



# GUÍA: USOS ACADÉMICOS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

para estudiantes de Psicología

TRAYECTO INTRODUCTORIO **MÓDULO 5**

**IngreSo**  
PSICO

Facultad de  
Psicología



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA



## Guía: Usos académicos de Inteligencia Artificial para estudiantes de Psicología

---

**Secretaría de Comunicación y Vinculación.**

Universidad Nacional de La Plata - Facultad de Psicología. Año: 2026

**Guía: Usos académicos de Inteligencia Artificial para estudiantes de Psicología**

**Autorxs: Secretaría de Comunicación y Vinculación.**

Material producido para el Trayecto Introdutorio de las carreras de grado.

**Universidad Nacional de La Plata - Facultad de Psicología. Año: 2026**

La Secretaría de Comunicación y Vinculación de la Facultad de Psicología propone esta guía básica sobre los usos académicos de la **Inteligencia Artificial** y los aspectos generales del impacto de ésta en el campo de la psicología.

Este documento busca ser un aporte a quienes poseen algún saber sobre IA, pero también una **introducción a conocer cómo esta nueva herramienta es parte de nuestras prácticas cotidianas**, incluso dentro de las prácticas académicas.

Por otro lado, busca explicar de manera sencilla los mecanismos mediante los cuales se construyen las respuestas de la IA, cuáles son sus limitaciones y las implicancias de sus usos para producciones del ámbito universitario.

## I. Introducción

Los avances tecnológicos formaron parte del surgimiento y desarrollo de la humanidad, con descubrimientos como el control del fuego, la creación de la herramienta y la rueda. Tiempo después, en el dominio de los intercambios sociales la imprenta y el libro, el telégrafo, el teléfono; en la actualidad, la computadora o el microchip. Es decir, la tecnología y la herramienta forman parte de la historia de la constitución del ser humano como sujeto pensante y gregario, y han motivado y posibilitado el desarrollo de las sociedades.

Entre estos avances las tecnologías digitales no son la excepción y, como se observa en los últimos años, están cambiando las formas en cómo nos comunicamos y nos vinculamos con otros. Esto es paradigmático porque, si bien los avances suelen transformar algunos aspectos de la sociedad, en este caso la transformación abrupta sucede en todos los órdenes de la vida, por ejemplo al comprar y

vender productos o bienes en línea, cuando trabajamos e interactuamos con las instituciones de la comunidad, cuando realizamos un reclamo de un servicio en un formulario en línea, etc. De la misma manera, estos avances transforman los modos en cómo enseñamos y aprendemos o qué dispositivos elaboramos para el abordaje y la atención de la salud mental de las personas, como puede ser una consulta por videoconferencia.

Una de las tecnologías que está generando interés y produciendo debates en múltiples campos de las ciencias son las herramientas digitales potenciadas por la Inteligencia Artificial (IA). En la actualidad hay muchos usos y aplicaciones de IA en la vida cotidiana: asistentes virtuales de voz, navegadores y mapas interactivos, motores de búsqueda, motores de recomendaciones en plataformas de series y películas o música, entre otros. Como sucede con toda innovación tecnológica también introduce discusiones en el ámbito educativo, y todos los niveles de formación se preguntan no sólo por sus posibles usos y potencialidades, sino también por sus desventajas. En Educación Superior,

entre algunos de sus usos, nos permite realizar el seguimiento de estudiantes, la evaluación y la orientación en la trayectorias educativas, colabora en la personalización del aprendizaje del estudiantado y en las tutorías.

En esta guía realizaremos una introducción accesible y reflexiva sobre qué es la IA, cómo se diseñan sus contenidos y algunos de sus principales usos académicos y éticos dentro de la Educación Superior; pero también les proponemos pensar desde nuestra especificidad disciplinar, la Psicología, cuál es la incidencia de estas tecnologías en la constitución subjetiva.

## II. La Inteligencia Artificial y los chatbot

La Inteligencia Artificial (IA) es un campo de las ciencias de la computación dedicado al diseño y desarrollo de sistemas capaces de realizar tareas que, tradicionalmente,

requerirían de la inteligencia humana. A diferencia del software convencional que sigue instrucciones rígidas (algoritmos deterministas), la IA opera mediante **algoritmos de aprendizaje** que le permiten:

- **Percibir:** Interpretar datos del entorno como texto, voz, imágenes o señales biométricas.
- **Aprender:** Optimizar su desempeño mediante la exposición a grandes volúmenes de datos (proceso denominado entrenamiento).
- **Inferir:** Generar predicciones, conclusiones o contenidos originales basados en patrones estadísticos complejos.
- **Actuar:** Tomar decisiones o ejecutar acciones para alcanzar objetivos específicos con diversos grados de autonomía.

