

La docencia universitaria y chat bots de inteligencia artificial ¿Complementarias o enemigas?

University teaching and artificial intelligence chat bots Complementaries or enemies?

Rodríguez Estévez Yeisa*

yeisarodrigueze@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0003-4835-8159>

Universidad Nacional Experimental Simón

Rodríguez (UNESR) – Venezuela

DOI: <https://zenodo.org/doi/10.5281/zenodo.10086272>

Resumen

Las perspectivas que tiene la Docencia Universitaria y el auge en el acceso a plataformas conversacionales (chatbot) de inteligencia artificial (IA) impactan significativamente en la manera como actualmente se genera contenido. Cada año surgen nuevos desarrollos tecnológicos y cada uno se abre paso para atender una facilidad informativa, ilustrativa, multimedia y/o reconstructiva, obligando a las y los docentes a fortalecerse con mayores habilidades creativas y tecnológicas que les permitan concebir el diseño didáctico, la gestión académica del curso, la evaluación de los aprendizajes con el uso de estrategias innovadoras confiables sobre la producción estudiantil. Estas plataformas de chatbot están generando rechazo principalmente por desconocimiento de uso y por cuestionamientos a la autenticidad de la información que generan. En este artículo se presenta información referencial y comparativa sobre las IA más utilizadas, describiendo aspectos técnicos, éticos e interesantes. Relacionándolo así, con las bondades-limitaciones de la usabilidad en el contexto educativo venezolano.

Palabras Clave: Docencia Universitaria, Inteligencia Artificial, Chat Bots, Diseño Educativo.

Abstract

The perspectives of University Teaching and the rise in access to artificial intelligence (AI) conversational platforms (chatbot) significantly impact the way content is currently generated. Every year new technological developments emerge and each one makes its way to serve an informative,



illustrative, multimedia and/or reconstructive facility, forcing teachers to strengthen themselves with greater creative and technological skills that allow them to conceive didactic design, management academic of the course, the evaluation of learning with the use of reliable innovative strategies on student production. These chatbot platforms are generating rejection mainly due to lack of knowledge of their use and questions about the authenticity of the information they generate. This article presents reference and comparative information on the most used AIs, describing technical, ethical and interesting aspects. Relating it in this way to the benefits-limitations of usability in the Venezuelan educational context.

Key words: University Teaching, Artificial Intelligence, Chat Bots, Educational Design.

Introducción

“Mami, ¿te imaginas que nos enseñaran los contenidos de las materias escolares, en minecraft?”, ésta es la pregunta de una niña de cuarto grado que invita a la reflexión sobre las perspectivas de la práctica docente en todos los niveles educativos y con la cual, se inicia esta disertación para el debate.

Minecraft es un videojuego de construcción y aventura donde se pueden explorar, recolectar recursos y construir infraestructuras con propósitos, en un mundo generado aleatoriamente. En él, se presenta una realidad virtual, donde las personas que juegan deben demostrar habilidades cognitivas al decidir, al practicar el pensamiento estratégico para sobrevivir, al esforzarse para conseguir determinados recursos, al administrar esos recursos priorizando propósitos, entre otras habilidades.

Asimismo, demostrar una acertada gestión del tiempo disponible, ya que existen riesgos al realizar las actividades en la noche. Entonces, ¿no son algunas de estas habilidades, las que se enseñan en los contextos formales educativos?

[Ponce, Carrillo y Alarcón](#) (2018) aseguran que:

Los videojuegos han demostrado ser una ayuda especial en el tratamiento y la mejora de problemas educativos, físicos y psicológicos, además de que aportan al entrenamiento de todo tipo de habilidades. Resultan ser un medio educativo con el cual las personas se motivan, construyen aprendizajes significativos, adquieren contenidos en múltiples campos, adquieren coordinación y competitividad, y además, fortalecen habilidades psicomotrices como reflejos y percepción, las cuales cumplen un papel importante en el desarrollo de la persona. (p. 7)

Ahora bien, en el caso del nivel universitario, son otro tipo de desarrollos tecnológicos los que están ganando terreno, en este artículo se describen los chats bots o las conversaciones con robots, que han sido creados por la ciencia de la computación, específicamente promotora de la Inteligencia Artificial (IA) como un avance tecnológico disruptivo que viene a mejorar la relación humano-máquina.

