology, Akure, Nigeria.  
fiyink.fiyin@gmail.com, fiyin.kolawole@gimnasiovermont.edu.co

**Mauricio Chacón Vargas**

Magíster en Informática Educativa  
Universidad de la Sábana  
mauricio.chacon@gimnasiovermont.edu.co

Fecha de recepción del artículo: (21 enero 2024); Aceptado: (13 febrero 2024)

## Abstract

El 11 de agosto de 2023 los profesores de Tecnologías de la Información del Gimnasio Vermont organizaron tres sesiones de formación, orientadas a una comunidad de 167 docentes de los diferentes departamentos académicos. Su objetivo era presentar una caja de herramientas de Inteligencia Artificial (IA), haciendo énfasis en una premisa: los profesores no serán reemplazados por las IA, sino que los profesores que utilicen las IA reemplazarán a aquellos que no lo hagan. Impulsados por el creciente entusiasmo en torno a los modelos de lenguaje de gran tamaño (LLMs (Large Language Models)), la escuela reconoció la necesidad de capacitar a los educadores en el uso de estas herramientas, no solo para disipar temores, sino también para mejorar las prácticas docentes y garantizar el continuo desarrollo de las habilidades de los estudiantes. Este artículo resume las medidas estratégicas tomadas por el colegio para prepararse para la integración de herramientas de IA, que incluyen la capacitación de profesores, recursos informativos para padres, mejoras en el plan de estudios lideradas por el departamento de tecnologías de la información y la implementación de métodos de evaluación mejorados en todas las disciplinas.

**Keywords:** Currículo, educación de calidad, formación de docentes, Inteligencia artificial (IA).

## Resumen

On August 11th, 2023, Information Technology teachers at Gimnasio Vermont convened in three successive sessions, addressing a community of around 167 staff members. Their mission: to introduce Artificial Intelligence (AI) tools, firmly asserting: "Teachers will not be replaced by AI. Teachers that use AI will replace teachers that don't." Fueled by the rising enthusiasm around Large Language

Models (LLMs), the school recognized the necessity to equip educators with AI proficiency, aiming not only to allay apprehensions but also to elevate teaching practices and ensure continuous student skill development. This article outlines the strategic steps taken by the school to prepare for the integration of AI tools, encompassing teacher training, informative resources for parents, curriculum advancements facilitated by the IT department, and the implementation of enhanced evaluation methods across all disciplines.

**Palabras clave:** Artificial intelligence (AI), curriculum, quality education, teacher training.

### Introducción

El 30 de noviembre de 2022 Open AI (Artificial Intelligence), un laboratorio de la inteligencia artificial anunció la disponibilidad de ChatGPT para el público. Al ganar un millón de usuarios en los primeros 5 días, ChatGPT se convirtió en el segundo producto tecnológico más acelerado en adquisición de usuarios, cosa que Instagram logró en 75

días, a Facebook, le demoró 10 meses y a Netflix, 3.5 años (Buchholz, 2023, ver Figura 1).

Una de las características que se destaca en ChatGPT es, según Ortíz (2023), su “capacidad para comprender el contexto y la intención detrás de las preguntas de los usuarios”

**Figura 1:**  
Tiempo de adquisición de 1 millón de usuarios (Buchholz, 2023)



Nota: La figura muestra la comparación del tiempo de ciertos servicios en línea para conseguir un millón de usuarios. Tomado de: Statista Infografía 29174.

Cabe resaltar que uno de estos esfuerzos la publicación del “Guía para docentes: Cómo utilizar Chat GPT para potencializar el aprendizaje” por parte del Ministerio de Educación de Chile el cual hace parte de la literatura que cimentó nuestras acciones en el Gimnasio Vermont. Mientras que el Ministerio de Educación Nacional de Colombia reconoce la IA como un paradigma de tecnología importante, los planes de acciones detallados por la institución se basan primero en el uso institucional de la herramienta, es decir, en la toma de decisiones y mejoramiento de sus procesos internos. Eso defiere al enfoque de aplicación de IA al aprendizaje, que dan otros gobiernos como lo obtenido en Uruguay, Brasil, Chile y otros países fuera de la región (Ministerio de Educación Nacional, 2021).

