

Hacia la imaginación histórica en la enseñanza de la Historia a través de las IA

*Cecilia Osán Ramírez**
*Gisela Villanueva***

Resumen

El artículo reflexiona sobre las potencialidades y limitaciones de la IA en la enseñanza de la Historia. Este trabajo exploratorio inicial se realiza a través de la concreción de diversas experiencias: la producción de un cortometraje realizado con IA llamado El desentierro IA; la propuesta de una investigación acción con el uso de IA chatbots –ChatGTP y Luzia– y la producción visual de IA –Copilot, Canva IA y Luzia– que se realizan en 3° año de un colegio privado céntrico de la ciudad de Salta, en la asignatura Historia Regional.

El eje transversal de estas producciones es el Carnaval de la Quebrada y tienen como marco teórico conceptos vinculados al pensamiento histórico como la narración histórica e imaginación histórica (Santisteban, 2010). Por último, el escrito se propone el uso de un lenguaje multimodal que posibilite la interacción con algunas producciones con IA y lectoras/es desde un lenguaje sencillo.

Palabras clave: Inteligencia artificial, imaginación histórica, enseñanza de la Historia

Towards Historical Imagination in History Teaching Mediated by AI

Abstract

The article reflects on the potential and limitations of AI in history teaching. This initial exploratory work is conducted through the realization of various experiences: the production of a short film made with AI called “El desentierro IA”; the proposal of an action research using AI chatbots –ChatGTP and Luzia– and the visual production of AI –Copilot, Canva AI, and Luzia– which are carried out in the 3rd year of a private central school in the city of Salta, in the Regional History subject.

The transversal axis of these productions is the Carnival of the Quebrada, and they are framed by theoretical concepts related to historical thinking such as historical

*

Universidad Nacional
de Salta, Argentina.
osancecilia@hum.unsa.
edu.ar / ceciliaosan90@
gmail.com

**

Universidad Nacional
de Salta, Argentina.
sgiselavillanueva@gmail.
com

RESEÑAS N° 25

AÑO 2024

[pp. 54 – 69]

Recibido: 18/06/2024

Aceptado: 24/08/2024

ISSN 2796-9304

narration and historical imagination (Santisteban, 2010). Finally, the writing proposes the use of a multimodal language that enables interaction with some AI productions and readers through simple language.

Keywords: *Artificial intelligence, historical imagination, history teaching*

Introducción

¿Qué desafíos genera pensar situaciones de enseñanza y aprendizaje de la Historia en un mundo de pospandemia atravesado por inteligencias artificiales (IA, a partir de ahora)?, ¿qué potencialidades y limitaciones presentan las IA de diálogo e intercambio de información escrita, de generación de imágenes y de producción audiovisual en las aulas de Historia?, ¿las IA posibilitan otras formas de relacionarse con el saber histórico?, ¿pueden colaborar en desarrollar la imaginación histórica? Las preguntas iniciales guían el presente trabajo exploratorio inicial que busca reflexionar a través de experiencias concretas las potencialidades y limitaciones de las IA en la enseñanza de la Historia. Se toma como eje temático transversal el carnaval de la quebrada en el actual NOA.

El escrito aborda la necesidad de la puesta en valor de la utilización de las IA en relación a la Historia en el contexto de una investigación exploratoria inicial. A su vez, se propone un lenguaje multimodal (Chiavetta et al., 2021) que posibilite la interacción con algunas producciones con ellas desde un lenguaje sencillo. Recuperando los postulados clásicos de Verónica Edwards (1995), la forma es contenido por lo que se intenta buscar otras formas de presentar el artículo rompiendo la cuarta pared solo en breves pasajes.

La estructura del artículo se divide en tres partes y finaliza con una breve reflexión. En primer lugar, se presenta la experiencia disparadora de la producción de un cortometraje realizado con IA. En segundo y tercer lugar, se presentan los resultados preliminares de una propuesta de investigación acción con el uso de IA chatbots –ChatGTP y Luzia– y de producción visual –Copilot, Canva IA y Luzia– desde dos elementos conceptuales vinculados a la formación del pensamiento histórico: narración histórica e imaginación histórica (Santisteban, 2010).

El desentierro IA desde las IA de producción audiovisual

En el año 2023, en el marco de una capacitación brindada por el Instituto de artes audiovisuales de Jujuy (IAAJ), se realizó un cortometraje a través de la IA titulado *El Desentierro IA*¹, elaborado por una productora jujeña. Gracias a un trabajo conjunto entre el gobierno de Jujuy, IAAJ, virtuality latam con el apoyo de Mataka films y Gaudileo centro de estudios, 50 becarios jujeños se capacitaron a través de un taller online de dos meses de duración.

Llegando a la instancia presencial con el Rally XR, donde se dio inicio a una semana de capacitación intensiva. Se conformaron grupos multidisciplinares de personas para la realización de los prototipos en IA, Video 360°, Gaming, VR y realidad aumentada. Luego se realizó la muestra de prototipos y entrega en el teatro Mitre de la provincia de Jujuy. Dicho evento fue inaugurado por el cortometraje.

El desentierro IA fue diseñado por inteligencia artificial y recursos digitales realizados en un rodaje en Palpalá recuperando las imágenes y un segundo rodaje en Humahuaca extrayendo el sonido. Presentando una mixtura entre arte digital y elementos propios del carnaval.

Imagen 1. *El desentierro IA*



Fuente: Mataka films, 2023.

¹ Equipo técnico estuvo conformado en el guion por Cecilia Osán Ramírez y Gisela Villanueva, en producción: Gisela Villanueva y Silvina Feraud, en dirección: Gisela Villanueva y Silvina Feraud, en video creación: Román Gómez, en voz en off: Silvia Gallegos, en sonido: Guillermo Aróstegui, en post productor de sonido: Juan M. Castrillo y en música en vivo: Comparsa los alegres de Humahuaca.

Para promover la inclusión, el cortometraje tiene una narración oral y acompañamiento de la música y sonidos típicos del carnaval, tiene subtítulos en español e inglés y además un lenguaje e imágenes aptos para todo público. En este sentido, cabe aclarar que disponibilidad no es sinónimo de accesibilidad: disponibilidad alude a la posibilidad de visualizar el corto producido por la IA, que no garantiza la inclusión, dado que es necesario generar condiciones de accesibilidad. En cambio, se entiende a lo accesible en términos materiales y que sean comprensibles e inteligibles siguiendo los postulados de Libedinsky (2007). A su vez, otro desafío fue pensar un guion comprensible en un amplio rango etario sumado sin perder la especificidad del carnaval quebradeño.

Las imágenes generadas por IA acompañadas de música de la Comparsa de los alegres de Humahuaca junto a la voz de una comadre nos invitan a sumergirnos en el carnaval. Desde las entrañas de la tierra emerge el diablito para regalar alegría y anunciar la bienaventurada cosecha. En medio de los cerros de Jujuy inicia con un latido convocante cuando el mojón se ha llenado de ofrendas e inicia la festividad donde abundan los colores, las máscaras, los disfraces, el baile y el compartir en comunidad. Este corto está haciendo un recorrido por festivales nacionales e internacionales. A continuación, podrás visualizarlo a través del QR y/o link: <https://vimeo.com/878040962/305d39ef97> Luego de visualizar el cortometraje, las/los invitamos a responder algunas preguntas: <https://forms.gle/uDaZcgCR9jznmhmk8>

Imagen 2: QR acceso a El desentierro IA



Imagen 3. QR Encuesta sobre El desentierro IA



A partir de la experiencia con IA de producción audiovisual, se decidió implementar la propuesta de investigación acción con ella en el aula de Historia. Por razones de costos, el recorte tipológico se centró en IA de diálogo e intercambio de información escrita, así como de producción visual.

