

tista del Plata”. Enfoques [online]. 2019, vol.31, n.2, pp.29-45 Disponible en: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1669-27212019000200003&lng=e

Solé-Moro, M. L., Sánchez-Torres, J., Arroyo-Cañada, F. J. y Argila-Irurita, A. (2018). “Los egresados universitarios y la inserción laboral: un acercamiento al panorama latinoamericano y español”. *Revista CEA*, 4(8), 67-74. Disponible en: <https://doi.org/10.22430/24223182.1048>

Zandomeni, N y Chignoli, S (2008). Estudio de Seguimiento de Egresados. El Caso de los Graduados Recientes de la FCE-UNL. *Ciencias Económicas*, 1(8), 45–58. Disponible en: <https://doi.org/10.14409/ce.v1i8.1117>.

Abstract: The quality of education is one of the most relevant topics in recent years in the field of educational policy and management. However, what is meant by educational quality is a matter of reflection and debate. In this paper, a reference framework is proposed to include, within the parameters of measuring the quality of higher education, the perspective of graduates as users-consumers of the educational service. Some indicators are proposed to evaluate the aforementioned aspects and evidence from an exploratory study carried out with university graduates is presented.

Keywords: Educational quality - higher education - human capital - applied research - quality indicators - job placement

Resumo: A qualidade da educação é um dos temas mais relevantes dos últimos anos no campo da política e gestão educacional. No entanto, o que se entende por qualidade educativa é uma questão de reflexão e debate. Neste artigo, propõe-se um quadro de referência que inclua, nos parâmetros de medição da qualidade do ensino superior, a perspectiva dos licenciados enquanto utilizadores-consumidores do serviço educativo. São propostos alguns indicadores para avaliar os aspectos acima mencionados e são apresentadas evidências de um estudo exploratório realizado com graduados universitários.

Palavras-chave: Qualidade educacional - ensino superior - capital humano - pesquisa aplicada - indicadores de qualidade - colocação profissional

(*) **Coria, María Marta.** Magister en Economía Aplicada especializada en economía de la educación. Licenciada en economía. Profesora universitaria de grado y posgrado. Investigadora en temas de economía de la educación. Coordinadora de actividades de extensión universitaria. Consultora en temas de evaluación de la calidad educativa y diseño de programas de formación superior.

85 Corporizar lo que la pantalla aplana: el Taller de Educación Plástica mediado por tecnologías digitales

Fecha de recepción: junio 2023

Fecha de aceptación: agosto 2023

Versión final: octubre 2023

Del Franco, María Laura y Weisvein, Débora (*)

Resumen: ¿Cómo enriquecer el Taller de Plástica con tecnologías digitales en el Profesorado de Nivel Primario? La mediación digital requiere cierto diseño que posibilite «dar cuerpo» a una experiencia sensorialmente «plana»: el uso de distintas cámaras en videollamadas, indicaciones y guías en el espacio visual disponible de las estudiantes, la lateralidad corporal y la simetría especular, la espacialidad en cámara para mostrar el proceso de trabajo, la posibilidad de conmovir la sensibilidad y poner en acción la percepción, la transposición de contenidos o ideas en producciones plásticas. El mayor desafío es la creación de propuestas de enseñanza que integren entornos digitales donde el proceso creativo y productivo salga del plano para ser corporizado.

Palabras clave: Virtualización de emergencia - taller de plástica - tecnología educativa - estrategias de enseñanza – espacialidad -entornos digitales.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 234]

Introducción: encuentro interdisciplinario entre Artes Plásticas y Tecnología Educativa

La experiencia de la pandemia de Covid 19, y el aislamiento social preventivo, motivaron un replanteo en el modo de dar clase conocido hasta ese momento.

En algunos casos, promovió el acercamiento de diferentes disciplinas. Estos movimientos buscaron aunar esfuerzos en pos de una planificación y puesta en marcha efectivas para las clases, -impedidas en ese contexto, de impartirse en formato presencial-.

En nuestro caso, acercó dos espacios curriculares correspondientes a un Profesorado de Educación Primaria de gestión privada en la Ciudad de Buenos Aires. Desde las materias de Tecnología y Artes Plásticas comenzamos a pensar, reflexionar y trabajar en conjunto, en principio apremiadas por la necesidad de dar continuidad a la propuesta de enseñanza que no pudo ser presencial durante un año y medio. Nos preguntamos en ese entonces: ¿cómo enriquecer el Taller de Plástica con tecnologías digitales en el Profesorado de Nivel Primario? Al cabo de nuestros procesos reflexivos durante este tiempo transcurrido, surge también esta pregunta: ¿es posible enriquecer, a la inversa, el quehacer de la tecnología, con recursos de las artes visuales?

¿Cómo hacer para que un contenido, de por sí «plano» en su concepción abstracta de «idea a transmitir» (o las imágenes que se ofrecen como referentes durante la clase) logre corporizarse, y llegue a su destinatario interpelando su sensibilidad-percepción? ¿Cómo motivar al espectador-estudiante, además, a lograr una trasposición de contenidos e ideas, en una producción plástica corpórea?

En este proceso de comunicación, en el cual podríamos considerar a las alumnas como el “destinatario-espectador-creador”, nuestra principal preocupación tenía que ver con lograr estimular en ellas un proceso creativo-productivo que lograra salir del plano, para corporeizarse, cerrando un ciclo de «idea que viene y va» hasta llegar a convertirse en algo tangible, palpable, observable, donde las estudiantes asumieran principalmente un rol creador. A partir de nuestros intercambios en torno a esas preguntas, comenzó a conformarse como preocupación principal la cuestión del cuerpo, que implicaba la construcción tanto del espacio de visibilidad del cuerpo de la docente en la clase mediada por videollamada, como del espacio de trabajo del taller, de la acción, como así también la manipulación de distintos materiales y el desarrollo de determinadas técnicas, entre otras cuestiones.

Comenzamos a trabajar en la propuesta de enseñanza, entendiendo que la mediación digital requiere cierto diseño que posibilite «dar cuerpo» a una experiencia sensorialmente «plana», que es la experimentada a través de la pantalla en la clase sincrónica.

El taller de Plástica no podía ser una clase expositiva mediada por videollamada, ya que la propuesta es de trabajo y experimentación plástica “física” con diversos materiales, tanto de creación individual como colectiva, a la vez que de acompañamiento del hacer. Entendemos que el mayor desafío para el desarrollo de talleres de artes plásticas mediados por tecnologías digitales consiste en la creación de propuestas de enseñanza que integren entornos digitales donde el proceso creativo y productivo salga de lo plano para ser corporizado, y en el cual la propuesta pedagógica invite a la interactividad, al ida y vuelta, y al “poner el cuerpo” en acción, de ambos lados de la pantalla.

Virtualización de emergencia: el taller mediado por la videollamada

Hablamos de virtualización de emergencia para sintetizar la experiencia atravesada, donde no se trató de ofrecer en modalidad a distancia una materia en el marco

de la cursada presencial de una formación docente sino de dar continuidad en la enseñanza en un contexto adverso e inesperado que impidió la concurrencia de manera presencial a las aulas físicas de las instituciones. Según Álvarez, M. S., Lamarra, N. F., García, P., Grandoli, M. E., & Xhardez, V., «la principal diferencia entre la educación virtual y la virtualización de emergencia radica en la ausencia de un proceso de diseño de distintos dispositivos configurados como un modelo integral y la planificación previa para esta última y su puesta en marcha de inmediato y ante una situación de crisis» (2021, pág. 233)

La virtualización de emergencia de las clases en contexto de pandemia y las reflexiones producidas en conjunto, desde el Taller de Plástica y las materias de Tecnología educativa en el Profesorado de Nivel Primario, generaron diversas estrategias que integraron el discurso didáctico con el lenguaje de los medios masivos de comunicación y de los nuevos medios sociales. Podemos sintetizar estas estrategias en relación a cuatro ejes:

1- *La espacialidad*, construida a través del uso de distintas cámaras en videollamadas para la producción de la espacialidad que permita narrar el proceso de trabajo durante la clase.

2- *Los procesos cognitivos*, que implican, entre otras cosas, la comprensión de la lateralidad corporal y la simetría especular que experimenta el docente en cámara a cargo de la clase.

3- *La narrativa y la construcción del entorno virtual*, vinculada a la producción de indicaciones y guías docentes en el espacio visual disponible de los/las estudiantes que permita mostrar el “cómo hacer” durante la videollamada o a través de diversos entornos virtuales.

4- *Las estrategias para la clase*, considerando la posibilidad de conmovir la sensibilidad y poner en acción la percepción, y así poder lograr la trasposición de contenidos o ideas en producciones plásticas.

La construcción de estrategias referidas a estas cuestiones estuvo nutrida de las experiencias culturales a las que nos fuimos acercando en ese momento. Nos impulsaba la curiosidad profesional de descubrir cómo estaban resolviendo otros docentes la imposibilidad del taller presencial. ¿Es posible naturalizar la realización de un taller de manera virtual luego de la pandemia?

Descubrimos talleres de literatura a través de un grupo de Telegram, que permitía disfrutar de la misma y aprender de manera ubicua (Burbules, 2014), en cualquier momento y cualquier lugar mediante la conectividad a Internet, o mediante actividades que tenían en cuenta la participación a través de aplicaciones para videollamada como Zoom; asimismo, las actividades realizadas en el marco del Festival de Literatura infantil Filbita durante el 2020. También consideramos experiencias personales en las que participamos en clases por zoom de disciplinas corporales (expresión corporal, yoga) o clases de teatro por Zoom.

Buscamos estas inspiraciones para construir propuestas cuya innovación perdurara más allá de la virtualización de emergencia, ya que entendíamos que no se trataba de una mera “transmisión” en directo de una docente dando una clase, sino de experimentar por caminos en

los que la tecnología digital facilitara la creación de un entorno para el aprendizaje, la creación y la experimentación con materiales físicos y con participantes a la distancia.

Estrategias desarrolladas en el Taller de Plástica.

1- Espacialidad

¿Quién es ese ser o esa figura virtual y plana -o aplanada por la pantalla- que está hablándome y mirando a cámara? A través de nuestras prácticas de clase, notamos que el espacio en el que se mueve el docente, requiere de un cierto diseño para que esa figura que aparece en pantalla brindando contenidos y actividades, enfoque su mirada adecuadamente y simplemente mire hacia donde debe mirar.

Observando un vídeo de Youtube en el que un docente, mientras da su clase, mira «hacia abajo», nos dimos cuenta de lo siguiente: ¿Dónde se da el par «abajo-arriba» en este espacio virtual? Suponemos que ese docente del video en cuestión está mirando a los cuadraditos/ventanitas que muestra la aplicación de videollamada, en los cuales aparecen los espectadores/participantes de la clase, interactuando en tiempo real con el docente. El registro grabado de la clase da cuenta de una acción «distantiada» espacialmente hablando: si vemos esta clase asincrónicamente, podremos percibir un registro espacial que no coincide con nuestra espacialidad presente o actual.

Llegando a este punto, mencionamos unos tips interesantes: no solo hay que preparar el material a compartir en la clase. Debemos pensar, como docentes, cómo implementar un manejo de cámaras que nos permita saber adónde mirar cuando hablamos, dónde enfocar lo que se quiere mostrar en ese preciso momento. Podemos utilizar una cámara para mirar al espectador/alumno. Y otra cámara, enfocando directamente al trabajo o propuesta que se compartirá; quizá las manos del docente, mostrando el ejemplo de la tarea a realizar. Hablarle al espectador posible, aunque en el momento de filmar, sintamos que estamos mirando a un «agujero negro» que no nos devuelve nada más que el vacío redondo, pequeño y oscuro del visor de la cámara. Esto puede provocar en nosotros la pulsión por atravesar la pantalla para meternos dentro del espacio de quien nos está mirando... lo cual sería un intento de replicar la situación real de «clase en carne y hueso» o presencialidad física

2- Procesos cognitivos

El movimiento más difícil es el de la mente, es decir, «comprender» los procesos cognitivos que debemos llevar a cabo para captar racionalmente lo que mente y tecnología deben realizar en conjunto. Salomon habla de la «persona más el entorno» (2001, pág. 3) como un sistema de aprendizaje, es decir, que la cognición humana «está distribuida más allá del organismo propio» (Salomon, 2001, pág. 3). De este modo, la capacidad cognitiva se expande ya que es la persona más la tecnología que utiliza para conocer.

Como parte de nuestras reflexiones y sensaciones producidas en los encuentros sincrónicos por videollamada en ese entonces, aparece una sensación de fallo en la percepción (la autopercepción) de la lateralidad corporal: la simetría especular parecía no funcionar. En

nuestras reflexiones aparecía muchas veces la necesidad de razonar-no sin ocasionales dificultades- de qué lado va determinado cartel, lámina u objeto, si estaba «al derecho o al revés» para quien debía leer la pantalla, si tenía inscripciones y quería que se vieran «al derecho» en la pantalla. Esto llevó a explorar las configuraciones de la videollamada, para mejorar el diseño de la espacialidad en cámara, la orientación a la hora de mostrarse trabajando y las indicaciones espaciales para quien participaba de la clase. Investigando la aplicación de videollamada, aparece la posibilidad de utilizar la opción «Mirror my video» desde la configuración.

De este modo, la comprensión del espacio visible de la pantalla implicó procesos de apropiación tecnológica para mejorar el diseño de las actividades que acontecían durante las clases mediadas por videollamada. Un esfuerzo por «empezar a pensar» de la mano de una tecnología hasta entonces ausente en el taller de Plástica.

3- Narrativa de la clase y entornos digitales

Narrar la propuesta de la clase puede acontecer en diversos entornos y no sólo en el tiempo que dura un encuentro sincrónico por videollamada. Dislocar el tiempo y el espacio (Cerrotta, 2022) durante el cual se desarrolla una clase formó parte de las propuestas de virtualización de emergencia. Esto significó repensar la duración de la clase y los entornos en los que ésta se desarrollaba.

Proponer una idea por mail, avisar que se subirá mensaje en Telegram, recibir por Telegram una invitación a revisar Instagram, donde uno encontraría un vídeo corto con la explicación de una consigna a realizar. Usar Instagram para compartir aquello para lo que nunca alcanza el tiempo dentro de una clase, sirvió para construir una experiencia de «clase continua» donde se sigue pensando y produciendo a posteriori de la clase sincrónica. Se trata de una narración que concibe la clase como un proceso circular, dónde una idea arranca en una plataforma determinada y va creciendo, transitando por otras. Donde la propuesta de la clase se desarrolla paralelamente en distintos formatos y entornos. El concepto de narrativa transmedia (Scolari, 2013) nos permite concebir una clase narrada a través de diversos medios, donde «cada medio hace lo que mejor sabe hacer» (Scolari, 2013, pág. 38). Para el caso del taller, por ejemplo, elegimos el formato y el medio más adecuados, ya fuera para mostrar las manos trabajando en una tarea específica, o bien detalles puntuales de ciertas técnicas, ya fuera en la videollamada o a través de pequeñas piezas comunicacionales (breves audios, videos, gráficos, con consignas, devoluciones), o comentarios sobre la tarea, circulando en Whatsapp o Instagram, entre otras posibilidades. La construcción de esta narrativa fue resultado de una producción integrada y donde las y los usuarios (en nuestro caso estudiantes) participaron también de esa expansión del relato de la clase.

Esto implicó aprender a estar abiertos a distintos canales de comunicación y despliegue de nuestras propuestas de enseñanza. Pero también, necesitó de una pregunta acerca de si cualquier entrada a los contenidos del taller es válida. Aquí es crucial el filtro de nuestro criterio docente que irá armando el recorrido de la propuesta de enseñanza a la vez que la curaduría de contenidos. Y se

debe considerar, asimismo, que no se da el mismo tipo de expansión posible para un taller en el nivel superior que en la escolarización primaria.

4- Estrategias para las clases

Como parte de las líneas de trabajo creadas en contexto de virtualización de emergencia, se trabajaron en el marco de la reflexión conjunta entre docentes del taller de Plástica y de Tecnología educativa algunas estrategias lúdicas que pusieron en juego la producción plástica:

- en una de las clases dos títeres bailan frente a la pantalla. Estos personajes permiten recorrer el espacio de la pantalla, presentando herramientas de trabajo, materiales, o simplemente distender y hacer un corte o bien una transición entre diversos momentos de la clase.
- se utilizan largavistas de juguete, títeres de dedo, o cartelitos. Estos elementos permiten representar el vínculo entre docente y estudiantes mediados por la pantalla, en un juego entre los espacios personales desde los que se conecta cada alumno y la visibilidad que éstos adquieren.
- actividades de clase que orientan la acción a través de una puesta en práctica de la escucha atenta de las consignas en el contexto de una videollamada. Teniendo en cuenta la diferencia con la presencialidad, donde ciertas indicaciones se solucionan simplemente con el registro visual y la percepción corporal en el mismo momento, se requiere estrategias particulares para la atención y el inicio de una tarea que, en el campo de la producción artística, producirá resultados diversos. Por ejemplo un “dictado de formas” con el cual se ilustró una narración o historia, donde los alumnos arribaron a resultados que no eran iguales aún escuchando la misma historia y la misma indicación para realizar la tarea. No se trata de órdenes para la ejecución reglada de una producción determinada, sino de encuadrar un espacio creativo en el que estamos “juntos” pero a la distancia.
- en el caso de clases con niños, el planteo de preguntas orientadoras acerca del espacio desde el cual participan del taller, para intentar estimular en ellos el proceso de percepción de su propio espacio concreto “físico-real” y de la relación que éste - o la propia percepción corporal del estudiante- podría tener vinculada a la producción surgida “del otro lado de la pantalla”, es decir, del lugar desde el cual el docente hace su transmisión virtual.

A modo de conclusión

Hemos compartido en este artículo algunas reflexiones iniciales acerca de la importancia del diseño y la producción de la propuesta del Taller de Plástica, no sólo en el aspecto del contenido y la actividad propiamente dicha, sino también en lo que respecta a su desarrollo a través de la pantalla. La construcción de la espacialidad, los modos de comprender ese espacio, el despliegue de la narrativa más allá de la pantalla de la videollamada y las estrategias que apuntan a construir un espacio de producción con materiales a la distancia y mediado por tecnologías digitales, son aspectos que consideramos trascienden la mera virtualización de emergencia y avanzan en la constitución de espacios creativos y de expresión plástica posibles de ser desarrollados con la mediación digital. Consideramos asimismo que se trata

aún de líneas generales que deseamos sean inspiradoras para empezar a pensar en algunas particularidades acordes a la edad y el nivel educativo de quienes participen de Talleres de Artes Plásticas.

Para cerrar, algunas cuestiones sobre las que seguimos preguntándonos en este encuentro de los campos de la enseñanza de las artes plásticas y las tecnologías digitales:

- Lo digital como recurso plástico o bien como soporte de la obra plástica «tradicional», integrar en el taller los nuevos modos de producción que proponen las tecnologías digitales y los nuevos objetos culturales y artísticos, como los NFT, en proceso de expansión en la actualidad.
 - La puesta en escena y el detrás de escena en el armado de una clase de taller.
 - La integración del espacio de trabajo de quién está del otro lado de la cámara.
 - La materialidad de los productos plástico-objetuales, contrapuesta a la «materialidad» de «lo virtual».
- Reconociendo en la mediación digital nuevos modos de encuentro creativo, apostamos a expandir la experiencia de la docencia en el marco del taller de Plástica para ampliar las posibilidades creativas más allá de la presencia física de talleristas y materiales de trabajo. A la vez que, conociendo el avance de nuevos modos de producción visual, como los NFT mencionados más arriba, este encuentro entre artes plásticas y mediaciones digitales constituye en sí mismo un hallazgo esperanzador en relación a distintas situaciones en las que puede verse favorecida la continuación de actividades que de otro modo quizá no podrían llevarse a cabo.

Referencias bibliográficas

- Álvarez, M. S., Lamarra, N. F., García, P., Grandoli, M. E., & Xhardez, V. (2021). Virtualización de emergencia: la experiencia de estudiantes y docentes en los posgrados de UNTREF. *Revista IRICE*, (40), 227-251.
- Burbules, N. C. (2014). *El aprendizaje ubicuo: nuevos contextos, nuevos procesos*. Entramados: educación y sociedad, 1(1), 131-134.
- Cerrotta, C. (2022). *Clase Nro 3: Aulas expandidas (AE) para tunear y ensamblar. Actualización Académica en Educación y tecnologías digitales para el nivel secundario*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia*. Barcelona: Deusto.
- Salomon, G. (2001). *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas*. Buenos Aires: Amorrortu.

Abstract: How to enrich the Plastics Workshop with digital technologies in Primary Level Teachers? Digital mediation requires a certain design that makes it possible to «give body» to a sensorially «flat» experience: the use of different cameras in video calls, indications and guides in the students' available visual space, body laterality and mirror symmetry, spatiality on camera to show the work process, the possibility of moving sensitivity and putting perception into action, the transposition of content or ideas in plastic productions. The greatest challenge is the creation of teaching proposals that integrate digital

environments where the creative and productive process leaves the plane to be embodied.