Sin embargo, las definiciones exclusivamente técnicas son objeto de debate actual. Como señala Kate Crawford (2022) en su obra ***Atlas de inteligencia artificial***:

“Sostengo que la IA no es artificial ni inteligente. Más bien existe de forma corpórea, como algo material, hecho de recursos naturales, combustible, mano de obra, infraestructuras, logística, historias y clasificaciones. Los sistemas de IA no son autónomos, racionales ni capaces de discernir algo sin un entrenamiento extenso y computacionalmente intensivo [...]” (p. 29).

Estas afirmaciones ponen en tensión las concepciones tradicionales sobre estas tecnologías, así como sus formas de acceso y uso. En la práctica, estas herramientas funcionan como **agentes inteligentes** que procesan estímulos o instrucciones específicas (denominadas **prompts**). Tras un análisis probabilístico de vastas fuentes de datos, el sistema genera respuestas en diversos formatos —texto, imágenes, audio o video— permitiendo la creación de contenidos complejos, la resolución de problemas lógicos y la generación de códigos de programación, entre otras aplicaciones.

### ¿Qué interacciones cotidianas suceden entre los seres humanos y las máquinas en la actualidad?

#### Los chatbots

Su nombre deriva de los términos en inglés “chat” que refiere a charla y “bot” a automatización. Los ejemplos más populares de estos chatbot que utilizan IA generativa son ChatGPT (Open.IA), Gemini (Google), Copilot (Microsoft), Grok (xAI), Meta (Facebook) entre muchas otras desarrolladas por diversas empresas tecnológicas y se encuentran integradas en sus buscadores dentro de las aplicaciones o de Internet.

### La conversación por excelencia en tiempos de digitalidad

Los chatbots son programas informáticos diseñados para simular conversaciones con usuarios humanos, también

suelen denominarse **agentes interactivos**, asistentes digitales o entidades de conversación artificial (Adamopoulou y Moussiades, 2020). Para elaborar respuestas de texto, estos sistemas analizan grandes volúmenes de datos de modo probabilístico; es decir, generan respuestas prediciendo la secuencia de palabras que tiene mayor probabilidad de aparecer en un contexto determinado.

Dado que no son "seres pensantes" en sí mismos, requieren de una serie de intercambios o interacciones para resolver tareas cognitivas que normalmente realizaría un humano. Por ello, si se pretende realizar un **uso académico**, es imperativo analizar críticamente sus respuestas. Muchas de ellas pueden estar basadas en datos poco confiables, sesgos sociales y culturales u opiniones vertidas en la web. Esto es central para la justificación de los criterios de análisis humanos, ya que las IA toman como dato de igual relevancia una investigación académica que una publicación en un foro anónimo. Todos estos elementos forman parte del conjunto de datos de entrenamiento de los **Grandes Modelos de Lenguaje** (LLM, por sus siglas en inglés).

Incluso, al ser sistemas diseñados para ofrecer siempre una respuesta, si no cuentan con información suficiente pueden generar una **"alucinación"**. Este fenómeno consiste en la producción de respuestas que parecen coherentes y creíbles, pero que carecen de una base real sostenible o no cuentan con fuentes de información fiables que las respalden.

A diferencia de un software tradicional, donde las funciones de respuesta están programadas de antemano, los chatbots potenciados con IA tienen la capacidad de "aprender" de la interacción con los usuarios. Esto implica que nuestros intercambios sirven para continuar el **entrenamiento** del modelo; los sistemas utilizan nuestros datos y modos de uso para producir respuestas cada vez más personalizadas y alineadas con nuestro estilo de interpretación.

A pesar de parecer recursos nuevos e innovadores, existen diversos precedentes históricos de máquinas diseñadas para intervenir en las interacciones humanas, la enseñanza y el aprendizaje. Algunas, incluso, han intentado simular

aspectos cognitivos y empáticos propios de un proceso psicoterapéutico.

### Máquinas que fueron usadas para intervenir las interacciones humanas a lo largo de la historia.

#### a) Primer espejo digital: el chatbot terapéutico ELIZA.

La ambición de replicar funciones del pensamiento humano en una máquina se transformó en una posibilidad real a mediados del siglo XX con **Alan Turing** y **Claude Shannon**. Estos matemáticos postularon que, si se creaba una máquina capaz de ejecutar instrucciones binarias para resolver



problemas lógicos, esta podría simular la inteligencia humana (Sanz, 2024). No obstante, el propio Turing cuestionó si una máquina podría realmente “pensar”, inaugurando un debate epistemológico que persiste hasta la actualidad.

