

R E S E Ñ A S

Potencialidades didácticas de la inteligencia artificial

Coicaud, S. (2019), Noveduc

Esteban Aragón Correa* y Oscar Javier Silva Ortiz**

Recibido: 12 de junio de 2022 Aceptado: 31 de mayo de 2022 Publicado: 31 de julio de 2022

To cite this article: Aragón Correa, E. y Silva Ortiz, O. J. (2022). *Potencialidades didácticas de la inteligencia artificial* [Book Review]. *Márgenes, Revista de Educación de la Universidad de Málaga*, 3(2), 222-224. <http://dx.doi.org/10.24310/mgnmar.v3i2.12866>
DOI: <http://dx.doi.org/10.24310/mgnmar.v3i2.12866>



Título: *Potencialidades didácticas de la inteligencia artificial*

Autora: Silvia Coicaud

Páginas: 128

Editorial: Noveduc

Año: 2019

ISBN: 978-987-538-679-2

Para que los procesos de innovación en materia educativa sean efectivos, se requiere de un trabajo de reflexión en torno a las transformaciones y cambios en la enseñanza, en donde se cuestione lo tradicional y rutinario. Bajo esta premisa la Doctora en didáctica y organización escolar, Silvia Coicaud publica en el 2019 el libro, *Potencialidades didácticas de la inteligencia artificial* con la editorial Noveduc del Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico. La investigadora decide organizar esta investigación en siete capítulos, en los cuales aborda temáticas como la evolución de la web, inteligencia artificial, experiencias en robótica educativa, la potencialidad de los videojuegos, plataformas LMS, entre otras.

En este orden de ideas, el libro plantea diversas situaciones que se presentaban con el uso de las mediaciones tecnológicas en el aula de clase desde el contexto argentino para el tiempo en que la escritora desarrollaba su investigación, mencionando el papel incidental de las Tecnologías de la Información y la Comunicación – TIC dentro de los ambientes de aprendizaje, y cómo estos procesos entronizan acciones en la relación TIC y escuela.



*Esteban Aragón Correa [0000-0001-6927-6206](https://orcid.org/0000-0001-6927-6206)
Universidad de Málaga (España)
earagonc@ut.edu.co

**Oscar Javier Silva Ortiz [0000-0001-6334-3797](https://orcid.org/0000-0001-6334-3797)
Universidad de Málaga (España)
ojsilvao@ut.edu.co

Asimismo, en el primer capítulo, se analizan algunas características de la educación mediada por las tecnologías digitales como paradigma disruptivo, trayendo a colación la evolución de la web en relación con las dificultades que atravesaban los docentes con el uso de estos instrumentos, evidenciando la brecha digital existente. Es en este sentido, que la autora extiende una invitación a los docentes en el sexto capítulo, al exhortarlos a formarse en la implementación de plataformas tecnológicas como las LMS, pero no desde el enfoque ofimático, sino desde la adquisición de conocimiento tecnopedagógico.

Por otra parte, se aborda el vínculo entre la inteligencia artificial en las aulas de aprendizaje como un medio que permita una fuerte y significativa interacción entre estudiantes y docentes; y con ello llegar a los hogares de los educandos, esto dando una mejora en las competencias sociofamiliares y proporcionando personalización a gran escala, ya que responde a los estilos de aprendizaje de los estudiantes. De igual forma, se menciona que su filosofía es captar y representar el conocimiento de una manera commensurada, para que pueda ser compartida y reutilizada, donde las inteligencias artificiales permiten un conocimiento de un mundo real, llevando al estudiante a utilizar su competencia aprendida en contextos reales.

Algo similar ocurre cuando la investigadora incorpora en el quinto capítulo la potencialidad de los videojuegos vistos como alternativas que enriquecen la enseñanza, al incluir propuestas lúdicas, indicando que “cuando se educa en la emoción y desde la emoción, esto repercute en el sistema límbico, generando energía y deseos de aprender.” (Coicaud, 2019). La experta, introduce igualmente algunas características de los juegos holísticos, en donde todo el cuerpo se involucra en el proceso de aprendizaje, como la coordinación ojo-mano-oído, análisis para aprender el juego, resolución de problemas, diseño de planes de acción, creatividad, aprendizaje colaborativo, etcétera.

En esta investigación se establece que los softwares informáticos incorporados en las instituciones educativas implementan una retroalimentación constante y no como en los hipertextos; señala que estas herramientas generan un aprendizaje colaborativo. Para ejemplificar, el sistema los puede agrupar por patrones de colaboración para sortear una participación de manera sincrónica y asincrónica.

Ahora bien, estos procesos, según lo descrito en el libro, generan unas cuestiones éticas, pues sugiere que el estudiante no puede contestar preguntas en concreto, puesto que se pierde la postura del docente en tanto que no da respuesta a emociones o inquietudes intangibles que merezcan un contexto de enunciación específico.

Un aspecto clave que se plantea, es la implementación de la robótica en los procesos de enseñanza, conforme se utilizan diferentes campos de estudio como la mecánica, electricidad, inteligencias artificiales, entre otros; esto emergiendo en los estudiantes para su aprendizaje y, que estos a su vez desarrollan aprendizajes basados en problemas, por ejemplo: se describe que se han realizado en diferentes instituciones de educación superior dando como resultado profesionales con altas competencias de innovación y creatividad, por lo tanto, aquí se rescata al docente como un propulsor en la comprensión de los algoritmos de un enrutamiento, donde provea la enseñanza del trabajo en equipo, dinámica y la tecnología robótica.

Teniendo en cuenta los planteamientos realizados, se puede deducir que este libro resulta útil al presentar de forma clara las posibilidades de la implementación de entornos de aprendizaje 100% digitales, incorporando otros elementos como los videojuegos, la robótica, simuladores, plataformas LMS, lo que nos lleva a reflexionar sobre los procesos de innovación en la enseñanza y el aprendizaje y cómo estas propuestas deben fomentar en los estudiantes el deseo de aprender desde la problematización, la reflexión crítica y el trabajo colaborativo. A pesar de esto, se evidencia que el camino por recorrer para alcanzar estos resultados es largo, al requerir un cambio en el sistema educativo en el que nos vemos inmersos.

En conclusión, “Potencialidades didácticas de la inteligencia artificial” situará al lector, por medio de una exposición de argumentos, lo que desde la visión de la autora considera que se pueden mejorar los procesos de aprendizaje, al relacionarlo con las propuestas didácticas de los docentes y cómo estos articulan sus contenidos con los dispositivos tecnológicos, al igual de la latente preocupación de la pedagoga de robustecer la inversión tecnológica en los contextos educativos y la capacitación a los docentes en el manejo de estos materiales para su dominio y transversalización, además de recabar sobre el aprendizaje desde una realidad extendida virtual y aumentada, permitiendo que los estudiantes se encuentren en mundos irreales o asequibles por medio de mediadores tecnológicos, donde se generan imágenes tridimensionales llevando al estudiante a ese entorno sin la necesidad de estar allí, forjando un aprendizaje por medio de la ubicuidad.

REFERENCIAS

Coicaud, S. (2019). *Potencialidades didácticas de la inteligencia artificial: Videojuegos, realidad extendida, robótica y plataformas. Mediaciones tecnológicas para una enseñanza disruptiva*. Noveduc.