También se presentan: la evolución de la Web y las mujeres más destacadas en este campo, para ofrecer perspectivas profesionales, aunque la ciencia de la computación ha venido avanzando, para que se puedan ver las zonas del pensamiento humano, reflejadas en un computador. Una docente y un docente universitario, tiene la percepción sensorial frente a un chat bots que responde a procesos mecánicos. Esto le ofrece la posibilidad de generar relaciones intersubjetivas humanas con sus grupos estudiantiles, pero dependerá de su práctica poder demostrar esa gran diferencia, concluyendo en que la máquina nunca superará al ser humano en la dimensión intelectual.

Desarrollo

1. ¿Cómo ha sido la evolución de la Web?

A principios de la década de los 1990, surgió la *Web 1.0* que se conoce por ser *unidireccional* y *estática*, por tratarse de algo novedoso para ese momento, las y los usuarios que tenían acceso a ésta sólo eran consumidores de contenido, por tanto, la base de datos informativa, era limitada.

Alrededor del año 2004, 14 años después, surgió la *Web 2.0*, caracterizada por ser más *dinámica*, ya que permitía compartir contenido surgen aquí: las redes sociales, se crean comunidades digitales y dando mayor apertura a la participación de las y los usuarios en el manejo de las informaciones y los datos.

A la *Web 3.0* le dicen la *semántica* porque su propósito es hacer que la información sea más comprensible tanto para los humanos como para las máquinas. Está caracterizada por el uso de tecnologías y estándares específicos para agregar metadatos a los contenidos, permitiendo que los sistemas informáticos puedan entender mejor el significado de la información y realizar búsquedas más precisas.

Aunque no hay una precisión con el momento en el que se desarrolló este tipo de Web, se le puede reconocer por los contenidos multimedia, por la adaptación a dispositivos más pequeños, por la usabilidad de IA y por el comportamiento de las y los usuarios en la creación de contenido que se suma a una gran base de datos.

Ahora bien, no existe una definición o consenso claro sobre qué es la web 4.0, ya que es un concepto especulativo que se refiere a posibles futuras evoluciones de la web más allá de la web 3.0, sin embargo, todo apunta a la usabilidad e interoperatividad, que tienen los desarrollos tecnológicos y al comportamiento de las y los usuarios.

En la Figura 1 se ilustra cómo ha sido la evolución y cómo se percibe actualmente la Web 4.0.

Figura 1
Evolución de la Web



Fuente: Rodríguez (2021)

[Kurzweil](#) (2014) es un inventor estadounidense, además de músico, empresario, escritor y científico especializado en Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial, desde 2012 es director de Ingeniería en Google, para ese año afirmó: "*Prepárate para el pensamiento híbrido*", asegurando además que para el año 2029 se contaría con:

- Uso de gafas especiales en las que se superpondrían realidad física y virtual.
- Posibilidad de diálogo natural y online con un agente virtual inteligente. A través de él se podrían realizar operaciones bancarias, comercio electrónico.
- Internet integrado en los vehículos.
- Implantes neuronales con acceso directo a la red que mejorarán las funciones cerebrales superiores, tales como la memoria, velocidad de aprendizaje y en definitiva la inteligencia en general
- Los ordenadores tendrán una potencia de procesamiento equivalente a la de un cerebro humano.

Todos los creadores de la IA provienen de la computación, del pensamiento lógico y de la programación, en la década de 1950, se generaron los primeros intentos de programar máquinas para

que pudieran simular el comportamiento humano y realizar tareas cognitivas, allí es cuando aparece la primera IA, es decir que han pasado 73 años mejorando estas iniciativas tecnológicas.

