

Efectividad de los Chatbots Potenciados con IA como Herramienta de Apoyo a la Creatividad y Aprendizaje Activo en la Educación Superior.

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

Alcántara Aravena, Gustavo Alexander y
 Muñoz Baldi, Aracelli De Los Angeles (*)

Resumen: El siguiente avance de investigación analiza las potencialidades de los chatbots con inteligencia artificial -IA- para estimular la creatividad en una actividad de aprendizaje, usando métodos activos de enseñanza. Se proponen algunas consideraciones y criterios para preparar un escenario de experimentación educativa por medio del estudio de caso y la técnica de la observación participante. El estado del conocimiento sugiere que estas herramientas tecnológicas propician mejoras en la resolución de problemas e incentivos en la generación de ideas de manera más rápida, aunque requiere del dominio de una buena escritura de prompts y de la correcta toma de decisiones por parte de los usuarios. Los chatbots con IA se valoran como herramientas útiles del proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación superior, en la medida que se considere la capacidad del chatbot para proporcionar retroalimentación personalizada, junto a otros criterios que permitan al estudiante aumentar su potencial creativo.

Palabras clave: Educación – chatbots - inteligencia artificial – creatividad - aprendizaje activo.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 269]

Introducción

En la actualidad, los chatbots potenciados con inteligencia artificial a partir de ahora-IA- son considerados una herramienta emergente en el contexto de la Educación Superior, que sin lugar a duda serán integrados a largo plazo y de manera permanente al quehacer docente, estudiantil y profesional. Con respecto al uso sistemático de la tecnología en la educación, los autores Atencio González et al. (2003) consideran que son un recurso ventajoso y de primera necesidad, indicando que el modo de aprovechar esta era digital es hacer uso de sus avances para el desarrollo del pensamiento crítico y argumentado, entrando en juego las estrategias y herramientas de estudio. (González, 2003)

Al considerar que la educación superior prepara a las personas para enfrentar satisfactoriamente el mundo laboral, resulta indispensable anticiparse al uso de las tecnologías que se utilizarán en el quehacer profesional. Sumado a las constantes migraciones tecnológicas, son una invitación a adoptarlas y a adaptarse a estos cambios. En el contexto educativo, se cuestiona cómo los docentes propician el uso de las herramientas tecnológicas emergentes en el aula, que estén enfocadas en el desarrollo de nuevas capacidades, competencias y habilidades, además de, si se implementan contemplando metodologías activas el aprendizaje podría ser aún más significativo.

De acuerdo con Kikalishvili (2023):

Si bien las habilidades cognitivas de la IA y la capacidad de generar contenido único pueden mejorar el proceso educativo, también pueden conducir a la mala conducta académica y al robo intelectual. Sin embargo, muchos educadores ven la IA como una

herramienta prometedora que puede promover el desarrollo pedagógico y mejorar el sector educativo en general”. En cuanto al quehacer docente, este tiene la posibilidad de crear herramientas de evaluación que contemplen estas situaciones.

Según la investigación de Múnera Torres et al. (2021), “La educación es un acto relacional basado en la comunicación y la interacción, por lo tanto, los chatbots cuentan con un potencial educativo que se traduce en el aprovechamiento de su capacidad comunicativa a través del lenguaje natural”. Actualmente, en el contexto de clases presenciales, es cada vez más común la utilización de teléfono móvil celular, entonces, el docente para reducir el ruido en la comunicación del conocimiento debe supervisar y guiar el proceso, instrucción o actividad a desarrollar.

Por lo anterior, la revisión del estado del conocimiento se focalizó en recopilar información útil referente al proceso de enseñanza-aprendizaje relacionado con estimular la creatividad por medio de la aplicación de métodos activos y chatbots con IA, dentro de una actividad de aprendizaje presencial que fomente la interacción real y digital en simultáneo y la comunicación humano-máquina.

Para concretar la investigación, se proponen categorías y criterios que pueden ser considerados en distintos tipos de carreras, agrupándolas bajo una categoría dual, las que son consideradas como carreras creativas, por ejemplo, diseño, publicidad y artes, versus, las que tienen un enfoque más estructurado, analítico o procedimental, tales como, ingeniería, tecnología, entre otras; aportando un acercamiento al contexto de estudio para la confección de una actividad e instrumento de evaluación, en el escenario de una futura intervención educativa.

Desarrollo

Antes del diseño de la herramienta metodológica que creará el/la diseñador/a instruccional, es necesario contemplar una serie de pasos para recopilar de manera integral los antecedentes del contexto aplicativo, tales como, normativa universitaria, perfil de egreso de la carrera, programa de asignatura, planificación y unidad de estudio a intervenir, para comprender cómo la actividad, junto a sus resultados de aprendizaje se alinean o tributan a las competencias específicas requeridas en el ámbito personal y profesional, asegurando así reciban formación tanto integral como pertinente para las y los estudiantes. Este enfoque holístico sienta las bases para avanzar hacia la siguiente fase del proceso educativo.

A continuación, se proponen algunas consideraciones y criterios para preparar un escenario de experimentación educativa, por medio del estudio de caso y la técnica de la observación participante.

A modo de ejemplo, se describe el escenario: En la Universidad de Santiago de Chile, en dos departamentos académicos de la Facultad Tecnológica, el primero es Departamento de Publicidad e Imagen (DPI) en las asignaturas de Gráfica Digital, perteneciente al segundo semestre -Nivel 2- de la carrera Diseño en Comunicación visual y en la asignatura de Creación y Producción visual Aplicada, correspondiente al segundo semestre -Nivel 2- de la carrera de Publicidad -ambas carreras consideradas creativas principalmente por sus componentes conceptuales y de creación proyectual-; y el segundo, Departamento de Tecnologías Industriales (DTI), en las asignaturas de Tecnología Eléctrica y Electrónica II del quinto semestre -Nivel 5- de la carrera Tecnología en Automatización Industrial e Introducción a las Telecomunicaciones, asociada al primer semestre -Nivel 1- de la carrera Tecnología en Telecomunicaciones -ambas carreras con alto componentes lógico y procedimental-. A partir del escenario descrito las categorías definidas están asociadas al lugar de aplicación, carreras, niveles de estudio -el semestre que corresponde al Plan de Estudio-, tipo de carrera -creativas o lógica-procedimental-. Posteriormente, se define cuál será el objetivo de la experimentación, los alcances y las limitaciones de esta validación. En este caso, comprobar la efectividad de los chatbots con IA para estimular la creatividad en diversos grupos de estudiantes, pertenecientes a distintas carreras dentro de la facultad. Si los resultados obtenidos son prometedores, será posible realizar ajustes, escalando la herramienta metodológica a más asignaturas de otros niveles y carreras.

Para determinar si existen dificultades o limitaciones en las carreras que impacten en la aplicación de una estrategia metodológica activa y común, sería necesario comparar los programas de asignaturas, identificando similitudes y diferencias, principalmente en el ámbito metodológico, que den luces de las dinámicas que suceden al interior del aula.

Para comprobar la efectividad de los chatbots con fines educativos, se pretende utilizar un método activo de enseñanza basado en proyectos, debido a que una misma problemática puede ser abordada desde diversas disciplinas profesionales. Si bien, en esta primera instancia experimental no se consideró la formación de equipos de trabajo con estudiantes de distintas carreras, en una

siguiente etapa será adecuado considerarlo, puesto que, la creatividad es una característica inherente del ser, entonces, si las o los estudiantes pertenecieran a carreras consideradas creativas o más ligadas a lo lógico-procedimental, aunque sus manifestaciones pueden verse reflejadas de distinta manera, de acuerdo con la carrera de procedencia. Esta aproximación experimental, sienta las bases para futuras expansiones interdisciplinarias.

Como la herramienta metodológica diseñada se aplicará en más de una asignatura y en diversas carreras universitarias, es necesario considerar utilizar una herramienta matriz útil considerando el contexto de aplicación.

Para diseñar la actividad de aprendizaje de una unidad de estudio, resulta importante considerar una pauta de trabajo que guíe a las y los estudiantes no sólo de manera instruccional, por ejemplo, cómo acceder al chatbot, sino que también, una mirada prospectiva, que indique cómo se deberían alcanzar los objetivos del proyecto, especificando un indicador de logro asociado a una autoevaluación, evaluación de pares o evaluación docente, la que podrá ser formativa o sumativa.

En paralelo, es oportuno que quien evalúe prepare una pauta de observación sencilla, mientras asume un rol mediador e interactúa con las y los estudiantes en el desarrollo de la actividad.

Al apreciar cómo se generan las ideas en base a las declaraciones o ejemplos que aporta el chatbot, el equipo docente puede requerir un asistente de investigación, ya que, si el grupo de estudiantes es numeroso y aunque se prepare una actividad breve, el fenómeno de la estimulación de la creatividad por medios tecnológicos puede ser complejo. La grabación de la clase presencial es muy útil para poder analizarla posteriormente e incluso comentar las observaciones con los propios estudiantes, comprobando la exactitud de las notas registradas. Si se opta por grabar la clase, es necesario solicitar el consentimiento escrito de los participantes previo al experimento, resguardando la confidencialidad de los registros y utilizándose sólo para fines del estudio.

Las percepciones y reflexiones que las y los estudiantes manifiestan sobre su propio proceso creativo en el desarrollo de la actividad, se transforma en un recurso muy valioso para contrastar con los registros de observación.

Criterios de medición

En la práctica, quien utiliza un chatbot con fines educativos, requiere tres competencias fundamentales: conocimientos para la efectiva escritura de prompts, alto nivel de desarrollo del pensamiento crítico -para cuestionar y verificar el resultado, limpiando la información de "alucinaciones"- y un propósito claro -para que el resultado del chatbot sea sólo un insumo, un punto de partida y no un fin en sí mismo-. Estas competencias también pueden asociarse a criterios de medición dentro del diseño de la pauta evaluativa.

Otros criterios importantes están asociados a las condiciones físicas y tecnológicas del espacio de experimentación, por ejemplo, condiciones de iluminación, ruido, dispositivo de conexión, etc. Además de las condiciones físicas y tecnológicas, es crucial evaluar la infraestructura tecnológica a disposición de los usuarios. Un aspecto fundamental es determinar si el grupo participante tendrá acceso a computadores o si utilizarán

dispositivos móviles. Añadiendo criterios de medición, encontramos la facilidad de acceso, el costo de uso, la interfaz de usuario -“amigable” o no-, la confiabilidad de los datos, el idioma y lenguaje utilizado, cantidad de prestaciones o servicios complementarios -dentro del chatbot-, entre otros aspectos que pueden interferir en su correcta utilización, tal como la motivación estudiantil al utilizar una herramienta tecnológica que esté en tendencia: Google Bard, Claude 2, ChatGPT 3.5 y 4.0, entre otros.

Es importante destacar que, los factores psicológicos, la cercanía y empatía también pueden transformarse en un criterio a considerar dentro de la pauta, debido a que puede favorecer un clima de confianza que estimule la creatividad.

El lenguaje de las máquinas como acelerador de la creatividad

De acuerdo con lo indicado por Bouschery et al. (2023), los modelos de lenguaje ayudan a acelerar la extracción de conocimientos al ayudar a los humanos a comprender rápidamente la esencia de un texto e identificar pasajes de texto relevantes más rápidamente. Por lo tanto, los equipos de innovación pueden reducir los esfuerzos de extracción de conocimientos y redistribuir su atención para aplicar el conocimiento adquirido a sus tareas de innovación.

Uno de los beneficios que destacan los autores, es que, gracias a las herramientas de aprendizaje asociadas a los modelos de lenguaje basados en transformadores, los usuarios pueden acceder más rápido a los datos que de otro modo podrían estar alejados de su área de especialización.

Comunicación efectiva con chatbots

Para concretar una escritura efectiva de prompts, al momento de utilizar chatbots con IA, es crucial comprender que la calidad de las respuestas generadas por el sistema depende en gran medida de la claridad y especificidad de las preguntas planteadas.

Los prompts deben tener una estructura precisa y concisa, evitando ambigüedades y proporcionando la información necesaria para que el chatbot logre comprender el contexto y las expectativas del usuario. Además, es importante considerar la estructura gramatical de las preguntas, asegurando el uso coherente del lenguaje.

Al trabajar con el estudiantado, se sugiere que al perfeccionar la escritura de prompts, es probable maximizar la capacidad del chatbot para brindar respuestas de alto valor, mejorando así la experiencia de aprendizaje del usuario.

Las herramientas de chatbot potenciadas con IA se basan en los *Large Language Model*, que en castellano significa, grandes modelos de lenguaje. Resulta esencial no descuidar la aplicación de pensamiento crítico, debido a que algunas respuestas por parte de estos sistemas LLM generan alucinaciones lo que podría afectar el aprendizaje del estudiantado, confundiendo o brindando respuestas con información errónea o falsa.

Los chatbots pueden ofrecer apoyo continuo a las y los estudiantes, brindando respuestas inmediatas a problemas o actividades planteadas, lo que contribuye a un aprendizaje autónomo, crítico y que invita a la

flexión. Es importante destacar que el estudiantado debe discriminar entre información de alto valor de la que no, debido a que la respuesta del sistema LLM no debe ser la definitiva, debido a que puede inspirarse por respuestas que el sistema brinde, pero no, aplicar un copiar y pegar sin efectuar un filtro acorde a lo solicitado en la actividad. Es por esto que los sistemas LLM pueden ser utilizados en la educación superior, siempre con criterio, responsabilidad y por sobre todo claridad, priorizando el mejor rendimiento del estudiantado.

Las y los estudiantes al interactuar con chatbots tienen la capacidad de tomar decisiones basadas en criterios personalizados. Pueden incluir la elección de rutas de aprendizaje y la profundización en temáticas específicas. Estos sistemas podrán proporcionar a los usuarios la información necesaria para la toma de decisiones informadas, ofreciendo recomendaciones y sugerencias en base a las preferencias y necesidades individuales.

La capacidad de tomar decisiones basadas en criterios permitirá un aprendizaje más personalizado y adaptable, empoderando al estudiante para que logre un mayor control en su proceso de aprendizaje, además de fomentar la autonomía y desarrollo del pensamiento crítico, como se ha dicho anteriormente.

Chatbots y desarrollo de la creatividad

Para Mir (2023), existe un cambio de paradigma sobre la creatividad, nos dirigimos hacia una creatividad asistida por la IA. Expone que la IA tiene la capacidad de imitar algunos tipos de creatividad humana, como la creatividad combinatoria, que requiere combinar elementos existentes de una manera novedosa para producir una nueva idea o solución. La creatividad exploratoria que experimenta con nuevas ideas o formas, explorando nuevos terrenos y rompiendo con convenciones establecidas y el último tipo de creatividad que imita la IA es la creatividad transformadora, que genera una reinterpretación radical de ideas, formas o conceptos existentes, produciendo una nueva perspectiva o manera de ver el mundo. De acuerdo con lo indicado por Rivera Ruiz et al. (2022), “La importancia de tomar en cuenta la creatividad profesional en el desempeño laboral en cualquier área profesional es un factor muy imprescindible para el desempeño laboral”. Según Wieland et al. (2022), “La lluvia de ideas colaborativa con un chatbot, en comparación con un supuesto ser humano, provoca la generación de más ideas con más diversidad”. Los autores dan énfasis en la importancia de colaborar con chatbots, donde la diversidad alude principalmente a la perspectiva que brindan estas herramientas tecnológicas complementando las apreciaciones que puede tener un ser humano.

De acuerdo con lo indicado por Murati (2022), “existe una tensión creciente entre los roles de humanos y máquinas en la creatividad y será interesante ver cómo las resolvemos. Cómo aprendemos a navegar lo “humano” y la “máquina”, “dentro de nosotros será una cuestión definitoria de nuestro tiempo”. El autor sugiere que existe un desafío creciente en el papel de los humanos y de las máquinas.

En cuanto a actividades de aprendizaje en estudiantes, de acuerdo con la investigación desarrollada por Urban et al. (2023), los estudiantes que utilizaron ChatGPT informaron que, “se requirió un esfuerzo moderadamente

menor para completar con éxito la tarea. Sin embargo, un menor esfuerzo se asoció con una mayor sobreestimación del propio desempeño”. Los autores indican que el estudiantado puede sufrir dificultades en la utilización de señales heurísticas válidas en la autoevaluación porque la resolución de tareas es considerada más fácil y requiere un menor esfuerzo mental.

Como mencionan los autores Wieland et al. (2022):

El estudio presentado se llevó a cabo para explorar si la lluvia de ideas con un chatbot, en comparación con un ser humano, causa la generación de ideas más y relativamente diversas, y si este efecto está mediado por una disminución en la aprehensión de la evaluación y moderado por la disponibilidad de señales sociales.

Plantea un análisis interesante en la era digital, abriendo un interesante debate sobre la eficacia de estas herramientas en procesos creativos y colaborativos.

En el artículo titulado, *Machine vs. human, who makes a better judgment on innovation? Take GPT-4 for example*, -¿Máquina vs. humano, quién realiza un mejor juicio sobre la innovación? Tomemos como ejemplo a GPT-4- indica el autor Du (2023) “Los humanos a veces cometemos errores de intuición, pero las máquinas pueden superarlos ahora mismo”. Además, detalla que el ruido presente en el aprendizaje automático es menor que el del ser humano, además indica la importancia de considerar el sesgo.

Conclusiones

A partir del análisis de las herramientas anteriormente mencionadas, se concluye que los chatbots con IA pueden estimular los procesos cognitivos creativos del estudiante en el contexto del desarrollo de una actividades de aprendizaje que busque la generación de ideas rápidas, ya que puede conocer, comparar y contrastar información más exacta que la que obtendría por medio de una búsqueda tradicional -buscadores de Internet-. Además, funciona como un complemento a la resolución de problemas a la hora de abordar ejercicios prácticos, desafíos o proyectos que requieran del desarrollo del pensamiento creativo para su concreción, lo que puede resultar en ser un valioso aporte analítico al entorno de la educación superior, ya que se prepara a las personas para escenarios complejos y cambiantes como lo son los desafíos del mundo laboral.

Visto desde otro aspecto educativo, el uso de chatbots potenciados con IA también funciona como un apoyo docente, ya que contribuye a la personalización del aprendizaje, a la retroalimentación inmediata, a la generación de nuevos escenarios de aprendizaje centrado en el estudiante, a la reflexión, al debate y al aprendizaje colaborativo en el caso que el diseño de la actividad educativa incorpore los resultados del chatbot como un estímulo inicial que permita al estudiante generar algo nuevo.

Lo anterior, plantea un desafío no sólo a las y los estudiantes sino también a los docentes que ejercen en la educación superior, ya que se hace necesario la adquisición de nuevas competencias ligadas a las tecnologías emergentes en pro de mejora educativa, especialmente en ejercicios de múltiples variables, proyectos con pro-

blemas complejas y multidisciplinarias, en nuevos escenarios que demanden guiar con métodos activos al estudiantado para hacerlos protagonistas de su propio aprendizaje.

En síntesis, los chatbots con IA se valoran como herramientas útiles del proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación superior, en la medida que se consideren criterios como la capacidad del chatbot para proporcionar retroalimentación personalizada, que en el resultado de aprendizaje se refleje la capacidad de utilizar un chatbot de manera efectiva y pertinente al contexto de estudio y que en el diseño de la actividad de aprendizaje se incluyan instrucciones claras y precisas que conduzcan al estudiante a desarrollar su mayor potencial creativo. Esperamos que las categorías, consideraciones y criterios propuestos en este estudio sean un avance para futuras investigaciones educativas.

Referencias Bibliográficas.

- Atencio-González, R., Bonilla-Ron, D., Miles-Flores, M., & López-Zavala, S. (2023). Chat GPT como Recurso para el Aprendizaje del Pensamiento Crítico en Estudiantes Universitarios. *CIENCIAMATRIA*, 9(17), 36–44. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i17.1121>
- Du, M. (2023). *Machine vs. human, who makes a better judgment on innovation? Take GPT-4 for example*. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 6. <https://doi.org/10.3389/frai.2023.1206516>
- Kikalishvili, S. (2023). Unlocking the potential of GPT-3 in education: opportunities, limitations, and recommendations for effective integration. *Interactive Learning Environments*, 1–13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2220401>
- Kim, N.Y. (2019). A Study on the Use of Artificial Intelligence Chatbots for Improving English Grammar Skills. *Journal of Digital Convergence*, 17(8), 37–46. <https://doi.org/10.14400/JDC.2019.17.8.037>
- Mir, E. (2023). El cambio de paradigma de la Inteligencia Artificial. *EME Experimental Illustration, Art & Design*, 11, 64–75. <https://doi.org/10.4995/eme.2023.19249>
- Múnera Torres, M., Salazar Álvarez, L., & Osorio Osorio, A. (2021). Estudio inicial de un chatbot para estudiantes de la modalidad virtual de la Escuela Interamericana de Bibliotecología. Investigación Bibliotecológica: *Archivonomía, Bibliotecología E Información*, 36(90), 13-30. <https://doi.org/10.22201/iibi.24488321xe.2022.90.58452>
- Murati, E. (2022). Language & Coding Creativity. *Daedalus*, 151(2), 156–167. https://doi.org/10.1162/daed_a_01907
- Rivera Ruiz, G., Tinco Aquehua, M., Huamán Núñez, L., Bejarano Rodríguez, C., & Contreras Rivera, R. (2022). Creatividad profesional y desempeño docente: En las instituciones educativas de nivel inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 4790–4807. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3781
- Urban, M., Dechterenko, F., Lukavsky, J., Hrabalová, V., Svacha, F., Brom, C., & Urban, K. (2023). *ChatGPT Improves Creative Problem-Solving Performance in University Students: An Experimental Study*. <https://doi.org/10.31234/osf.io/9z2tc>

Wieland, B., de Wit, J., & de Rooij, A. (2022). Electronic Brainstorming With a Chatbot Partner: A Good Idea Due to Increased Productivity and Idea Diversity. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 5, 1-8. <https://doi.org/10.3389/frai.2022.880673>

Abstract: The following research advance analyzes the potential of chatbots with artificial intelligence -AI- to stimulate creativity in a learning activity, using active teaching methods. Some considerations and criteria are proposed to prepare an educational experimentation scenario through the case study and the technique of participant observation. The state of knowledge suggests that these technological tools promote improvements in problem solving and incentives in generating ideas more quickly, although they require mastery of good prompt writing and correct decision making by users. . Chatbots with AI are valued as useful tools in the teaching and learning process in higher education, to the extent that the chatbot's ability to provide personalized feedback is considered, along with other criteria that allow the student to increase their creative potential.

Keywords: Education – chatbots - artificial intelligence – creativity - active learning.

Resumo: O seguinte avanço de pesquisa analisa o potencial dos chatbots com inteligência artificial -IA- para estimular a criatividade em uma atividade de aprendizagem, utilizando métodos ativos de ensino. Algumas considerações e critérios

são propostos para elaborar um cenário de experimentação educacional através do estudo de caso e da técnica de observação participante. O estado do conhecimento sugere que essas ferramentas tecnológicas promovem melhorias na resolução de problemas e incentivos na geração de ideias mais rapidamente, embora exijam domínio de uma boa escrita rápida e correta tomada de decisões por parte dos usuários. Os chatbots com IA são valorizados como ferramentas úteis no processo de ensino e aprendizagem no ensino superior, na medida em que é considerada a capacidade do chatbot em fornecer feedback personalizado, juntamente com outros critérios que permitem ao aluno aumentar o seu potencial criativo.

Palavras chave: Educação – chatbots - inteligência artificial – criatividade - aprendizagem ativa.

(* **Alcántara Aravena, Gustavo Alexander.** Académico, Universidad de Santiago de Chile. Tecnólogo en Telecomunicaciones, Ingeniero Eléctrico y Magíster en Ingeniería Industrial, Universidad de Santiago de Chile.

Muñoz Baldi, Aracelli De Los Angeles. Académica, Universidad de Santiago de Chile. Licenciada en Diseño y Diseñadora con Mención en Comunicación Visual, Universidad Tecnológica Metropolitana, Chile. Magíster en Educación, Universidad Mayor, Chile. Doctoranda en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina.

SANTIAGO, a resistencia da fala

Doural, Fernando Manuel (*)

Fecha de recepción: junio 2023

Fecha de aceptación: agosto 2023

Versión final: octubre 2023

Resumen: El instituto Argentino Gallego Santiago Apóstol celebró sus primeros 25 años. Como parte de su estrategia de comunicación institucional se grabó una película documental que muestra por primera vez los preparativos que, durante el desarrollo de una mañana escolar, se realizan para el festejo estudiantil anual por el “Día de Galicia” en Buenos Aires. Una fiesta que sintetiza los valores multiculturales sostenidos en lo cotidiano por toda la comunidad educativa. Las voces y la vida de los protagonistas de esta joven institución del barrio de Once, registrados en el documento audiovisual, develan toda la potencia de una propuesta bicultural que es apropiada cotidianamente por los y las estudiantes para su enriquecimiento personal y comunitario. Lo hacen bajo estrategias simples basadas en el cariño, el orgullo, y el ejercicio del protagonismo juvenil ante una lengua y cultura que sienten como propia sin renegar de ninguna de sus múltiples y diversas raíces.

Palabras claves: Educación - multiculturalismo - pluri identidades - lengua y habla - juventud - Galicia - Argentina

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 272]

Introducción

El presente artículo es sólo un fragmento acotado de un proceso de más de dos años de trabajo de investigación y aprendizaje en el campo del audiovisual, aplicado a una propuesta de corte institucional.

En primer término, es innegable la tensión afrontada en el abordaje complejo del tema ya que mi objeto de investigación concreto coincide dentro del ámbito de trabajo diario, situado en el instituto como asesor de co-