

Un ejercicio de provocación para aguijonear la imaginación pedagógica en tiempos de Inteligencia Artificial generativa

A Thought-Provoking Exercise to Stimulate Pedagogical Imagination in the Age of Generative Artificial Intelligence

VERÓNICA TOBEÑA*

FLACSO Sede Argentina

Resumen:

El texto que se presenta consiste en un ejercicio de imaginación orientado a repensar la educación en el contexto de la irrupción de la Inteligencia Artificial generativa (en adelante, IAg), a la luz de la literatura con la que se forman los futuros profesores en el contexto de la asignatura “Comunicación y Educación” que dicta Sandra Carli en el marco del Profesorado de la Carrera de Ciencias de la Comunicación de la UBA. Este ejercicio tiene un doble propósito: por un lado, explorar qué puede ser pensado desde la biblioteca con la que se forman los futuros docentes en relación a cómo interpela el surgimiento de la IAg a la educación, y por otro lado, hacerlo con la creatividad y la libertad que admite la reflexión desde un escenario y un personaje inventados, como es una entrevista apócrifa a un artista plástico ficticio que produce sus obras con IAg y que además lidera programas educativos sponsorados por Google con los cuales promueve el uso de la IAg para enseñar el curriculum en las escuelas. El artículo recrea una situación ficticia como estrategia para llevar los argumentos al extremo, asumiéndonos como abogado del diablo de la IAg para provocar la reflexión

Palabras clave: IA generativa – Educación – Profesorado – Prompt – Cyborg

Abstract:

The text presented here consists of an exercise in imagination aimed at rethinking education in the context of the emergence of Generative Artificial Intelligence (hereinafter GAI), in light of the literature used to train future teachers in the context of the course “Communication and Education” taught by Sandra Carli as part of the Communication Sciences Degree Program at the University of Buenos Aires (UBA). This exercise has a dual purpose: on the one hand, to explore what can be thought of from the library with which future teachers are trained in relation to how the emergence of GAI challenges education, and on the other hand, to do so with the creativity and freedom that allows for reflection from an invented scenario and character, such as a fictional interview with an apocryphal visual artist who produces his works with AI and also leads educational programs sponsored by Google that promote the use of AI to teach the curriculum in schools. The article recreates a fictional situation as a strategy to take the arguments to the extreme, assuming the role of devil’s advocate for AI in order to provoke reflection.

Keywords: Generative AI – Education – Teaching staff – Prompt – Cyborg

Cita recomendada: Tobeña, V. (2025), “Un ejercicio de provocación para aguijonear la imaginación pedagógica en tiempos de Inteligencia Artificial generativa”, en *Propuesta Educativa*, 34(63), pp 51 - 61.

Introducción

Cuando sólo hacía cinco meses que ChatGPT, la Inteligencia Artificial Generativa de la empresa Open IA, estaba en el mercado, me encontraba cursando el Profesorado en Ciencias Sociales de la Licenciatura de Comunicación de la Universidad de Buenos Aires. Para mí el profesorado era una deuda pendiente, y al ser beneficiada con financiamiento de la Agencia Nacional de Promoción Científica y Tecnológica para desarrollar un proyecto de la línea PICT sobre EduTubers¹, me pareció que era una excelente oportunidad para saldar mi deuda y al mismo tiempo contrastar lo que surgía del análisis de este fenómeno surgido a instancia de la plataforma YouTube con el modo en que se está formando hoy a los docentes. Cuando tomé esa decisión la versión generativa de la IA, esa generación de esta tecnología que se caracterizaba por haber “aprendido a narrar”, como gustan decir algunos especialistas, no estaba en el radar del mundo educativo y su aparición por lo tanto se vivió con estupor y perplejidad.

Pensar la IA desde el profesorado. Pensar el profesorado desde la IA

La cátedra a cargo de Sandra Carli, al frente de la asignatura “Comunicación y Educación” que integra la curricula del profesorado citado, decidió tomar como eje de problematización de su propuesta la relación entre IA y Educación, y entre las alternativas que ofreció como trabajo final para aprobar la materia planteo la siguiente consigna:

Situado en el género dossier de una revista cultural, escriba un artículo o invente una entrevista a un artista plástico que cree sus obras con IA generativa que le permita problematizar y/o analizar críticamente la relación de la Educación con la IA Generativa, utilizando la bibliografía de la materia.

