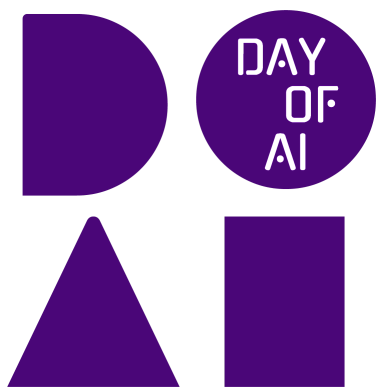




IA Y LAS ARTES CREATIVAS

[12-18 años]

Guía docente

Traducción y localización
para el español:



Dayofai.org - diadelainteligenciaartificial.org

Colaboradores y colaboradoras

Creadora principal: Safinah Ali, Profesora asistente, NYU

Valerie Brock, Líder del Currículum del Día de la IA

Matt Taylor, Consultor de Tecnología Educativa del Día de la IA

Jorge Gallardo, Líder del Currículum del Día de la IA

Ethan Berman, Fundador de i2 Learning

Cynthia Breazeal, Directora del MIT RAISE

Descripción general

Unidad previa requerida: ¿Qué es la IA?

IA y las Artes Creativas introduce a las y los estudiantes en la intersección entre la inteligencia artificial y la creatividad, explorando su impacto en campos artísticos como la música, las artes visuales, la escritura, el cine y los medios digitales. A través de lecciones atractivas, las y los estudiantes exploran la capacidad de la IA para generar contenido artístico, analizan preocupaciones éticas y experimentan con herramientas de IA para la expresión creativa. La unidad comienza con una introducción al arte generado por IA, invitando a sus estudiantes a comparar la creatividad humana con la de las máquinas mientras reflexionan sobre sus propias capacidades artísticas. Luego, pasan a una discusión ética en la que las y los estudiantes examinan críticamente el impacto de la IA en aspectos como la propiedad, la atribución, la desinformación y los sesgos.

A medida que avanzan hacia actividades prácticas, las y los estudiantes colaboran con herramientas de IA para crear imágenes, música e historias, profundizando su comprensión sobre cómo la IA apoya el proceso creativo. La unidad concluye con un debate estructurado en el que las y los estudiantes asumen roles de distintos actores – como desarrolladores de IA, artistas y consumidores – para argumentar diversas perspectivas sobre el papel de la IA en el arte.

Actividades adicionales, como la creación de autorretratos generados por IA y el diseño de afiche de concientización sobre la ética de la IA, enriquecen aún más su participación. Los métodos de evaluación incluyen discusiones, reflexiones y un debate final, asegurando que las y los estudiantes analicen críticamente las capacidades y limitaciones de la IA. La unidad ofrece una combinación dinámica de pensamiento crítico, creatividad y reflexión ética, empoderando a las y los estudiantes para desenvolverse en el cambiante panorama de la IA en las artes.

Objetivos

Sus estudiantes serán capaces de:

- Comprender cómo la IA puede utilizarse como una herramienta en diversos campos artísticos (artes visuales, música, escritura, cine y medios digitales).
- Evaluar el impacto de la IA en las y los artistas y en las industrias de arte.
- Examinar de manera crítica diversas cuestiones éticas en torno al arte generado por IA.

Dayofai.org - diadelainteligenciaartificial.org

- Adquirirán experiencia práctica utilizando herramientas de IA para crear sus propios proyectos artísticos.
- Participar en un debate estructurado, en el que estén representadas las distintas partes interesadas en el mundo de la IA y el arte.
- Desarrollar una comprensión matizada de la relación en evolución entre la IA y las artes, reconociendo los beneficios potenciales y los retos que presenta.

Requisitos

- Acceso a Internet
- Un computador de escritorio o portátil
- Una pizarra inteligente o proyector
- Hojas de trabajo impresas/ organizadores gráficos
- Tarjetas de roles y materiales para debate
- Materiales de arte (opcional para proyectos físicos)

Recursos del curso

- [Slide Deck](#)
- [Student Resources Page](#)

Recursos Opcionales

- [Actividades de extensión](#)
- [Assessments](#)

Esquema del curso

Objetivos	2
Requisitos	3
Recursos del curso	3
Recursos Opcionales	3
Esquema del curso	3
Lección 1: Introducción a la IA y a las Artes Creativas Aprox. 45-60 Minutos	5
Objetivos	5
Vocabulario	5
Recursos	5
Notas Preparatorias	5
Pasos de la Actividad	6
Lección 2: Explorando la Ética en las Artes Creativas Aprox. 45-60 Minutos	9

Objetivos	9
Vocabulario	9
Recursos	9
Notas preparatorias	10
Pasos de la Actividad	10
Lección 3: Colaborando con Herramientas de IA Aprox. 60 Minutos	14
Objetivos	14
Vocabulario	14
Recursos	14
Notas preparatorias	14
Pasos de la actividad	15
Lección 4: Debate sobre la Inteligencia Artificial en el Arte o Exploración de un Autorretrato con IA Aprox. 45-60 Minutos	17
Debate sobre la IA en el Arte	17
Objetivos	17
Vocabulario	17
Recursos	17
Notas preparatorias	17
Pasos de la actividad	17
Organización de Grupos y Asignación de Roles	18
Investigación y Preparación	18
Opcional	19
Exploración del Autorretrato Aprox. 45-60 minutes	20
Objetivos	20
Vocabulario	20
Recursos	20
Notas Preparatorias	20
Pasos de la Actividad	20
Terminos de Uso	22
¿Puedo personalizar estos materiales para mi sala de clases?	22
FAQ	22
¿Puedo utilizar el logotipo del MIT en mi contenido?	22
¿Cuáles son los requisitos para utilizar el material del Día de la IA™?	22
¿Cómo debo citar correctamente el uso de contenido de Día de la IA?	23

Lección 1: Introducción a la IA y a las Artes Creativas | Aprox. 45-60 Minutos

Objetivos

- Discutir el concepto de creatividad y que significa para las personas el ser creativos.
- Considerar nuestras propias capacidades artísticas y creativas.
- Empezar a considerar el papel de la IA en las Artes Creativas.
- Repasar los conceptos de IA y de IA generativa.
- Analizar y discutir ejemplos de arte generado por IA, y encontrar formas de determinar si el arte fue generado por IA.

