

07. Chat GPT como herramienta para la adquisición de habilidades socioemocionales

Jorge Guerra-Antequera¹, Francisco-Ignacio Revuelta-Domínguez², María-Inmaculada Pedrera-Rodríguez³

(₁) Universidad de Extremadura, guerra@unex.es

(₂) Universidad de Extremadura, fird@unex.es

(₃) Universidad de Extremadura, inmapedrera@unex.es

Línea temática:

2. Cultura digital y educación

Marco teórico

La educación digital se ha vuelto cada vez más relevante en la sociedad actual, forma parte de los currículos y, por ende, en el desarrollo de las competencias que la ciudadanía debe adquirir para poder desenvolverse de un modo óptimo en la sociedad actual. Sin embargo, la educación digital también presenta algunos desafíos, como la falta de interacción humana y la dificultad para desarrollar habilidades socioemocionales en los estudiantes (Esteve-Mon et al., 2012). Estas habilidades incluyen la empatía, la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos.

Es por ello, que surgen investigaciones focalizadas en explorar la posibilidad de utilizar herramientas tecnológicas para ayudar a desarrollar estas habilidades en el alumnado. Uno de estos recursos es el chatbot GPT (Generative Pre-trained Transformer), el cuál es capaz de generar respuestas coherentes a partir de la formulación de preguntas por parte de los usuarios. En el contexto educativo, se ha utilizado chatbots GPT para apoyar el aprendizaje de idiomas, la escritura creativa, la obtención de datos más precisos que con buscadores convencionales, entre otros (Lindin, 2023)

Su uso se ha popularizado en los últimos meses dando lugar a numerosos titulares, muchos de ellos capciosos, en los que se hablaba del impacto negativo en la sociedad. Otros, sin embargo, señalaban las posibilidades de esta herramienta como soporte para los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, existe una creciente evidencia de que el uso de chatbots GPT también puede tener un impacto positivo en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes (García-Peñalvo, 2023; Mhlanga, 2023; Tili et al., 2023).



Descripción de la experiencia

La propuesta de uso del chatGPT en el aula, consiste en ayudar al alumnado a desarrollar habilidades socioemocionales a través de la interacción de humano-máquina mediante preguntas y respuestas centradas en la resolución de conflictos, la comunicación efectiva y la empatía.

Para ello, se crean grupos de trabajo de 4 personas, estos grupos trabajaran conjuntamente y elaboraran sus preguntas, respuestas y reflexiones, las cuales tendrán que ser compartidas en una determinada fase. Para llevar a cabo la experiencia es necesario proveerles de lectura, una cuenta a chat GPT en múltiples soportes (ordenador, Tablet o smartphone). Para llevar acabo la experiencia el trabajo se dividió en diferentes fases:

- *Fase 1. Diseño y planificación:* en esta fase se establece cómo el uso de Chat GPT se relaciona con la adquisición de habilidades socioemocionales. El diseño y la planificación se enfocan en identificar los objetivos de aprendizaje, así como las habilidades socioemocionales específicas que se pretenden desarrollar. Además, se considera cómo las preguntas y respuestas proporcionadas por Chat GPT pueden ayudar a los estudiantes a reflexionar sobre sus emociones, a desarrollar su capacidad empática y a mejorar sus habilidades de comunicación.
- *Fase 2. Implementación:* en esta fase se lleva a cabo la experiencia de aprendizaje con Chat GPT, que permite a los estudiantes interactuar con el chatbot, el cual les proporciona respuestas a preguntas relacionadas con habilidades socioemocionales específicas. El objetivo es que los estudiantes tengan la oportunidad de reflexionar sobre sus propias emociones y experiencias, y de desarrollar su capacidad empática y de comunicación en un entorno seguro y controlado.
- *Fase 3. Evaluación y análisis de resultados:* en esta fase se evalúa cómo el uso de Chat GPT ha contribuido al desarrollo de habilidades socioemocionales del alumnado. Se pueden utilizar herramientas de evaluación para analizar cómo han evolucionado las habilidades socioemocionales específicas de los estudiantes, y también para medir su nivel de compromiso y satisfacción con la experiencia de aprendizaje.
- *Fase 4. Reflexión y ajuste:* en esta fase se reflexiona sobre los resultados obtenidos y se realizan ajustes en el diseño y la implementación de la experiencia de aprendizaje para maximizar su efectividad en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Además, se proporciona un espacio para que los estudiantes reflexionen sobre sus propias experiencias y emociones, y para compartir sus impresiones sobre cómo el uso de Chat GPT les ha ayudado a desarrollar habilidades socioemocionales importantes en su vida cotidiana.

Estas fases se enfocan en el uso de Chat GPT como herramienta para desarrollar habilidades socioemocionales en el alumnado y evaluar el impacto de esta experiencia de aprendizaje en su desarrollo. Es importante que los docentes se enfoquen en el proceso de aprendizaje y reflexión de los estudiantes, y se aseguren de que la experiencia sea significativa y útil para ellos.



Resultados

Los resultados de la experiencia fueron muy positivos. El alumnado señaló que disfrutaron interactuando con el chatbot y que se sintieron más cómodos compartiendo sus pensamientos y sentimientos a través de él que directamente con sus compañeros de clase.

Además, informaron que se sintieron más seguros al practicar habilidades socioemocionales con el chatGPT, ya que sabían que no serían juzgados por sus respuestas. También informaron que el chatbot les permitió reflexionar más sobre sus propias emociones y perspectivas, y que esto les ayudó a comprender mejor las perspectivas de los demás.

Discusión y conclusiones

En general, nuestra experiencia sugiere que el uso de chatGPT en el aula puede ser una herramienta efectiva para el desarrollo de habilidades socioemocionales en el alumnado. Es importante destacar que el chatbot no sustituye la interacción humana, sino que puede ser una herramienta complementaria para ayudar a sentirse más cómodos practicando habilidades socioemocionales y reflexionando sobre sus emociones y perspectivas.

Referencias

- Esteve-Mon, F. M., Gisbert Cervera, M., & Lázaro Cantabrana, J. L. (2016). *La competencia digital de los futuros docentes: ¿Cómo se ven los actuales estudiantes de educación?* <https://doi.org/10.4151/07189729-Vol.55-Iss.2-Art.412>
- García-Peñalvo, F. J. (2023). La percepción de la Inteligencia Artificial en contextos educativos tras el lanzamiento de ChatGPT: Disrupción o pánico. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 24, e31279. <https://doi.org/10.14201/eks.31279>
- Lindín, C. (2023). *ChatGPT en educación: Generación de Posibilidades Transformadoras*. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/195226>
- Mhlanga, D. (2023). *Open AI in Education, the Responsible and Ethical Use of ChatGPT Towards Lifelong Learning* (SSRN Scholarly Paper N.º 4354422). <https://doi.org/10.2139/ssrn.4354422>
- Tlili, A., Shehata, B., Adarkwah, M. A., Bozkurt, A., Hickey, D. T., Huang, R., & Agyemang, B. (2023). What if the devil is my guardian angel: ChatGPT as a case study of using chatbots in education. *Smart Learning Environments*, 10(1), 15. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00237-x>