El texto que sigue es el trabajo que presenté para aprobar la asignatura que encabeza Sandra Carli. En mi caso, me decanté por realizar una entrevista a un artista que por supuesto es apócrifo. Esta opción me permitió llevar los argumentos al extremo, al poner en boca de una personalidad inexistente pero verosímil, una defensa de la IA como herramienta democratizadora. Lo que me interesa subrayar antes de su lectura, es que los argumentos fueron contruidos a partir de lo que me ha permitido pensar en relación a esta problemática la bibliografía de esta propuesta de formación.

Lo que sigue es una emulación del objeto revista cultural y el género dossier. Cualquier parecido con la realidad, no es una coincidencia.

Revista Serendipia

DOSSIER:

Inteligencia Artificial: La creatividad artística y la formación educativa interpeladas

*El paso de Zach Lieberman por el MACBA el último fin de semana sacudió la escena artística e intelectual local. Esa conmoción es sin duda un efecto de las alarmas que enciende en buena parte del mundo de las artes el hecho de que los museos exhiban obras generadas por Inteligencia Artificial (en adelante, IA). Esas obras tienen una marca de época que no solo se palpa en la textura digital de sus piezas sino en la forma en la que nos interpelan y nos tocan una fibra sensible, permitiéndonos ordenar momentáneamente el caos en el que nos sume la infoxicación, ayudándonos a establecer así un vínculo de sentido. Su arte se nos revela potente porque desnuda sentidos del mundo cada vez más críptico en el que nos movemos. **Serendipia** conversó con él tras la visita a su muestra en el MACBA, que estará disponible hasta el 30 de junio.*

ENTREVISTA

- **Su trayectoria está llena de capítulos que parecen sacados de libros diferentes, pero lo inquietante es que ninguno de ellos cuadran con un tomo que ubicaríamos en un estante destinado al mundo del arte. Se formó como programador y su muestra parece haber nacido del vacío. Hasta entonces era un total ignoto en su medio, incluso en los nichos más de vanguardia en cuanto a la explotación de lo digital como recurso artístico. ¿Es justo copar espacios tradicionales del arte como los museos con obras cuya materialidad y su proceso de creación no involucra nada de la subjetividad humana? ¿Es lícito que alguien sin ningún tipo de formación, experiencia, ni trayectoria en el ámbito artístico, se ubique en el centro de la escena impulsado por la visibilidad y el poder de *lobby* de las empresas dueñas de la tecnología de la que se vale para generar sus obras?**
- El mundo se ha vuelto hipercomplejo, nuestra experiencia está signada por la fragmentación, también nuestra percepción del tiempo se encuentra profundamente alterada por las tecnologías, y la necesidad de rebotar entre el espacio físico y el digital para vivir nos lleva a sentir que en ese *ciberespacio* que habitamos pasamos de la experiencia *off-line* a la *on-line* sin solución de continuidad (Burbules, 2014). La humanidad ha logrado especializar y sofisticar sus saberes en casi todos los campos y dominios, pero el costo que pagamos es el desmembramiento del conjunto, la pérdida de control sobre el rumbo que le vamos imprimiendo al devenir de nuestro planeta. Creo que este es un momento que clama por una mirada filosófica, por un análisis centrado en el pensamiento más general antes que el hiperespecializado (Garcés, 2017). Está ganando la inteligencia frente a la razón (Byung- Chul Han, 2022). Mi formación es ecléctica porque creo que este mundo exige polímatas, requiere de gente que pueda unir y devolverle al mundo la organicidad de la que lo despojó la ilustración y su proyecto enciclopedista con su forma compartimentada de pensar la realidad. No creo que sea pertinente entonces ponderar mi irrupción en el campo del arte en términos

de justicia. Creo que el status de arte que alcanzan mis obras es tan o más meritorio que el que alcanzan las obras de artistas de pura cepa -si me permite la ironía-, ya que mi tecnología es la misma que la del gran público, pero bajo mi órbita la IA consigue penetrar las paredes de instituciones tradicionales como los museos.

