

# Exploración de aplicación de IAG a docencia reglada online síncrona

## Introducción

- Experimentar, alumnos e instructores, con herramientas IAG compatibles con metodologías activas en docencia digital
- Iteración de Action-Research en proyecto sobre DXHE-IAR\* en fase estable de investigación (3 asignaturas de referencia)
- Foco en proceso “confiable” de evaluación del aprendizaje de los alumnos (no de la IAG): retos y oportunidades de la IAG

(\* Digital Transformation of Higher Education - Internal Action Research)

- **Ciclo IAR**
  - Planificación y diseño de cada actividad
  - Ejecución actividad... con herramienta IAG
  - Observación actitud y desempeño + opiniones abiertas (medición)
  - Hallazgos (+ propuestas de mejora) y... otra vez



## Desarrollo

- Metodología iterativa de Investigación-Acción → Ciclo IAR

- Benchmarks con:
  - herramientas IAG:

- gratuitas
- más utilizadas por alumnos

- casos, tareas y pruebas evaluables existentes (reales)

### 1 Preparación Actividades y Material

- Evaluación herramientas IAG (muchas gratuitas)
- Diseño de actividades aplicables y eficientes
- TESTs (más que diapos)

D  
O  
C  
E  
N  
T  
E

### 2 Ejecución Actividades síncrona/asíncrona

- Búsqueda de información contextualizada (**prompts**)
- Eficacia del “reprompting”
- Debate respuestas IAG: moderar **análisis crítico**

A  
L  
U  
M  
N  
O  
S

### 3 Evaluación Resultados Aprendizaje

- Autoevaluación **confianza** y **fiabilidad** IA “Generativa”
  - Dónde-Cómo-Cuándo utilizarla: **Responsabilidad**
  - **Evaluación Análisis Crítico**
- Examen Final: **análisis crítico de ejercicio propuesto (real) por una Herramienta IAG**

- Participación/Implicación de estudiantes:

- Ejecución de actividades (a veces en Clase Invertida)
- Autocrítica, lecciones aprendidas, valoración y propuestas

## RESULTADOS

Las herramientas IAG son un recurso más para el aprendizaje ... y la docencia

- Mayor **concienciación y responsabilidad** sobre respuestas ... y preguntas “adecuadas” (aprendizaje)
- **Normalización del uso** responsable, sin pudor/temor: declarada, con referencias formales y “prompts”
- **Referencias** para medir evolución en próximos cursos

Calificaciones de referencia en ejercicios, tareas, tests y exámenes: “Estudiante-IAG”

- Ejemplo tests MOOC para asignatura DySI del MUII:
- 164 preguntas (mix) gemini(58%) > chatGPT(52%)
- 440 opciones (V/F) gemini(77%) > chatGPT(71%)

## APLICACIÓN

1. Re-Diseño de actividades / tareas (especialmente asíncronas y evaluables)
2. Gestión de Expectativas: Simulación (no exentas de esfuerzo y tiempo)
3. Recurso aconsejable para Clases Invertidas (en preparación asíncrona y sesión síncrona)
4. Revisión de objetivos del aprendizaje (ficha Reina: guía metodológica y evaluación)
5. Dilema: ¿potenciar o evitar entrenamiento? ¿sistema experto para resolver casos/problemas y responder correctamente a tests/preguntas?

# 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.

## 1 COMPROMISO PROFESIONAL

- 1.1 Comunicación organizacional
- 1.2 Colaboración profesional
- 1.3 **✓ Práctica reflexiva**
- 1.4 **✓ Formación digital**

## 2 RECURSOS DIGITALES

- 2.1 **✓ Seleccionar**
- 2.2 **✓ Crear y modificar**
- 2.3 **✓ Gestionar, proteger, compartir**

## 3 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

- 3.1 **✓ Enseñanza**
- 3.2 Guía
- 3.3 **✓ Aprendizaje colaborativo**
- 3.4 **✓ Aprendizaje auto-dirigido**

## 4 EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- 4.1 **✓ Estrategias de evaluación**
- 4.2 Analizar evidencia
- 4.3 Retroalimentación y planificación

## 5 EMPODERAR A LOS ESTUDIANTES

- 5.1 Accesibilidad e inclusión
- 5.2 Diferenciación y personalización
- 5.3 **✓ Participación activa**

## 6 FACILITAR LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES

- 6.1 **✓ Información**
- 6.2 **✓ Comunicación**
- 6.3 Creación
- 6.4 Uso responsable
- 6.5 **✓ Solución de problemas**

## 7 EDUCACIÓN ABIERTA

- 7.1 **✓ Licencias abiertas en recursos educativos**
- 7.2 Prácticas educativas abiertas
- 7.3 Publicación en revistas científicas abiertas

### Indica a continuación:

- Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos
- Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos
- Línea 3: Nuevas formas de evaluar
- Línea 4: Nuevas metodologías educativas
- Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)
- Línea 6: Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)
- Línea 7: Proyectos que involucren el uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa



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