IA en la enseñanza de la Historia

A partir de la producción con IA, se decidió implementar una propuesta áulica en la que ellas atraviesen la enseñanza de la Historia desde el marco de investigación-acción. Colmenares y Piñeros (2008) sostienen que la investigación acción representa una posibilidad para la comprensión y la transformación de prácticas y realidades socioeducativas. Un horizonte de cambio a partir de la reflexión de la propia praxis.

Las IA forman parte de los discursos que giran alrededor del campo educativo –entre otros–, circulan representaciones sociales sobre su uso y futuros posibles gracias a su implementación. Sin embargo, se hacen necesarios trabajos que analicen situaciones de enseñanza y aprendizaje reales con IA de producción visual y de intercambio de información como los chatbots. En este sentido, la investigación acción permite traspasar los discursos y aproximarnos a estrategias docentes y estudiantiles de aprendizaje de la Historia con dichas inteligencias observando potencialidades y limitaciones.

La propuesta didáctica se implementó en 3° año de un colegio privado céntrico de la ciudad de Salta, en la asignatura Historia Regional, cuya docente a cargo es una de las autoras del presente artículo, con un grupo de clase conformado por 18 estudiantes de entre 15 y 16 años. En cuanto al encuadre metodológico, se realizó a través de observación participante de clases desde un enfoque etnográfico a través de notas de campo, la conformación de un corpus de producciones escritas y visuales de las/los estudiantes y encuestas cualitativas.

Historia Regional se sitúa en tercer año del Ciclo Orientado Bachiller en Ciencias Sociales / Ciencias Sociales y Humanidades en el nivel medio. El contenido seleccionado fue “el carnaval y la construcción de identidades regionales” ubicado en el Eje II del programa de la materia denominado Problemáticas Regionales. A su vez, el carnaval y la construcción de identidades regionales se encuadra en el Eje 3: Regiones, Identidades y Globalización en el ítem “el problema de la construcción identitaria: Políticas culturales e identidades regionales”² del Diseño Curricular para Educación Secundaria del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la provincia de Salta.

² Resolución N° 059 de 2012 (Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de Salta). Establece

La secuencia implementada se dividió en tres etapas:

1. focalizada en IA chatbots, artículos científicos y análisis de comparación de información,
2. la producción de arte digital a partir de IA de producción visual y,
3. reflexiva sobre los desafíos de las IA.

Las actividades se desarrollaron en parejas a fin de posibilitar el intercambio y resolución de problemáticas entre pares, en base a sugerencias con libre elección de IA y una selección de material bibliográfico (Avenburg, 2010; Costa y Karasik, 2010; Mirande, 2010; Kulemeyer, 2010). Las IA chatbots utilizadas fueron ChatGTP y Luzia; mientras que para la producción de imágenes se usaron Copilot, Luzia y Canva IA³. Los objetivos a indagar fueron:

- Analizar las potencialidades y limitaciones de las IA de intercambio de información escrita sobre diferentes elementos del carnaval.
- Identificar similitudes y diferencias entre la información recibida de las IA chatbots y material bibliográfico especializado sobre el carnaval en clave regional.
- Imaginar y materializar imágenes del carnaval a partir de diferentes IA y analizar las producciones.

Narrativas históricas: entre IA chatbots y artículos académicos

La narración es la forma más difundida de representación de la historia, cuyo valor en la educación es evidente (Santisteban, 2010). Siguiendo a Salazar, se sostiene que:

El valor de la narrativa histórica en la educación se encuentra en el que hecho de que es una representación de acontecimientos reales, organizados en una trama que responde a un problema planteado por la realidad, en la cual se muestra la experiencia humana y no sólo conceptos abstractos. (2006, p. 12)

que el Diseño Curricular para Educación Secundaria se aplicará en el Nivel de Educación Secundaria a partir del Periodo Lectivo 2012 en todos los establecimientos educativos de la Provincia de Gestión Estatal y Privada (pp. 217-219).

³ Leonardo IA fue una de las IA descartadas por las/los estudiantes dado diferentes problemas con el prompt (indicaciones) preciso y la producción de la imagen deseada. Sumado a otros problemas técnicos presentes.