- **Si no es el favor de los monopolios tecnológicos que lo apadrinan lo que explica su éxito ¿cuál es el truco? Porque es cierto que su arte no luce como las imágenes promedio que parecen sacadas de un tablero de *Pinterest* cuando somos aficionados los que estamos al mando de la IA. ¿Cómo consigue imprimirle su toque propio, su impronta? Seguramente hay en su formación como programador una pericia en el lenguaje o en cómo le habla a la máquina, ¿es allí donde radica la magia?**

- Eso es importante sí, pero no es suficiente. Si hay algo que ya es un *cliché* es la alarma que encienden los cambios tecnológicos por la obsolescencia que decretan sobre algunos oficios o tareas y hasta de ciertas profesiones. Incluí en mi muestra una colección que bauticé con una palabrita que es importante que nos tomemos en serio: *Cyborg*. Eso somos hoy: *cyborgs* (Haraway, citado en Da Porta, 2021a). La incluí como una suerte de reaseguro, como una forma de encuadrar el problema del giro civilizatorio que impone el recambio tecnológico en la larga historia de la humanidad. Mi idea con ello es provocar la reflexión del espectador, ayudar al público a que pueda inscribir nuestra época en la línea del tiempo, para dimensionar el carácter histórico, construido, no natural, de las instituciones modernas, de las cuales suele borrarse en el imaginario social su condición de tecnología. Lo digo porque por ejemplo se habla de la escuela como si fuera parte del paisaje, una creación de la naturaleza, como si no pudiéramos cambiarla.

Volviendo a *Cyborg*: con ella intento aguijonear al público para que se plantee el papel que tiene la tecnología desde que nos convertimos en hombres. Para ello generé imágenes y texto, en los dos casos con IA, buscando emular las ilustraciones y los textos explicativos que hay en los museos de ciencias naturales para situar al espectador en ese género y que puedan ver con ojos de antropólogo su propia historia como especie. Los espectadores entran a esa sala perturbados (porque en su umbral hay una imagen de un teclado que está siendo operado por una mano humana y otra androide acompañada del texto ¿cómo fue que nos convertimos en *cyborgs*?) y salen conmovidos -en el sentido profundo del término-. Esa muestra les permite entenderse como *cyborgs* -una aleación entre máquina y biología- y comprender que ese proceso comenzó cuando nos paramos en dos piernas liberando así a nuestra boca de la función prensil, generando así las condiciones para crear el lenguaje. Contar esa historia larga es importante para entender que con el surgimiento de cada tecnología perdemos algo pero ganamos algo mucho más importante, algo que nos diferencia de los animales, algo que es específicamente humano: ganamos cultura, formas propias de habitar este mundo. Y vaya que nuestra forma de habitar el mundo se ve completamente trastocada por la irrupción de la IA.

Entonces, creo que si mis obras son dignas de entrar al museo y merecen ser consideradas arte es porque captan ese nuevo *sensorium* del que nos hablaba Benjamin (Da Porta, 2021a) y porque soy capaz de mirar lo viejo con ojos nuevos. Mi arte no tiene nada que ver con propuestas distópicas o con cierto imaginario de ciencia ficción. Me interesa dialogar con el pasado, con el presente y con el futuro. Me interesa discutir el canon a la luz de nuestra

época, de los valores de nuestra época. Creo que ese es el truco, las ideas que hay detrás de los “prompt” con los que pongo a trabajar a la IA. Los artistas siempre fuimos intelectuales, sólo que ahora quienes no fuimos dotados de talento técnico tenemos en la IA una aliada para hacer jugar nuestras ideas en ese terreno maravilloso.

- **Omite reponer cómo termina la colección *Cyborg*. Esa idea y esa imagen que hace foco en las manos de la obra de Miguel Ángel “La creación de Adán” dándoles contorno con series de códigos QR, busca connotar básicamente que hoy somos como dioses -para usar la expresión de Yuval Harari- porque podemos intervenir sobre la evolución humana gracias al avance de la ciencia.**

