



## IA para el Reino parte 2

por Daniel Urdaneta

El pasado sábado 26 de abril, el Instituto Bíblico Internacional de Texas llevó a cabo un enriquecedor segundo webinar centrado en el uso de la herramienta Boodlebox especialmente dirigido a sus profesores. Este evento fue una oportunidad para profundizar en el potencial de los bots de enseñanza presentes en la plataforma Boodlebox, una herramienta que promete revolucionar la manera en que los educadores abordan el diseño y la implementación de sus planes de estudio.

Uno de los momentos más destacados del webinar fue la demostración de cómo los bots de Boodlebox pueden mejorar un sílabo o plan de estudios preexistente. Tras subir un sílabo al bot, los profesores vieron cómo el sistema ofrecía sugerencias para mejorar el contenido, la estructura y los enfoques pedagógicos, lo que dio como resultado un plan de estudio más robusto y ajustado a las necesidades del aula. La sorpresa fue aún mayor cuando se pidió al bot generar un

sílabo desde cero: la herramienta no solo cumplió con la tarea, sino que propuso nuevas perspectivas y enfoques que los docentes no habían considerado previamente.

El webinar también destacó el uso de otro bot que se encargó de la creación de tareas para los estudiantes. Este bot facilitó el diseño de actividades que fomentan el aprendizaje interactivo y reflexivo, ayudando a los profesores a construir experiencias de aprendizaje más dinámicas y adaptadas a las realidades de sus estudiantes. Además, los docentes pudieron ver cómo esos bots incluidos en Boodlebox se integran con herramientas como ChatGPT, Claude y Gemini para enriquecer aún más la experiencia educativa.

Una de las propuestas más interesantes fue cómo los bots pueden ser utilizados para comparar el contenido generado por diferentes modelos de inteligencia artificial. Al hacerlo, los educadores pueden evaluar las diferencias en la información proporcionada por cada IA y decidir cuál de ellas es más adecuada para sus fines pedagógicos. Esta capacidad de comparar y contrastar las respuestas de diversas IAs ofrece una nueva capa de análisis y reflexión crítica en el proceso de enseñanza.

A lo largo del webinar, también se abordó un tema crucial en la integración de la IA en el aula: la integridad académica. El uso de herramientas como Boodlebox y sus bots plantea nuevos desafíos sobre cómo asegurar que los estudiantes no solo utilicen las herramientas de manera ética, sino también cómo los educadores pueden garantizar que el trabajo entregado por los estudiantes sea genuino y no un mero reflejo de lo que los bots sugieren. En este sentido, se discutió cómo los bots pueden ayudar a evaluar la

información proporcionada por otros bots, creando un sistema de retroalimentación continua que ayude a los educadores a detectar posibles plagios o trabajos automatizados sin la debida intervención del estudiante.

Se presentaron tres tipos principales de Edubots: los enfocados en Teaching (enseñanza), los de Learning (aprendizaje) y el BibleBot. Los Edubots de Teaching están diseñados para asistir a los educadores en la creación de contenidos, la estructuración de cursos y la mejora de las metodologías pedagógicas, mientras que los Edubots de Learning se enfocan en facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ofreciendo retroalimentación, recursos y actividades personalizadas. El BibleBot es un bot especializado en temas bíblicos y teológicos, cuya función principal es ayudar a los profesores a interactuar más profundamente con la Biblia de manera inteligente y asistida por IA.

Este webinar es la continuación de lo que promete ser una serie de innovaciones en el ámbito educativo del IBIT, con un enfoque claro en la mejora continua a través del uso de tecnología avanzada. Los profesores asistentes se mostraron entusiastas ante las posibilidades que la IA puede ofrecer en la creación de materiales pedagógicos y en el proceso de evaluación, como se verá en la parte 3 y final de esta serie de webinarios el próximo sábado 5 de mayo.

Dios nos bendiga y nos dé sabiduría a todos.