Figura 2

Mujeres destacadas en el campo de la Inteligencia Artificial

Mujeres destacadas en el campo de la Inteligencia Artificial
Profa. Yeisa Rodríguez Estevez / Docencia Universitaria y la Inteligencia Artificial / 2023

 <p>"La inteligencia artificial tiene que estar mucho más centrada en el ser humano"</p> <p>Fei-Fei Li (1976) 47 años China</p> <p>Es una investigadora y profesora de ciencias de la computación en la Universidad de Stanford, y es conocida por su trabajo en visión por computadora y aprendizaje automático.</p>	 <p>"Creo que, con el tiempo, la gente tendrá una especie de relación con ciertos tipos de robots, no con todos los robots, pero sí con ciertos tipos de robots, donde pueden sentir que es una especie de amistad, pero que será de una tipo robot-humano".</p> <p>Cynthia Breazeal (1967) 55 años Nuevo México, Estados Unidos</p> <p>Es profesora en el MIT y fundadora del grupo de robótica personal en el Media Lab del MIT. Es conocida por su trabajo en robótica social y por haber creado el primer robot socialmente inteligente, llamado Kismet.</p>	 <p>"Solo una regulación compartida puede controlar los peligros de la inteligencia artificial"</p> <p>Kate Crawford (1976) 47 años Australia</p> <p>Es una investigadora y profesora en la Universidad de Nueva York, y es conocida por su trabajo en ética y justicia en la inteligencia artificial.</p>	 <p>"Soy una programadora con enfoque social" "Mi trabajo es ser puente entre la tecnología y los datos para la toma de decisiones públicas basada en evidencia"</p> <p>Paola Villarreal (1984) 38 años México</p> <p>Es una programadora autodidacta. Con análisis y visualización de datos ayudó a revertir más de 20,000 condenas por drogas con prejuicios raciales, desarrollando Data for Justice, herramienta con un mapa interactivo que compara la actividad policial en vecindarios blancos y minoritarios.</p>
---	--	---	---

Fuente: Elaboración y diseño propio.

Es importante mencionar, que las mujeres que se muestran en la figura 2, son reconocidas en la actualidad por desarrollar IA con criterios sociales, todas son científicas, pero su énfasis no está en el sistema operativo per se, sino en la usabilidad con propósito.

Fei-Fei Li es reconocida por su trabajo en el proyecto *ImageNet* que es una gran base de datos visual diseñada para su uso en la investigación de software de reconocimiento de objetos visuales.

Cynthia Breazeal, pionera en robótica social, es muy reconocida por su trabajo en el desarrollo de robots sociales diseñados para interactuar con personas de manera natural, como *Kismet*, uno de los primeros robots sociales diseñado en los 90.

Kate Crawford, es reconocida por sus investigaciones en las que afirma: Creo "más que aprender a programar hay que aprender a pensar de manera crítica".

Paola Villarreal, es reconocida como la mujer joven, latina y autodidacta que, desde su inquietud, explorando y conociendo la red y "jugando con programas de códigos abiertos" logró a partir de procesos de análisis y visualización de datos, desarrollar una *Data for Justice*, que es una herramienta que consiste en un mapa interactivo que compara la actividad policial en vecindarios blancos y minoritarios.

Además, se puede notar que son mujeres de diferentes latitudes que promueven la pertinencia, la ética y la intencionalidad, más allá del ámbito económico, que hoy en día se puede apreciar en las grandes corporaciones hegemónicas de las tecnologías.

2. ¿Qué son los chats bots de Inteligencia Artificial?

[Microsoft](#) (2023) define a los chats bots o robots de conversación, como:

Programas informáticos diseñados para simular conversaciones con usuarios humanos, generalmente a través de aplicaciones de mensajería, utilizando técnicas de procesamiento del lenguaje natural e inteligencia artificial. Se pueden utilizar para diversos fines, como servicio al cliente, responder preguntas frecuentes, proporcionar información o entretenimiento, y automatizar tareas.

Estas plataformas de chat bots están generando rechazo principalmente por desconocimiento de uso y por cuestionamientos a la autenticidad de la información que generan, pero cuando se navega y se investiga en la Web ¿qué ideas son verdaderamente originales? considerando que todo lo que ha sido compartido, también ha sido modificado una y otra vez, alimentando esa gran base de datos. Gracias a las veces que se aprueba un contenido, se aceptan las políticas de una página, se aprecia como “me gusta” o simplemente se sigue a alguien o algún contenido en particular; es la sociedad toda la que alimenta esa big data, entonces ¿quién es el dueño intelectual de las informaciones en la web? es una pregunta que se propone para el debate académico.

Siguiendo con la descripción de los chats bots, es preciso señalar que constan de tres partes básicas bien diferenciadas:

- a) *Interfaz de uso*: se refiere a los elementos que permiten la interacción entre el ser humano y el ordenador o dispositivo que estemos usando.
- b) *Motor conversacional*: es el que permite detectar el lenguaje natural (siglas en inglés: NL).
- c) *Orquestador*: es la parte que gestiona la comunicación entre todos sus elementos

Se pueden clasificar en cuatro tipos: los de respuesta por interacción de texto (siglas en inglés: ITR), los de aprendizaje automático, los de reconocimiento de palabras clave y los cognitivos. La Figura 3 muestra un ejemplo de chats bots.

Figura 3
Chat bots



Fuente: [Lexica](#) (2023)

3. ¿Cuáles son los Chats bots más conocidos?

A continuación, un conjunto de definiciones sobre los desarrollos más utilizados y más populares en el mundo, en la actualidad:

3.1 Dialogflow: definido por [Dialogflowexperts](#) (2023) como:

Es la herramienta de desarrollo de google para el procesamiento del lenguaje natural (PNL) con dialogflow se pueden construir experiencias de conversación utilizando el aprendizaje automático (machine learning) para entender la intención de los usuarios, así como el contexto de su interlocución, en aras a responder de la forma más precisa posible.

3.2. Watson Assistant: definido por [Enzyme](#) (2023) entendido como:

el motor que detecta y procesa el lenguaje natural (NLP, de las siglas en inglés). Esto permite a un usuario hacerse entender con el asistente virtual. Es decir, que el bot comprenda lo que el usuario escribe y cuál es su intención”.

3.1 Amazon Lex: definido por [AWS Amazon](#) (2023) así:

es un servicio de IA de lenguaje de AWS. Las mismas tecnologías de aprendizaje profundo en las que se basa Amazon Alexa, ahora están a disposición de cualquier desarrollador, lo que permite crear con rapidez y facilidad sofisticados bots de conversación con lenguaje natural.

3.2 Microsoft Bot Framework: definido por [Microsoft](#) (2023) de la siguiente forma: Son una colección de bibliotecas, herramientas y servicios que le permiten compilar, probar, implementar y administrar bots inteligentes. Bot Framework incluye un SDK modular y extensible para compilar bots y conectarse a los servicios de inteligencia artificial.

3.3 [Chat GPT](#) en su página Chat GPT español lo define así:

Es un modelo de lenguaje desarrollado por OpenAI. Es una red neuronal de tipo transformer, que fue entrenada con un gran conjunto de datos de texto en inglés, con el objetivo de generar texto de manera autónoma y coherente. Esto significa que cuando se le proporciona una pequeña muestra de texto como "prompt" o "estímulo", el modelo puede continuar generando texto a partir de ese punto, creando oraciones y párrafos coherentes.

3.4 Google Bard IA es definido por [Ortiz](#) (2023) así: "...creado por Google. Se trata de un sistema conversacional, de forma que puedes interactuar con él mediante mensajes normales. En estos mensajes, tú le escribes algo que quieras saber o quieras que haga, y Bard responde o lo hace".

Una vez presentadas las caracterizaciones de los Chats bots, se puede afirmar que lo más interesante es que todas se utilizan principalmente para atención al cliente como asistente virtual, para realizar encuestas, proporcionar información en tiempo real o para responder preguntas sobre informaciones de interés de las y los usuarios, lo cual permite reducir tiempos de búsqueda u obtener respuestas rápidas a determinadas situaciones, todo ello a partir de:

- a) El reconocimiento del habla/escritura humana.
- b) Una programación específica para "identificar" el contexto o situación de la conversación.
- c) El desarrollo de un diálogo multiturno, que puede ser continuo, interrumpido o retomado a partir de comandos específicos.

4. ¿Cuáles son las bondades y/o limitaciones de la usabilidad de IA en el contexto docente universitario en Venezuela?

En Venezuela, la mayoría de las personas que utiliza alguna herramienta de IA, lo hace para recrearse o para obtener algún tipo de información específica, sin que haya una verdadera usabilidad interconectada en varios ámbitos de la sociedad, pero esto no quiere decir que, resulte necesario realizar ajustes sustanciales a la gestión académica universitaria, a continuación, algunas recomendaciones:

- a) Es preciso revisar y actualizar algunos programas de estudios, sobre todo los que no han sido ajustados en los últimos 10 años, para que el egreso profesional sea ajustado a la realidad tecnológica actual. Todas y cada una de las profesiones en el mundo, han sido impactadas en alguna medida por un avance tecnológico.

- b) Se deben revisar con atención las nuevas competencias y habilidades profesionales, en materia tecnológica, no solo para la usabilidad, sino para el desarrollo de propuestas y alternativas novedosas, que atiendan necesidades reales del ser humano.
- c) Cada programa profesional, tiene que entrenar a sus futuros profesionales en las nuevas formas de trabajar o emprender, para que sean capaces de producir sus propias condiciones materiales de satisfacción de necesidades y riquezas, con mirada crítica y con pertinencia social, siendo siempre respetuosos de la biodiversidad.
- d) Cada institución educativa, debe procurar identificar las demandas específicas de profesionales de los sectores laborales y productivos, asociados a sus áreas del conocimiento, todo ello para determinar pertinencias en la oferta educativa.

Para finalizar, ¿Cuáles son los principales compromisos que debe asumir el y la docente universitario? Primero que nada, es ineludible fortalecerse en las habilidades creativas y adquirir habilidades tecnológicas que les permitan concebir: los diseños didácticos, la gestión académica del curso, la evaluación de los aprendizajes a partir del uso de estrategias innovadoras, que les permitan confiar en la producción estudiantil.

5. ¿Cuáles son las habilidades docentes 4.0?

- a) Experiencia diseñando y gestionando educación mediada por tecnologías.
- b) Dinamismo y proactividad para crear contenidos de manera creativa.
- c) Comunicación asertiva.
- d) Carisma para mantener a sus estudiantes interesados en las clases.
- e) Empatía para comprender los contextos individuales y grupales.
- f) Excelente gestión del tiempo.
- g) Actualización constante, demostrando sus nuevos saberes.
- h) Adaptación y flexibilidad.

Conclusiones

[Gadotti](#) (2012, p. 83) brasilero, educador y filósofo, Doctor en Ciencias de la Educación y promotor de la enseñanza libre, comenta que con acciones concretas se puede cambiar el mundo que tenemos hoy, de esta manera:

... “¿Quiénes están interesados en cambiar el mundo? Son todos aquellos y aquellas que tienen fe, que creen en la capacidad humana de organizar una sociedad mundial basada en la justicia. Decir que esto le interesa a todos los que están descontentos con el mundo actual no es suficiente.”

No es suficiente, problematizar sobre la ética, sobre la creación intelectual, sobre la disminución de las capacidades mentales por el uso indiscriminado de las tecnologías, *es necesario conocerlas*,

estudiarlas, apropiarse de manera crítica de cada avance, al mismo tiempo que desarrollarlas con propósitos sociales y verdaderamente humanos. Los cambios sustantivos en los avances tecnológicos disruptivos, lo logran quienes se atreven al menos, a generar el debate.

