

👁️ Sala Discovery en EPJA

# SALA DISCOVERY

Escritura creativa en red + I.A.

## Sala Discovery

### “Escritura creativa en red + I.A.”

*«Las palabras habladas son símbolos de afecciones o impresiones del alma; las palabras escritas son los signos de las palabras habladas» (b.384 BC; 1938, p. 115).*

*Aristóteles escribía en De Interpretatione (1.4-6):*

#### Fundamentación

La sala discovery es una iniciativa de la Dirección General de TIC dependiente del Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología que propone desarrollar habilidades en torno a la escritura creativa, integrando herramientas digitales e inteligencia artificial para crear narrativas transmedia.

Es un taller que permite dar rienda suelta a la imaginación para recrear historias, poemas, canciones y otros tipos textuales para expresar ideas, pensamientos y emociones de manera original. Propone entramar las historias personales, los sentidos de la lectura, las palabras como espacio de construcción del conocimiento y las plataformas multimediales como escenario de las narrativas transmedia. Explorar la imaginación, estimular la memoria afectiva, poner en juego las palabras de manera lúdica. Experimentar entre lo conocido y desconocido, manipular textos y desarmarlos para construir con ellos o a partir de ellos.

Es una invitación a sumergirse en los relatos de los personajes y a viajar con ellos a otros mundos. Ver de cerca lo que cada uno dice y piensa de sí mismo; a convertirse en “espías infiltrados en el espacio íntimo del pensamiento,

completamente inaccesible en la vida real, salvo excepción de nuestra propia mente” (Solaas, 2017). Una cita que nos ayuda a develar que aquello que se llama “yo” es un relato, un conjunto más o menos coherente de afirmaciones e historias que repetimos día a día a otras personas y a nosotros mismos; (...) la suma de las ideas que tenemos acerca de lo que somos (...) un entramado variable hecho de lenguaje.” (Solaas, 2017). Y es aquí donde **el taller crea las condiciones para desentramar de qué estamos hechos y cuáles han sido las historias que nos han constituido.**

Está destinado a la Educación Permanente de Jóvenes y Adultos, una modalidad que tiene el propósito de garantizar la alfabetización y el acceso a los distintos niveles de educación obligatoria. Busca desarrollar las capacidades de comunicación, de relación interpersonal, de construcción del conocimiento y manejo de las nuevas tecnologías (Ley Nacional de Educación 26.206, art. 46); preparando a los estudiantes para su inserción en la vida social y laboral, considerando las características de los estudiantes y el contexto educativo en que se insertan.

El contexto de los jóvenes y adultos se aproxima a lo que Leonardo Solaas, describe como la doble vida del hipersujeto en la era digital, un nuevo tipo de sujeto, que se define por su constante interacción con el flujo de información en línea, desafiando la posibilidad de encontrar el sentido en un mundo donde la atención en una sola cosa es cada vez más difícil.

Desde este marco, el taller denominado *Sala Discovery* se constituye en un espacio para el arte de escribir, un lugar en el que circulan de manera intensa los pensamientos, sentimientos y emociones, un lugar donde se habla de lo que

importa frente a otros no lugares de la sociedad moderna. Y, en este escenario, la literatura es un fruto extraño que habilita distintos escenarios de exploración y descubrimiento.

### Marco teórico

La sala discovery se estructura en torno a los siguientes conceptos: **hipersujeto - escritura creativa - narrativa transmedia - investigación basada en diseño.**

El **hipersujeto** de Solaas, que entiende que el “yo” es, en gran medida, un relato (...) un conjunto más o menos coherente de afirmaciones e historias que repetimos día a día a otras personas y a nosotros mismos. La suma de las ideas que tenemos acerca de lo que somos, un entramado variable hecho de lenguaje. El hipersujeto produce y consume información y su identidad está en un constante flujo, desafiando la posibilidad de encontrar el sentido en un mundo donde cuesta centrar la atención en una sola cosa.

La **escritura** creativa, que incide en la conciencia y en la cognición, proporciona un modelo para el habla y una teoría para pensar sobre lo que se dice. Por ello, la intención de implementar la **modalidad taller**, que favorece actividades con diferentes géneros discursivos, en *comunidades de lectura*, permitiendo involucrarse “en procesos rutinarios y tácitos, explícitos, de colaboración (tanto en presencia de los otros como en actividades socialmente estructuradas) y que a partir de tal proceso de participación se preparen para su ulterior participación en situaciones semejantes”. (Rogoff, 2006).