Vocabulario

- **Inteligencia Artificial (IA)** es un programa creado por personas que hace que las computadoras realicen tareas que parecen inteligentes (o listas), como lo son los humanos.
- **Inteligencia Artificial Generativa (IAG)** IA que genera y crea nuevos medios como imágenes, videos, música o escritura.
- **Conjunto de datos (dataset)** una colección de información como imágenes, texto o números.
- **Algoritmo** es un conjunto de pasos o reglas que se siguen para resolver un problema o alcanzar un objetivo específico.

Recursos

- [Slide Deck](#)
- [Lección 1 - ¿Soy un/a artista?](#) Hoja de autorreflexión
- [Lección 1 - Hojas de reflexión - IA y Artes Creativas](#)
- [Explorando el arte](#)

Notas Preparatorias

- Revisa la presentación y considera las diapositivas, ejemplos, preguntas y descripciones que podrías querer presentar de manera diferente según tu población estudiantil. Para crear una copia editable, haz clic en Archivo → Hacer una copia ► Presentación completa.
- Las diapositivas omitidas incluyen notas opcionales, actividades, preguntas y ejemplos. Siéntase libre de hacer clic derecho sobre una diapositiva para no omitir e incluirla en la copia editable para sus estudiantes.
- Notará muchas similitudes en las explicaciones y la presentación si anteriormente ha impartido la lección ¿Qué es la IA?. Aproveche estas oportunidades para reforzar la comprensión de conceptos previamente aprendidos por las y los estudiantes.

- Si no es docente de artes, considere contactar a un profesor de artes (por ejemplo, artes visuales, música, teatro) para explorar posibles conexiones interdisciplinarias. Es posible que sus estudiantes estén trabajando en conceptos relacionados que puedan enriquecer esta lección. Como docente de arte, podrá encontrar extensiones al invitar a sus estudiantes a predecir el efecto de la IA sobre el tema aprendido.

Pasos de la Actividad

1. **Calentamiento.** Pregunte a las y los estudiantes: ¿Qué significa la creatividad para ti? ¿Pueden las máquinas ser creativas? ¿Crees que la IA puede ayudar a los artistas a crear nuevas formas de expresión? Deje que sus estudiantes respondan y agregue sus respuestas a una hoja de papel o a un tablero virtual.
2. Después del calentamiento, pida a sus estudiantes que miren sus respuestas colectivas a la pregunta y pregúnteles si notan algún tema común. Luego, haga que las y los estudiantes reflexionen más sobre el tema preguntando: **"¿Cuál es el rol de la imaginación en la creatividad? ¿Pueden las máquinas imitar o inspirar la creatividad humana?"**
 - a. Deje que sus estudiantes reflexionen más. Explique que explorarán estas preguntas a lo largo de la unidad.
3. Transición a una discusión sobre IA y creatividad. Muestre a las y los estudiantes las diapositivas con múltiples ejemplos de arte y pregúnteles: "¿Qué significa el arte para ti?"
 - a. Destaque que las pinturas, esculturas, música y escritura son ejemplos de arte. Pregunte a sus estudiantes si falta algo en la diapositiva.
 - b. Distribuya la hoja de reflexión "¿Soy un artista?". Haga que sus estudiantes completen la actividad. Alternativamente, esta actividad puede realizarse antes de la lección, y este tiempo puede usarse para que sus estudiantes compartan sus pensamientos. El objetivo de esta actividad es que sus estudiantes empiecen a pensar en el arte y cómo se relaciona con sus vidas cotidianas, estableciendo una base para las discusiones que se llevarán a cabo en esta unidad sobre el rol de la IA en el arte.
4. **Revisión de IA y IA generativa:** Las y los estudiantes deben estar familiarizados con estos conceptos a partir de lecciones o actividades previas (¿Qué es la IA?).
 - a. Revisar la definición de inteligencia artificial.
 - b. Discutir cómo las máquinas aprenden, utilizando los recursos visuales y las explicaciones de cada diapositiva: conjunto de datos, algoritmo de aprendizaje y predicción.
 - c. Explique que existen diversos tipos de IA. Aunque comúnmente nos encontramos con IA de clasificación, también existe la IA capaz de crear. Pregunte a sus estudiantes si han tenido alguna experiencia utilizando IA para este tipo de contenido.
5. **Introducción de la IA como herramienta colaborativa en el arte:** Plantee la siguiente pregunta: "¿Usar IA hace que alguien deje de ser un artista, o es simplemente otra herramienta, como un pincel?"
6. Discuta los diferentes tipos de formas artísticas que la IA puede generar. Resalte que la IA puede utilizarse como un compañero de pensamiento para proporcionar retroalimentación. **OPCIONAL: Explore la herramienta de retroalimentación de IA generativa [feedback tool](#) para la escritura,** también puede incluir diferentes tipos de producción textual en la lista, tales como

poesía, letras de canciones, discursos y ensayos de opinión. Después de cada ejemplo, haga una breve pausa para formular las siguientes preguntas.

- ¿Qué le llama la atención sobre esta creación?
- ¿Le parece original y única?
- ¿Podría identificar que esta creación fue generada por IA?
- ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿De qué manera cree que la IA contribuyó a la creatividad de esta pieza?

7. Es fundamental proporcionar el tiempo adecuado para que sus estudiantes analicen y reflexionen sobre cada obra generada por IA. Reitere: "El arte generado por IA se crea basándose en patrones e información de datos existentes, lo que significa que su salida está influenciada por las imágenes, estilos y obras de arte en los cuales ha sido entrenada"

8. **Observación de un artista de IA:** Para esta actividad, permita que sus estudiantes vean el breve video sobre Pindar Van Arman. Detenga el video durante la visualización o formule estas preguntas de reflexión sobre su trabajo después de que las y los estudiantes hayan visto el video:

- ¿Qué le pareció más interesante acerca de cómo los robots de Pindar Van Arman crean arte?
- Antes de ver este video, ¿cómo definía usted a un artista? ¿Ha cambiado su definición?
- ¿De qué manera cree que la tecnología puede ayudar a los seres humanos a ser más creativos?
- ¿Puede pensar en otros ejemplos donde las máquinas o computadoras asistan en la creación de arte o música?

9. **Actividad opcional: Reflexión sobre piezas de arte generadas por IA**

- ¿Qué le llama la atención de esta creación? ¿Le parece original y única?
- ¿Podría determinar que fue generada por IA? ¿Por qué o por qué no?
- ¿De qué manera cree que la IA contribuyó a la creatividad de esta pieza?