En 1966, Joseph Weizenbaum creó **ELIZA**, uno de los primeros programas de procesamiento de lenguaje natural. Su capacidad para imitar la

conversación humana asombró al mundo, aunque el sistema no comprendía el significado de las palabras que procesaba. Lo nombró *Eliza* por el personaje de Eliza Doolittle de la obra teatral *Pigmalión* de George Bernard Shaw, quien aprende a hablar como una duquesa para simular pertenecer a la alta sociedad.

ELIZA utilizaba un guión llamado *Doctor*, programado para representar una caricatura de un psicoterapeuta de la corriente de **Carl Rogers**. Mediante reglas sencillas de identificación de palabras clave y la sustitución de pronombres, generaba respuestas que animaban al usuario a seguir hablando (ej. ante la frase "me siento mal con mi madre", el programa respondía "¿qué le hace sentir mal respecto a su madre?").

Esta simple técnica fue suficiente para que los usuarios tuvieran la impresión de comprensión y empatía por parte de Eliza, a pesar de saber que estaban hablando con un programa informático. Esa percepción de estar interactuando con otra persona a pesar de ser consciente de que es una máquina se denominó "efecto Eliza".

Con esta técnica rudimentaria los usuarios experimentaban una ilusión, el fenómeno que hoy conocemos como el "**Efecto Eliza**": la tendencia inconsciente a antropomorfizar y atribuir intención o sentimientos a un sistema informático, aun sabiendo que es una máquina.

Sin embargo, en esa época las computadoras eran recursos accesibles solo para las fuerzas

armadas y las universidades, por esto, los efectos los sufrieron únicamente usuarios que tuvieron acceso: docentes, investigadores e ingenieros del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), en Boston.

En la actualidad, el Efecto Eliza se analiza en investigaciones psicológicas sobre el uso de chatbots médicos y terapéuticos. Estudios recientes sugieren que imitar las interacciones terapéuticas no sólo es riesgoso por las posibles interpretaciones erróneas del consultante, sino también porque el uso de avatares diseñados para generar cercanía pueden producir **apego y dependencia** en personas vulnerables (Tobbin y Cardin, 2024).



### Actividad



Les proponemos explorar en grupo la siguiente aplicación en línea (<http://deixilabs.com/eliza.html>), que emula los intercambios con la terapeuta virtual de orientación **Rogeriana, Eliza**.



### Consigna:

Elijan una situación ficticia de una persona con un padecimiento mental y escriban una serie de preguntas y comentarios que le realizarías a Eliza, simulando ser el personaje elegido.

Recuerden presentarse como el personaje ficticio y testeen las preguntas con Eliza. Analicen entre todos las respuestas obtenidas y realicen una breve escrito de las reflexiones grupales sobre esta experiencia para compartirlas en el plenario de clase.

Para dar un paso más, elijan un chatbot actual (p.ej. ChatGPT) y realicen esta misma práctica. Señalen las diferencias, las ventajas y desventajas que observan entre ambas aplicaciones.

### Preguntas orientadoras:

1. ¿Cómo son las respuestas de Eliza a los planteos de su paciente?
2. ¿Cambia la forma de responder según la edad del consultante?
3. Las respuestas obtenidas ¿son las que necesitaría escuchar el personaje elegido?
4. ¿Qué sucede en el caso en que las respuestas son nuevas preguntas?
5. Para evaluar el “Efecto Eliza” ¿Cómo les ha parecido la interacción con el chatbot? ¿En qué momento “se olvidaron” de que era un programa informático?
6. Ensayen presentarle una crítica sobre su forma de trabajo terapéutico para evaluar su respuesta. ¿Cómo responde el chatbot actual a este tipo de cuestionamiento y qué ofrece como nueva respuesta?

#### Situación ficticia 1:

**Consultante:** Hombre de 55 años que ha trabajado toda su vida en la empresa familiar de producción y venta de ropa. En la actualidad se ha quedado sin trabajo por el cierre de su fábrica. El le comenta a Eliza que el cierre no fue una decisión compartida por la familia, sino de su hermano. Por otro lado, se siente triste y desesperanzado porque, por su edad, no sabe dónde conseguir trabajo.

#### Situación ficticia 2:

**Consultante:** Un niño de 6 años recién cumplidos inicia la etapa de escolarización primaria; luego de una semana de clases, la maestra le informa a la madre que está muy disperso en el aula y que necesita consultar a especialistas del área de la psicología. La madre consulta con Eliza para entender por qué su hijo se distrae en clase y no logra aprender.

### b) La máquina de enseñar de Skinner: antecedentes del aprendizaje automatizado

La educación, como práctica e institución social, se ha transformado históricamente a través de tecnologías que hoy tenemos naturalizadas, como el libro o el cuaderno escolar. En este proceso, la psicología ha desempeñado un rol protagónico.

Desde las primeras décadas del siglo XX, la psicología educacional buscó estrategias para optimizar el aprendizaje. Una de las propuestas más disruptivas fue la de **B.F. Skinner**, psicólogo conductista de la Universidad de Harvard. Skinner diseñó una "máquina de

enseñar" que trasladaba sus hallazgos sobre el **condicionamiento operante** y el **refuerzo positivo** (estudiados inicialmente en modelos animales) al ámbito del aprendizaje humano.

En 1960, Skinner planteó que estas máquinas no buscaban reemplazar al docente, sino complementar su labor, especialmente en la orientación y corrección del estudiante durante los ejercicios. Para Skinner, mientras los medios audiovisuales (cine, televisión) cumplían la función de "exponer" el tema, las máquinas debían ocuparse del **intercambio productivo** y el refuerzo



inmediato. En sus textos, recupera los antecedentes de Sidney L. Pressey (década de 1920) para argumentar a favor de la automatización:

"[...] En un modelo reciente de una de estas máquinas, el estudiante se somete a un ítem numerado en una prueba de elección múltiple. Aprieta el botón correspondiente a su primera respuesta elegida. Si es acertada el aparato se mueve al siguiente párrafo o ítem; si es equivocada el error es marcado y debe continuar haciendo elecciones hasta que acierte. Tales máquinas, señaló Pressey, podían no solamente comprobar y marcar; podían enseñar. Cuando un examen es corregido y devuelto después de una demora de muchas horas o días, la conducta del

estudiante no es modificada apreciablemente. La corrección inmediata dada por un aparato automático, sin embargo, puede tener un efecto ampliamente instructivo."

Sin embargo, a diferencia de Pressey, Skinner sostenía que la máquina no enseñaba por "magia", sino porque lograba mantener la conducta activa del estudiante. El dispositivo garantiza que el alumno analizará la información paso a paso, insistiera ante el error y recibiera un refuerzo positivo inmediato tras el acierto (Skinner, 1962).



### Actividad

En esta actividad vamos a imaginarnos como diseñadores de una máquina para enseñar de Skinner, con la asistencia de una IA generativa.

Para conocer más sobre la propuesta de Skinner, los invitamos a ver el video [“Teaching Machines and Programmed Learning \(1960\)”](#) (que encontrarán subtitolado), pero también [disponible acá](#) en su versión original.



### Consigna:

En grupo elijan una aplicación de IA generativa y elaboren una instrucción (prompt) para que la IA cree una máquina de enseñar. Sigán interactuando con la IA para ver otras mejoras y ajustes que podrían hacer a su máquina de enseñar.

Elaboren un escrito sintético donde releven las características de la máquina de enseñar que les ofrece la IA, los puntos similares a los que propuso Skinner y cuáles son las novedades y ventajas que ofrece y que el grupo solicitó.

### Orientaciones:

Compartimos con uds un ejemplo de prompt, recuerden que pueden cambiar el contexto (nivel educativo, facultad o curso, materia, etc.) u otra característica que quieran solicitar p.ej. cómo evalúa a los estudiantes, el tipo de aprendizaje que obtienen los usuarios o incluso qué tan automática y programada puede ser la enseñanza y cuál sería la función del docente al usarla en la clase.

**Prompt:** *“Necesito que inventes una máquina para enseñar como la de Skinner que sea para el nivel de educación universitaria, la Facultad de Psicología (UNLP), materia de Psicología 1. Cuéntame cómo sería esa máquina”.*

### III. IA en la producción académica

Actualmente, la Inteligencia Artificial Generativa (IAGen) se utiliza para ejecutar tareas universitarias que, hasta hace poco, demandaban una inversión considerable de tiempo, esfuerzo y dedicación. Aquello que antes requería horas de lectura profunda, elaboración de apuntes manuscritos, sistematización de cuadros comparativos o el procesamiento de grandes matrices de datos, hoy puede resolverse de manera automatizada. Mediante el uso de prompts adecuados, las aplicaciones potenciadas con IA permiten producir resúmenes rápidos de artículos en PDF, traducciones precisas, búsquedas bibliográficas avanzadas, revisiones de estilo y gramática, o incluso la generación de material visual y citas bibliográficas en formatos específicos.

Sin embargo, la irrupción de la IAGen ha generado un intenso debate en el ámbito académico sobre la **autoría, la originalidad y la honestidad intelectual**, tanto en las carreras de grado y posgrado como en la producción y difusión del saber científico. Ante este escenario, la comunidad universitaria se enfrenta a la necesidad de realizar una reflexión pedagógica y ética profunda, que derive en una toma de decisiones informada y responsable sobre su implementación (González Príncipe, 2025).

**En este apartado, exploraremos cómo integrar la IAGen en el trabajo académico de manera que potencie el aprendizaje sin sustituirlo. El enfoque central será mantener siempre la responsabilidad de la autoría humana, promoviendo la transparencia al informar explícitamente en qué tareas y bajo qué criterios se utilizó una aplicación de IA.**

### Los chatbot cambian las formas de leer y escribir en la universidad... ¿también las modelan según sesgos e intereses?

Como mencionamos antes, un ejemplo de este tipo de herramientas es ChatGPT. Este chatbot contiene una cantidad de datos muy grande, y al estar conectado a Internet obtiene resultados sorprendentes en segundos; algo que puede ser usado en tareas académicas como realizar resúmenes o elaborar un esquema sobre un tema específico.

Exploremos brevemente los dos aspectos principales de los intercambios con estas máquinas digitales en línea: las entradas y las salidas.

#### a) Las entradas que le damos al chatbot:

Las entradas son las instrucciones que le damos al chatbot y generalmente son textos escritos en lo que se denomina “lenguaje natural” o humano, y no un lenguaje de programación o de máquina. Estas instrucciones se denominan prompts y pueden ser desde preguntas sencillas y directas hasta una serie escalonada de tareas que desglosa una conjunto de actividades cognitivas que pretendemos que el modelo de lenguaje emule.

Para obtener resultados válidos en estas herramientas es esencial hacer las preguntas correctas y luego realizar un seguimiento con más preguntas. Alejandro Batista (2025) presenta algunas recomendaciones para redactar buenos prompts al usar herramientas de IA y nos indica que es importante:

1. Ser claros al escribir lo que necesitamos que realice la IA evitando preguntas generales.
2. Indicarle la situación o contexto en la que se realiza la tarea pedida (tiempo y espacio).
3. Solicitar que incluya ejemplos, presente los temas con estilos concretos o agregue bibliografía académica para consultar.
4. Cuando la tarea es compleja y supone respuestas en diferentes niveles o aspectos, es mejor dividirla en pasos para obtener respuestas más organizadas.
5. Solicitar que revise la coherencia y la redacción para adecuarse a la escritura académica.

Compartimos algunos ejemplos que podrían usar para las carreras de Psicología:

- Recomendación evitar generalidades: *En lugar de "Háblame de la fobia", pedir "Describe los mecanismos de defensa asociados a la fobia desde la perspectiva freudiana en el caso del Pequeño Hans".*
- **Contextualización de la tarea:** *"Actúa como un tutor académico para estudiantes de segundo año de Psicología y explica la diferencia entre condicionamiento clásico y operante".*

**Dominar la técnica del prompt no equivale a sustituir el proceso intelectual. Como estudiantes, el riesgo radica en creer que la eficacia del "comando" reemplaza la profundidad y la multiplicidad de instancias del razonamiento. Esta tensión entre la velocidad técnica y el tiempo del pensamiento es la que nos invita a cuestionar si, al promptear, estamos realmente pensando.**



### Actividad



Para introducirnos en este nuevo campo de debates, proponemos como actividad leer el ensayo de Tomás Bril Mascarenhas y Javier Burdman (s/f) **“Chat GPT en las universidades Promptear no es pensar”**, donde los autores discuten la idea de que las máquinas están a un click de distancia de quitarle a los humanos algo que los identifica en su esencia: su capacidad de pensar.



#### Consigna:

Respondan a las siguientes preguntas tomando las argumentaciones de los autores y sus debates grupales al respecto de lo que plantean sobre el aprendizaje universitario:

1. Según el planteo de estos autores ¿Cuál es la postura tecno optimista en educación y qué cambios se imaginan se pueden generar en la formación de los estudiantes y el trabajo de los docentes de la Facultad de Psicología de la UNLP?
2. ¿Cómo describen estos autores que un estudiante universitario vivencia el aprender a pensar?
3. ¿Por qué los autores proponen no delegar este placer y satisfacción (propia de la actividad de pensar) a las máquinas? Ejemplifiquen sus afirmaciones con los casos de los estudiantes que usan ChatGPT sin tomarse el tiempo de estudiar la bibliografía de la materia que cursan.
4. Expliquen la afirmación de los autores “Promptear no es pensar”.

- a. ¿Cómo consideran que sería “ser estudiantes de psicología” ubicados en una posición de sujetos de aprendizaje nueva, que supere las desventajas de las posiciones del tecno-escepticismo y del tecno-optimismo?
- b. Como estudiantes universitarios ¿Cómo podrían hacer un uso responsable de las herramientas digitales en las cursadas de la Facultad de Psicología?

### **b) Las salidas que ofrece el chatbot:**

Las salidas son las respuestas que genera la herramienta que, como vimos anteriormente, están elaboradas de modo probabilístico. Estas respuestas se arman a partir de la base de datos que toma el modelo de lenguaje, de allí la selección se realiza según la preponderancia del peso estadístico de ciertas palabras frente a otras, cada vez que se desarrolla un

tema determinado. Estos datos pueden ser tomados de redes sociales, de blogs o de páginas académicas, pero recordemos que la máquina digital no los evalúa ni juzga, solo los utiliza para elaborar la respuesta.

Sigamos analizando este punto con ChatGPT - pero podría tomarse cualquiera de los otros chatbots-. En una lectura rápida sus respuestas siempre parecen interesantes, creativas y, en particular, convincentes y fiables. Sin embargo, aunque las respuestas parecen ser exhaustivas, a menudo carecen de "matices", dado que las afirmaciones que aparecen en internet con menos frecuencia se pierden o se descartan por su menor probabilidad de aparición. ChatGPT es excelente para tratar cuestiones en las que hay un amplio acuerdo o sobre la cual hay mucho escrito, pero no es tan adecuado para captar contribuciones alternativas aisladas de un tema particular, incluso cuando estas fueran

justificadas y validadas. Por ello, cuanto más original sea un tema, menos válida será la respuesta de ChatGPT, ya que los temas nuevos o de contextos específicos tienen menos palabras genéricas para su búsqueda. Sabemos entonces, que es difícil determinar la exactitud de una respuesta de estas herramientas, a menos que quien lea su respuesta o salida tenga conocimientos sobre el tema.

Por otra parte, es imprescindible considerar que el modelo de lenguaje que corre debajo de las entradas y salidas de respuestas -al que los especialistas llaman la “caja negra”- fue diseñado y entrenado con una limitada cantidad de datos, de cierta calidad y diversos tipos y, por esto, las respuestas pueden tener claros (y a veces no tan explícitos) sesgos.

Los sesgos son ideas e interpretaciones erróneas o insuficientes respecto a la religión, el género, la clase social o la ideología de una persona, éstos son utilizados reproducidos por algunos grupos sociales, y son incorporados como datos en los MLL. La presencia de sesgos en el diseño y la recolección de datos tienden a balancear la balanza de las probabilidades a ciertas representaciones, visibilizando o invisibilizando determinadas palabras, imágenes o contextos.

Para ampliar este tema, les proponemos tomarse un tiempo y escuchar la entrevista a Juan Manuel Dias [“Siempre chequearás a chatgpt”](#) en Todo es Fake . Es un aporte al análisis sobre los sesgos de los chatbot:



## IV. La Inteligencia Artificial y sus usos en Salud Mental

La relación entre la IA, la salud mental y la subjetividad aborda un tema central en torno al vínculo entre el ser humano y el uso de la tecnología. En términos generales, podríamos decir que el desarrollo de todas las nuevas tecnologías se produce en el marco de un modelo de producción económico, que a su vez se sostiene en un modelo de producción de una determinada subjetividad, que la sociedad busca producir para poder sostenerse (Bleichmar, 2006). Por otro lado, la relación entre el ser humano y el uso de tecnologías es un aspecto central para pensar la salud mental de la población, particularmente si lo

hacemos en los términos que propone la Ley Nacional de Salud Mental N°26.657; es decir, como una construcción compleja y con múltiples atravesamientos (art.3) entre los cuales no podemos perder de vista a los desarrollos tecnológicos actuales, su ubicuidad en todas las dimensiones del ser humano su impacto cultural, económico, social.

En ese sentido, el desarrollo de la IA marca un punto de inflexión respecto de la relación entre tecnología, producción de subjetividad y salud mental. El hecho de que las IAGen consistan en modelos de procesamiento del lenguaje que buscan responder en forma similar a la de un ser humano tiene un impacto específico en las relaciones hombre-máquina, que a pesar de tener antecedentes en el pasado, en la actualidad es inédita por su complejidad y capacidad acelerada de potenciarse mediante

auto-aprendizaje. De esta forma, el sujeto contemporáneo no interactúa ya sólo con “herramientas” sino con sistemas de recopilación y análisis de datos que buscan aprehender e incluso generar intereses, deseos y percepciones de la realidad. La psicoanalista y politóloga Nora Merlín(2017) atribuye esas acciones a los medios masivos de comunicación, por el rol que ocupan en la sociedad en las representaciones. Puede pensarse parecido en relación a la fascinación e identificación con los modelos de IA y las prácticas sociales en torno a ellos que pueden observarse actualmente.