En este sentido, como plantean Lardone & Andruetto (2005): “no basta un polo eléctrico para provocar una chispa: se necesitan dos. La palabra aislada actúa solo cuando encuentra una segunda que la provoca, la obliga a salir de los caminos gastados del hábito, a descubrirse nuevas capacidades de significados (...)” O, dicho de manera más poética aún: “una palabra, lanzada al azar en la mente, produce ondas superficiales y profundas, provoca una serie infinita de reacciones en cadena, implicando en su caída sonidos e imágenes, analogías y recuerdos, significados y sueños, en un movimiento que afecta a la experiencia y a la memoria, la fantasía y al inconsciente...” (Ídem).

**Narrativa transmedia** que implica contar una historia a través de múltiples plataformas y formatos, donde cada medio aporta de manera única al desarrollo del relato. Esta estrategia pedagógica permite a los estudiantes participar activamente en la expansión de la historia, constituyéndose en prosumidores de la experiencia.

La **investigación basada en diseño** para avanzar en el conocimiento de cómo ocurre el aprendizaje en los nuevos escenarios de aprendizaje, para estudiar los cambios que ocurren en las prácticas, para solucionar problemas educativos y proporcionar orientaciones renovadas.

### **Objetivo general**

- Descubrir de qué historias estamos hechos, cuáles son nuestras tramas textuales y cómo podemos reescribir historias (des)conocidas, integrando imágenes, herramientas digitales e inteligencia artificial con la intención de promover el diseño de narrativas transmedia.

	Objetivos	Contenidos	Actividades
<p><b>Encuentro 1</b> <i>Conversaciones literarias y no literarias (Cuento)</i></p>	<p>Despertar interés y atención, a partir de una rutina de pensamiento para romper con la monotonía, otorgar la palabra y promover conversaciones.</p> <p>Descubrir a partir de la lectura y reflexión de los distintos textos que esa cosa que llamamos “yo” es un relato de afirmaciones e historias que repetimos día a día a otras personas y a nosotros mismos.</p>	<p>El cuento.</p> <p>Conversaciones literarias y no literarias.</p>	<p>Ronda de lectura de un <b>fragmento del cuento</b>. Textos literarios y no literarios. Conversaciones.</p> <p><b>Rutina de Pensamiento</b> Lectura completa del cuento, a través de este <b>video</b>.</p> <p><b>Círculo de punto de vista</b>. Intertextualidades: Corazón Delator en un capítulo de <b>Los Simpsons</b> y en una canción de Soda Stéreo.</p> <p><b>Juego desenredo de palabras.</b></p>
<p><b>Encuentro 2</b> <i>Pensar las palabras y sus sonidos (Poesía - canción - caligrama)</i></p>	<p>Explorar distintas formas de escritura poética (poesía, canción, caligrama), advirtiendo las posibilidades lúdicas que habilitan las palabras y las tecnologías.</p>	<p>La poesía.</p> <p>El caligrama.</p> <p>La música.</p>	<p><b>Actividad rompehielo:</b> “Conversación rítmica”, que consiste en componer preguntas-respuestas a través de sonidos improvisados con las manos y con los pies. A leer se ha dicho, <b>Rueda poética</b> elegir, compartir la poesía que más les gustó y explicar.</p>

	Reconocer algunas características de los géneros biografía, entrevista y reseña.		Música generativa a partir del uso de inteligencia artificial. <b><u>Creación de caligramas.</u></b>
<b>Encuentro 3</b> <i>Escritura creativa (Biografía - entrevista - reseña)</i>	Recuperar el poder evocador de la palabra, su música, explorar todas las vías posibles. Reconocer algunas características de los géneros biografía, entrevista y reseña. Entrevistar a la IA, en un vals, de ida y vuelta, experimentando las posibilidades del género.	Género biografía, entrevista, y reseña. La entrevista. Los prompts. Estructura textual, paratextos, conectores, concordancia, adjetivación.	Conversaciones a partir de la lectura de historietas humorísticas. Creación de prompts. En pareja, entrevistar a una IA de su elección, con estas u otras preguntas. ¡Leé esta <b>reseña!</b>
<b>Encuentro 4</b> <i>Rampa y trampolín</i>	Trazar recorridos entre los diferentes géneros discursivos y las posibilidades multimediales y redes sociales. Reflexionar, a partir de producciones individuales y grupales, las posibilidades que	Cuento. Poesía. Entrevista. Reseña. Reflexiones sobre cuestiones discursivas y gramaticales. Narrativas transmedia.	<b><u>Guía para la redacción</u></b> <b><u>IA Gemini</u></b> Crucigrama para crear de manera convergente narrativas transmedia.  Diseñar combinaciones posibles recorriendo todas las columnas. Producción de narrativas transmedia.