- La tarea del artista hoy es echar luz sobre la caja negra en la que se ha convertido el mundo. No es que yo exalte esta deriva sino que la desnudo, creo que hay una gran diferencia en eso. Y sí, es irónico que lo haga utilizando la IA; creo que eso merece reflexión. Somos nosotros el problema; las derivas, no de la tecnología, sino del humanismo. Decía que los artistas somos, ante todo, intelectuales, y por definición debemos serlo de *nuestro* tiempo (Said, 1994). ¿Qué clase de intelectuales son estos artistas que patanean ante el advenimiento de una tecnología que a mi juicio democratiza el arte, en tanto permite a cualquiera explorarlo de forma activa? ¿Cuál es su compromiso hacia el bien público cuando no intervienen del debate común más que para cuidar sus intereses corporativos? Hay una noción de mi compatriota Henry Giroux (2015), *intelectuales anti públicos*, que describe con elocuencia la actitud sectaria con la que intervienen sobre el problema estos aristócratas del arte. No alcanza con el talento puramente técnico-artístico, necesitamos compromiso para trabajar por un futuro mejor. Siempre se trata de la diferencia que podemos hacer nosotros. **Si yo pensara que la IA es el fin de las artes no sería parte de ella. El arte no es algo que creamos, es algo que exploramos, es la forma que elegimos para dejar nuestra huella en este mundo.** Hay que salir de la dialéctica del amo y del esclavo y recordar que el mismo Hegel planteaba la necesidad de que la tesis y la antítesis sean superadas por una síntesis. Si pensamos que la solución es cancelar a la IA no hemos aprendido nada de la historia. Las IA son todo un tópico en torno al cual se batan argumentos entusiastas y agoreros que oscilan entre una humanidad aumentada gracias a las máquinas (amo) y un hombre reducido al albedrío de los algoritmos (esclavo). Y el proble-



Obra *La creación de códigos*, Muestra *Cyborg* (Zach Lieberman, 2023)

ma de estos encuadres es que o nos instalan en una sociedad sin problemas, aséptica (*solucionismo tecnológico*), o nos imponen una *ideología póstuma* (Garcés, 2017). Es necesario trabajar por una articulación virtuosa que permita aprovechar lo mejor del legado de la ilustración y el que nos pone a disposición la cultura digital, y esa es tarea de la escuela que es quien debe preparar a las generaciones venideras para vivir en un mundo marcado por la perplejidad.

- **¿Y qué política educativa propone para formar a las nuevas generaciones a integrarse a un mundo digital, que además ha entrado en la era de la IA generativa? ¿Cree que será necesario que la escuela asuma una forma que supere el paradigma disciplinario y que se adecúe al modelo de control? ¿Qué modelo imagina?**
- Hasta ahora lo que viene organizando el trabajo en la escuela es la disciplina: el currículum se ordena por disciplinas y el orden escolar se tramita en base a una disciplina formal (la toma de asistencia, el cumplimiento de horarios, rituales de obediencia). El salto epistemológico que promovieron los enfoques de la complejidad puso en evidencia el desatino de seguir pensando la realidad desde el prisma de las disciplinas (Garcés, 2019). La materialización de esa *sociedad de control* de la que nos hablaba Deleuze en los años noventa ante nuestros oídos incrédulos, modifican los modos de interactuar en sociedad, los tipos de trabajo y los modos en que se trabaja y, por supuesto, cambia las formas de estar en el mundo de las nuevas generaciones, volviéndolos refractarios a la experiencia que ofrece el dispositivo escolar de matriz disciplinar (Sibilia, 2016). Mi propuesta entonces es dejar atrás el *modelo de escuela biblioteca* y la *pedagogía verbalista* que está en la base del régimen disciplinario, anacrónico en un mundo digital, para promover una *escuela laboratorio* que promueva una *pedagogía de la participación* (Piscitelli, 2009). Como mi campo de interés es el arte propongo un programa de trabajo anclado en esa área, pero desde ya que es extensible al trabajo con el conocimiento en general. Porque si hay algo que tiene que poder problematizar la escuela es los aspectos más acuciantes de la era digital. Entre ellos: el tipo de habilidades que cabe fortalecer en tanto dimensiones de la inteligencia inherentemente humanas y que por tanto no son pasibles de ser computarizadas, como la creatividad, la innovación, el desarrollo de criterios para discriminar fuentes confiables de espurias. Y fomentar la creatividad es importante aún con esta nueva generación de IA, la generativa. Porque esa creatividad abreva en las ideas, no en un improbable talento artístico. En un mundo saturado de información y con tecnologías como ordenadores, teléfonos inteligentes y tabletas, que objetivan facultades cognitivas como la memoria, la razón y la imaginación, necesitamos desarrollar un tipo de memoria que ayude a pensar, una memoria de las ideas, de los esquemas, de los sistemas, de los patrones, de los conceptos y las teorías. Este tipo de memoria es la que permite desarrollar los criterios que ayudan a aceptar unos datos y rechazar otros, a organizarlos, a comprender cómo relacionar lo que no tiene conexión aparente pero sí está entrelazado (Buckingham, 2018). Las investigaciones señalan que los chicos desarrollan muchas *skills* en el ciberespacio, son saberes tecnosociales muy valiosos, ganan competencias digitales (Scolari, 2020). Hay un tipo de alfabetización allí. Pero con eso solo no alcanza, la escuela tiene que poder tomar nota de estos aprendizajes que los estudiantes tienen en el ciberespacio y potenciarlos, consolidarlos y aportarles nuevas herramientas de discernimiento. En manos del saber experto del docente y de sus *mediaciones didácti-*

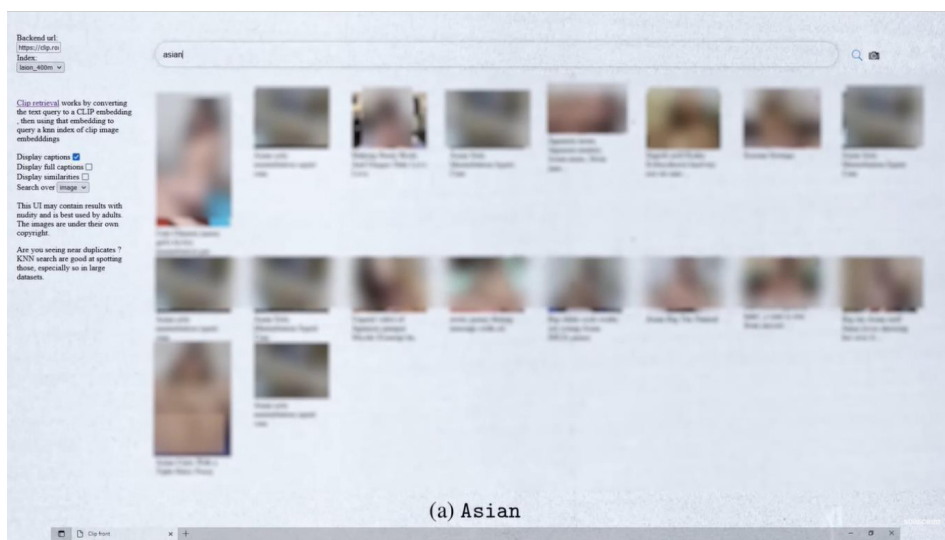
cas hay una oportunidad única para su aprovechamiento pedagógico. “*El rol docente se revela fundamental porque es quien va trazando las coordenadas para que ese viaje sea un aprendizaje y no un mero divagar*” (Da Porta, 2021b). Luego, hay un costado oscuro de la tecnología que merece atención plena por parte de la escuela: qué es ser un ciudadano digital ante el poder que permite acumular el Big Data. Las instituciones educativas tienen que asumir esa agenda de formación (Buckingham, 2018). De ahí mi obsesión por involucrarme y asumir el compromiso de contribuir en aportar ideas para señalar cuáles son los cambios a promover en las formas de entender el oficio de enseñar y de aprender en la era digital (Da Porta, 2021a y 2021b). ¿Qué saberes tienen potencial emancipador en el contexto contemporáneo? ¿Necesitaremos fomentar una alfabetización en lenguajes audiovisuales y el uso de soportes digitales? Dichos lenguajes y esos soportes están en la base de las narrativas que modelan la sensibilidad y la subjetividad de las generaciones formadas al calor de estas tecnologías (Scolari, 2020).

- **No es claro qué formas proyecta para la escuela para dejar atrás el modelo del panóptico...**

- Fíjese cómo la forma de trabajar de la escuela promueve en sí misma una forma de gobierno regida por la disciplina: el libro y la lectura en silencio, individual; la pasividad del alumno que supone el saber del lado del docente; la organización del tiempo que pauta el dictado de las disciplinas. Lo que planteo es que la disciplina escolar debe resignificarse en cómo aborda el gobierno de la conducta cuando esa matriz queda desacoplada de las condiciones contemporáneas. Por eso ahora hablamos de que hay que atender al desarrollo de habilidades blandas relacionadas con el procesamiento de las emociones y de los conflictos que surgen de la vida y el trabajo en equipo y de la relación con el conocimiento, que ya no tiene como condición la mediación docente en virtud de los dispositivos que llevamos en nuestros bolsillos. La escuela debe incentivar la autonomía de los alumnos en el desarrollo de su tarea y proporcionar las condiciones para la creatividad y el surgimiento del pensamiento lateral o divergente (Da Porta, 2021b). Si hablamos de la importancia de *aprender a aprender*, no es porque queramos tirar a la basura los saberes de las disciplinas y sus objetos (know-what), ni porque queramos dejar de preguntarnos por las causas de los fenómenos (know-why), sino porque necesitamos capacidad operativa sobre el mundo, y éste está en permanente cambio y nos exige lucidez para auscultarlo y flexibilidad para adaptarnos a sus constantes transformaciones (Aronson, 2007).

