

**USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y REDES SOCIALES EN EL AULA PARA IMPULSAR LA  
INDUSTRIA CREATIVA Y CULTURAL EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Carla Gabriela Arcos Cuaspud

**DIRECTORES:**

Dra. Andrea Basantes-Andrade

Dra. Sonia Casillas-Martín

Dr. Marcos Cabezas-González

**PLAN DE INVESTIGACIÓN  
PROGRAMA DE DOCTORADO EN FORMACIÓN EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO**

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

IBARRA, 5 de junio de 2024

## INTRODUCCIÓN

En una sociedad cada vez más interconectada, las Instituciones de Educación Superior (IES) se enfrentan a nuevos desafíos para generar políticas y adaptaciones digitales que propicien la formación integral de profesionales (Basantes-Andrade et al., 2020), capaces de innovar en la industria con un enfoque holístico y cultural (Szczepankiewicz et al., 2021), con habilidades tecnológicas y digitales para un desarrollo social e innovador (Romero et al., 2023). El motor impulsor del cambio social se encuentra en la innovación social, la cual se vincula en torno a la participación ciudadana, buscando el beneficio de la colectividad antes que la singularidad (Mesa & Restrepo, 2019).

La innovación educativa impulsada por la tecnología ha llevado a un enriquecimiento del bagaje de conocimientos de los docentes y al desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes (Arias-Pérez et al., 2019). En la actualidad, la integración de la Inteligencia Artificial (IA) y las redes sociales en el ámbito educativo emerge como una poderosa combinación capaz de transformar la dinámica tradicional de las aulas universitarias e impulsar la industria creativa y cultural a través de nuevas tecnologías digitales que capten la atención, emoción e interés del estudiante (Ayuso-del Puerto & Gutiérrez-Esteban, 2022). En este sentido las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han dejado de ser herramientas de apoyo para convertirse en componentes esenciales dentro del proceso pedagógico (Tejedor et al., 2020).

El concepto de industria creativa-cultural y la relación con la economía se basa en el conocimiento y hace referencia a aquellas industrias que combinan la creación, producción y comercialización de bienes y servicios culturales, demostrando que es posible generar riqueza económica a partir de la creatividad y el talento individual (UNESCO, 2013). Asimismo, es importante entender los progresos de las TIC en la apropiación y uso del conocimiento, en donde desde las industrias culturales y creativas cambian sus estructuras, modelos de negocio y la relación entre los creadores y usuarios, que dan origen a nuevas expresiones culturales y particularmente al desarrollo económico (Blanco-Valbuena et al., 2018). La implementación y el uso apropiado de la IA y el estudio de las industrias creativas y culturales generan nuevas oportunidades para potenciar e innovar el vínculo de la educación con la sociedad.

De acuerdo con Sedan-Cadena et al. (2022) la formación y el desarrollo del capital humano requiere aplicar estrategias emergentes para canalizar los talentos natos. Estos individuos, con su bagaje de conocimiento, pueden dirigirse hacia nuevos horizontes educativos y, a su vez, ser capaces de innovar la industria para crear oportunidades laborales adaptadas a su campo de conocimiento e intereses personales. Con este contexto se busca incorporar las TIC, la IA y la industria creativa y cultural, desde una visión de desarrollo social que impulse la formación de los docentes de la Universidad Técnica del Norte (Ibarra, Ecuador) y estos a su vez sean agentes de cambio en la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el desarrollo de las competencias digitales y sociales de sus estudiantes promuevan el desarrollo de sus proyectos creativos a la industria.

El fomento de la industria creativa y cultural a través de la IA y redes sociales desde la Universidad Técnica del Norte puede contribuir de forma significativa al desarrollo económico, la generación de empleo y la promoción del patrimonio cultural, tanto a nivel local como regional. La sinergia entre la IA, las redes sociales y la creatividad se perfila como un elemento clave para el fortalecimiento de esta industria en el ámbito universitario.

## HIPÓTESIS DE TRABAJO Y PRINCIPALES OBJETIVOS

### **Hipótesis**

El uso de la Inteligencia Artificial (IA) y redes sociales en el aula, impulsará el desarrollo de la industria creativa y cultural de los estudiantes de la Universidad Técnica del Norte (UTN).