10. **Actividad:** En esta sección, sus estudiantes verán diversas obras de arte y deberán determinar si fueron creadas por IA o por humanos. Pregunte a sus estudiantes qué aspectos deben considerar para hacer estas determinaciones. Esto puede resultar difícil. A continuación, se proporcionan algunos ejemplos que pueden ayudar si existen dificultades:

- ¿Hay patrones o simetría notables?
- ¿Hay algo fuera de lugar?
- ¿Hay detalles demasiado obvios?
- ¿Qué le sorprende?

11. Cada pieza tiene una diapositiva de respuesta que permite a sus estudiantes discutir sobre cada obra. Dé a las y los estudiantes la oportunidad de compartir sus opiniones sobre cada diapositiva y si creen que la obra fue creada por IA o por humanos.

Obras de arte	Posibles respuestas de sus estudiantes y puntos de discusión
Serie de Nenúfares de Claude Monet	Sus estudiantes pueden no darse cuenta de que la imagen fue generada por IA porque sigue la misma estructura que la original, y los colores son algo similares. La versión de IA tiene colores más brillantes.

David Hockney	- Sus estudiantes pueden pensar que fue creada por IA debido a las pinceladas precisas, los colores vibrantes y los detalles. - Señale que los patrones y características consistentes pueden considerarse "demasiado perfectos" y por lo tanto creados por una máquina. - Las formas también pueden ser vistas como muy geométricas, lo cual podría confundirse con una creación de IA.
Midjourney: chiles de varios tamaños y colores sobre una mesa, uno cortado mostrando las semillas en su interior.	- Sus estudiantes pueden pensar que los humanos crearon esta fotografía debido a la atención al detalle. Se ve como una naturaleza muerta real. - La disposición de los chiles parece realista. - La iluminación resalta la textura de los chiles, así como el color de cada uno.
Los Trabajos de Hércules y su Apoteosis Andrea Pozzo Fecha: 1704	- Sus estudiantes pueden pensar que esta obra fue creada por IA debido al extraordinario nivel de detalle del artista. - Este artista también era un maestro en crear arte que "engañaba al ojo" al hacer que superficies planas parecieran tridimensionales. Esto podría confundirse con algo generado por IA.

Nota: Agregue o elimine ejemplos según lo considere adecuado para sus estudiantes.

12. Después de revisar los ejemplos, brinde tiempo para resumir la experiencia. Sugerencias para la revisión:

- Reiterar observaciones clave:** Resalte los elementos específicos que las y los estudiantes notaron durante el análisis.
- Reflexionar sobre el proceso:** ¿Sus estudiantes tuvieron algún debate u opiniones diferentes?
- Enfatizar su pensamiento crítico:** "Algunos de ustedes argumentaron que el nivel de detalle parecía demasiado preciso para un ser humano, mientras que otros señalaron la profundidad emocional que sugería el toque humano."
- Conectar las discusiones con las preguntas iniciales:** ¿Qué revela esto sobre la naturaleza de la creatividad humana frente a las capacidades de la IA?

13. Brinde tiempo para que sus estudiantes reflexionen sobre esta lección. Distribuya la hoja de reflexión para que las y los estudiantes la completen individualmente o con un compañero.

Lección 2: Explorando la Ética en las Artes Creativas | Aprox. 45-60 Minutos

Objetivos

- Analizar algunas de las implicaciones éticas del arte generado por IA, incluyendo los derechos de los artistas, el consentimiento, la atribución, la propiedad, la desinformación, los deepfakes, el sesgo y el desplazamiento de empleos.
- Participar de manera crítica con escenarios del mundo real.

Vocabulario

- **Inteligencia Artificial (IA):** Un programa creado por personas que hace que las computadoras realicen tareas que parecen inteligentes (o inteligentes) como los humanos.
- **Inteligencia Artificial Generativa (GAI):** IA que genera y crea nuevos medios (imágenes, videos, música, escritura).
- **Conjunto de datos (dataset):** Una colección de información, como imágenes, textos o números.
- **Algoritmo:** Un conjunto de pasos o reglas a seguir para resolver un problema o alcanzar un objetivo específico.
- **Ética:** Principios que ayudan a las personas a decidir lo que está bien o mal.
- **Prompt:** Una pregunta, instrucción o idea que permite que una IA sepa qué hacer.
- **Sesgo (bias):** La acción de apoyar o oponerse de manera injusta (y a menudo oculta) a una persona, cosa o categoría de personas o cosas.
- **Derechos de autor (copyright):** Una regla que protege el trabajo de una persona, como un libro, una canción o un dibujo, para que otros no puedan copiarlo ni usarlo sin permiso.
- **Infracción de derechos de autor:** Cuando se ignoran los derechos de autor y alguien usa una obra protegida sin permiso.
- **Deepfake:** Un video, foto o audio falso de una persona que parece o suena real, pero no lo es.
- **Demanda (lawsuit):** Cuando las personas llevan un problema a los tribunales para que un juez o jurado decida lo que es justo y lo que debe ocurrir después (consecuencias).
- **Atribución:** Dar crédito a la persona que creó algo, como un dibujo, una historia o una canción.

Recursos

- [PPT del docente](#)
- [Lección 2 Reflexión](#)
- [Lección 2 Actividad grupal](#)

Artículos

- [Study finds gender and skin-type bias in commercial artificial-intelligence systems | MIT News | Massachusetts Institute of Technology](#)
- [AI Art Generation Datasets | Restackio](#)
- [Artists' lawsuit against Stability AI and Midjourney gets more punch | The Verge](#)
- [Are video deepfakes powerful enough to influence political discourse?](#)

Dayofai.org - diadelainteligenciaartificial.org

- [‘The New York Times’ takes OpenAI to court. ChatGPT's future could be on the line: NPR](#)
- [Lawyers submitted bogus case law created by ChatGPT. A judge fined them \\$5,000 | AP News](#)
 - **Recomendamos traducir automáticamente al español las páginas web.**

Notas preparatorias

- Hay muchas preguntas para que sus estudiantes reflexionen a lo largo de la lección. Considere preparar preguntas de seguimiento o profundizar en temas con los que sus estudiantes puedan tener experiencia directa (por ejemplo, deepfakes).
- Antes de comenzar, decida cuál de las tres actividades en grupo desea implementar con las y los estudiantes, imprima los materiales necesarios y asigne a sus estudiantes a los grupos.
- Si sabe que hay estudiantes con inclinaciones artísticas o que tienen artistas profesionales en sus familias, considere cómo puede abordar los diferentes problemas éticos de una manera más personal.