Esta es una respuesta de un chat bots de IA, al no tener una información solicitada: “Lo siento, pero no tengo esa información. Mi conocimiento se limita a información general y actualizada hasta el año 2021”. Lo que permite señalar, que su “inteligencia” es finita también, es producto de un proceso científico de cómputos a partir de configuraciones realizadas por el ser humano imperfecto, pero *a diferencia de la persona, una IA no puede por sí sola razonar o comprender*, para generar esa respuesta no programada.

Su comportamiento no es natural, es imitado o simulado a partir de instrucciones previas, mientras que el ser humano está equipado biológicamente con 5 sentidos para comprender, razonar, aprender, resolver problemas y adaptarse al contexto; esto es lo que define a la inteligencia humana, lo que hace un chat bots, es intentar parecerse, pero jamás podrá superar a su desarrollador, no se puede perder esto de vista.

Al planteamiento *¿Complementarias o enemigas?* Es importante resaltar que la tecnología no es buena ni mala, como se ha podido desarrollar en este escrito, *depende principalmente del uso* que las personas hacen de ella. En el caso de la usabilidad creciente de chat bots para tareas cotidianas como encender equipos electrónicos, ubicarse en tiempo y espacio en determinadas direcciones, aprender un nuevo idioma o hasta preparar alimentos; *parece representar un instrumento más de avance tecnológico* como lo fue en su momento: las redes sociales o el GPS.

Por otro lado, al analizar diversos usos en el ámbito educativo como por ejemplo para hacer: ensayos académicos, tareas universitarias, presentaciones digitales, proyectos de investigación, esquemas informativos; todos estos solicitados como actividades evaluativas de aprendizaje, en el marco de un propósito educativo, se puede asegurar que hoy en día, se utilizan desproporcionadamente con *copias textuales, de forma y fondo; convirtiéndose así en una enemiga de la educación.*

Aunque provengan de diferentes generaciones, cada día la población se hace más dependiente del uso de plataformas tecnológicas para comunicarse y recrearse, sólo que ahora también la utiliza para evitar operaciones matemáticas básicas, para redactar, para resumir, para dibujar *haciendo menos esfuerzos en los procesos neuronales, lo cual repercute directamente en sus capacidades intelectuales a largo plazo.*

Los chats bots pueden ser aliados y/o complementos de la educación en cuanto a la búsqueda de informaciones de manera guiada o para la creación de contenido digital, *pero también pueden convertirse en enemigos de la docencia universitaria, si no se saben utilizar*, imposibilitando la detección de los plagios, por ejemplo.

Es necesario, que se asuma una docencia universitaria basada en la actualización permanente de estas plataformas, de los distintos programas y aplicaciones que emergen día a día y a su vez, se generen *diseños formativos más interesantes centrados en sentires y no en meros contenidos o informaciones que son accesibles en milésimas de segundos con una búsqueda y un clic.*

Aunque la ciencia de la computación ha venido avanzando, para que se puedan ver las zonas del pensamiento humano, reflejadas en un computador. Una docente y un docente universitario, cuenta con la percepción sensorial humana frente a un chat bots que responde a procesos mecánicos. Por lo que tiene la posibilidad de generar relaciones intersubjetivas humanas con sus grupos estudiantiles, pero dependerá de su práctica poder demostrar esa gran diferencia, *la máquina nunca superará al intelecto del ser humano.*

Por lo que, dentro de las conclusiones sobre el empoderamiento docente sobre esta tecnología, con propósito educativo, se señalan las siguientes ventajas de usabilidad, con las que pueden:

- a) Crear contenidos personalizados y adaptados a las necesidades estudiantiles, una vez que se tenga muy clara la intención educativa.
- b) Revisar, calificar y evaluar, trabajos escritos o evaluaciones procedimentales, previamente diseñadas con sus baremos de corrección, de manera automática y/o con la evaluación de pares estudiantiles.
- c) Generar el diseño didáctico de una clase, apoyándose en los chats bots seleccionándoles con el rol docente.
- d) Fomentar la participación de las y los estudiantes, atrayéndoles al uso de nuevas herramientas tecnológicas con propósitos profesionales.
- e) Propiciar la participación empleando metodologías activas como: discusiones temáticas, prácticas argumentativas, creación colectiva de contenidos de valor, trabajos creativos en audio o imagen.
- f) Practicar la investigación cruzada y la curaduría de contenidos.

