

Comunicación Digital II: Navegando la Era Postdigital e Inteligencia Artificial

Ciencias Sociales y Humanas | Comunicación | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes universitarios profundicen en el entorno mediático e informacional contemporáneo, caracterizado por la postdigitalidad y la inteligencia artificial (IA). A lo largo de seis sesiones, los estudiantes explorarán teorías clave, herramientas tecnológicas y fenómenos mediáticos actuales, como la transtextualidad y los algoritmos, para desarrollar un enfoque estratégico, crítico y humanista en su uso. La relevancia de este plan radica en preparar a los futuros comunicadores para intervenir activamente en un ecosistema mediático complejo, donde las TIC y la IA son protagonistas. A través del aprendizaje colaborativo, los estudiantes no solo adquirirán conocimientos teóricos sino que aplicarán herramientas prácticas, fomentarán la solución de problemas reales y plantearán líneas de investigación que vinculen la postdigitalidad con el periodismo y la comunicación digital. Este proceso permitirá a los estudiantes conectar sus aprendizajes con su vida cotidiana y profesional, potenciando su capacidad para innovar y responder a los retos actuales del mundo digital.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar postulados teóricos contemporáneos relacionados con la postdigitalidad, la inteligencia artificial y la ecología de los medios.
- Aplicar herramientas de programación y prompting para el desarrollo de proyectos de comunicación digital.
- Explorar fenómenos como la transtextualidad, la remediación, los algoritmos y los videojuegos en el ecosistema mediático actual.
- Contribuir a la solución de retos reales mediante el uso de TIC e IA.
- Plantear líneas o problemas de investigación relacionados con la postdigitalidad y la inteligencia artificial en el marco de las comunicaciones y el periodismo.

Recursos Necesarios

- Aula equipada con proyector y conexión a internet estable.
- Computadoras o laptops con acceso a software de programación básica (ej. Python, Jupyter Notebook, o plataformas de prompting IA como OpenAI Playground).
- Acceso a plataformas colaborativas digitales (Google Drive, Padlet, Miro).
- Material impreso: síntesis teóricas sobre postdigitalidad, IA y ecología de medios (1 por estudiante).

- Videos cortos y documentales seleccionados relacionados con algoritmos y videojuegos en la comunicación (duración 5-10 minutos).
- Herramientas de comunicación para grupos (foros virtuales, chats privados).
- Plantillas para mapas conceptuales y organizadores gráficos.
- Cuaderno o dispositivo para toma de notas.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos en teoría de la comunicación y medios digitales.
- Familiaridad inicial con conceptos de tecnologías digitales y redes sociales.
- Habilidades básicas de trabajo en equipo y comunicación colaborativa.
- Experiencia previa con entornos digitales y uso básico de software o aplicaciones en línea.

Actividades

Sesión 1: Introducción a la Postdigitalidad y la Inteligencia Artificial en la Comunicación

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

30 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que se iniciará un recorrido para comprender el entorno mediático actual, caracterizado por la postdigitalidad y la IA, y la importancia de abordarlo con una mirada crítica y estratégica.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Plantea la pregunta detonadora: "¿Cómo creen que la inteligencia artificial está transformando los medios y la comunicación que consumen diariamente?"
- **Estudiantes:** Responden brevemente en parejas durante 5 minutos y luego comparten ideas con el grupo grande.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato impactante: "Según estudios recientes, más del 70% del contenido que consumimos en línea está mediado por algoritmos que utilizan IA para personalizar nuestra experiencia".
- **Estudiantes:** Reflexionan en voz alta sobre este dato y su impacto en su vida cotidiana.

Contextualización:

Docente: Conecta el tema con experiencias cotidianas del estudiante, como el uso de redes sociales, plataformas de streaming y videojuegos, para mostrar la presencia constante de la IA y el entorno postdigital.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

180 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Divide a los estudiantes en grupos pequeños de 4 personas. Entrega una síntesis sobre teorías de postdigitalidad, ecología de los medios e IA para que la lean y discutan.