La gente reacciona a los avances tecnológicos de distintas maneras: unos se alegran, otros se resisten. Sin embargo, está claro que la resistencia a la tecnología no es el camino por seguir. La resistencia a la tecnología es, de hecho, la razón de muchos proyectos fallidos en el mundo laboral moderno (Maurer, 1996Haga clic aquí para escribir texto.); la resistencia a la tecnología, quizá sorprendentemente, supera a la falta de habilidades técnicas como factor de éxito. Mientras que Laumer y Eckhardt (2010) identificaron 3 factores que influyen en la resistencia a la tecnología, a saber: la resistencia como rasgo de personalidad, la resistencia como actitud hacia el cambio y la resistencia como comportamiento (Laumer y Eckhardt, 2010); Rick Maurer también postula que el primer nivel de resistencia suele proceder de la falta de información y la confusión sobre lo que significa.

## Marco teórico

### *Calidad Educativa*

El ODS (Objetivo de Desarrollo Sostenible) 4 de las Naciones Unidas define una educación de calidad como una con acceso equitativo, competencias técnicas y tecnológicas, altos niveles de alfabetización y aritmética, competencias para la sostenibilidad, infraestructuras adecuadas y seguras, becas y financiación, y la

disponibilidad de docentes calificados (CEPAL, 2015). Esta concepción de la educación de calidad se basa en la propuesta de UNICEF (2000), que define la educación de calidad en tres grandes categorías de acciones. Para lograr una educación de calidad, es fundamental contar con alumnos saludables, bien alimentados y preparados para aprender, respaldados por sus familias y comunidades. Los entornos escolares deben ser seguros, inclusivos y sensibles a cuestiones de género, ofreciendo recursos e instalaciones adecuados. Los planes de estudio y materiales educativos deben ser pertinentes y fomentar competencias básicas como alfabetización, matemáticas y habilidades para la vida, así como conocimientos en áreas como género, salud, nutrición, prevención del VIH/SIDA y paz. Los profesores, capacitados y utilizando enfoques pedagógicos centrados en el estudiante, deben gestionar aulas y escuelas de manera efectiva, con evaluaciones que faciliten el aprendizaje y reduzcan las disparidades. Los resultados educativos deben abarcar conocimientos, habilidades y actitudes, alineados con objetivos nacionales y fomentando una participación positiva en la sociedad.

En las últimas décadas, el Gimnasio Vermont se ha reconocido como uno de los mejores colegios de Colombia (Portafolio, 2023), con una oferta educativa coeducativa y coeducativa con perspectiva de género. Sin embargo, la naturaleza cambiante del mundo laboral y las tecnologías emergentes implica que además de proveer el servicio educativo, debería el colegio estar a la vanguardia en innovación educativa, aprovechando herramientas como la Inteligencia Artificial.

### *Inteligencia Artificial*

La UNESCO define la inteligencia artificial como “equipos informáticos y máquinas que están programados para llevar a cabo tareas que tradicionalmente creemos que solo pueden realizar los seres humanos; lo hacen imitando el pensamiento o el comportamiento humano” (UNESCO, 2019). Unos de las primeras autoridades en utilizar el término IA fue el Profesor John McCarthy de la Universidad de Stanford quien lo definió como “la ciencia y la ingeniería de la crea-

ción de máquinas inteligentes” (Stanford HAI, 2020). Cuando los modelos IA obtengan datos del mundo real, lo representan con números y símbolos para poder reconocer patrones matemáticos que utilizan para hacer

predicciones en el contexto. Por lo general, los usuarios u otros algoritmos dan retroalimentación sobre esas predicciones y así la herramienta mejora su proceso y retoma el ciclo (ver Figura 2).

**Figura 2:**

*Proceso de Aprendizaje Automático en IA*



*Nota.* La figura muestra el ciclo del algoritmo para predecir datos. Fuente: Elaboración propia, basado en Constante et al., 2018.

A pesar de la polémica y fama generada por las aplicaciones ChatBots basados en IA, una de cada dos personas afirma no entenderla y el 82% de las personas quieren saber más sobre la IA (Vilariño, 2023). Por ende, es importante considerar qué herramientas de IA han estado con nosotros desde hace mucho tiempo en diferentes versiones en campos diversos. Por ejemplo, en el año 2000 Netflix lanzó su algoritmo de recomendación para películas llamado Cinemath y en el 2019, descubrieron que el 80% de películas vistas en Netflix viene de la recomendación de algoritmo (RecoAI, 2022). En otro lugar, la aplicación de corrección automática Swiftkey lanzada en el 2010 analiza el estilo del usuario para dar predicciones de posibles siguientes palabras (Hamelin, 2010).