En el mundo actual, los chatbots generan narrativas, procesan grandes cantidades de datos y construyen relatos. ¿Qué potencialidades y limitaciones conlleva que nuestras/os estudiantes lean narrativas históricas creadas por chatbots?, ¿qué sucede si leen sobre la misma temática en ChatGTP o Luzia y artículos científicos?, estas son algunas de las preguntas de investigación a las que arribamos y a continuación se esbozan los resultados cualitativos preliminares en clave comparativa.

Los chatbots se destacan por su rapidez en la producción de respuestas a partir de un prompt (Sandoval Hernández et al., 2024) –conjunto de indicaciones o modelo de lenguaje para que una IA realice una determinada acción– para obtener información de forma precisa. Al respecto, un estudiante afirma

“La diferencia más grande que encuentro es la cantidad de información que hay en el artículo científico, y la velocidad en la que podemos recibir la información que precisamos con la IA y en 5 minutos ya tenemos todo lo que pedimos” (Benjamín, estudiante de 3er año, 2024).

A su vez, ChatGTP o Luzia posibilitan la interacción abriendo un diálogo multimedia que no es brindado por las narrativas académicas, dado que se trata de una escritura cerrada que busca dar cuenta de los resultados de una investigación, tal como se visualiza en las palabras del estudiante Baltazar: *“los dos usan vocabulario muy complejo pero la ventaja que tiene la IA es que podés buscar los significados al momento...”*.

Sin embargo, la inmediatez no implica una relación inmediata entre la/el alumno/a y el saber histórico, lo que se evidencia en frases categóricas de las/os estudiantes tales como *“inhibe el pensamiento crítico”* (Milagro, estudiante de 3er año, 2024) y *“aparece el problema de copia y pego eso da el resultado de no razonar”* (Alfonsina, estudiante de 3er año, 2024). Se observa entonces una constante actividad automática de buscar, copiar y pegar sin establecer criterios de selección de la información.

Además, en un acto de autopercepción, los/las estudiantes identifican las problemáticas en su actuar con la IA:

“Siento que al tener algo que cree cosas en poco tiempo, nos crea menos capacidad de razonar y nos quita trabajo. Un ejemplo fue este trabajo: buscamos información de los carnavales y no aprendí ni recuerdo nada porque no lo analicé, en cambio, este artículo sobre sincretismo cultural y coplas femeninas lo leí muchas veces para entenderlo y ahora me acuerdo” (Ema, estudiante de 3er año, 2024).

La lectura de las narrativas históricas brindadas por los chatbots y el artículo científico vehiculizan diferentes formas de leer. En el primer caso, se

trata de una acción que podría no incluir una lectura al poder ser reemplazada por una transcripción. En cambio, en el segundo caso, el acto de leer se vuelve necesario en tanto es un artículo no pensado para una actividad áulica. En otras palabras, existe una diferencia de origen, propósitos y circulación de las narrativas.

Internet ofrece enormes posibilidades para aprender historia y muchísimas cosas más, pero es un medio que requiere que se enseñe a utilizarlo. En nuestro caso, para aprender historia. En dicha enseñanza es fundamental que el profesorado sitúe al alumnado ante las características del saber histórico: es un saber construido sobre el pasado –no es el pasado–, es una interpretación de lo que ocurrió, pero pueden existir otras, tiene una determinada narrativa, utiliza una determinada conceptualización para interpretar los hechos, describe o valora los hechos y procesos, utiliza argumentos, se basa en fuentes, etcétera (Jara y Salto, 2006). En este sentido, las IA posibilitan un acercamiento de las/ los estudiantes a narrativas históricas e ir desarrollando ciertos criterios de lectura, guiados y desde su propia relación con el saber histórico. Por ejemplo, dos estudiantes sostienen *“nos dimos cuenta que tenía faltas de ortografía (mínima) y siempre los textos empezaban con la misma introducción”* (Alfonsina y Ema, estudiantes de 3er año, 2024). A su vez, aparecen emociones en ese vínculo con el conocimiento histórico que trasciende a los chatbots:

“Usando la IA no sentía que estaba aprovechando mis conocimientos, sino que estaba copiando y pegando, lo cual es más fácil y cómodo, pero aun así no es lo mejor... se siente mejor y más satisfactorio poder hacer una producción totalmente propia y adquirir nuevos conocimientos” (Trinidad, estudiante de 3er año, 2024).

Lectura, interacción, tiempo, criterio y pensamiento crítico son los elementos que aparecen en la relación con las narrativas históricas generadas por IA chatbots y con artículos académicos sobre el carnaval.

Hacia la imaginación histórica atravesada por la IA de producción visual

En la segunda etapa, se avanzó en la producción de imágenes a partir de la definición de problemáticas sobre el carnaval desde las narrativas precedentes. Las IA de producción visual utilizadas fueron Copilot, Canva IA y Luzia y el desafío de la actividad radicó en la materialización de la imagen mental a imagen digital.

La imaginación histórica dota de sentido a la explicación mediante la empatía y la contextualización. Empatía con un ser otro, otra, otros, otras distintos que

parecen lejanos y ajenos, pasados o contemporáneos, individuales o colectivos. Todo esto posibilita comprender acciones. Sin embargo, la empatía presenta un problema bifurcado entre la cognición y la emoción, por lo que aparece la contextualización como una fiel aliada. Se debe apuntar a un pensamiento crítico-creativo para imaginar que el pasado podría haber sido de otra forma, a imaginar los pasados truncos como parte de desarrollar pensamiento histórico u otros futuros posibles.

En el proceso imaginativo/creativo, el prompt se convirtió en el mayor obstáculo evidenciando la complejidad de generar una imagen a partir de indicaciones escritas. Al respecto, aparecen limitaciones técnicas de costos, dado que no todas las IA son gratuitas. La mayor parte de los estudiantes evidenciaron frustración y no satisfacción ante la complejidad del prompting. La imagen creada que proyectaban no coincidía con las imágenes generadas por lo que se destaca la necesidad de la especificidad en las palabras y prácticas de escritura hasta entrenar a las IA. Una estudiante afirma *“en un prompt sobre el carnaval en el NOA, nos mostraba en Tailandia. También mezclaba mucho las vestimentas”* (Constanza, estudiante de 3er año, 2024). Sin embargo, al afinar las indicaciones las IA no necesariamente respondían satisfactoriamente, por ejemplo: *“al solicitar las banderas de Perú y Bolivia, nos ponían banderas de otros países y elementos que no representaban a la región”* (Zoe, estudiante de 3er año, 2024). En este punto, se hace necesario pensar qué saberes predominantes circulan en las IA y por qué aparecía rápidamente el carnaval de Venecia en detrimento de los carnavales de la región andina.

Más allá del obstáculo inicial, avanzando en el desarrollo de un modelo de lenguaje específico las/los estudiantes lograron materializar las imágenes deseadas o sus aproximaciones evidenciando emociones de satisfacción, diversión, alivio, entusiasmo y orgullo. A continuación, se analizan tres imágenes creadas con IA de producción visual y sus prompt correspondientes. Antes de proseguir, se aclara que se ha trabajado sobre los conceptos de patrimonio cultural⁴ y sincretismo⁵, ya que desde estas categorías emergen diferentes delimitaciones de la/las región/regiones del carnaval, tal como afirma Eric Young (1987): *“las regiones son como el amor difíciles de describir, pero las conocemos cuando las vemos”* (p. 255).

⁴ Se entiende por patrimonio cultural al “conjunto de bienes y manifestaciones, materiales e inmateriales, producto de la acción conjunta o separada del hombre y la naturaleza, que, por contar con valores históricos, artísticos, arqueológicos, antropológicos, intelectuales, científicos, tradicionales, paisajísticos, urbanos, arquitectónicos, visuales, tecnológicos o de naturaleza similar, son protegidos por una comunidad” (Becerril Miró, 2012, p. 6).

⁵ Se entiende por sincretismo a “un proceso de interacción entre culturas mediante el cual estas asimilan los rasgos más significativos de una y otra. Se entremezclan las culturas dando origen a manifestaciones culturales nuevas” (Espinosa y Gilyam, 2012, p. 4).

Imagen 4: Hermanos patrimoniales



Fuente: Creación con IA de Milagro y Zoe, estudiantes de 3er año, 2024, en base al prompt: Pelea en un carnaval andino entre Bolivia y Perú rodeado de cerros.

Descripción: La imagen representa la pelea por el patrimonio entre dos países andinos que refieren a los mismos rasgos, no solo físicos, sino también culturales. Se ven cerros por detrás que resaltan la cultura compartida tanto como los trajes de los peleadores resaltados. Lo más vistoso, relacionado a la partida de la irracionalidad de la problemática es que no se distinguen los luchadores, no se puede ver el origen de cada uno, todos visten los mismos ropajes y comparten los mismos rasgos (Milagro y Zoe, estudiantes de 3er año, 2024).

Imagen 5: La noticia sincretista



Fuente: Creación con IA de Ema y Alfonsina, estudiantes de 3er año, 2024, en base al prompt: aliens en el carnaval norteño de América del sur vestidos con polleras con volados y colores brillantes, blusas bordadas con motivos florales o geométricos, chalecos adornados, fajas multicolores y pañuelos o turbantes en la cabeza.

Descripción: Vemos a tres figuras combinados por características estéticas de varias culturas, posiblemente mezclando elementos de culturas indígenas con influencias occidentales o de otras regiones del mundo. Esto se puede ver en los colores vibrantes, los patrones de los textiles y las máscaras. El sincretismo cultural se refiere a la fusión de diferentes tradiciones culturales y prácticas religiosas en formas que pueden ser completamente nuevas y únicas. En contextos donde diferentes culturas entran en contacto directo, a menudo surgen nuevas prácticas y expresiones artísticas como resultado de este proceso de mezcla y adaptación (Ema y Alfonsina, estudiantes de 3er año, 2024).

Imagen 6: Sinfonía de colores en el NOA



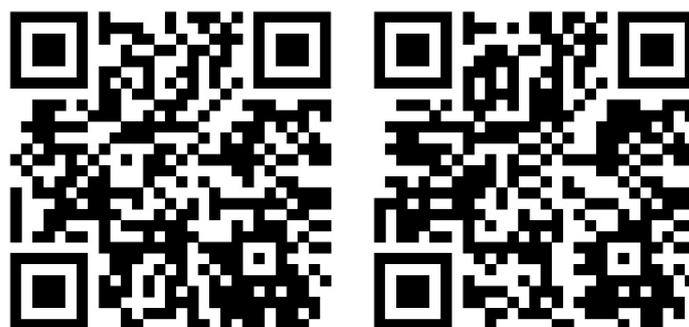
Fuente: Creación con IA de Trinidad y Antonela, estudiantes de 3er año, 2024, en base al prompt: crear una imagen del inicio del carnaval festivo en el norte salteño/jujeño en Argentina, con cerros, gente llegando de lejos y preparándose para el festejo

Descripción: Cuando observamos la imagen nos inspiró, por un lado, asombro debido a lo que pudo lograr la IA mediante un promteo, y por otro lado, admiración al ver cómo captó la riqueza cultural y la belleza natural de la región del NOA. Al ver toda esa multitud llegando al Carnaval extasiados y preparados para celebrar nos provocó un sentimiento de unión en la comunidad y la tradición. Por último, el cielo, los cerros y sus colores muestran una atmósfera mágica y casi mística (Trinidad y Antonela, estudiantes de 3er año, 2024).