### **Objetivo general**

Diseñar un modelo práctico para usar la inteligencia artificial y redes sociales en el aula, con el propósito de fomentar el desarrollo de la industria creativa y cultural de los estudiantes de la Universidad Técnica del Norte.

### **Objetivos específicos**

Realizar una revisión sistemática de literatura sobre la integración de la IA y redes sociales en educación superior con la finalidad de identificar estudios, modelos y prácticas relacionadas con la industria creativa cultural.

Seleccionar las herramientas y recursos de la IA considerando sus beneficios, limitaciones y adaptabilidad al contexto educativo que permita plantear una propuesta metodológica de enseñanza que impulse la industria creativa y cultural a través de proyectos en el aula.

Diagnosticar el uso de la IA y redes sociales por parte de los estudiantes y docentes de la UTN en el periodo académico octubre 2024 - febrero 2025, con la finalidad de establecer una propuesta que permita impulsar el uso y aplicación de estas dentro del aula.

Diseñar un plan de capacitación para los docentes y estudiantes de la UTN sobre el uso de la IA y redes sociales en el aula, con el fin de maximizar su potencial y beneficios en la industria creativa y cultural.

Evaluar la propuesta sobre el uso de la IA y redes sociales como elementos clave para el impulso de la industria creativa y cultural en el aula.

## METODOLOGÍA

La investigación se sustentará bajo el enfoque mixto (cuali-cuantitativo) de corte documental, descriptivo, no experimental y comparativo. Se regirá por el código de ética de la Universidad Técnica del Norte y el código ético propuesto por la British Educational Research Association (BERA, 2011). Se respaldará documentalmente el consentimiento de las personas que participen en el estudio.

Para el efecto se establecerá tres fases de trabajo: diseño de la investigación, recolección de información, análisis y desarrollo.

### *Fase1 - Diseño de la investigación*

El primer proceso será diseñar la estructura de la investigación en base a la revisión sistemática y análisis documental de contenidos e información sobre la integración de la IA, redes sociales en la educación superior y el aporte en la industria creativa y cultural desde la academia.

Mediante el acceso directo a la biblioteca virtual de la UTN y la Universidad de Salamanca se revisará la información existente sobre el tema en las siguientes bases de datos: Web of Science, Scopus, SCImago y Scielo. La información que se obtenga permitirá realizar la selección de las herramientas y recursos de la IA y redes sociales más idóneas para el contexto educativo con enfoque en la industria creativa y cultural.

### *Fase2 - Recolección de la información*

Una vez identificada la población (docentes y estudiantes de la UTN), se realizará el cálculo muestral aleatorio simple para obtener la muestra objeto de estudio. Se diseñarán dos instrumentos para diagnosticar el uso de la IA y de las redes sociales por parte de los estudiantes y docentes de la Universidad Técnica del Norte en el periodo académico octubre 2024 - febrero 2025. Estos instrumentos serán validados por expertos en el área de Tecnología Educativa y Comunicación; además, se realizará la confiabilidad y consistencia interna del instrumento a través del análisis factorial y Alpha de Cronbach. Posterior se realizará un estudio comparativo no experimental del pre-test y post-test, a fin de obtener los resultados más relevantes y establecer las principales conclusiones que sustenten la investigación y se plantee una propuesta que permita impulsar una metodología de enseñanza en el aula, que brinde estrategias prácticas e innovadoras desde la creatividad del estudiante y el aporte cultural de su contexto a través de proyectos comunicacionales que contribuyan a los diferentes ejes sociales que impulsa y fomenta de la Universidad Técnica del Norte desde su filosofía.

Para el análisis de datos se usará el paquete estadístico de investigación social SPSS donde a través del cruce de variables se lograrán establecer los resultados de la investigación.

### *Fase3 - Análisis de resultados y desarrollo*

Tras recopilar los datos de las fases 1 y 2, se diseñará un plan de capacitación para docentes y estudiantes de la UTN sobre el uso de la Inteligencia Artificial (IA) y las redes sociales en el aula. El objetivo es maximizar su potencial y beneficios en las industrias creativas y culturales.