A pesar de que el aprendizaje automático y otras ramas de IA se han implementado en campos como asis-

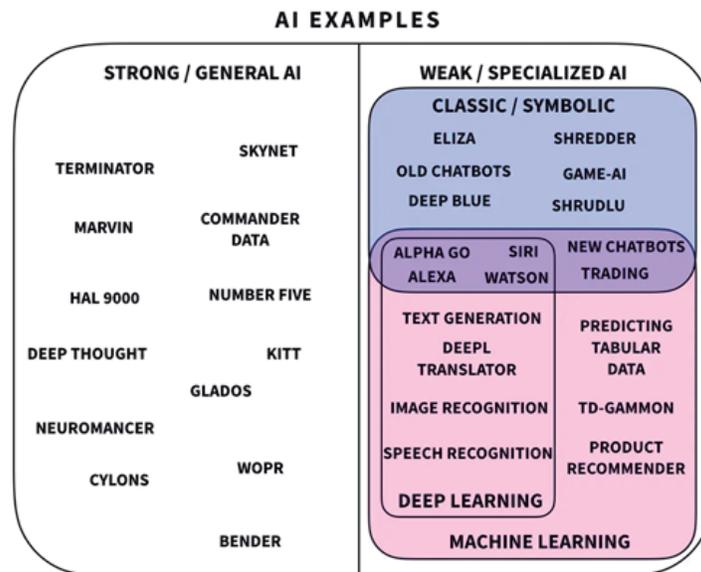
tentes digitales, lectura de imágenes diagnósticos de la medicina, calidad en la manufactura, y en proyección y planeación de transportación; los productos como Bard y Chat GPT recientemente comercializados son basados en Modelos Lingüísticos de Gran Tamaño. Los Modelos Lingüísticos de Gran Tamaño (LLM (Large Language Models) por sus siglas en inglés) son modelos de probabilidad que, habiendo estudiado mucho texto, pueden predecir qué palabras siguen en una oración. Funcionan como nosotros aprendemos de los textos que leemos, con más lectura, ampliamos nuestro vocabulario; por lo tanto, los Grandes Modelos de Lenguaje tienen millones de parámetros y están entrenados con grandes cantidades de texto que ayudan, no solamente a entender texto sino también a tener la capacidad de crear textos nuevos con características de material nuevo y original (Carle, 2023).

### IA Simbólica vs IA General

Cabe destacar que, aunque los nuevos modelos de inteligencia artificial han ganado eficiencia, eficacia, fama y usuarios, son todavía categorizados como inteligencia artificial simbólica. Son simbólicas porque su funcionamiento es representar el mundo y los problemas con símbolos como la programación lógica, reglas de producción, redes semánticas y modelos probabilísticos. En contraste la IA general es un agente (hasta ahora conocido en consideraciones hipotéticas y ciencia ficción)

que puede entender o aprender cualquier actividad intelectual que un ser humano puede aprender/hacer. Mientras que un modelo de IA Simbólica puede hacer tareas específicas (o combinaciones predeterminadas de tareas específicas) como responder preguntas, crear imágenes, escribir códigos en lenguajes de programación, etc. Un modelo de IA general podrá aprender a hacer cualquier cosa que requiere la inteligencia humana o de otros animales (Divisio, 2019). Esta definición tiene como clave, la flexibilidad del cerebro humano versus la rigidez de modelos de inteligencia artificial. (Shevlin et al., 2019)

Figura 3:  
IA General vs IA Simbólica



Nota. La figura muestra las categorías de diferentes aplicaciones de inteligencia artificial. Tomado de: Understanding AI Figura 4 por Divisio (2019).

### Inteligencia Artificial en Educación

En mayo 2019, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) convocó a más de 500 representantes internacionales de más de 100 Estados Miembros, para reunirse en Beijing, China para considerar “las tendencias recientes en la evolución de la inteligencia artificial y su profundo

impacto en las sociedades humanas, las economías y el mercado laboral, así como en la educación...” y llegaron a algunos consensos (UNESCO, 2019) entre ellos:

1. La necesidad de “introducir nuevos modelos para impartir educación y formación en diferentes instituciones y entornos de aprendizaje que puedan verse facilitados por el uso de la inteligencia artifi-

cial, en beneficio de diferentes interesados, como los estudiantes, el personal docente, los padres y las comunidades”.