Eso es lo que trato de hacer con mis obras y lo que fomento en los programas educativos que impulso junto a Google, como *PotenciArte*, que apunta a promover la creatividad de los jóvenes a partir del uso de herramientas de IA vinculadas a la generación de imágenes. La intervención consiste en talleres con docentes en los que, curriculum en mano, identificamos los contenidos nucleares de sus disciplinas y reconstruimos los problemas que pueden pensarse desde esos conceptos fundamentales. A partir de esa reflexión los docentes piensan consignas para sus alumnos que sirvan de motor para crear obras de arte con IA que sean capaces de hablar de problemas (ya sean sociales, culturales, ambientales, históricos, políticos, etcétera). Ese es, ni más ni menos, el ejercicio que yo mismo realizo para producir mis obras. Llevado a las aulas, lo interesante es que esta propuesta interactúa con la subjetividades, imaginarios, sensibilidades e intereses de los chicos, que imprimen improntas propias a sus obras.

- **Usted afirma que el arte no es algo que creamos sino que exploramos, o plantea que su arte es una forma de ver lo viejo con ojos nuevos. Eso suena muy bien, pero sería interesante que pueda fundamentar esa filosofía que le atribuye a su arte desde su trabajo. ¿Se defienden solas sus obras en este sentido? ¿O sus glosas permanentes en los medios están al servicio de darles esta pátina de “Humanismo 4.0” que cultiva en cada aparición pública?**
- Es cierto que quizás peco de exceso de pedagogía y de pronto debería dejar que mis obras se defiendan solas. Sin más preámbulos entonces. La colección *Piedra libre a los puntos ciegos de la cultura occidental* se propone señalar los sesgos que tienen los algoritmos, que no son otra cosa que los sesgos de nuestra cultura occidental que sabemos que está marcado por una geopolítica (Mignolo, 2001) y una perspectiva patriarcal (Carli, 2012). La obra consta de esas imágenes que la IA genera cuando nuestro texto incluye términos que se revelan como la punta de un iceberg. Por eso aquí el texto usado para generar la imagen es igual de importante que la imagen. Cuando el “prompt” incluye términos como “personas asiáticas” la IA arroja imágenes pornográficas; ante términos como “personas negras” obtenemos imágenes de simios. “Prompt” significa provocar. ¿No es este un rol que le cabe al arte? ¿No es irónico que la IA nos dé indicios tan explícitos de dónde reside nuestra agencia como humanos y nos invite a explorar?



Obra (a) Porn, Muestra *Piedra libre a los puntos ciegos de la cultura occidental* (Zach Lieberman, 2020)

Entonces al descubrir que ciertas palabritas -como los lapsus en el psicoanálisis-, son capaces de revelar el inconsciente de una cultura, las formas en que el universal borra lo particular (Carli, 2012), se me ocurrió que debía explorar esa veta. Así nació de a poco esta colección que tiene más de 25 imágenes, pero que espero pueda hacer crecer a medida que logre dar con “provocadores” más precisos. Sueño con que sea el público quien engrose este repertorio, porque una vez que sueltas tu idea pierdes el control. Por último, la colección *El canon artístico en clave contemporánea* nace cuando empecé a involucrarme con la educación, cuando Google me convoca para pensar programas de intervención que puedan ir conmoviendo las formas tradicionales

de ser docente, de ser alumno, de trabajar con la cultura. Cada vez que pienso en la escuela mi cabeza piensa en la idea de canon, en los tótems de nuestra cultura. Y como creo que en ellos hay inscriptos valores, las marcas de una época, de un *ethos* que de a poco vamos dejando atrás, me parecía importante reflexionar sobre nuestros valores, nuestro *ethos* y nuestra época a la luz de esos tótems. Así es como *La dama de oro* de Klimt transmuta en *La dama de la basura*, la icónica imagen del CheGuevara se resignifica en otra que denominé *McGuevara-CheDonald's*, ironizando sobre cómo la mercantilización cultural corroe todos los símbolos, las sopas Campbell's de Warhol se convierten en Sopas Maruchan con octógonos que rezan 'cáncer', 'colesterol', 'diabetes'; mientras que su Marilyn transmuta en una Sirenita negra.



