

CONTINUIDAD**RESOLUCIÓN VICERRECTORAL I+D+i Nº 075/2025**

PROYECTO

**“EL AGENTE CONVERSACIONAL COMO TUTOR DE TUTORES:
INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y ENSEÑANZA GUIADA EN ENTORNOS
VIRTUALES”**

UNIDAD ACADÉMICA

**VICERRECTORADO DE TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN DIGITAL – SEAD
DIRECCIÓN DE DISEÑO Y DESARROLLO INSTRUCCIONAL – DDI**

DIRECTORA

ESP. PROF. MÓNICA ALICIA FERNÁNDEZ

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN

LIC. JOSÉ FRANCISCO FERNÁNDEZ GARNICA**MG. ESP. LIC. FABIÁN ALBERTO MAFFEI****LIC. WALTER ALEJANDRO VIZCARRA**

PERSONAL TÉCNICO DE APOYO

PROF. MARÍA MANUELA FUNES

CAMPO DE APLICACIÓN

CIENCIAS SOCIALES

DISCIPLINA GENERAL

EDUCACIÓN

PALABRAS CLAVE

**INTELIGENCIA ARTIFICIAL CONVERSACIONAL – AGENTES CONVERSACIONALES –
ENSEÑANZA DISCIPLINAR – PERSONALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE – EDUCACIÓN
VIRTUAL UNIVERSITARIA****FINANCIAMIENTO****CONSEJO DE INVESTIGACIONES****RESUMEN**

Este proyecto investiga el diseño, desarrollo e implementación de agentes conversacionales basados en inteligencia artificial generativa con el propósito de acompañar a los/as docentes universitarios/as en la enseñanza de campos disciplinares específicos en entornos virtuales. Surge como una línea derivada del proyecto “Experiencias de gamificación en educación virtual universitaria: la innovación bajo la

lupa” y se orienta a explorar el potencial de los tutores IA como apoyo en la toma de decisiones didácticas, la selección de recursos y la orientación pedagógica adaptativa. Se propone reconvertir agentes existentes, como Valer IA, en asistentes disciplinares inteligentes capaces de sugerir secuencias de aprendizaje, adaptarse a distintos estilos cognitivos y recomendar materiales pertinentes según el campo de conocimiento. A través de una metodología mixta se analizarán la viabilidad técnica, la apropiación docente y el impacto en los procesos de enseñanza, integrando una reflexión ética sobre el uso de IA en funciones educativas sensibles. El proyecto generará un modelo validado de colaboración tecnopedagógica que busca aumentar, y no reemplazar, las capacidades del docente en la era digital.

ABSTRACT

This project investigates the design, development, and implementation of conversational agents based on generative artificial intelligence, aimed at supporting university instructors in the teaching of specific disciplinary fields within virtual education environments. It emerges as a derivative line of the project “Gamification experiences in virtual university education: Innovation under scrutiny” and seeks to explore the potential of AI tutors to assist teaching staff in instructional decision-making, resource selection, and personalized pedagogical guidance. The initiative proposes to reconvert existing agents, such as Valer IA, into intelligent disciplinary assistants capable of suggesting learning sequences, adapting to students’ cognitive styles, and recommending content aligned with specific fields of knowledge. Through a mixed-methods approach, the study will analyze the technical feasibility, the degree of faculty appropriation, and the impact on teaching practices, while incorporating an ethical reflection on the use of AI in sensitive educational functions.

FINALIZADO

RESOLUCIÓN VICERRECTORAL I+D+i N° 065/2025

CONVOCATORIA PROYECTO DE INVESTIGACIÓN 2021/22

RESOLUCIÓN RECTORAL N° 1252/2022

PROYECTO

**“EXPERIENCIAS DE GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN VIRTUAL
UNIVERSITARIA: LA INNOVACIÓN BAJO LA LUPA”**

UNIDAD ACADÉMICA

VICERRECTORADO DE TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN DIGITAL – SEAD

DIRECCIÓN DE DISEÑO Y DESARROLLO INSTRUCCIONAL – DDI

DIRECTORA

ESP. PROF. MÓNICA ALICIA FERNÁNDEZ

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN

MG. ESP. LIC. FABIÁN ALBERTO MAFFEI

PERSONAL TÉCNICO DE APOYO

LIC. WALTER ALEJANDRO VIZCARRA

CAMPO DE APLICACIÓN

CIENCIAS SOCIALES

DISCIPLINA GENERAL

EDUCACIÓN

PALABRAS CLAVE

GAMIFICACIÓN – INTERDISCIPLINA – INNOVACIÓN

FINANCIAMIENTO

CONSEJO DE INVESTIGACIONES

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo analizar el desarrollo de experiencias educativas ejecutadas bajo los principios de gamificación educativa en carreras de formación profesional de la Facultad de Arte y Ciencias de la Universidad Católica de Salta. Dichas propuestas constituyen un elemento básico para la construcción de modelos de acción docente, tendientes a sistematizar la implementación de estas técnicas. Su puesta en marcha ofrece la oportunidad de realizar una lectura interpretativa, bajo una matriz de análisis construida con el objeto de explicitar los *beneficios educativos* reales de estas propuestas al tener la posibilidad de trabajar con un contexto de implementación, de forma directa con los estudiantes. Bajo los principios de la *gamificación* y aprovechando las potencialidades de la plataforma Moodle, la propuesta busca establecer caminos de interpretación hacia la aplicación de estas técnicas en nuestra universidad, para posteriormente socializar y replicar la experiencia en otras cátedras de la universidad.

ABSTRACT

The objective of this study is to analyze the development of educational experiences executed under the principles of educational gamification in professional training careers of the Faculty of Art and Sciences of the Catholic University of Salta. These proposals constitute a basic element for the construction of models of teaching action, tending to systematize the implementation of these techniques. Its branding offers the opportunity to carry out an interpretive reading under an analysis matrix built with the aim of explaining the real educational benefits of these proposals, by having the possibility of working with an implementation context, directly with the students. Under the principles of gamification and taking advantage of the potential of the Moodle

platform, the proposal seeks to establish paths of interpretation towards the application of these techniques in our university, to later socialize and replicate the experience in other university courses.