2. El hecho de que “la interacción humana y la colaboración entre los docentes y los educandos deben seguir ocupando un lugar esencial en la educación”.
3. La importancia de “apoyar experimentaciones en toda la escuela sobre el uso de la inteligencia artificial para facilitar la innovación en la docencia y el aprendizaje”.
4. El desarrollo de “mecanismos y herramientas para prever y determinar las competencias necesarias actualmente y en el futuro en relación con el desarrollo de la inteligencia artificial”,
5. Lo fundamental que es “preparar a los docentes para trabajar eficazmente en entornos educativos con fuerte presencia de la inteligencia artificial”.

## Metodología y Resultados

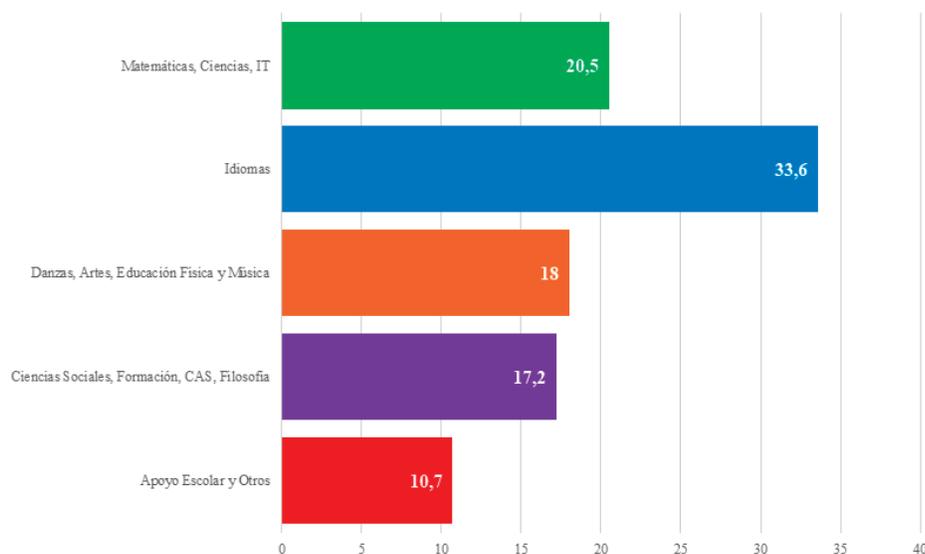
Para esta experiencia de aula, se utilizó la metodología mixta con paradigma dialéctico-crítico ya que la investigación “trata de articularse, generarse y organizarse en la práctica y desde la práctica; se construye desde la realidad situacional, social, educativa y práctica de sujetos implicados en luchas de intereses, preocupaciones y problemas que forman parte de” la vida cotidiana (Martínez Godínez, 2013). Dentro de esta metodología, la fuente principal de información fue la preparación del taller realizado el 11 de agosto 2023 para funcionarios del colegio, los datos recolectados durante este taller y los productos creados después del taller.

### Taller IA en Educación

De los que asistieron el taller la mayoría (33.6%) son del departamento de idiomas y el departamento que tuvo menos personas participantes fue Apoyo Escolar.

Figura 4:

Departamento de los Participantes en el taller IA en Educación (%)



Nota. La figura muestra el porcentaje de áreas participantes en el taller. Fuente: Elaboración propia..

**Cajas de Herramientas**

En adición al taller, creamos una página web donde los funcionarios del colegio pueden acceder a bibliografía,

videos, cursos y la presentación del día del taller para poder profundizar conocimientos en el tema posteriormente. También creamos una página web similar como caja de herramientas para padres de familia (Tabla 1).

**Tabla 1:** *Contenido Caja de Herramientas*

	Para funcionarios	Para Padres de Familia
Presentación principal	Informe	Presentación 11 de agosto
Plataformas y herramientas	Enlaces	Enlaces
Material Audiovisual	Videos	Videos
Aprendizaje Permanente	Cursos	Cursos
Bibliografía	Documentación	Documentación
Enlaces externos	Página web principal del colegio, enlace página para padres de familia	Página web principal del colegio

*Nota.* La figura muestra los recursos y las fuentes compartidas con los participantes. Fuente: Elaboración propia.

**Revisión Malla Curricular TI**

Al inicio del año escolar 2023-2024, el jefe de departamento IT académico- Mauricio Chacón lideró una actualización de la malla curricular del departamento, con enfoque particular en la claridad de los objetivos de aprendizaje, especialmente en los pilares de ciudadanía digital e inteligencia artificial. Entre los cambios propuesto en esa revisión de malla están la cibernética en grados primero a tercero, derechos y responsabilidades de los autores e inteligencia artificial en la creación de imágenes en grado cuarto, manejo de datos en grado octavo e introducción a IA enseñable en grado once. En el caso de cuarto grado, esto significó que el software que utilizamos para la edición de fotos este año cambió de Photoshop a GIMP, el plan de estudios se centró en la enseñanza de tecnicismos como tipos y formatos de

imágenes, operaciones de edición de imágenes e inteligencia artificial en el procesamiento de imágenes.

**Caso: “Prompt Engineering” en 4to Grado**

En la enseñanza de la Inteligencia Artificial para el tratamiento de imágenes, empecé explicando a los alumnos qué es la Inteligencia Artificial, utilizando una definición adoptada por la UNESCO. Apliqué esta definición a la edición de imágenes, explicando que las herramientas que generan o editan imágenes con poca o ninguna intervención humana pueden denominarse inteligencia artificial porque toman datos de imágenes del mundo real, representan los datos como símbolos/números, generan nuevas salidas utilizando estos datos y luego reciben comentarios de los usuarios para mejorar su proceso. Continúe presentando un generador de imá-

genes AI e invité a los alumnos a generar imágenes de su agrado siguiendo una pauta específica para los elemen-

tos de una buena imagen. He aquí algunas de las imágenes que generaron y las indicaciones que utilizaron.

Tabla 2: Imágenes Generados con IA por estudiantes de 4° Grado del Gimnasio Vermont

		
<p>VALERIA</p>	<p>SOFÍA</p>	<p>LUCIANA</p>
<p>An illustration of a mountain with bright flowers in a style of 3d</p>	<p>Drawing of a little bird with dark black eyes in the style of a cartoon drawing with pastel colors</p>	<p>An illustration of a cat with an astronaut suit with bright paws in the low poly style with pastel colors</p>
		
<p>NICOLÁS</p>	<p>LUCAS</p>	<p>JUAN</p>
<p>A mole with red body green hat Anime style cinematic lighting Panoramic framing</p>	<p>A 3D image of a blue bear with dark green eyes in the style of angry with red lightning</p>	<p>Red dog with bright green eyes in the style of abstract expressionism with volumetric lighting.png</p>

Nota. La tabla muestra las producciones de los estudiantes generadas con Inteligencia artificial. Fuente: Elaboración propia.

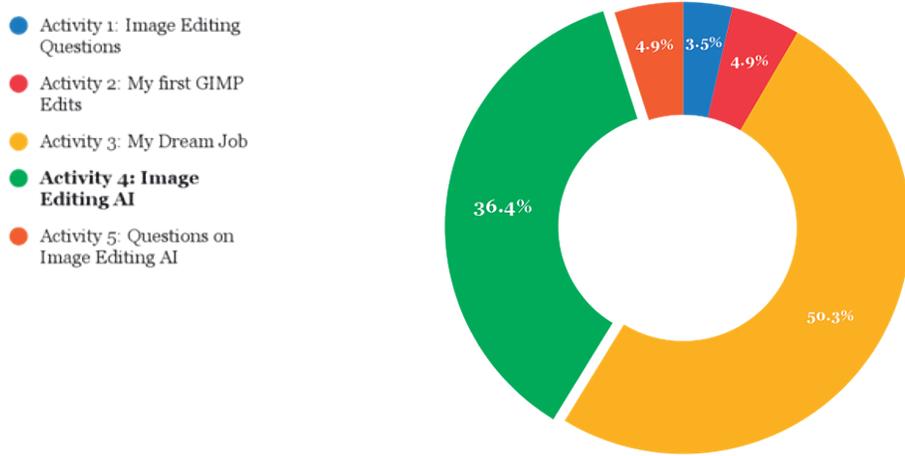
Otros Resultados

- Edición/Creación De Imágenes con IA: En una encuesta al final del primer periodo escolar, los estudiantes de cuarto grado señalaron que su se-

gunda actividad favorita fue la actividad en que aprendieron a crear instrucciones eficaces para generar imágenes con herramientas de IA. Los padres de familia también dieron retroalimentación positiva acerca de esta actividad.

