

GAMIFICACIÓN MEDIANTE GENIALLY Y CHATGPT PARA EL ANALISTA DE INTELIGENCIA

Introducción y Contexto

El proyecto consiste en emplear la **gamificación** empleando juegos como “Pasapalabra” o “Scape Rooms” para amenizar las clases del curso de **humanidades de Seguridad y Analista de Inteligencia**. Las clases son principalmente teóricas con ejemplos visuales de los conceptos clave.

Con el fin de hacer las clases más interesantes se realizarán Scape Rooms simulando ser espías. Como clase final se propone un “Pasapalabra”. afianzar conceptos mediante prácticas divertidas y que el alumno se familiarice con las nuevas herramientas de **Inteligencia Artificial**.

Desarrollo del Proyecto

1. Pensamiento crítico

Las primeras sesiones son sobre sesgos cognitivos y pensamiento crítico. Mediante juegos en clase, los alumnos se preparan para desarrollar pensamiento lateral. Las clases son desarrolladas en Genially

2. Desarrollo del proyecto

Los alumnos aprenden técnicas analíticas estructuradas para analizar la información. Se proporciona nociones de cómo obtener la información con fuentes abiertas.

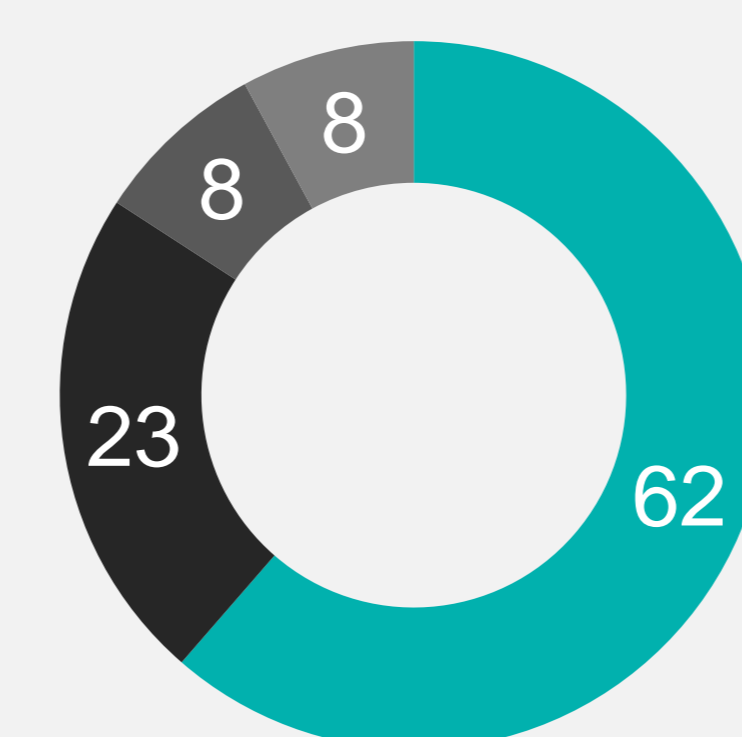
3. Uso de la AI

Los alumnos desarrollan un trabajo de investigación de prospectiva sobre un tema libre de actualidad. Los alumnos evalúan la utilidad del uso de la AI para desarrollar el proyecto final de la asignatura