Como se puede apreciar, pueden ser complementarias o enemigas, a partir del manejo consciente y empoderado de su uso. ¿Usted, ya sabe cómo interactuar con un chat bots?

Referencias

AWS Amazon (2023). *Características de Amazon Lex*. [Entrada de blog]

<https://aws.amazon.com/es/lex/features/>

Chat GPT Español (2023). [Entrada de blog]. <https://chatgptespanol.com>

Enzyme (2023). *Cómo sacarle partido a tus datos con un asistente personalizado de IBM* [Entrada de blog] <https://tinyurl.com/yaeu6wf9>

Gadotti, M. (2012). *Educación para otro mundo es posible*. Edición del Centro Internacional Miranda.

Kurzweil, R. (2014). *Prepárate para el pensamiento híbrido* [Vídeo]. TED.

<https://tinyurl.com/mt4snv82>

Lexica (2023). *Chat bots*. En: <https://lexica.art/>

Microsoft (2023). *¿Qué es el SDK de Bot Framework?* [Entrada de blog] <https://tinyurl.com/45patw52>

Microsoft (2023). *¿Qué es un Bot de chat?* [Entrada de blog] <https://tinyurl.com/m62waus3>

Ortiz, P. (2023). *Bard, qué es y cómo funciona la IA de Google* [Entrada de blog] <https://edem.eu/bard-que-es-y-como-funciona-la-ia-de-google/>

Ponce, R., Carrillo, L. y Alarcón, M. (2018). *Videojuego Minecraft como recurso para la alfabetización académica en la educación superior*. <https://tinyurl.com/mt44bfhf>

Declaración de conflicto de intereses y originalidad

Conforme a lo estipulado en el *Código de ética y buenas prácticas* publicado en *Perspectivas. Revista de Historia, Geografía, Arte y Cultura*, Yo, Rodríguez Estévez Yeisa, Cédula de Identidad No. V-14.519.818, declaro al Comité Editorial que:

No tengo situaciones que representen conflicto de interés real, potencial o evidente, de carácter académico, financiero, intelectual o con derechos de propiedad intelectual relacionados con el contenido del manuscrito del proyecto previamente identificado, en relación con su publicación.

De igual manera, declaro que,

Este trabajo es original, no ha sido publicado parcial ni totalmente en otro medio de difusión, no se utilizaron ideas, formulaciones, citas o ilustraciones diversas, extraídas de distintas fuentes, sin mencionar de forma clara y estricta su origen y sin ser referenciadas debidamente en la bibliografía correspondiente. Consiento que el Comité Editorial aplique cualquier sistema de detección de plagio para verificar su originalidad.

Así lo declaro en Caracas, 10 de agosto de 2023.



Rodríguez Estévez Yeisa
Cédula de Identidad No. V-14.519.818

*Licenciada en Educación de la Universidad Central de Venezuela (UCV). Magíster en Ciencias para el Desarrollo Estratégico de la Universidad Bolivariana de Venezuela (UBV). Actualmente doctorante en Pedagogía Crítica de la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez (UNESR). Docente Asociada de la Universidad Nacional Experimental de las Telecomunicaciones e Informática (UNETI) en diferentes programas educativos a nivel de pregrado y postgrado. Creadora de la Red Docentes 4.0. y conferencista de distintos temas: Docencia 4.0, Teletrabajo, Criptoconomía y Planificación.