Figura 5:

La Actividad Favorita de Estudiantes de 4º Grado



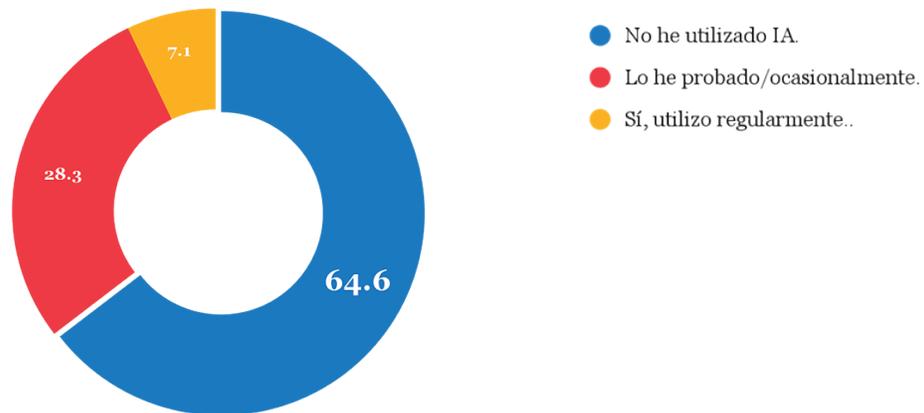
Nota. La imagen muestra el porcentaje de preferencia de los estudiantes por cada actividad Fuente: Elaboración propia.

- Uso de IA antes y durante el Taller Mientras que la mayoría (5) de los docentes no usaron herramientas de IA en su enseñanza

antes del taller, el 100% pudieron usarlo durante el taller.

Figura 6:

Uso de la IA en la enseñanza antes del taller (%)



Nota. La imagen muestra el porcentaje de uso de herramientas IA posterior a la implementación del taller. Fuente: Elaboración propia.

### Tráfico páginas web

La página web creado como caja de herramientas para padres de familia tuvo 300 vistas en su primer mes de publicación con padres de familia viendo desde 3

continentes del mundo donde tiene acceso a guías como la de la UNESCO sobre IA para padres de familia, guía IA en la educación para personas encargadas de crear políticas, y enlaces a cursos gratuitos de certificación en inteligencia artificial.

Figura 7:

Página web para padres de familia: IA en Educación



Nota. La imagen muestra el diseño de la página web compartida a los padres de familia. Fuente: Elaboración propia.

Figura 8:

Página web para funcionarios del colegio: IA en Educación



Nota. La imagen muestra el diseño de la página web compartida a los funcionarios del colegio. Fuente: Elaboración propia.

## Conclusión y Recomendaciones

Con el surgimiento de nuevas tecnologías y herramientas vienen nuevos desafíos y necesidad de tomar acción. La educación en vez de ser reaccionaria o incluso alérgica a las nuevas tecnologías debería tener una actitud proactiva, explicativa y resolutiva frente a los desafíos que traen estas nuevas tecnologías. Los colegios pueden ser esta fuente de proactividad, creando y patrocinando oportunidades de aprendizaje para sus comunidades educativas. Las cuales pueden adaptar la estrategia detallada en este artículo que

incluye entrenamiento de docentes, información por padres y la aplicación de las nuevas tecnologías dentro de la malla curricular de los colegios. Como siguiente paso, se propone realizar talleres prácticos con padres y estudiantes, atendiendo a la solicitud de los docentes del Gimnasio Vermont, que buscan herramientas y estrategias de evaluación para fomentar competencias, incluso en un entorno donde no se implemente IA.