Actividades de aprendizaje activo:

• **Actividad 1: Debate colaborativo sobre postulados teóricos**

Objetivo: Analizar postulados teóricos contemporáneos.

Instrucciones:

- Grupos leen de forma colaborativa el material impreso.
- Identifican y resumen en un cuadro los conceptos clave.
- Discuten cómo estos conceptos se relacionan con ejemplos reales de medios digitales.
- Preparan una breve argumentación para presentar a la clase.

Organización: Grupos de 4 estudiantes.

Producto: Cuadro resumen y presentación oral de 5 minutos.

Tiempo: 90 minutos.

Rol docente: Facilitar el debate, hacer preguntas guías como "¿Qué significa la postdigitalidad en la práctica comunicativa actual?", "¿Cómo influye la IA en la ecología mediática?" y observar la dinámica grupal.

• **Actividad 2: Visualización y análisis de video**

Objetivo: Explorar fenómenos como algoritmos y remediación.

Instrucciones:

- Docente proyecta un video corto (7 minutos) sobre algoritmos en redes sociales.
- En grupos, responden preguntas: ¿Cómo afectan estos algoritmos la información que reciben? ¿Qué riesgos o beneficios identifican?
- Comparten conclusiones con la clase.

Organización: Grupos de 4 estudiantes.

Producto: Lista de impactos positivos y negativos.

Tiempo: 60 minutos.

Rol docente: Propiciar el diálogo y aclarar conceptos técnicos cuando sea necesario.

• Actividad 3: Mapa conceptual colectivo

Objetivo: Integrar conceptos clave vistos en la sesión.

Instrucciones:

- En plenaria, cada grupo aporta un concepto o relación al mapa conceptual digital (en Miro o Padlet).
- Docente guía la construcción del mapa visualizando conexiones entre postdigitalidad, IA, ecología de medios y fenómenos mediáticos.

Organización: Plenaria.

Producto: Mapa conceptual digital colaborativo.

Tiempo: 30 minutos.

Rol docente: Facilitar, sintetizar y corregir relaciones conceptuales.

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden crear una breve reflexión escrita que vincule la teoría con un medio digital de su preferencia.
- Estudiantes que necesiten apoyo reciben resúmenes simplificados y pueden trabajar con un tutor asignado o en parejas.

Transiciones:

El docente conecta la última actividad del mapa conceptual con la siguiente sesión mencionando que profundizarán en el uso práctico de herramientas tecnológicas para proyectos digitales.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

30 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita a cada estudiante escribir en un “ticket de salida” tres ideas clave que aprendieron sobre postdigitalidad e IA y una pregunta que les gustaría resolver en futuras sesiones.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo cambió tu comprensión sobre la influencia de la IA en la comunicación digital?
- ¿Qué conceptos te resultaron más relevantes para entender el entorno mediático actual?
- ¿De qué manera crees que aplicarás este conocimiento en tu vida académica o profesional?

Retroalimentación:

Docente: Lee algunas respuestas en voz alta, ofrece comentarios positivos y señala aspectos para profundizar.

Anuncia que la próxima sesión se enfocará en aplicar herramientas digitales para comunicación.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a observar durante la semana ejemplos de IA en su entorno mediático y traer al aula casos o preguntas para discutir.

Tarea o reto:

Buscar y traer un ejemplo concreto de aplicación de IA en medios o comunicación digital para analizar en la siguiente clase.

Sesión 2: Herramientas de Programación y Prompting para Proyectos de Comunicación Digital

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

20 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recuerda la sesión anterior y presenta que hoy aprenderán a usar herramientas tecnológicas para crear proyectos digitales con IA.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué saben o han escuchado sobre programación o prompting?”
- **Estudiantes:** Comentan en breve y comparten experiencias personales o dudas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Demuestra en vivo un ejemplo sencillo de prompting con un chatbot de IA para generar un texto o imagen.
- **Estudiantes:** Observan y expresan curiosidad por probar.