Obra Dama de la Basura, Muestra El canon artístico en clave contemporánea, (Zach Lieberman, 2021)

Bibliografía

- Aronson, P. (2007) "La globalización y los cambios en los marcos de conocimiento. ¿Qué debe hacer la universidad?", en Aronson, P. (coord.) *Notas para el estudio de la globalización*. Buenos Aires: Biblos.
- Buckingham, D. (2018) Conferencia. Organizada por Fundación Ceibal, Antel y ANEP, Montevideo, 11 de diciembre de 2018.
- Burbules, N. (2014) "Los significados de 'aprendizaje ubicuo'", *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 22(104). Artículo publicado originalmente en: *Revista de Política Educativa*, 4(4), UdeSA - Prometeo, Buenos Aires, 2013.
- Carli, S. (2012) "Conocimiento y universidad en el escenario global. La crítica al universalismo y la dimensión de la experiencia", en Buenfil, R. N., Fuentes, S. y Treviño, E. (coord.) *Giros teóricos II. Diálogos y debates en las ciencias sociales y humanidades*. México: Facultad de Filosofía y Letras-Universidad Autónoma de México, pp. 319-336.
- Da Porta, E. (2021a) Conferencia. "Técnicidades: lenguajes y mediatizaciones en el ámbito universitario", mayo de 2021.
- Da Porta, E. (2021b) "El rol docente se revela fundamental porque es quien va trazando las coordenadas para que el viaje sea un aprendizaje y no un mero divagar" [Entrevista], *Misceláneas Educativas*. Universidad Blas Pascal. Disponible en: <https://pedagogia.ubp.edu.ar/2021/04/22/el-rol-docente-se-revela-fundamental-porque-es-quien-va-trazando-las-coordenadas-para-que-el-viaje-sea-un-aprendizaje-y-no-un-mero-divagar/>
- Garcés, M. (2017) *Nueva ilustración radical*. Barcelona: Anagrama, cap. 2 "Radicalismo ilustrado".
- Garcés, M. (2019) *El contratiempo de la emancipación. Reflexiones desde la educación*. Conferencia Internacional de Investigación en Educación, Universidad de Barcelona. Barcelona.
- Giroux, H. (2015) "Democracia, educación superior y el espectro del autoritarismo", *Revista Entramados, educación y sociedad*, 2, pp. 15-27.
- Han, B.-C. (2022) *Infocracia: La digitalización y la crisis de la democracia*. Santiago: Taurus.
- Mignolo, W. (2001) *Capitalismo y geopolítica del conocimiento. El eurocentrismo y la filosofía de la liberación en el debate intelectual contemporáneo*. Buenos Aires: Ediciones El Signo.
- Piscitelli, A. (2009) *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de participación*. Buenos Aires: Santillana.
- Said, E. (1994) *Representaciones del intelectual*. Barcelona: Paidós.
- Scolari, C. (ed.) (2020) *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Sibilia, P. (2016) "Entre redes y paredes: enseñar y aprender en la cultura digital", en Lugo, M. T. (coord.) *Entornos digitales y políticas educativas: dilemas y certezas*. Buenos Aires: IIPE-UNESCO Sede Regional.

Fuentes empíricas

- The text to image revolution. (2022) Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=SVcsDDABEkM&ab_channel=Vox
- What AI art means for human artists. (2022) Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=sFBfrZ-N3G4>
- AI Chatting: <https://www.aichatting.net/es/> (creación del nombre del artista)
- Microsoft Bing Create: <https://www.bing.com/create> (creación de dos de las imágenes de la entrevista)

Notas

- ¹ PICT 2021-00556: La dimensión epistemológico-pedagógica de la escuela secundaria y los EduTubers: interrogantes, continuidades y rupturas.



*Verónica Tobeña es Investigadora del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, en el Instituto de Investigaciones Sociales de América Latina, Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (IICSAL) desde el Programa Educación, Conocimiento y Sociedad, Área Educación, Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, sede Argentina. E-mail: vtobena@flacso.org.ar. ORCID: 0000-0002-1538-6482.
