

Sistema de IA Educativo de los Tres Grupos de Procesos del Pensamiento Inteligente Multiplataforma (SIAE-3GPPI_Multiplataforma).

Objetivos generales:

Desarrollar un agente de IA que permita ser descargado en el celular, que guíe a los estudiantes en el aprendizaje de los 3GPPI, y que se sociabilice con ellos a los fines de aprender de sus respuestas.

Objetivos Específicos.

Estudiar y determinar qué tipo de agente inteligente (AI) es el más apropiado para concretar el objetivo general detallado. Diseñar el sistema como una herramienta de aprendizaje de los 3GPPI con una batería de problemas predefinidos de complejidad creciente. Embeber ese sistema desarrollado en el AI. Generar una base de datos con la información de un campo de dominio específico vinculado a las temáticas de los problemas predefinidos (a determinar), la cual utilizará el AI en orden de:

- Identificar a los estudiantes de manera individual (inicialmente mediante el login al sistema, pero más adelante podría ser por reconocimiento facial).
- plantear a los estudiantes problemas por niveles de dificultad.
- mediante preguntas guiar a los estudiantes en el aprendizaje de los 3GPPI, esto es: en la identificación, contextualización y resolución de esos problemas planteados.
- sociabilizarse con cada estudiante y aprender a través de sus respuestas.

Resumen:

En el presente proyecto de investigación proponemos avanzar en el desarrollo del Sistema de IA Educativo de los Tres Grupos de Procesos del Pensamiento Inteligente (SIAE-3GPPI) en el que estuvimos trabajando en el ciclo de investigación anterior (Postay & González, 2025a, 2025b). Para el caso, se propone desarrollar un agente de IA educativo que, mediante interacciones, guíe a los estudiantes en el aprendizaje de Los Tres Grupos de Procesos del Pensamiento Inteligente -Los 3GPPI- (Postay, 2020), mientras les muestra cómo identificar, contextualizar y resolver algunos problemas predefinidos de complejidad creciente. La inteligencia de dicho agente residirá en la socialización que consiga con los estudiantes a los fines detallados, en tanto, invirtiendo la perspectiva de Vygotsky (1995), buscará aprender del conocimiento que los propios estudiantes le vayan dando en sus respuestas. La idea es desarrollar en SIAE-3GPPI en una programación multiplataforma, para poder bajar dicho sistema de manera sencilla desde Play Store en cualquier dispositivo móvil, ya que el sistema que desarrollamos en la etapa anterior era una aplicación de escritorio para PC. El propósito de este nuevo proyecto es poder exponenciar la visualización del SIAE-3GPPI, para que cualquier alumno pueda descargarlo en su celular (Android o iOS) y utilizarlo, aprovechando sus características de gamificación, para jugar mientras aprende el modelo de pensamiento

inteligente de los 3GPPI. Todo en orden de que el estudiante adquiriera la destreza de resolver problemas de tipo general mientras hace un aprendizaje de ello.

Palabras clave o descriptores: Inteligencia Artificial, Pensamiento humano, Resolución de Problemas, Agente Inteligente, Socialización de Agentes Inteligentes.