Contextualización:

Docente: Explica cómo estas herramientas están revolucionando la creación de contenidos y la comunicación.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

200 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica conceptos básicos de programación y prompting, utilizando ejemplos prácticos y lenguaje accesible.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: Taller introductorio de prompting

Objetivo: Aplicar herramientas de prompting para comunicación digital.

Instrucciones:

- En grupos, acceden a una plataforma de IA de texto (ej. ChatGPT).
- Crean prompts para generar mensajes publicitarios o narrativas breves.
- Experimentan con variaciones para mejorar resultados.
- Registran los prompts y resultados para presentar.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes.

Producto: Colección de prompts y textos generados.

Tiempo: 100 minutos.

Rol docente: Asiste a los grupos, sugiere mejoras en los prompts y fomenta la reflexión sobre el impacto comunicativo.

• Actividad 2: Mini proyecto de programación básica

Objetivo: Aplicar conceptos básicos de programación en proyectos de comunicación.

Instrucciones:

- Docente presenta una plantilla básica de código para automatizar mensajes o análisis simple de texto.
- En grupos, modifican y prueban el código para adaptarlo a un caso de comunicación digital.
- Documentan el proceso y resultados.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes.

Producto: Código modificado y reporte breve.

Tiempo: 100 minutos.

Rol docente: Brinda apoyo técnico, responde dudas y supervisa avances.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados exploran prompts o código más complejos y ayudan a compañeros.
- Estudiantes con dificultades reciben apoyo individualizado y pueden trabajar en tareas parcialmente guiadas.

Transiciones:

El docente conecta la programación y prompting con los fenómenos narrativos que serán explorados en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

20 minutos

Síntesis:

En plenaria, cada grupo presenta su prompt o código y explica su utilidad para comunicación digital.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué dificultades encontraron al trabajar con herramientas de IA y programación?
- ¿Cómo podrían estas herramientas transformar sus prácticas comunicativas?
- ¿Qué habilidades desearían seguir desarrollando?

Retroalimentación:

Docente ofrece comentarios técnicos y motivacionales, destacando avances y áreas de mejora.

Transferencia:

Invita a reflexionar sobre cómo los fenómenos mediáticos se integran con estas tecnologías, tema de la próxima sesión.

Tarea o reto:

Investigar un caso real donde IA o programación hayan transformado un medio o proyecto comunicativo.

Sesión 3: Transtextualidad, Remediación y Algoritmos en el Ecosistema Narrativo

Sesión 4: Videojuegos y Narrativas Mediáticas Contemporáneas

Sesión 5: Solución de Retos Reales con TIC e IA en Comunicación

Sesión 6: Planteamiento de Líneas de Investigación y Cierre Integrador

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Al inicio de la sesión 1 mediante preguntas detonadoras para conocer conocimientos previos.
- Formativa: Durante todas las sesiones, a través de observación directa, debates, productos de talleres, mapas conceptuales y participación en actividades colaborativas.
- Sumativa: Al final de la sesión 6 mediante la presentación y defensa de un proyecto o propuesta de investigación que integre los conocimientos y habilidades adquiridos.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para analizar críticamente postulados teóricos sobre postdigitalidad e IA.
- Habilidad para aplicar herramientas tecnológicas (programación y prompting) en proyectos de comunicación.
- Comprensión de fenómenos mediáticos actuales y su integración en ecosistemas narrativos.
- Creatividad y eficacia en la solución de retos reales mediante TIC e IA.
- Formulación clara y pertinente de líneas o problemas de investigación relacionados con el tema.

Instrumentos sugeridos:

- Rúbricas detalladas para evaluar presentaciones, productos digitales y proyectos.
- Listas de cotejo para actividades colaborativas y participación.
- Observación directa con registro de intervenciones y actitudes.
- Portafolio digital con evidencias de las actividades realizadas.
- Autoevaluación y coevaluación para promover reflexión metacognitiva.