Se vincularán los resultados de la investigación bajo propuestas pedagógicas estratégicas para aplicar en el tema establecido. Se generará un informe final del estudio que plantee modelos definidos para el uso de herramientas de IA y redes sociales desde el aula. Estos modelos impulsarán a los estudiantes a vincularse en ámbitos tecnológicos, aportando al sector industrial inclusivo, diverso y con apropiación cultural.

El plan fomentará el desarrollo humano, impulsando la creación de productos o servicios creativos y culturales a través de diversos recursos comunicativos. Así, se co-creará conocimiento individual y colectivo, información y estrategias necesarias con instrumentos que impulsen el crecimiento industrial, económico y el desarrollo de una sociedad y mundo globalizado desde la formación académica, con un eje de responsabilidad social.

## MEDIOS Y RECURSOS MATERIALES DISPONIBLES

El plan de tesis doctoral se desarrolla en el Programa de Doctorado en Formación en la Sociedad del Conocimiento de la Universidad de Salamanca (España); el cual tiene una perspectiva interdisciplinar (García-Peñalvo, 2014) y se apoya en su portal web ([knowledgesociety.usal.es](http://knowledgesociety.usal.es)) como principal instrumento de comunicación, divulgación y visibilidad de los avances y actividades de sus miembros y grupos de investigación (García Peñalvo et al., 2019).

Los medios y recursos materiales que se utilizarán para el desarrollo de esta investigación son:

- Computador, dispositivos móviles, impresora, teléfono, grabadora, conexión a internet, libros en formato físico y digital, fotocopias entre otros.
- Aplicaciones digitales, plataforma digital de aterrizaje para obtención de datos.
- Uso de los recursos digitales de la plataforma de repositorio y publicaciones de la USAL y a su vez la sustentación de la investigación por fases propuestas bajo la recopilación de datos del público investigado de la Universidad Técnica del Norte, además se cuenta con los recursos electrónicos, bases de datos o catálogo, bibliografía de esta para su respectiva sustentación.
- Para el análisis de los datos y cruce de variables de la investigación se utilizará el paquete estadístico SPSS (Statistical Package for Social Sciences).
- Se usará el gestor bibliográfico Zotero para almacenar y organizar los diferentes documentos de investigación.



**PLAN DE FORMACIÓN PERSONAL**

Primer año	Detalle	
Actividades	Fecha	Actividad
Curso "Revisión sistemática de literatura basada en PRISMA con inteligencia artificial"	29 de febrero de 2024	Participante
Curso de como impulsar las industrias creativas y culturales a través de la comunicación.	6 de junio 2024	Facilitadora, capacitadora
II CONGRESO INTERNACIONAL TECNOLOGÍA, SUSTENTABILIDAD E INNOVACIÓN EDUCATIVA	17,18 y 19 de junio de 2024	Participante
I ponencia Oral: Industrias culturales y creativas en la ciudad de Ibarra, Ecuador: Un enfoque de apropiación cultural e interacción comunicacional	19 de junio de 2024	Ponente
VI Congreso Internacional de la RedFEIAL Interculturalidades y Educaciones en América Latina. Diálogos, tensiones y alternativas	14 al 16 de agosto 2024	Participante
II ponencia Oral: La comunicación como recursos creativos dentro de la Industria: Un enfoque internacional entre Colombia y Ecuador en la educación y desarrollo cultural.	16 de agosto 2024	Ponente
Seminario virtual: Medios, Inteligencia Artificial y su impacto en la educación contemporánea	15 de agosto de 2024	Participante
Curso Uso de las IA en el Aula	9 de septiembre 2024	Facilitadora, capacitadora
DIPLOMADO EN METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN EN LÍNEA: Diplomado en Metodología de la Investigación	18 de septiembre de 2024	Participante
Curso en Planificación Estratégica de la Comunicación Digital (Virtual)	20 de febrero de 2025	Participante
XXI Congreso Internacional de Tecnología, Conocimiento y Sociedad	25-26 de abril de 2025	Participante
XXIII Congreso Internacional sobre Nuevas Tendencias en Humanidades	25-27 de junio de 2025	Participante
III CONGRESO INTERNACIONAL TECNOLOGÍA, SUSTENTABILIDAD E INNOVACIÓN EDUCATIVA	17,18 y 19 de junio de 2025	Participante y ponente
III ponencia Oral: La sociedad y la educación bajo las nuevas tendencias humanas y el comportamiento frente a la industria creativa y cultural.	27 de junio de 2025	Ponente
X Congreso Internacional de Estudios sobre Medios de Comunicación	1-12 de septiembre de 2025	Participante
Acción de movilidad a la Universidad de Salamanca	Agosto 2025	Estudiante doctoral
Presentación de investigación final del proyecto	Enero 2026	Participante