A raíz de las imágenes, se observa la potencialidad de las IA de producción visual en la imaginación histórica propiciando la empatía desde la emocionalidad, atravesada por los conceptos guías seleccionados. En *Hermanos patrimoniales*, se representa a dos personas que comparten rasgos físicos y culturales luchando entre sí, haciendo referencia a la lucha por la diablada y el carnaval como patrimonio cultural inmaterial entre Perú y Bolivia. Este conflicto surge en 2009, debido al uso de un traje inspirado en dicha danza por parte de la representante peruana en el certamen de Miss Universo, lo cual produjo el inicio de la disputa por la propiedad patrimonial de la diablada.

En *La noticia sincretista*, se realizó una interpretación imaginativa libre del concepto de sincretismo, entendido como la mezcla de dos culturas hacia un futuro. Por ello, las estudiantes pensaron en una representación que implica la llegada de aliens a la tierra. Una apuesta contrapuesta se da con *Sinfonía de colores en el NOA*, la cual busca captar el corazón de la festividad, poniendo en valor sus propios sentires con el carnaval. A continuación, te invitamos a ver la carpeta con todos los trabajos de los estudiantes: <https://drive.google.com/drive/folders/1GzdQolJAF-4SsfEM5wOAI7WbRrAAVzqe?usp=sharing> y a abrir un diálogo con ustedes para pensar las IA en la enseñanza y aprendizaje de la Historia: <https://forms.gle/Vx1r1Kdjceho9fKcA>

Imagen 7. QR de imágenes producidas por estudiantes a través de IA Historia e IA



Una reflexión final imaginando nuevos horizontes

Las IA de escritura como ChatGTP o Luzia, IA de producción visual Copilot o Canva IA y las de producción audiovisual como Runway posibilitan otras formas de representaciones de la Historia. Se destacan las de creación de imágenes y videos en la construcción de la imaginación histórica guiada por conceptos y categorías hacia la empatía histórica con diferentes actores sociales, puesto que:

...se trata de ofrecer a nuestros alumnos la posibilidad de construir herramientas cognitivas y afectivas que les permitan aprender a hacer evidente lo invisible, familiar lo extraño y extraño lo conocido, duradero aquello que a simple vista parece efímero, y temporal eso que se nos presenta como eterno, reconocer en los derrotados a vencedores... ser capaces de transitar entre –“pasados truncos” e imaginar con ellos otros– “futuros posibles”. (Cerdá, 2016, p. 17)

Al trabajar la imaginación histórica utilizando las IA, podemos percibir su riqueza en el hecho de imaginar con nuestros estudiantes procesos, en el tiempo, truncos o posibles, materializar en imágenes procesos sociales, explorar la Historia en esa fina línea. Sin perder grados de conceptualización y contextualización, permite encontrar una veta, un espacio de fuga para combinar la creatividad con la ciencia histórica desde la empatía con otras y otros actores sociales. El profesorado ha de tomar conciencia e introducir las IA a fin de continuar trabajando e investigando en esta línea de acción reciente con sus potencialidades, obstáculos y pendientes.

En definitiva, las IA aparecen como un futuro revolucionario –como lo ha manifestado la totalidad del grupo clase– “...pero aun así no nos sirve completamente al humano...” (Trinidad, 2024). Las IA forman parte de la sociedad actual y existe un imaginario –entre otros– que las colocan en nuestro horizonte al que aparentemente, en algún momento, arribaremos.

Referencias bibliográficas

- Avenburg, K. (2010). Comidas y copleadas. Reflexiones en torno al carnaval iruyano (Salta-Argentina). En Cruz, E.N. (Edit.). *Carnaval, fiestas y ferias en el Mundo Andino de la Argentina*, pp. 17-42. Purmamarka Ediciones.
- Becerril Miró, J.E. (2012). Patrimonio cultural, derechos humanos y desarrollo: coincidencias, ambigüedades y desencuentros. *Intervención: Revista de Conservación, Restauración y Museología* (6). Recuperado de: <https://revis-taintervencion.inah.gob.mx/index.php/intervencion/article/view/69/68>
- Cerdá, C. (2016). El pasado reciente en la escuela. Notas sobre los desafíos de enseñar Historia en tiempos de des/desmemoria. En *Innovación Educativa, en la clase de Historia y otras Ciencias Sociales*. Recuperado de: <https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/11090/Innovacion%20educativa%20en%20la%20clase%20de%20historia%20-%20Tomo%201.pdf?sequence=9&isAllowed=y>