Pasos de la Actividad

1. **Calentamiento:** Pida a sus estudiantes que clasifiquen a los profesionales de las artes creativas del 1 al 4 según cuánto creen que la IA está afectando su profesión (1 siendo la más afectada y 4 la menos afectada): Músicos, Actores/artistas de efectos visuales/directores, Artistas/pintores, Autores/poetas.
2. Pida a sus estudiantes que expliquen la razón de su elección principal en una discusión grupal o en una dinámica de turnos para hablar. Realice una encuesta o votación para ver qué profesión artística creen que está más afectada. No hay una respuesta “correcta” obvia, pero una conversación interesante puede surgir cuando sus estudiantes no estén de acuerdo.
3. Después del **calentamiento**, explique a las y los estudiantes que la lección de hoy se centrará en la ética de la IA en el arte. *La ética es un conjunto de principios que nos ayudan a decidir lo que está bien y lo que está mal, y guían la manera en que las personas deben comportarse para asegurar la equidad, el respeto y la amabilidad en sus acciones.* Al igual que en la actividad de calentamiento, donde sus estudiantes expresaron opiniones diversas, enfatice que las discusiones éticas a menudo involucran una variedad de perspectivas diferentes, y no siempre hay una respuesta “correcta”. Aunque sus estudiantes no estén de acuerdo con todos los problemas éticos presentados, deben ser alentados a considerar y comprender las perspectivas de los demás, además de pensar en qué podría hacer que alguien vea un tema de manera diferente (como la ubicación, la cultura, la crianza, las experiencias de vida y las opiniones).
4. A continuación, presente a sus estudiantes las 4 imágenes generadas por una IA real que fue instruida para crear una imagen de un artista pintando un cuadro.
 - a. Las y los estudiantes pueden notar que solo se muestran hombres. 2 tienen el cabello largo, 2 llevan sombreros y todos parecen tener barba. Puede pedirles que piensen por qué la IA generó estas imágenes para representar a los artistas (es probable que la IA se haya entrenado principalmente con imágenes de hombres pintando/siendo artistas).
 - b. Aunque no haya evidencia concluyente (a partir de solo 4 imágenes), puede haber algún sesgo en los datos de entrenamiento.
5. Pregunte a sus estudiantes: ¿Por qué podría ser perjudicial si la IA muestra principalmente ciertos tipos de personas en ciertos roles? El sesgo y el sesgo algorítmico son una gran preocupación con respecto a la ética en la IA.
6. El siguiente tema tratará sobre los derechos de autor/copyrights.

- a. Pregunte a sus estudiantes si cualquiera puede usar un generador de imágenes de IA para crear imágenes de personajes famosos.
 - b. Pida a sus estudiantes que piensen cómo se sentirían si sus personajes originales fueran usados injustamente por una IA, sin su permiso. Sus estudiantes pueden identificar una diferencia entre una IA generando imágenes y un estudiante dibujando una imagen de Mario en su cuaderno, pero puede señalar algunas diferencias en ese escenario (cuántos verán la imagen, cuán “real” parece, las intenciones detrás del dibujo, etc.).
7. Las y los estudiantes pueden sorprenderse al descubrir que los derechos de autor protegen automáticamente las obras de una persona, sin necesidad de registrarlas o presentar documentación.
8. Es importante explicar el concepto de infracción de derechos de autor y cómo muchas empresas de inteligencia artificial (IA) probablemente utilizan obras protegidas por derechos de autor al entrenar sus sistemas de IA. Por ejemplo, si una IA aprende a partir de arte protegido por derechos de autor, pueden surgir varias preocupaciones: El artista original no recibe reconocimiento ni compensación monetaria por su trabajo, y, otras personas pueden crear nuevas obras basadas en el trabajo protegido sin permiso. Actualmente, existen demandas activas contra varias empresas de IA. La defensa común que utilizan es que los datos o el arte estaban disponibles públicamente y que están protegidos por el uso legítimo (“fair use”), lo que implica que el nuevo arte generado a partir de obras protegidas es lo suficientemente diferente y original. En enero de 2025, The New York Times, The New York Daily News y el Center for Investigative Reporting unieron sus demandas bajo el argumento de que OpenAI y Microsoft han incurrido en infracción de derechos de autor, ya que los resultados producidos por la IA a veces coinciden con textos originales protegidos. Para obtener mayor información, visite: [‘The New York Times’ takes OpenAI to court. ChatGPT’s future could be on the line: NPR](#)
9. La atribución se refiere a la idea de dar crédito al creador de algo. En el caso de los sistemas de IA, usted podría preguntar a sus estudiantes:
 - a. a quién creen que debería darse el crédito por el arte generado por IA: ¿los artistas cuyos trabajos fueron utilizados para entrenar la IA?, ¿las empresas de IA que recopilaron los datos y entrenaron la IA (probablemente gastando tiempo y dinero en ello, pero posiblemente infringiendo los derechos de autor)?, ¿los artistas de IA que ingresaron los comandos que llevaron a la creación de la imagen?, o ¿ninguno (posiblemente)?
10. En la siguiente diapositiva, sus estudiantes participarán en una actividad en la que podrán votar sobre cuánto crédito debe recibir cada parte interesada si pudieran decidir cómo distribuir 10 dólares¹ hipotéticos. Se debe permitir que las y los estudiantes expliquen la razón detrás de sus decisiones de asignación.
11. Considere si sus estudiantes han tenido experiencia con *deepfakes* (ya sea viéndolos en línea o creándolos con aplicaciones populares). Los *deepfakes* representan un problema ético, ya que mejoran y se vuelven indistinguibles de videos e imágenes “reales” a medida que mejora la tecnología. Pregunte a sus estudiantes que elaboren una lista de posibles consecuencias negativas que podrían surgir si la tecnología mejora y se vuelve fácilmente accesible, incluso si se usa con fines de entretenimiento o educativos.
12. Otro problema con los sistemas de IA es que pueden proporcionar información errónea a los usuarios. Aunque los sistemas de IA suelen incluir un pequeño aviso de que pueden cometer errores, para un usuario sin conocimiento, los resultados parecen creíbles. Esto puede ocurrir debido a diversas razones, como la falta de datos de entrenamiento, lagunas en los datos de entrenamiento (los modelos de IA suelen tener una fecha de corte, más allá de la cual no aprenden información más reciente), o sesgos inherentes en los datos con los que el modelo de IA fue

¹ Se sugiere convertir a la moneda de su respectivo país.

entrenado (referirse a los sesgos que pueden estar presentes en los conjuntos de datos de entrenamiento).

13. La IA generará una salida que parece aceptable para los humanos. La mayoría de los modelos de IA no son capaces de verificar la exactitud de sus resultados, lo que puede tener muchos efectos negativos en los usuarios no informados. Las notas de la diapositiva incluyen un enlace a un artículo que destaca un caso de 2023 donde abogados utilizaron salidas de IA que no se basaban en hechos en sus casos: [Lawyers submitted bogus case law created by ChatGPT. A judge fined them \\$5,000 | AP News](#). Con el tiempo, este problema podría disminuir, pero a medida que más personas utilicen la IA sin conocer sus limitaciones, se cometerán errores, y estos seguirán ocurriendo.
 - a. Es importante que se discuta con las y los estudiantes el valor de la transparencia entre el público y las empresas de IA. Invítelos a proponer ideas sobre cómo los diseñadores y creadores de los sistemas de IA pueden mitigar estos problemas.
 - b. Involucrar a sus estudiantes en el desarrollo de estrategias prácticas para evaluar críticamente los resultados de la IA, como por ejemplo: cruzar los resultados con fuentes confiables, examinar la fuente del resultado, buscar posibles evidencias de sesgo y reconocer falacias lógicas.
 - c. Si el ejemplo de los abogados y ChatGPT resulta demasiado abstracto para sus estudiantes, considere utilizar otros ejemplos en los que la desinformación generada por la IA podría tener consecuencias graves en escenarios como la medicina, la política, la manipulación social, la vigilancia o las finanzas, o cualquier otro tema relevante que se conecte con algo que las y los estudiantes hayan aprendido previamente.
14. El último problema ético en la lección es el desplazamiento laboral. La IA ha reducido significativamente los costos y el tiempo necesario para producir arte. Esta disminución de costos puede influir en la decisión de las personas cuando se les presenta la opción de contratar a un ser humano o usar IA.
 - a. Pregunte a sus estudiantes si creen que la IA reemplazará a todos los profesionales de las artes creativas. Invite a sus estudiantes a reflexionar sobre los problemas éticos y limitaciones actuales, cómo podrían mitigarse en los próximos años y si eso cambiaría la forma en que la IA puede transformar el arte.
15.  Lección 2 - Actividad grupal.docx Hoja de trabajo:
 - a. Sus estudiantes deben identificar "¿qué podría salir mal?" y desarrollar pautas para minimizar los daños asociados con cada uno de los problemas éticos presentados.
 - b. Asigne a sus estudiantes a uno de los tres grupos:
 - i. El **Grupo 1** se centrará en los sesgos y la infracción de derechos de autor.
 - ii. El **Grupo 2** se centrará en el permiso y la atribución, así como en los deepfakes.
 - iii. El **Grupo 3** se centrará en la inexactitud de los sistemas de IA y el desplazamiento de empleo.
16. Como alternativa, puede realizar una actividad de **Diseño de cartel** con las y los estudiantes en la que cubran:
 - a. ¿Qué preocupaciones éticas sobre la IA te preocupan?
 - b. ¿Cómo comunicarías mejor esas preocupaciones éticas a tus amigos que no lo saben?
 - i. Piensa en qué contenido quieres cubrir.
 - ii. Piensa en qué elementos visuales serían atractivos.
 - c. Utilicen las herramientas de IA que aprendimos en clase para crear el contenido y las imágenes del cartel.
 - d. Elaborenlos en Google Slides (o Canva) y creen sus carteles.

Lección 3: Colaborando con Herramientas de IA| Aprox. 60 Minutos

Objetivos

- Hacer uso de herramientas de inteligencia artificial generativa en la creación de obras artísticas.
- Revisar y reflexionar sobre los sesgos presentes en la IA generativa en el contexto de su exploración práctica.

Vocabulario

- **Desalineación:** cuando las personas involucradas en un trabajo conjunto no comparten metas similares o visiones sobre lo que su labor debería lograr.
- **Indicación (Prompt):** una pregunta, instrucción o idea que le permite a una IA saber qué debe hacer.

Recursos

-  PPT docente - IA y Artes Creativas
- Organizadores gráficos para la actividad
 - [Arte](#)
 - [Música](#)
 - [Creación de historias](#)
- [Creación de historias](#)
- [Exploración de música](#)
- Opciones para Crear Arte con IA
 - [Adobe Firefly](#) (Requiere cuenta de educador)
 - [Canva](#) (*gratuito para educadores*)
 - [Google ImageFX](#) (requiere iniciar sesión)

Algunos de estos sitios web pueden requerir que sus estudiantes tengan 18 años o más. Asegúrese de utilizar herramientas de IA que estén disponibles y aprobadas para su grupo de estudiantes y/o obtener el consentimiento de los padres antes de realizar esta lección.

Notas preparatorias

- Se recomienda explorar previamente una o más de las herramientas generadoras listadas anteriormente antes de implementar esta lección. Esta exploración también puede utilizarse como actividad modelo durante la clase.
- Revise las Opciones de Generadores de Imágenes mencionadas para verificar si dispone de licencias activas para plataformas como Adobe o Canva, antes de decidir cuál herramienta utilizar con su grupo.
- **Nota:** No es necesario utilizar todos los generadores. Se sugiere seleccionar únicamente aquellas herramientas que resulten más apropiadas para su contexto.

Pasos de la actividad

1. **Inicie la clase repasando los aprendizajes clave de las Lecciones 1 y 2**, así como los objetivos principales de esta tercera lección.
 - a. Objetivos
 - i. Colaborar con herramientas de inteligencia artificial generativa para la creación de contenido artístico.
 1. Fomentar la exploración creativa de sus estudiantes, asegurando que sus producciones no causen daño ni infrinjan normas establecidas en el aula.
 - ii. Intervenir en el proceso de creación, reflexionando sobre los resultados obtenidos.
 - iii. Retomar la discusión sobre el sesgo y la atribución de crédito en el uso de IA generativa.
 - 1.
 - b. Conceptos clave previos a considerar
 - i. **Sesgo**- La inteligencia artificial puede reproducir y amplificar estereotipos nocivos presentes en los datos con los que fue entrenada.
 - ii. **Deepfakes**- La IA es capaz de generar contenido visual que imita de forma convincente a personas reales.
 - iii. Existen otros aspectos éticos relevantes, pero estos serán los más enfatizados en la actividad del día.
2. Modele el proceso de exploración individual utilizando una herramienta de generación de imágenes, en conjunto con el grupo completo. Nota: Puede emplear una herramienta distinta si lo considera más adecuado. Se recomienda realizar esta actividad con antelación para familiarizarse con el proceso.
 - a. Seleccione una pieza de contenido mediático como ejemplo (por ejemplo, una escena de la película *Spider-Verse*).
 - b. Describa una escena de ese contenido (puede crear una propia o utilizar una incluida en los ejemplos disponibles).
 - c. Utilice un generador de imágenes para crear una representación visual de dicha escena.
 - d. Analice críticamente la imagen generada, ajuste el *prompt* (instrucción o descripción) y vuelva a generar la imagen para ilustrar el proceso iterativo de mejora.
3. Luego de la demostración, otorgue a sus estudiantes 10 minutos para explorar las distintas herramientas de forma individual. Si lo considera más apropiado, puede guiar esta exploración de manera conjunta como clase.
 - a. Esta fase tiene un carácter exploratorio y no implica aún la creación de contenido final. Su objetivo es permitir a las y los estudiantes familiarizarse con las opciones disponibles y seleccionar aquella que les resulte más atractiva para desarrollar su trabajo.
 - b. Revise nuevamente las herramientas mencionadas en la sección de *Recursos*.
 - i. Tenga en cuenta que la herramienta de **creación de personajes** requiere una familiarización básica con el aspecto general del código y el funcionamiento de **Google Colaboratory**. Sin embargo, los/las estudiantes **no necesitarán programar**, ya que las instrucciones incluidas les permitirán ejecutar bloques de código ya preparados.
4. Una vez que los/las estudiantes hayan explorado las distintas opciones disponibles y hayan decidido con cuál desean trabajar, oriéntelos/as hacia el **organizador gráfico correspondiente** a la herramienta seleccionada.
 - a. Comparta los organizadores gráficos relacionados con las herramientas de **Arte visual (Image Art)**, **Música (Music)** y **Narración (Story)**. Si va a utilizar la herramienta de

creación de personajes, asegúrese de mostrarles cómo ejecutar bloques de código antes de que comiencen su trabajo individual.

5. Luego de elegir su herramienta y recibir su organizador gráfico, otorgue a los/las estudiantes un período de entre 20 a 25 minutos para crear contenido de forma autónoma.
6. Una vez transcurrido el tiempo de trabajo individual, reúnalos/as en grupos pequeños para una conversación breve. No es necesario que hayan completado su organizador gráfico; basta con que hayan interactuado lo suficiente con la herramienta para poder reflexionar en conjunto.
7. Luego de esta conversación inicial, reúna nuevamente al curso completo y utilice las diapositivas sobre **"misalignment" (desalineación)** como punto de partida para discutir el sesgo en las creaciones generadas por IA

¿Incluyó tu creación un estilo, entorno o personaje representado de una manera distinta a la que habías previsto?

Algunos ejemplos comunes:

- i. Tonos de piel que no coinciden con la intención del/la estudiante.
- ii. Ambientes urbanos o rurales que no reflejan el tipo de vecindario deseado.
- iii. Escenarios narrativos situados en regiones geográficas inesperadas por falta de especificidad.

¿Por qué crees que ocurrió esa diferencia entre tu intención y el resultado?

8. Después de eso, pida a sus estudiantes que se reúnan en pequeños grupos para compartir su trabajo (duración: 5 minutos).
 - a. Indícales que formen grupos de 3 a 4 personas. Cada estudiante dispondrá de un minuto para presentar lo que hizo y responder a las siguientes preguntas:

¿Cuál fue tu fuente de inspiración?

¿Cuántas veces tuviste que ajustar o refinar tu prompt para obtener el resultado deseado?

9. Finalmente, reúna nuevamente al curso para una conversación general. Puedes guiar la discusión con las siguientes preguntas:
 - a. **¿Detectaron otras áreas de desalineación o sesgo durante sus conversaciones en grupo?**
 - b. **¿Qué similitudes y diferencias encontraron entre los trabajos y experiencias de sus compañeros?**
 - c. **Uno de los objetivos de la actividad era trabajar con la IA como colaboradora, no sólo como generadora de contenido. ¿Creen que estas herramientas podrían ser útiles en la creación de sus propias obras artísticas?**

Lección 4: Debate sobre la Inteligencia Artificial en el Arte o Exploración de un Autorretrato con IA| Aprox. 45-60 Minutos

Debate sobre la IA en el Arte

Objetivos

- Comprender el impacto de la inteligencia artificial en las artes creativas.
- Analizar distintas perspectivas respecto al rol de la IA en la creación artística.
- Desarrollar y articular argumentos a favor y en contra del uso de la IA en las artes.
- Mejorar habilidades de pensamiento crítico y expresión oral mediante el debate.

Vocabulario

- **Debate** – una “discusión amistosa” donde las personas comparten y analizan opiniones diferentes sobre un tema determinado.
- **Parte interesada (stakeholder)** – persona o grupo que tiene un interés directo en el resultado de una situación específica, ya sea porque se ve afectado por ella o porque participa activamente en el proceso.

Recursos

- [PPT docente](#)
- [Tarjetas de Rol de Participantes del Debate sobre IA y Arte](#)
- [Organizador del Debate sobre IA y Arte](#)
- [Daños y Beneficios del Arte Generado por IA](#)

Notas preparatorias

- El debate requerirá que sus estudiantes revisen y se preparen desde las perspectivas de diversas partes interesadas. Es importante otorgar tiempo suficiente para que sus estudiantes preparen sus respuestas a las preguntas. Las tarjetas de roles, el organizador del debate y la tabla de beneficios/perjuicios serán útiles para que los grupos organicen sus argumentos y tomen notas de manera estructurada.

Pasos de la actividad

1. **Actividad:** Usando la presentación de diapositivas, repasa brevemente las lecciones, actividades y discusiones anteriores relacionadas con la inteligencia artificial y las artes creativas.
 - a. Plantea estas preguntas clave:

Dayofai.org - diadelainteligenciaartificial.org

- i. ¿Cuáles son algunas formas en que la inteligencia artificial puede ser utilizada en las artes creativas?
 - ii. Explica la diferencia entre la inteligencia artificial y la inteligencia artificial generativa.
 - iii. ¿Cuáles son algunas de las preocupaciones éticas en torno al uso de la IA en el arte?
 - iv. Piensa en tu propia experiencia creando arte con una herramienta de IA. ¿Qué aprendiste?
2. **Transición:** Explique al curso que, a continuación, se llevará a cabo un debate, en el cual se analizarán dilemas éticos desde la perspectiva de distintos actores involucrados en el uso de la inteligencia artificial en el arte. Utilice las diapositivas para presentar el protocolo de participación, la organización del debate, y los criterios que se evaluarán.

Organización de Grupos y Asignación de Roles

3. Divida a las y los estudiantes en cinco grupos, donde cada grupo representará a uno de los siguientes actores relevantes en el debate sobre inteligencia artificial y arte:
 - a. Artistas que utilizan inteligencia artificial (AI Artists)
 - b. Artistas humanos (Human Artists)
 - c. Empresas tecnológicas que desarrollan IA (AI Tech Companies)
 - d. Espectadores o consumidores de arte (Viewers of Art / Consumers)
 - e. Programadores de inteligencia artificial (AI Programmers)

Puede compartir con sus estudiantes una diapositiva con la descripción general de cada parte interesada (*stakeholder*) y solicitarles que definan el rol de su grupo. Alternativamente, puede permitirles realizar una breve investigación en la siguiente actividad y compartir sus hallazgos antes de comenzar con el debate formal.

Investigación y Preparación

4. Proporcione a cada grupo la tarjeta correspondiente a su [tarjetas de partes interesadas](#) para organizar sus ideas. Es importante que sus estudiantes se familiaricen con el contenido de estas tarjetas y respondan a las preguntas clave incluidas. Esto les permitirá preparar argumentos sólidos y bien fundamentados.
5. Una vez que las y los estudiantes hayan explorado su rol individualmente, deberán reunirse con los demás miembros de su grupo para compartir sus respuestas y puntos de vista. Luego, deberán completar el [organizador del debate](#) de manera colaborativa. Esta instancia es crucial, ya que permitirá alinear a todos los miembros del grupo en torno a sus argumentos, intereses y responsabilidades.
 - a. Se recomienda que un estudiante asuma el *rol de secretario o encargado de registrar las ideas y respuestas del grupo en el organizador gráfico*.

Estructura del Debate

- Se recomienda establecer normas básicas para el aula. Sus estudiantes deben comprender que todas las reglas escolares siguen vigentes durante esta actividad y la importancia de respetar las opiniones de los demás.
- Declaraciones Iniciales: Cada grupo presenta su perspectiva (2 a 3 minutos por grupo).

- Ronda de Discusión: Los grupos responden a un dilema específico. Puede utilizar un dilema por sesión de clase. Si se desea extender la actividad, pueden utilizarse otros dilemas en sesiones futuras.

Ejemplos de Dilemas (*elegir uno por sesión*)

- *¿Debería el arte generado por IA ser elegible para protección de derechos de autor? En ese caso, ¿quién sería el propietario: el artista de IA, el programador o la empresa que creó la IA?*
- *¿Puede la IA ser realmente creativa o simplemente remezcla la creatividad humana?*
- *¿Debería permitirse vender arte generado por IA con fines de lucro y esto desvaloriza el arte creado por humanos?*
- *¿Deberían las empresas de IA estar obligadas a obtener consentimiento explícito antes de usar obras de artistas en sus conjuntos de datos de entrenamiento?*
- *¿Debería regularse el arte generado por IA para prevenir resultados sesgados o dañinos si la IA fue entrenada con datos con sesgo?*
- *¿Deberían permitirse las obras generadas por IA en competencias artísticas?*
- *¿Debería exigirse que el arte generado por IA acredite a los artistas humanos cuyas obras fueron utilizadas en el entrenamiento?*
- *¿Debería requerirse que las imágenes y videos generados por IA que se asemejen a personas reales estén etiquetados?*
- *¿Debería limitarse el uso de IA en campos artísticos profesionales para proteger los empleos humanos?*
- *¿Debería restringirse el uso de IA para generar arte sobre temas culturales o históricos si existe riesgo de tergiversación?*

Réplicas: Los grupos responden a los argumentos de los demás equipos.

Declaraciones Finales: Cada grupo resume su postura. Se alienta a sus estudiantes a mantener el rol asignado y utilizar argumentos respaldados por evidencia.

Debates Futuros: Para que las y los estudiantes conozcan otras perspectivas, repita los debates permitiéndoles cambiar de roles.

Opcional

Invite a sus estudiantes a trabajar en conjunto para identificar los posibles **perjuicios y beneficios del arte generado por inteligencia artificial** desde la perspectiva de cada parte interesada en el ámbito de las artes creativas. Las y los estudiantes pueden registrar sus respuestas en sus hoja de trabajo.

Exploración del Autorretrato | Aprox. 45-60 minutos

Objetivos

- Sus estudiantes crearán sus propios autorretratos utilizando materiales artísticos tradicionales.
- Sus estudiantes explorarán cómo la inteligencia artificial puede generar retratos y los compararán con sus propias creaciones.
- Discutirán las similitudes y diferencias entre el arte creado por humanos y el generado por IA.
- Sus estudiantes reflexionarán sobre cómo la IA puede ser útil para expresar la autoidentidad.
- Sus estudiantes discutirán los estereotipos y prejuicios en la IA y cómo pueden afectar la representación de los individuos.

Vocabulario

- **Indicación (Prompt):** una pregunta, instrucción o idea que le permite a una IA saber qué debe hacer.

Recursos

- [PPT docente](#)
- [Mad Libs: Mi autorretrato](#)

Notas Preparatorias

- Para esta lección, se debe seleccionar un medio artístico para que las y los estudiantes creen sus propios autorretratos. Esto puede ser tan simple como papel y lápiz. También se pueden incorporar herramientas adicionales, como pinturas o lápices de colores. Es importante tener en cuenta que la solicitud para generar el autorretrato con inteligencia artificial debe adaptarse según los materiales utilizados por sus estudiantes en la creación de su propio autorretrato.

IMPORTANTE: No debe permitir que sus estudiantes accedan a programas de generación de imágenes con inteligencia artificial sin antes consultar la política de uso establecida por la escuela y el distrito.

Pasos de la Actividad

1. Comience la lección presentando una diapositiva con autorretratos de Pablo Picasso, Barkley Hendricks y Vincent van Gogh. Invite a las y los estudiantes a compartir su propia definición de lo que es un autorretrato. Luego, pídale que expresen su opinión sobre por qué los artistas crean autorretratos.
2. Tras compartir sus ideas, muestre la diapositiva con el autorretrato de Élisabeth Vigée Le Brun. Explique algunas razones comunes por las que los artistas crean autorretratos. Pida a sus estudiantes que analicen este autorretrato, enfocándose en las siguientes preguntas:
 - a. ¿Qué podemos aprender sobre ella y su personalidad?
 - b. ¿Qué nos dice sobre su identidad o sobre cómo se ve a sí misma?

(Por ejemplo: se identifica como madre, muestra cariño hacia su hijo, transmite tranquilidad.)

3. A lo largo de las diapositivas, continúe planteando la pregunta: **“¿Qué puede decirnos un autorretrato sobre una persona?”** Anime a sus estudiantes a compartir sus opiniones sobre los demás autorretratos y a debatir qué podrían haber querido transmitir los artistas sobre su identidad.
4. Explique a sus estudiantes que crearán su propio autorretrato a mano. Proporcióneles el tiempo suficiente para trabajar en su dibujo. Comparta una lista de verificación (checklist) para recordarles que deben incluir todos los rasgos importantes. Nota: La lista debe adaptarse al medio elegido (por ejemplo, si utiliza lápiz solamente, no será necesario incluir el tono de piel).
5. Presente la siguiente actividad donde las y los estudiantes completarán una hoja de trabajo tipo “Mad Libs”, que servirá como prompt para generar su retrato con inteligencia artificial. Explique el concepto de prompt en el contexto de la IA y subraye la importancia de ser específicos.
6. De acuerdo con las políticas de su escuela y distrito, podría ser necesario que el docente ingrese los prompts en el generador de imágenes y luego imprima los resultados para sus estudiantes.
7. Una vez que tengan ambos retratos (el creado a mano y el generado por IA), sus estudiantes los analizarán comparativamente.
 - a. ¿Notaste algún sesgo en el retrato generado por IA?
 - b. ¿Qué cambiarías en tu prompt para mejorar la precisión?
8. Opcionalmente, muestre ejemplos en las diapositivas y pida a sus estudiantes que los analicen según los prompts utilizados.
 - a. Destaque si la IA ignoró el prompt o si este fue interpretado con precisión.
9. Si hay voluntarios, seleccione uno o más para compartir su dibujo y su imagen generada por IA con la clase.
10. Pregunte a sus estudiantes si consideran que la imagen generada por inteligencia artificial refleja su identidad, personalidad y emociones.
11. Opcional: pida a sus estudiantes reescribir sus prompts considerando estilos diferentes como “caricatura”, “futurista” o “moderno”.
12. Resuma los principales puntos discutidos durante la actividad.
 - a. Refuerce la idea de que, aunque la inteligencia artificial puede ser una herramienta poderosa para la creatividad, es esencial ser conscientes de sus limitaciones y posibles sesgos.
 - b. Anime a las y los estudiantes a seguir explorando herramientas basadas en IA y a reflexionar críticamente sobre la tecnología que utilizan.

Terminos de Uso

Ahora que ha descargado los materiales de **Día de la IA™**, a continuación encontrará una lista de **Preguntas Frecuentes (FAQ)** sobre cómo puede utilizar y personalizar estos recursos de acuerdo con nuestra **Política de Privacidad y Términos de Uso de Día de la IA™** (también conocida como “La Licencia”):

¿Puedo personalizar estos materiales para mi sala de clases?

¡Absolutamente! Justamente por eso están disponibles para su descarga: para que pueda modificarlos según las necesidades específicas de su aula. Le solicitamos que respete los términos y condiciones establecidos en “La Licencia.” Esta sección de preguntas frecuentes le ayudará a comprender lo que eso implica. Si tiene dudas, puede comunicarse con nosotros a: contact@dayofai.org

FAQ

¿Puedo utilizar el logotipo del MIT en mi contenido?

Lo sentimos, pero no.

“MIT”, “Massachusetts Institute of Technology” y sus logotipos y sello son marcas registradas del Massachusetts Institute of Technology. Salvo para fines de atribución requeridos por nuestra Licencia Creative Commons, **no se permite el uso del nombre o logotipos del MIT**, ni ninguna variación de los mismos, sin el consentimiento previo y por escrito del MIT.

Tampoco puede utilizar el nombre MIT en ninguna forma, ni sus sellos o logotipos con fines promocionales o de manera que, de forma deliberada o involuntaria, sugiera o implique —a juicio exclusivo del MIT— la existencia de una relación con esta institución o un respaldo por parte de la misma.

¿Cuáles son los requisitos para utilizar el material del Día de la IA™?

Day of AI™ pone a disposición de todos, de manera libre y abierta, los materiales de los cursos utilizados en cursos del MIT, con fines educativos no comerciales. A través de Day of AI, el MIT

Dayofai.org - diadelainteligenciaartificial.org

otorga a cualquier persona el derecho de utilizar los materiales, ya sea en su forma original o modificada, siempre que cumpla con los siguientes requisitos estipulados en “La Licencia”:

Uso no comercial: El uso de los materiales de Day of AI está abierto a todos, excepto a entidades con fines de lucro que cobren una tarifa por el acceso a materiales educativos.

Atribución: Todo uso o reutilización del material, incluida la utilización de trabajos derivados (nuevos materiales que incorporan o se basan en los materiales originales), debe atribuirse al MIT conforme a lo establecido en “La Licencia”.

Compartir bajo la misma licencia: Toda publicación o distribución de trabajos originales o derivados, incluida la producción de materiales impresos o electrónicos para clases, o la colocación de materiales en un sitio web, debe ofrecer los trabajos de manera libre y abierta a otros bajo los mismos términos en los que Day of AI puso originalmente los trabajos a disposición del usuario.

No existe restricción sobre cómo un usuario puede modificar los materiales para su propio propósito. Los materiales pueden ser editados, traducidos, combinados con los de otra persona, formateados o modificados de cualquier otra manera, siempre que se cumplan los términos descritos en “[La Licencia](#).”

¿Cómo debo citar correctamente el uso de contenido de Día de la IA?

Los materiales de **Día de la IA™** pueden utilizarse con fines educativos bajo “[La Licencia](#)”. Si decide reutilizar o volver a publicar los materiales de Día de la IA, **debe otorgar la atribución correspondiente al MIT**. Por favor, utilice el siguiente texto:

Este material está basado en el *Día de la IA™* del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT). Este y todos los materiales derivados están sujetos a la Licencia Creative Commons Internacional 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0) y a los términos y condiciones estipulados por el MIT en <https://www.dayofai.org/privacy-and-terms-of-use> (“La Licencia”).

Si desea utilizar los materiales en un sitio web, **también debe incluir un [Enlace](#) a la licencia de Día de la IA en cada copia de los materiales o del trabajo derivado** que cree a partir de ellos. Si realiza una copia impresa de los materiales, asegúrese de incluir la URL completa escrita claramente: <https://dayofai.org/privacy-and-terms-of-use>.