Evidencias de aprendizaje:

- Cuadros y mapas conceptuales sobre teorías mediáticas.
- Prompts y códigos generados para proyectos de comunicación digital.
- Informes y reflexiones escritas sobre análisis de fenómenos mediáticos.
- Propuestas de solución para retos comunicativos usando TIC e IA.
- Proyectos o propuestas de investigación presentados y defendidos al final del curso.

Enriquecimientos

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para potenciar la motivación y el aprendizaje colaborativo en estudiantes universitarios en el curso "Comunicación Digital II: Navegando la Era Postdigital e Inteligencia Artificial", se proponen las siguientes mecánicas de juego diseñadas para reforzar los objetivos de aprendizaje sin distraer del contenido académico. Estas mecánicas se integran de manera natural en las actividades de las 6 sesiones de 4 horas cada una, facilitando la participación activa y el compromiso con los temas complejos de la postdigitalidad e inteligencia artificial.

• 1. Sistema de Puntos y Recompensas por Logros de Aprendizaje

- Los estudiantes ganan puntos individuales y grupales al completar tareas específicas alineadas con los objetivos, como análisis teóricos, programación de herramientas o planteamiento de problemas de investigación.
- Ejemplos de logros: "Analista crítico" (por análisis profundo de postulados teóricos), "Programador creativo" (por aplicación exitosa de prompting), "Investigador emergente" (por formulación de problemas relevantes).
- Los puntos pueden ser canjeables por ventajas simbólicas en el curso, como seleccionar temas para discusiones o recibir retroalimentación personalizada.

• 2. Retos Colaborativos en Equipos (Desafíos de Comunicación Postdigital)

- Se forman equipos que deben resolver retos reales relacionados con la comunicación digital y la inteligencia artificial, por ejemplo, diseñar un proyecto que utilice algoritmos para mejorar la calidad informativa.
- Cada reto tiene etapas con entregas parciales que fomentan la colaboración y el feedback iterativo.
- Los equipos obtienen puntos y reconocimientos por creatividad, aplicación de teorías y trabajo colaborativo.

- **3. Juego de Roles "Ecosistema Mediático Postdigital"**

- Los estudiantes asumen roles como periodistas, desarrolladores de IA, usuarios de medios y reguladores para explorar las interacciones y conflictos en el ecosistema mediático actual.
- Mediante simulaciones, deben tomar decisiones estratégicas que afecten el flujo de información, la ética y la tecnología, promoviendo el análisis crítico y la empatía.
- Se asignan puntos por decisiones fundamentadas en teorías y por colaboración efectiva dentro del rol.

- **4. Mapa Narrativo Interactivo de Transtextualidad y Remediación**

- Los grupos construyen colectivamente un mapa digital que relaciona diversos textos, medios y videojuegos, identificando elementos de transtextualidad y remediación.
- Al añadir conexiones y evidencias, ganan puntos que desbloquean recursos adicionales para profundizar en el tema.
- Esta actividad refuerza la exploración del ecosistema narrativo y mediático actual.

- **5. Competencia de Prompting y Programación Aplicada**

- En sesiones prácticas, se organizan mini competencias donde los estudiantes desarrollan prompts y códigos para proyectos de comunicación digital.
- Se evalúa creatividad, precisión y utilidad, otorgando medallas virtuales y reconocimientos.
- Esta mecánica incentiva la aplicación práctica y el aprendizaje entre pares.

- **6. Panel de Investigación Colaborativa y Votación**

- Los estudiantes proponen líneas o problemas de investigación relacionados con la postdigitalidad y la IA.
- Se realiza una votación colaborativa para seleccionar las propuestas más relevantes y factibles, fomentando la toma de decisiones en grupo y el pensamiento crítico.
- Las propuestas ganadoras reciben recursos para su desarrollo y seguimiento en futuras sesiones.

Estas mecánicas integran la gamificación con el aprendizaje colaborativo y se pueden adaptar en cada sesión para mantener el interés y asegurar el cumplimiento de los objetivos académicos.