- Chiavetta, V.C., Mongelo, L.M., Dávila, M.F., Villarruel, M.L., Díaz, G.N., Pan N.A. & Biscaia, E. (2021). Sistema de Comunicación Multimedial para Desarrollo de Material Pedagógico orientado a Estudiantes Superiores Regulares y Diversos Funcionales. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología* (28), pp. 324-333. Recuperado de: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-99592021000100041
- Colmenares, E. & Piñeros, L. (2008). La Investigación Acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socioeducativas. *Laurus*, 14 (27). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111892006>
- Costa, M. & Karasik G. (2010). ¿Supay o diablo? El carnaval en la Quebrada de Humahuaca (Provincia de Jujuy, Argentina). En Cruz, E. N. (Edit.). *Carnaval, fiestas y ferias en el Mundo Andino de la Argentina*, pp. 43-74. Purmamarka Ediciones.
- Edwards, V. (1995). Las formas de conocimiento en el aula. En Rockwell, E. (Coord.). *La escuela cotidiana*. Fondo de Cultura Económica.
- Espinosa, M.M. & Gilyam, M.G. (2012). *Sincretismo cultural. Mestizaje cultural en México y Perú*. Cátedra Virtual para la Integración Latinoamericana. Universidad Nacional de Cuyo. Recuperado de: https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/4640/trabajocatedra.pdf
- Jara, M.A. & Salto, V. (2006). Sobre la Historia y su Enseñanza: Entrevista a Joan Pagès. *Reseñas de Enseñanza de la Historia* (4). Recuperado de: <https://revele.uncoma.edu.ar/index.php/resenas/article/view/3935/60941>
- Kulemeyer, J.A. (2010). ¿De quién es la Diablada? Pugna por la herencia cultural entre países del área andina. En Cruz, E.N. (Edit.). *Carnaval, fiestas y ferias ben el Mundo Andino de la Argentina*, pp. 299-322. Purmamarka Ediciones.
- Libedinsky, M. (2007). Diseño, producción y actualización de materiales didácticos para aulas virtuales. *Revista de la Red Universitaria de Educación a Distancia* (6). Universidad Nacional de Mar del Plata.
- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de Salta (2012). Resolución N° 059. Diseño Curricular para Educación Secundaria, pp. 217-219. Provincia de Salta. Recuperado de: <https://www.edusalta.gov.ar/index.php/docentes/normativa-educativa/disenos-curriculares/disenos-curricular-para-educacion-secundaria/1277-diseno-curricular-para-educacion-secundaria-1?format=html>

- Mirande, M.E. (2010). "Larguenmé p´al Carnaval..." Borrachera, coplas y contradiscurso femenino en el Carnaval quebradeño. En Cruz, E.N. (Edit.). *Carnaval, fiestas y ferias en el Mundo Andino de la Argentina*, pp. 150-176. Purmamarka Ediciones.
- Salazar Sotelo, J. (2006). Introducción. En *Narrar y aprender historia*. Universidad Autónoma de México.
- Sandoval Hernández, M.A., Morales Alarcón, G.J., Vázquez Leal, H., Huerta Chua, J. & Filobello Niño, U.A. (2024). El uso del prompt ChatGPT como asistente en la educación. *Revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo* (14). DOI: <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1872>
- Santisteban Fernández, A. (2010). La formación de competencias de pensamiento histórico. *Revista Clío & Asociados* (14), pp. 34-56. Memoria Académica. Recuperado de: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.4019/pr.4019.pdf
- Van Young, E. (1987). Haciendo Historia Regional. Consideraciones metodológicas y teóricas. *Revista Anuario IEHS* (2). Recuperado de: <https://anuarioiehs.unicen.edu.ar/Files/1987/012%20-%20Young%20Eric%20Van%20-%20Haciendo%20Historia%20Regional....pdf>