Uno de los usos más controvertidos en la aplicación de IA para el campo de la salud mental es el de los chatbots terapéuticos (como Woebot o Therabot), diseñados para

ofrecer intervenciones basadas en Terapia Cognitivo-Conductual (TCC) de forma accesible y constante.

Como aspirantes a estudiar una disciplina que se aboca a la salud mental, resulta más que relevante analizar la dualidad de estas herramientas. Ya que pensadas en el marco de nuestro área de ejercicio, podrían ser un recurso para reducir barreras de acceso a un tratamiento para personas que vivan en zonas remotas, o con otros recursos de acceso limitados. No obstante, desde una mirada crítica y, a partir de diversos estudios, se ha establecido que la IA puede asistir pero no reemplaza la profundidad de un vínculo terapéutico humano, cuya eficacia se basa en la presencia, la afectividad y el trabajo sobre aspectos singulares, difíciles y complejos que la mayoría de las veces las IAG eluden. Este último aspecto remite a la llamada

“trampa de validación”, que consiste en que estas herramientas fueron diseñadas para decirle al usuario lo que “quiere oír”, algo de lo cual advierte la Agencia de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea en sus investigaciones sobre IA y salud (FRA, 2025).

## V. Recomendaciones para el uso ético de IA en la carrera

Según la UNESCO (2024), las instituciones deberán proponer políticas y acciones para elaborar marcos regulatorios académicos en el uso de la IAGen, es decir, normativas, leyes y guías de uso en las instituciones

educativas y universitarias, que garanticen que estas tecnologías están centradas en el ser humano y en la defensa de los valores presentes en una perspectiva humanística. Estos ponen en primer plano la equidad, la inclusión y el respeto por la pluralidad lingüística, la diversidad de géneros y de opiniones.

La transparencia en el uso de IAGen no solo es una cuestión de honestidad, sino un requisito para la producción y la integridad científica. Siguiendo las directrices de los principales organismos de ética en la investigación, les proponemos que en recorrido académico tengan en cuenta, algunas recomendaciones:

- **Comprensión del modelo de autoría**

El Committee on Publication Ethics (COPE), referente mundial en integridad académica, ha establecido una posición clara: la IA no puede ser reconocida como autora.

"Los modelos de IA no pueden cumplir los requisitos de autoría, ya que no pueden asumir la responsabilidad del trabajo presentado ni gestionar conflictos de intereses o acuerdos legales" (COPE, 2023).

Cuando entregas un trabajo, evaluación o producción sos el autor de esa obra, es importante que tengan en cuenta que la IA no es coautora, la mejor forma de citar y referenciar su uso con la siguiente recomendación.

### - Criterio de Citación (Normas APA)

La American Psychological Association (APA), cuya normativa rige mayoritariamente en las producciones académicas, ha determinado que el uso de IA debe ser documentado, especialmente cuando se utiliza para generar contenido que se integra al texto.

- Para citar contenido generado: Si parafraseas o citas una respuesta de la IA, debes acreditar a la empresa desarrolladora como autor institucional (APA, 2023).
  - Para describir el método: Si utilizaste la IA para analizar datos o estructurar el trabajo, se recomienda describirlo en la sección de "Método" o en una nota al pie.
- **Se sugiere incluir al final de cada trabajo académico el siguiente apartado, basado en las**

### recomendaciones de Elsevier (2023) sobre el uso de herramientas de IA:

Declaración de Transparencia y Uso de IA El autor declara haber utilizado [Nombre de la herramienta y versión] para las tareas de [especificar: corrección de estilo / organización de bibliografía / traducción]. Tras la utilización de esta herramienta, el autor revisó y editó el contenido según su propio criterio y asume la total responsabilidad por el contenido final de este trabajo.

