

- Maggio, M. (2012) *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Montes, G. (2022) *La frontera indómita. En torno a la construcción y defensa del espacio poético*. (4ta. reimpresión). México: Fondo de Cultura Económica.
- Morduchowicz, R. (2015) *Los adolescentes del siglo XXI. Los consumos culturales en un mundo de pantallas*. (1era. reimpresión). México: Fondo de Cultura Económica.
- Petit, M. (2009) *Lecturas: Del espacio íntimo al espacio público*. (1era. edición argentina) Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Petit, M. (2015) *Leer el mundo. Experiencias actuales de transmisión cultural*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Camilloni, A. (2007, agosto) Una buena clase. *Revista 12 (ntes)* (16), 11.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo del profesor Natalia Lescano en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica

Abstract: This essay addresses the stimulation of reading, primarily of literature, in university classes and how technology holds the potential to assist in this task. First, we will explore

why it is important to promote reading practices, especially literature, in classes. Then, we will reflect on the connections between technology and reading today. Finally, we will present some possible strategies for encouraging reading through the introduction of technological tools.

Keywords: Technology - promoting reading - literature - teaching strategies.

Resumo: Este ensaio abordará o tema do estímulo à leitura, principalmente da literatura, nas aulas universitárias e como a tecnologia tem potencial para auxiliar nessa tarefa. Em primeiro lugar, veremos porque é importante promover a prática da leitura, e em particular da literatura, nas aulas. A seguir, refletiremos sobre as ligações que a tecnologia tem com a leitura hoje. Por fim, serão apresentadas algumas estratégias possíveis para convidar à leitura a partir da introdução de ferramentas tecnológicas.

Palavras chave: Tecnologia – promoção da leitura – literatura – estratégias de ensino.

(*) **Virginia Lauricella:** Licenciada y Profesora de Enseñanza Media y Superior en Letras (Universidad de Buenos Aires) y Magíster en Administración de Organizaciones del Sector Cultural y Creativo (Universidad de Buenos Aires). Profesora en la Universidad de Palermo en el Área de Investigación y Expresión en la Facultad de Diseño y Comunicación.

ChatGPT como herramienta para crear guiones audiovisuales

Fecha de recepción: agosto 2022
Fecha de aceptación: octubre 2022
Versión final: diciembre 2022

Federico Liserre(*)

Resumen: La inteligencia artificial ha llegado y, por lo que esto conlleva, muchas personas lo están viendo como una oportunidad única, ya sea simplemente como una experiencia nueva con las nuevas tecnologías o como una herramienta a considerar e incorporar. *ChatGPT*, creado por *OpenAI*, empezó a revolucionar la industria audiovisual apenas a un año de ser creado. La pregunta que surge es, si esta herramienta puede integrarse a un aula universitaria para que, tanto los alumnos como el profesor, puedan usarla y aprender de ella como un elemento de la propia materia.

Palabras clave Guion- Audiovisual-ChatGPT-Herramientas- Enseñanza Universitaria

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 69]

Introducción

La inteligencia artificial ha llegado y, por lo que esto conlleva, muchas personas lo están viendo como una oportunidad única, ya sea simplemente como una experiencia nueva con las nuevas tecnologías o como una herramienta a considerar e incorporar. *ChatGPT*, creado por *OpenAI*, empezó a revolucionar la industria audiovisual apenas a un año de ser creado. Ya muchas perso-

nas lo están usando para el diseño de videojuegos, junto con otras herramientas complementarias, como así también para la creación de *Storylines* o guiones sencillos. La pregunta que surge es, si esta herramienta puede integrarse a un aula universitaria para que, tanto los alumnos como el profesor, puedan usarla y aprender de ella como un elemento de la propia materia. Sin embargo, aunque *ChatGPT* es una herramienta útil también tiene

sus fallas. Esto puede ser una ventaja, ya que el profesor puede utilizarla para poder afianzar conocimientos de cómo enseñar a crear un guion audiovisual de carácter profesional corrigiendo las fallas del propio chat.

Desarrollo

Como bien menciona Mariana Maggio (2012), la tecnología en la educación siempre fue una revolución, ya sea desde los inicios de la televisión o de las cintas VHS, los docentes se han tenido que adaptar a las nuevas tecnologías, volviéndolas parte de su currícula o implementando ciertas innovaciones al respecto. También menciona Maggio (2012) “Lo principal es que considero que la enseñanza necesita reinventarse y que las nuevas tecnologías de la comunicación y la información ofrecen múltiples oportunidades para que sea posible” (p. 2). Si entonces, tomando las palabras de la autora, se aplica este concepto a la Inteligencia Artificial o IA, se puede ir vislumbrando un mundo de posibilidades y herramientas novedosas.