## REFERENCIAS

- Arias-Pérez, J., Lozada, N., & Henao-García, E. (2019). Gestión del Capital Intelectual y Desempeño de Grupos de Investigación Universitarios en un País Emergente. El caso de Colombia. *CIT Información Tecnológica*, 30(4), 181-188. <https://doi.org/10.4067/s0718-07642019000400181>
- Ayuso-del Puerto, D., & Gutiérrez-Esteban, P. (2022). La Inteligencia Artificial como Recurso Educativo durante la Formación Inicial del Profesorado. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(2), 347-362. <https://doi.org/10.5944/ried.25.2.32332>
- Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2020). NANO-MOOCs to train university professors in digital competences. *Heliyon* 8(6), 1-8. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09456>
- BERA (2011). *Ethical Guidelines for Educational Research*. <https://www.bera.ac.uk/wp-content/uploads/2014/02/BERA-Ethical-Guidelines-2011.pdf?noredirect=1>
- Blanco-Valbuena, C. E., Bernal-Torres, C. A., Camacho, F., & Díaz-Olaya, M. (2018). Industrias creativas y culturales: estudio desde el enfoque de la gestión del conocimiento. *Información Tecnológica*, 29(3), 15-28. <http://doi.org/10.4067/S0718-07642018000300015>
- García-Peñalvo, F. J. (2014). Formación en la sociedad del conocimiento, un programa de doctorado con una perspectiva interdisciplinar. *Education in the Knowledge Society*, 15(1), 4-9. <https://gredos.usal.es/handle/10366/123179>
- García-Peñalvo, F.J., Rodríguez-Conde, M.J., Verdugo Castro, S., & García-Holgado, A. (2019). Portal del Programa de Doctorado Formación en la Sociedad del Conocimiento. En A. Durán (Ed.), *Buenas prácticas en calidad de la Universidad de Salamanca* (pp. 39-40). Universidad de Salamanca. <https://doi.org/10.14201/OAQ02843940>
- Luzardo, A. (2022, agosto 25). *Los presupuestos de educación también apuestan a las industrias creativas*. Enfoque Educación. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/fomentar-las-industras-creativas-desde-educacion/>
- Mesa, M., & Restrepo, L. (2020). El cambio social como resultado de innovación social mediante metodologías participativas: una revisión bibliométrica. *El Ágora USB*, 20(1), 50-65. <https://doi.org/10.21500/16578031.3864>
- Romero, J., García, A., Martínez, L., & Maldonado, J (2023). *Intervención socioeducativa con TIC en la sociedad del conocimiento*. Dykinson
- Sedan-Cadena, J. L., Guerra-Márquez, L. E., & Cala-Rojas, M. L. (2023). Competencias del capital humano como estrategia para avanzar en ciencia, tecnología e innovación. *Revista Criterios*, 30(1), 32-44. <https://doi.org/10.31948/rev.criterios/30.1-art2>
- Szczepankiewicz, E.I., Fazlagic, J., & Loopesko, W. (2021). A conceptual model for developing climate education in sustainability management education system. *Sustainability*, 13(3), 1241-1241. <https://doi.org/10.3390/su13031241>
- Tejedor, S., Cervi, L., Tusa, F., & Parola, A. (2020). Educación en tiempos de pandemia: reflexiones de alumnos y profesores sobre la enseñanza virtual universitaria en España, Italia y Ecuador. *Revista Latina de Comunicación Social*, 78, 1-21. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS2020-1466>
- UNESCO. (2013). *Comprender las Industrias Creativas: Las estadísticas como apoyo a las políticas públicas* [https://ec.cultura.gov.cl/wpcontent/uploads/2020/10/0\\_57\\_ComprenderlasIndustriasCreativas.pdf](https://ec.cultura.gov.cl/wpcontent/uploads/2020/10/0_57_ComprenderlasIndustriasCreativas.pdf)