	<p>se generan entre los textos, la convergencia multimedia y las redes sociales.</p>		
--	--	--	--

**Modalidad Taller**

La sala discovery asume la modalidad de taller. La palabra taller mantiene viva lo artesanal, la idea de que es posible trabajar el lenguaje como si fuera una arcilla. Se trata de escribir con palabras de las que cada uno se ha apropiado de manera distinta, palabras de las que el cuerpo se hace eco, entendiendo que la experiencia de escribir es la celebración de la variedad de la vida y de lo inagotable de su significado.

El taller permite el ingreso de distintas edades, experiencias de vida, experiencias lectoras (Lardone & Andruetto, 2005). Habilita y posibilita el encuentro con la palabra, la plástica, la música, imágenes y otros formatos. Una oportunidad única para acercarse a materiales no convencionales a los que de otro modo no se accedería. De hecho, se convierte en un espacio de creación, apertura e iniciativa, que promueve la exploración, el descubrimiento como parte de un proceso que requiere esfuerzo sostenido a partir de lecturas y actividades variadas. Busca despertar interés y atención, romper con la monotonía del tiempo y generar un quiebre en el tiempo y la forma de aprender.

El objetivo del taller es la vivencia de una palabra propia, una palabra que siendo de todos (de todos y de uno es el lenguaje, social y a la vez individual) se sienta como propia y en tanto propia, armada, desarmada, rota, modificada, descubierta, valorizada o revalorizada.

El **primer encuentro** del taller invita a los estudiantes a explorar su imaginación y expresar sus pensamientos, a través de actividades y juegos, desde una “gramática de la fantasía”, nos diría Gino Rodari. Propone desarrollar historias originales que reflejen sus experiencias y emociones, enriquecer la capacidad de narrar y buscar una conexión profunda con su propia identidad.

Para ello, se disponen cuatro momentos de trabajo intenso: 1) presentación **Contar algo más de nosotros** y conocimiento de la temática **Presentación Primer Encuentro**; 2) lectura del cuento de terror **“Corazón delator”** y visualización de un **video** inspirado en el cuento; 3) Conversaciones literarias y no literarias a partir de lo leído; 4) **Rutina de Pensamiento** y actividad de cierre **Juego desenredo de palabras**. A modo de despedida, se presentan otras intertextualidades: Corazón Delator en un capítulo de **Los Simpsons** y en una canción de Soda Stéreo.

El **segundo encuentro** titulado “Pensar las palabras y sus sonidos” propone crear un escenario donde la poesía, la canción y el caligrama permiten ingresar a un mundo mágico, donde las palabras andantes representan, generan nuevas poesías.

La poesía expresa emociones, ideas y experiencias de manera conmovedora. Apela a las emociones y a la imaginación del lector. El poeta expresa su visión personal del mundo y sus sentimientos de manera íntima. Utiliza metáforas, personificaciones, crea imágenes y comparaciones originales.

El taller los invita a jugar con las palabras, a conocer a los poetas y a convertirse en artistas digitales que -con imaginación- pueden diseñar caligramas y dar forma a sus producciones, a crear poesías, utilizando

herramientas digitales e inteligencia artificial de manera curiosa y con mucha imaginación.

La biografía, la entrevista y la reseña son los géneros discursivos que se abordan en el **tercer encuentro**. Ahora bien, para entender de qué trata, podemos imaginar que los textos son como recetas de cocina, cada una tiene sus características, ingredientes, pasos y se utiliza para un fin específico. En otras palabras, los géneros discursivos son categorías en las que se clasifican los textos según su contenido, estilo y propósito comunicativo. Cada género tiene sus propias convenciones y características que lo hacen único.

Así la biografía, es un texto narrativo que relata la vida de una persona, desde su nacimiento hasta un momento determinado. Se basa en hechos reales, puede incluir opiniones y análisis del autor. Se organiza de forma cronológica y detalla información de la vida personal, profesional y social del personaje. Mientras que la entrevista, es un diálogo entre dos o más personas, en el que una de ellas, el entrevistador, hace preguntas a la otra el entrevistado con el objetivo de obtener información sobre un tema determinado.

Por su parte, la reseña es un texto breve que presenta y evalúa una obra, como un libro, una película, un espectáculo, etc. Describe el contenido de la obra, analiza su calidad y emite un juicio valorativo, que puede ser positivo, negativo o mixto.

En base a estos géneros el **encuentro** se inicia con conversaciones de la lectura de historietas humorísticas. Se presentarán los géneros discursivos, qué son los prompt, la actividad de entrevistar a la IA y leer una **reseña**.

En el cuarto encuentro se retoman las narrativas que alimentan y nutren el camino del lector de todo este taller. Aquí se propone la última actividad en la que se establecen un conjunto de parámetros (valla) que se debe seguir (reconocer las características de un género discursivo determinado), se enfoca la atención y se dirige el esfuerzo hacia un objetivo específico (trampolín). El trampolín es el punto de partida que permite lanzarse hacia la producción de conocimiento, en este caso, de un género discursivo que figura en el crucigrama “Entre universos narrativos - IA”; favoreciendo así, la creatividad, la autonomía y el aprendizaje activo de los estudiantes convocando sus propios intereses y motivaciones.

El punto de partida es elegir un género discursivo, adaptarlo a un formato multimedial determinado entre las opciones posibles, y compartirlo en la red social que consideren apropiada. Por ejemplo, armar una biografía o una autobiografía y luego, presentarla en un video que se difundirá en la red social como Instagram, o bien, a partir de una poesía, generar un fanzine que, seguidamente, se publique en otra red social.

**Entre universos narrativos - IA**

Narrativas propuestas	Géneros a producir	Formatos multimediales sugeridos	Redes Sociales
<b><u>Corazón delator</u></b>	Cuento	<b><u>e -book</u></b>	Facebook
<b><u>Rueda Poética</u></b>	Poesía	<b><u>fanzine</u></b>	Whatsapp
<b><u>Liniers: una vida dibujada</u></b> <b><u>Cinco</u></b>	Reseña Entrevista	<b><u>Podcast</u></b>	Instagram

<b><u>preguntas a Liniers</u></b>			
<b><u>Biografía dibujada y</u></b> <b><u>biografía escrita</u></b> <b><u>Enriqueta y Fellini</u></b> <b><u>reseña</u></b>	Biografía autobiografía	<b><u>Infografía</u></b>	X

### Organización y Cronograma

- Cuatro encuentros presenciales.
- Tiempo estimado de cada encuentro del taller: 120 minutos (como mínimo).

### Evaluación

- Evaluar desde la cocina de la escritura, sus momentos y procesos. Para ello, en cada encuentro se registrará la producción individual y grupal y la reflexión de lo trabajado en diferentes muros digitales, que permiten mantener la producción en línea y, también, descargarla.
- Las actividades y la reflexión en torno a la experiencia realizada serán registradas, a modo de bitácora, tanto por el docente a cargo del aula como por el facilitador pedagógico.

### Bibliografía y Webgrafía

- Departamento de Educación de EE. UU, & Cardona, M. A. (2023). La inteligencia y el futuro Enseñando y aprendiendo. Ideas y recomendaciones. Machine Translated by Google. <https://tech.ed.gov/>
- Fred Lammie (Director). (2023, julio 12). Inteligencia Artificial, te falta un algo | Casi Creativo [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=gYGi9iDbHtM>
- Gil, María Victoria, Juaristi, C., Lux, A., & Speranza, Adriana. (2023). Prácticas del Lenguaje (Ministerio de Educación de la Nación). AZ editora.
- James V. Wertsch, Pablo del Río y Amelia Álvarez & (EDS.). (2006). La mente sociocultural Aproximaciones teóricas y aplicadas.
- Lardone, L., & Andruetto, M. T. (2005). La construcción del taller de escritura (primera). Homo Sapiens.
- Salomon, G. (2001). Cogniciones Distribuidas: Consideraciones psicológicas y educativas. Amorrortu Editores.
- Scolari, C. (2020). Cultura Snack. Lo bueno. Si breve. La marca editora.
- Solaas, L. (2017, julio 26). La doble vida del hipersujeto. Medium. <https://solaas.medium.com/la-doble-vida-del-hipersujeto-fdaab9d43dd2>