## Referencias

- Buchholz, K. (2023, July 7). *Infographic: Threads Shoots Past One Million User Mark at Lightning Speed*. Statista. Retrieved January 20, 2024, from <https://www.statista.com/chart/29174/time-to-one-million-users/>
- Carle, E. (2023, April 11). *What is generative AI? A Google expert explains*. The Keyword. Retrieved January 21, 2024, from <https://blog.google/inside-google/googlers/ask-a-techspert/what-is-generative-ai/>
- CEPAL. (2015). 4. *Educación de calidad | Agenda 2030 en América Latina y el Caribe*. 2030 Agenda in Latin America and the Caribbean. Retrieved January 21, 2024, from <https://agenda2030lac.org/es/ods/4-educacion-de-calidad>.
- Constante, F., Silva, F., Herrera, B., & Pereira, J. (2018, June 28). *Big Data analysis tools in IoT and their challenges in open research*. 13th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI). Retrieved January 21, 2024, from [https://www.researchgate.net/publication/326046511\\_Big\\_Data\\_analysis\\_tools\\_in\\_IoT\\_and\\_their\\_challenges\\_in\\_open\\_researches](https://www.researchgate.net/publication/326046511_Big_Data_analysis_tools_in_IoT_and_their_challenges_in_open_researches)
- Divisio. (2019, March 21). *Understanding AI - Part 2: Symbolic AI, Neural Networks and Deep Learning*. Divisio. Retrieved April 17, 2023, from <https://divisio.io/en/2019/03/ai-for-laymen-part-2-symbolic-ai-neural-networks-and-deep-learning/>
- Hamelin, R. (2010, July 14). *Swiftkey Keyboard For Android Now Available in The Market As A Public Beta. Swype Begone - It's That Good!* Android Police. Retrieved January 21, 2024, from <https://www.androidpolice.com/2010/07/13/swiftkey-keyboard-for-android-now-available-in-the-market-as-a-public-beta-swype-begone-its-that-good/>
- Laumer, S., & Eckhardt, A. (2010). *Why do People Reject Technologies?* ICIS 2010 Proceedings, 151.
- Maurer, R. (1996). *Resistance to Change | Why it Matters and What to Do About It?* Rick Maurer. Retrieved October 14, 2023, from <https://rickmaurer.com/articles/resistance-to-change-why-it-matters/>
- Martínez Godínez, V. L. (2013). *Paradigmas de investigación*. Retrieved March 4, 2024, from [https://pics.unison.mx/wp-content/uploads/2013/10/7\\_Paradigmas\\_de\\_investigacion\\_2013.pdf](https://pics.unison.mx/wp-content/uploads/2013/10/7_Paradigmas_de_investigacion_2013.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (2021). *Plan de transformación Digital*. Ministerio de Educación Nacional. Retrieved March 7, 2024, from [https://www.mineducacion.gov.co/1780/articulos-409158\\_recurso\\_58.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articulos-409158_recurso_58.pdf)
- Ortiz, P. (2023). *ChatGPT: qué es, para qué sirve y su aplicación en la economía -explicado por ChatGPT*. Recuperado Marzo 5 de 2023 de Chat GPT: qué es, para qué sirve y su aplicación en la economía [explicado por Chat GPT] - EDEM Escuela de Empresarios
- Portafolio. (2023, September 6). *Revelan la lista de los mejores colegios de Colombia durante el 2023*. El País. Retrieved January 21, 2024, from <https://www.elpais.com.co/educacion/revelan-la-lista-de-los-mejores-colegios-de-colombia-durante-el-2023-0612.html>
- RecoAI. (2022, April 5). *Netflix recommendation system: How it works | RecoAI*. RecoAI. Retrieved January 21, 2024, from <https://recoai.net/netflix-recommendation-system-how-it-works/>
- Shevlin, H., Vold, K., Crosby, M., & Halina, M. (2019, September 18). *The limits of machine intelligence - PMC*. NCBI. Retrieved April 17, 2023, from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6776890/>
- Stanford HAI. (2020). *Artificial Intelligence Definitions*. Stanford HAI. Retrieved March 4, 2024, from <https://hai.stanford.edu/sites/default/files/2020-09/AI-Definitions-HAI.pdf>

UNESCO. (2019, May). *Beijing Consensus on Artificial Intelligence and Education*. UNESCO Digital Library. Retrieved January 20, 2024, from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000368303>

UNESCO. (2019, July 3). *La UNESCO ha publicado el primer consenso sobre la inteligencia artificial y la educación*. UNESCO. Retrieved January 21, 2024, from <https://www.unesco.org/es/articles/la-unesco-ha-publicado-el-primer-consenso-sobre-la-inteligencia-artificial-y-la-educacion>

UNICEF. (2000, June). *Defining Quality in Education*. Retrieved January 21, 2024, from [https://www.right-to-education.org/sites/right-to-education.org/files/resource-attachments/UNICEF\\_Defining\\_Quality\\_Education\\_2000.PDF](https://www.right-to-education.org/sites/right-to-education.org/files/resource-attachments/UNICEF_Defining_Quality_Education_2000.PDF)

Vilariño, A. (2023, April 24). *Más de la mitad de la sociedad desconfía de la inteligencia artificial*. Revista Haz. Retrieved March 4, 2024, from <https://hazrevista.org/innovacion-social/2023/04/mas-mitad-sociedad-desconfia-inteligencia-artificial/>