

OBJETIVOS

Con la incorporación de esta herramienta digital desde la cátedra nos proponemos que los alumnos desarrollen:

- Competencias digitales aplicadas a la comunicación, mediante el uso del blog como entorno de producción, edición y publicación de contenidos multimediales.
- Fomentar la escritura creativa, crítica y colaborativa integrando los contenidos teóricos y prácticos

INTRODUCCIÓN O ENCUADRE

La incorporación de herramientas digitales dinámicas, en el contexto de la enseñanza universitaria, es clave para promover la creatividad, estimular la producción, reflexión y publicación de contenidos por parte de los estudiantes [1].

En la asignatura *Taller de Informática I*, destinada a alumnos de primer año de la carrera de Comunicación Social, la implementación de la herramienta digital Blog [2] simulando a una revista digital se presenta como una estrategia pedagógica altamente beneficiosa pretendiendo ubicar a los alumnos en una posible situación de contexto laboral.

Esta propuesta no solo permite que se familiaricen con entornos de publicación en línea, sino que también fortalece competencias propias de la comunicación digital: la escritura multimedial, la creatividad, la selección apropiada de los contenidos, el trabajo colaborativo, la construcción de identidad digital, la entrega en tiempo entre otras habilidades y aptitudes del rol de un futuro profesional de la comunicación.

DESARROLLO

Para llevar a cabo esta propuesta académica se han recorrido otros temas con sus respectivas aplicaciones digitales. Podemos decir que la experiencia se centró en cuatro ejes de trabajo: la creación de blogs educativos en Blogger; la producción de contenidos audiovisuales breves con herramientas accesibles como Clipchamp[3]; el diseño de presentaciones interactivas con Prezi [4]; y la exploración del uso de inteligencia artificial (IA) en la práctica periodística, a través de actividades con plataformas como ChatGPT.

Estos recursos permitieron abordar competencias clave como la escritura digital, la comunicación audiovisual, el diseño de información y el pensamiento crítico frente a las nuevas tecnologías.

Para motivar y que los alumnos sean críticos con sus propuestas y auto mejorarlas, se propuso realizar una competencia determinando aspectos destacados y elegir, el “Mejor Blog”, mediante votación entre pares, premiado su publicación en la red profesional LinkedIn, para comenzar a hacerse visibles como comunicadores sociales. Esta instancia actuó como fuerte incentivo para mejorar la calidad de los trabajos y reforzar la motivación estudiantil. En la edición 2024, más de 100 estudiantes participaron de las votaciones abiertas, cuyos resultados fueron publicados en la plataforma.



CONCLUSIONES

Desde la cátedra percibimos que las expectativas en estas propuestas han sido superadas pues se han cumplido satisfactoria y ampliamente dado que se ha logrado una la dinámica del trabajo en grupo, potenciando la creatividad, promoviendo la autonomía en la gestión de proyectos y además generó un espacio auténtico para la expresión y el análisis crítico. Al asumir el rol de productores de contenidos, los estudiantes ejercitan habilidades comunicacionales fundamentales para su futura inserción profesional en medios digitales. Esta experiencia transforma el aula en una red activa de participación y aprendizaje, tal como lo menciona Salinas, Cabero y Martínez [5] “*el uso de tecnologías en la educación no solo introduce nuevas herramientas, sino que redefine los roles, los procesos y las formas de construir conocimiento de manera colaborativa y significativa*”.

AI-ZÓTICO

Hola! Somos AI-ZÓTICO, una revista digital que se interesa por ver como la IA se adentra en el mundo artístico. Somos seis estudiantes de la carrera de comunicación social a cargo de este proyecto. En esta revista encontrarán secciones que aborden temas acerca de la inteligencia artificial tanto en el arte, como para este.

PÁGINA PRINCIPAL · PORTADA · ARTE HABLANDO DE IA · LA IA Y LAS PINTURAS · MÁS...



REFERENCIAS

[1] Benito, B. Salinas, J. "Los Entornos Tecnológicos en la Universidad" .Pxel-Bit. Revista de Medios y Educación – Nº 32 marzo 2008 pp 83-101

[2] Sitio oficial de la herramienta digital: <https://blogger.com>

[3] Sitio oficial de la herramienta digital: <https://clipchamp.com/es/>

[4] Sitio oficial de la herramienta digital: <https://prezi.com.ai/>

[5] Salinas, Cabero y Martínez. "Escenarios y recursos para la enseñanza con las tecnologías: desafíos y retos" (2008), Inclusión Digital Vol 4 – Octaedro