Keywords: Emergency virtualization - plastic workshop - educational technology - teaching strategies - spatiality - digital environments.

Resumo: Como enriquecer a Oficina de Plásticos com tecnologias digitais em Professores do Ensino Básico? A mediação digital exige um determinado design que permita “dar corpo” a uma experiência sensorialmente “plana”: o uso de diferentes câmeras nas videochamadas, indicações e guias no espaço visual disponível dos alunos, lateralidade corporal e simetria do espelho, espacialidade diante das câmeras para mostrar o processo de trabalho, a possibilidade de movimentar a sensibilidade e colocar a percepção em ação, a transposição de conteúdos ou ideias em produções plásticas. O maior desafio é a criação de propostas de ensino que integrem ambientes digitais onde o processo criativo e produtivo sai do plano para se concretizar.

Palavras-chave: Virtualização emergencial - oficina plástica - tecnologia educacional - estratégias de ensino - espacialidade - ambientes digitais.

(*) **Del Franco, María Laura.** Lic. y Prof. en Cs. de la Comunicación por la UBA y Especialista en Docencia Universitaria. Se desempeña como docente en la FADU UBA y en el Instituto Terciario Toratenu. Es asesora pedagógica en el IFTS 9 de CABA. Es tutora en diversas propuestas virtuales de formación docente vinculadas al campo de la tecnología educativa.

Weisvein, Débora. Artista visual y Profesora de Educación Plástica en Nivel Primario y Superior. Facilitadora en Creatividad y Docente especializada en pedagogía de las Artes Visuales y Educación por el Arte. Licenciada en Artes Visuales con orientación en Pintura (IUNA-2004). Profesora Nacional de Pintura y Dibujo (E.N.B.A.P.P- 1988). Discípula de los Maestros Aníbal Carreño, Luisa Reisner, Silvia Brewda, Adriana Dellepiane.

Uso de la IA en la Administración Marítima – Configurando prompts para optimizar las retroalimentaciones

Fecha de recepción: junio 2023
Fecha de aceptación: agosto 2023
Versión final: octubre 2023

Campos Álvarez, Harold (*)

Resumen: La educación, así como la gran mayoría de los escenarios productivos está siendo transversalizada por las herramientas basadas en inteligencia artificial (IA), máxime en estos tiempos de inmediatez y tecnología. Desde este referente, en el presente artículo se describe la realización de un proyecto de aula aplicado a estudiantes del programa de Administración Marítima y Fluvial de la Universidad Autónoma del Caribe, cuyo objetivo es detonar la criticidad en el uso de la IA empleando ChatGPT, e Image creator de Microsoft Bing, en el que se configuran prompts para optimizar las búsquedas de información en el tema logístico, marítimo y portuario. En la implementación, se empleó una metodología de aplicación tecnológica guiada, y se aplicó posteriormente un instrumento de recolección de información para evaluar la experiencia, los cuales nos arrojaron resultados interesantes a compartir en ponencia.

Palabras clave: Inteligencia artificial - administración marítima – logística - informática aplicada - chatbot.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 238]

Introducción

La inteligencia artificial en la educación no es algo nuevo pues, hace mas de cinco años ya había en uso, varias tecnologías que facilitaban, desde texto hasta imágenes, todas con base en el uso de grandes fuentes de datos corporativas.

En este artículo, se mostrarán los resultados del trabajo de aula en relación con el uso y configuración de prompts en el ChatGPT, con el fin de mejorar los resultados de búsquedas de información en el campo de la Administración Marítima. Lo anterior, basado en un estudio descriptivo de resultados, al aplicar dichos

prompts, para simular eventos, situaciones y casos, tendientes a la mejor presentación de la información logística y de análisis. De igual manera, también se motiva la construcción de imágenes de los escenarios planteados en el campo del saber de la experiencia, pero que estos sean generados por la IA, aplicando prompts que permitan parametrizar los resultados.

En el uso de la IA en el caso de la Administración Marítima, se diseñaron cinco casos previamente configurados, que ayudan a la logística a obtener mejores resultados en sus procesos. Así mismo, se empleó el organizador gráfico text2map, en el que se presenta la