### Referencias Bibliográficas para seguir explorando

- American Psychological Association. (2023, 7 de abril). How to cite ChatGPT. APA Style Blog.  
<https://apastyle.apa.org/blog/how-to-cite-chatgpt>
- Committee on Publication Ethics [COPE]. (2023). Authorship and AI tools. COPE Position Statements.  
<https://publicationethics.org/guidance/cope-position/authorship-and-ai-tools>
- UNESCO. (2023). Inteligencia artificial generativa en la educación superior: Guía de inicio rápido. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.  
[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385146\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385146_spa)
- Elsevier. (2023). The use of AI and AI-assisted technologies in writing for Elsevier journals.  
<https://www.elsevier.com/about/policies-and-standards/the-use-of-generative-ai-and-ai-assisted-technologies-in-writing-for-elsevier>
- UNESCO. (2021). Recomendaciones sobre ética en IA.  
[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137_spa)

## VI. RELEVAMIENTO

La Secretaría de Comunicación y Vinculación, está integrada por trabajadoras y trabajadores de la Facultad pertenecientes al estudio y desarrollo en las áreas de Informática, Comunicación Institucional, Educación a Distancia, Psicología y sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

Desde la Secretaría, llevamos adelante esta encuesta que es anónima, y tiene como fin relevar las prácticas digitales con IA de los ingresantes, con el objetivo de mejorar el acompañamiento pedagógico en la gestión y el uso de nuevas tecnologías.

Este material es útil para poder potenciar y planificar sus procesos de incorporación dentro del aula, y para reflexionar de manera crítica sobre cuáles son los posibles modos de uso.

Qr al formulario



## VII. Bibliografía:

**Adamopoulou, E., y Moussiades, L. (2020).** Una visión general de la tecnología de chatbot. *Aplicaciones e innovaciones en inteligencia artificial. 16a Conferencia Internacional IFIP WG 12.5, AIAI 2020*, Neos Marmaras, Grecia, 5-7 de junio de 2020, Actas, Parte II, 584, 373-383.

[https://doi.org/10.1007/978-3-030-49186-4\\_31](https://doi.org/10.1007/978-3-030-49186-4_31)

**Batista, A. R. (2025)** Guía: Herramientas IA para docentes Taller introductorio de herramientas de IA para docentes. Material de la Prosecretaría de Políticas Digitales. Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales (UNLP). <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/179528>

**Bleichmar, S. (2006).** Estallido del yo, desmantelamiento de la subjetividad. *Revista Topía. Psicoanálisis, Sociedad y Cultura*. Abril. Identidades estalladas. s/p. (versión en línea).

<https://www.topia.com.ar/articulos/estallido-del-yo-desmantelamiento-de-la-subjetividad>.

**Bril Mascarenhas T. y Burdam, J. (s/f).** Chat GPT en las universidades. Promptear no es pensar. *Revista Anfibia. Ensayo*. Universidad Nacional de San Martín (UNSAM).

<https://www.revistaanfibia.com/promptear-no-es-pensar-chat-gpt-universidades/>

**European Union Agency for Fundamental Rights. (2025).** Study on the use of Artificial Intelligence in mental health care. Publications Office of the European Union.

<https://www.infocop.es/wp-content/uploads/2025/03/Study-on-AI-in-mental-health-care-final-for-publication.pdf>.

**Elsevier. (2023).** *The use of AI and AI-assisted technologies in writing for Elsevier journals.*

<https://www.elsevier.com/about/policies-and-standards/the-use-of-generative-ai-and-ai-assisted-technologies-in-writing-for-elsevier>

**Gonzalez Principe, A. H. (2025).** Escritura académica aumentada por IA generativa. *Trayectorias Universitarias*, 11(20), e184.

<https://doi.org/10.24215/24690090e184>

Ley Nacional de Salud Mental N°26.657.

<https://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/175000-179999/175977/norma.htm>

**Merlín, N. (2017).** Colonización de la subjetividad. Los medios masivos en la época del biomercado. *Letra Viva*.

**Sanz, C. (2024).** "La Inteligencia Artificial viste a la moda. Reflexiones sobre sus posibilidades para el escenario educativo". *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, N°. 37, pp. 12-19.

<https://doi.org/10.24215/18509959.37.e1>

**Skinner, B. F. (1962).** Máquinas de enseñar. *Archivos de Ciencias de la Educación*, Núm 3, 47-67. Tercera Época. Trad. Gustavo Ciriglian. Departamento de Ciencias de la Educación.

<https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/57529>

**Tobbin, R. A. y Cardin, V. S. G. (2024).** Efeito Eliza: implicações da projeção antropomórfica à integridade psíquica diante da utilização de chatbots

para cuidados com a saúde mental. *Revista Opinião Jurídica (Fortaleza)*, 22(41), 272-308. [doi.org/10.12662/2447-6641oj.v22i41.p272-308.2024](https://doi.org/10.12662/2447-6641oj.v22i41.p272-308.2024)

**UNESCO. (2024).** Guía para el uso de IA generativa en educación e investigación. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000389227>

**Weizenbaum, J. (1966).** ELIZA. A Computer Program For the Study of Natural Language Communication Between Man And Machine. *Communication of the ACM*, Vol. 9, No. 1, 36-45.

<https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/365153.365168>