En la actualidad la IA que más resuena en el mundo académico es, sin dudas, *ChatGPT*. Pero, ¿qué es esta nueva IA que se ha posicionado como fenómeno global? Realizando pruebas con la IA a la pregunta ¿qué es?, esta respondió: “Soy ChatGPT, un modelo de lenguaje desarrollado por OpenAI. Estoy diseñado para responder preguntas, generar texto y proporcionar asistencia en una variedad de temas.”

Constituye una herramienta, tan nueva e impactante, que genera sentimientos contradictorios, por un lado, podemos pensar que va a ser la solución a nuestros problemas, en el otro extremo, sentir miedo sobre el impacto que tendrá en la vida en sociedad. (Avolio, 2023, p.01).

Tomando como punto de partida estas palabras, podría decirse que la propuesta de crear contenido con esta herramienta se podría descatalogar como algo inútil, pero Avolio (2023) también menciona algo interesante que no se trata solo de incorporar la tecnología al aula, algo sumamente importante y necesario, sino que lo importante es que esas herramientas tengan sentido y contribuyan a la formación de los estudiantes. Siguiendo con esta idea rectora esta nueva herramienta brinda una ayuda para materias que traten guiones audiovisuales, ya que daría al estudiante una idea aproximada de sus propios trabajos, como también para el profesor podría ser interesante para demostrar qué está bien y en qué fracasó el *ChatGPT*. Es importante no olvidar que la IA puede cometer errores.

Este punto es de gran relevancia porque, el profesor puede partir de un caso, mostrar su idea y enseñar sobre la base de los errores cometidos. De este modo se podrán mostrar dos puntos. El primero es que no habría que utilizar *ChatGPT* como una herramienta idílica y el segundo es que si, se usa con un criterio lógico y poniendo en práctica lo aprendido, se podrán visualizar los errores que cometió para poder corregirlos aplicando la lógica.

Si consideramos que el uso del chat va a ser útil para la vida de nuestros alumnos/alumnas debemos incluirlo, y si ellos lo consideran valioso, no se les copia

la respuesta del chat, querrán aprender las herramientas que le permitirán abrir las puertas que va a necesitar en la vida social y laboral. (Avolio, 2023, p.4)

Este punto es importante, ya que como se mencionó antes el chat puede ser utilizado como herramienta didáctica, algo que a los alumnos les puede interesar usar, pero con moderación y sentido, porque hay que entender que es una forma de acercar algo totalmente original y novedoso a una currícula, sin descartar que puede ser pensada como contenido teórico.

Desarrollar las competencias en el uso y aplicación de estas nuevas herramientas, sin duda, pondrá a prueba a los estudiantes dándoles más confianza con respecto a sus habilidades de razonamiento y, como se mencionó más arriba, detectar los errores para corregirlos y adaptarlos a sus propias necesidades. Un ejercicio que se podría proponer es que cada uno de los alumnos cree un guion y una sinopsis usando *ChatGPT*, y luego pasar ese guion a sus compañeros y entre todos tratar de revisar cuáles son los fallos que tienen como para citar algunos ejemplos: la estructura de guion, descripciones de personajes y escenarios o mismo la escritura narrativa de guion. Además, que correcciones haría según el criterio aprendido.

Basándonos en este, en el caso del uso del chat, una vez que el docente piensa una situación, problema a resolver, producción a elaborar, vinculado con los objetivos propuestos, puede elaborar con los alumnos buenas preguntas para que el chat responda. Así mismo usar esa respuesta como punto de partida para analizar la respuesta dada, y entonces preguntarse en qué medida la respuesta del chat es válida para la situación que estamos tratando de resolver. Para así relevar errores, inconsistencias, elaborar una respuesta distinta, argumentar, detectar información que falta y reformular la pregunta.

Conclusión

Se podría decir que el uso del chat va estar cada vez más implicado en la educación y es normal que los docentes sientan miedo por dicho cambio, ya lo menciona Mariana Maggio (2012) al explicar lo que ocurrió cuando aparecieron las primeras computadoras y los primeros servidores, ya que muchos profesores no se podían adaptar al uso del mail porque lo rechazaban. Sin embargo, a medida que fueron pasando los años eso cambió y pudieron adaptarse a utilizarlo como un elemento más ligado a la enseñanza. Lo mismo se cree que podría pasar con dichas tecnologías, porque si un docente cree poder aprenderlas y, por ende, transmitir y enseñarlas dentro de su currícula podrá brindar herramientas únicas para sus estudiantes y prepararlos mejor para un futuro. Lo principal es ayudar como docentes a construir una idea de aprendizaje como proceso, mientras cada estudiante va realizando sus propios proyectos.

Referencias Bibliográficas

De Cols. Avolio. N. S (2023) *Como impacta el uso del chat en nuestra tarea*. Argentina. Disponible en: <https://susanaavolio.wixsite.com/website/post/reflexiones-sobre-el-uso-del-chat-gpt-en-el-aula>

Maggio, M (2012) *Enriquecer la enseñanza/Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Ed. Grupo Planeta. Argentina

Notas: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo del profesor Natalia Lescano en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: Artificial intelligence has arrived, and with it, many people are seeing it as a unique opportunity, whether as a new experience with emerging technologies or as a tool to consider and incorporate. ChatGPT, created by OpenAI, began revolutionizing the audiovisual industry just a year after its inception. The question that arises is whether this tool can be integrated into a university classroom so that both students and professors can use it and learn from it as an element of the course itself.

Keywords: Script - audiovisual - ChatGPT - tools - university education.

Resumo: A inteligência artificial chegou e, pelo que isso implica, muitas pessoas vêem-na como uma oportunidade única, seja simplesmente como uma nova experiência com novas tecnologias ou como uma ferramenta a considerar e incorporar. O ChatGPT, criado pela OpenAI, começou a revolucionar a indústria audiovisual apenas um ano após sua criação. A questão que se coloca é se esta ferramenta pode ser integrada numa sala de aula universitária para que tanto os alunos como o professor possam utilizá-la e aprender com ela como um elemento da própria disciplina.

Palavras chave: Roteiro - audiovisual - ChatGPT - ferramentas - ensino universitário.

(*) **Federico Liserre:** Diseñador de Imagen y Sonido (Universidad de Palermo)

El futuro de la clase de diseño. Enseñar y evaluar diseño de packaging con tecnologías del metaverso

Fecha de recepción: agosto 2022
Fecha de aceptación: octubre 2022
Versión final: diciembre 2022

Paloma Rivas(*)

Resumen: Ya no existe una división marcada entre el mundo analógico y el mundo digital. En línea con el concepto de aula sin muros, el desafío del docente en el sistema de educación actual es reinventar la clase más allá de las paredes de la universidad. El uso de la realidad virtual y la realidad aumentada aplicadas a la clase de diseño de packaging proporciona al estudiante formatos que trascienden lo físico y lo invitan a involucrarse con el envase a través de experiencias inmersivas e interactivas.

Palabras clave: Colgadas – diseño – enseñanza – evaluación – metaverso – presentaciones visuales – realidad aumentada – realidad virtual – tecnología – tridimensionalidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 71]

Introducción

El avance de las tecnologías en la actualidad, y su frecuente uso en la vida cotidiana de los jóvenes, hace necesaria su incorporación en el aula para repensar la enseñanza universitaria, en virtud de una cultura contemporánea que atraviesa profundamente a la sociedad. Es importante que el docente reconozca este fenómeno, se adapte a él y lo aproveche para conectar con los estudiantes y así captar y mantener su atención. Resulta interesante pensar el aprendizaje a través de tecnologías desde la asignatura Diseño de Packaging I de la carrera Diseño Gráfico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. En línea con el concepto de inclusión genuina de Maggio (2012), si el diseño de envases se vale de una amplia variedad de herramientas tecnológicas para su creación, la clase también debería integrar tecnologías que posean un sentido didáctico potente.

Desarrollo

A fines de los años 60, el filósofo Marshall McLuhan propuso el concepto de aula sin muros con el propósito de repensar la educación y reinventar la clase más allá de las paredes de la universidad. Más de dos décadas después, Neal Stephenson, autor de ciencia ficción, acuñó en una de sus novelas el término metaverso, que resulta de una combinación del prefijo latino meta que significa más allá y de la palabra universo en alusión a internet, es decir que metaverso sería más allá de internet. El sistema de educación actual se limita al uso de tecnologías de la manera tradicional – el docente utiliza la tecnología en el aula, mientras que el estudiante fuera de ella –, cuando realmente el docente podría desarrollar herramientas que favorezcan un aprendizaje inmersivo e interactivo, propio de la educación del siglo XXI, una educación que ya no puede separarse de las nuevas