Resultados

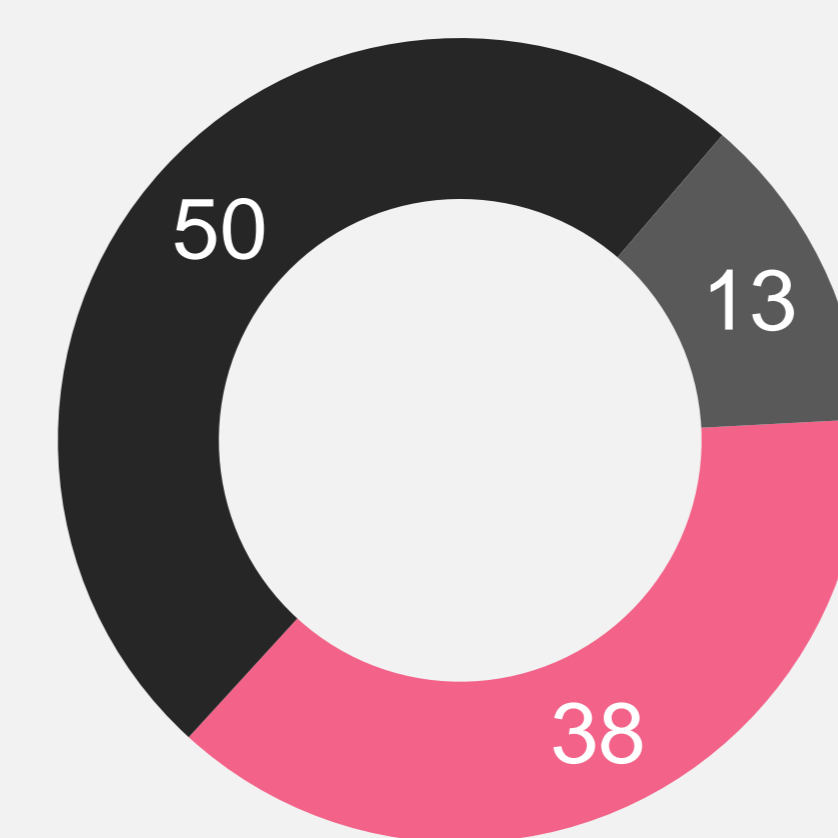
MEDIA GLOBAL ASIGNATURA 3,98

- 1 → ¿Qué IA has empleado para la realización del trabajo?
- 2 → ¿Has notado un sesgo en las respuestas de la IA?
- 3 → ¿Confías en la IA para tus trabajos?
- 4 → ¿Ayuda la IA al aprendizaje? **100 %**



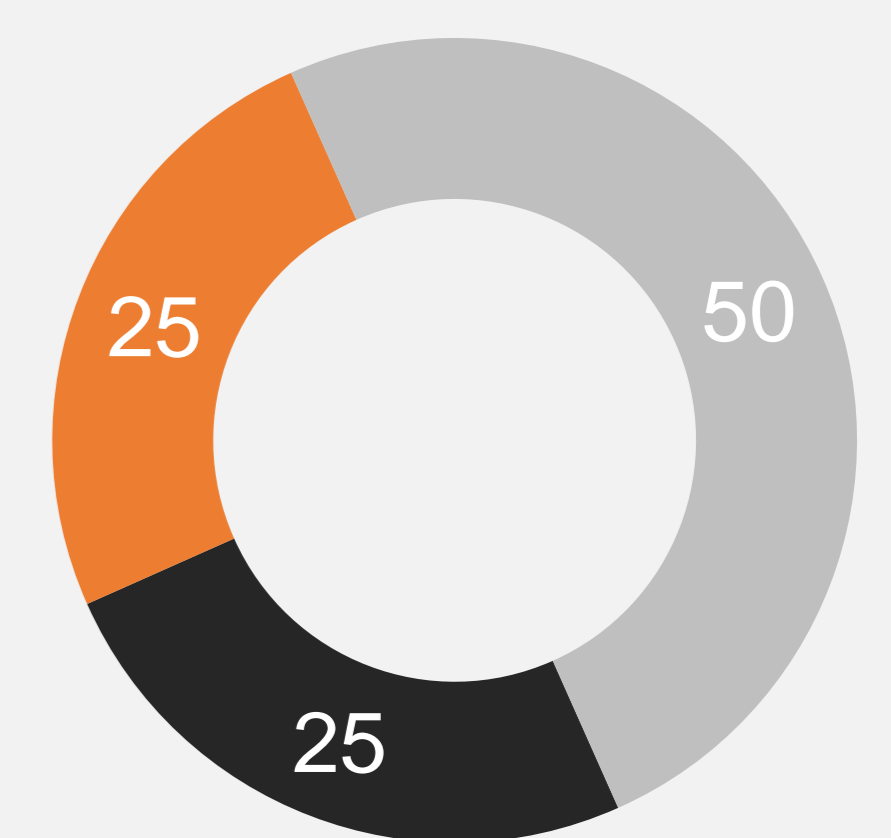
■ ChatGPT
■ COPILOT
■ GEMINI
■ ARIA

IA (%)



■ Si
■ No
■ Parcialmente

Sesgo (%)



■ Si
■ No
■ Parcialmente

Confianza IA (%)

Aplicación

- Uso de la gamificación para afianzar conceptos teóricos como un Pasapalabra.
- Uso de la gamificación en la resolución de problemas simples mediante Scape Rooms.
- Fomentación de la IA para el desarrollo de trabajos desde un punto de vista crítico.
- El alumno debe indicar los prompts empleados y realizar un análisis de las respuestas dadas por la AI, marcando claramente si ha encontrado errores en la respuesta (referencias, sesgos, etc.)

Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita o subrayado**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.



Indica a continuación:

x Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos

x Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos

Línea 3: Nuevas formas de evaluar

x Línea 4: Nuevas metodologías educativas

Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)

Línea 6: Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)

x Línea 7: Proyectos que involucren el uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa



Sí x No - El equipo docente **acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión**