

# IA generativa como aliado para aprender Programación. ¿Estamos preparados?

## Introducción y Contexto:

**Objetivo:** Fomentar el uso de la IA generativa como herramienta docente dentro de la asignatura Programación del Grado en Ingeniería en Tecnologías Industriales a dos niveles.

- **Analizando las explicaciones y justificaciones que da la herramienta.** Un análisis en profundidad de las explicaciones y justificaciones que da la herramienta puede ayudar al alumno a ver sus errores y ayudarlo a comprender por qué la solución que ha planteado no es válida.
- **Detectando soluciones incorrectas o que no se ajustan a las directrices marcadas en la asignatura y enseñarle a refinar su búsqueda.** Aprender a interactuar con estas herramientas, refinando las peticiones, puede resultar de utilidad en la formación universitaria y en el día a día del alumnado.

## Desarrollo del Proyecto - Línea 2:

### 1. Fase Primera

Elaboración, por parte de los profesores, de un enunciado.

Testeo de las soluciones dadas por la herramienta

Selección de una solución *aparentemente* correcta y que no se ajusta a las directrices marcadas en la asignatura.

### 2. Fase Segunda

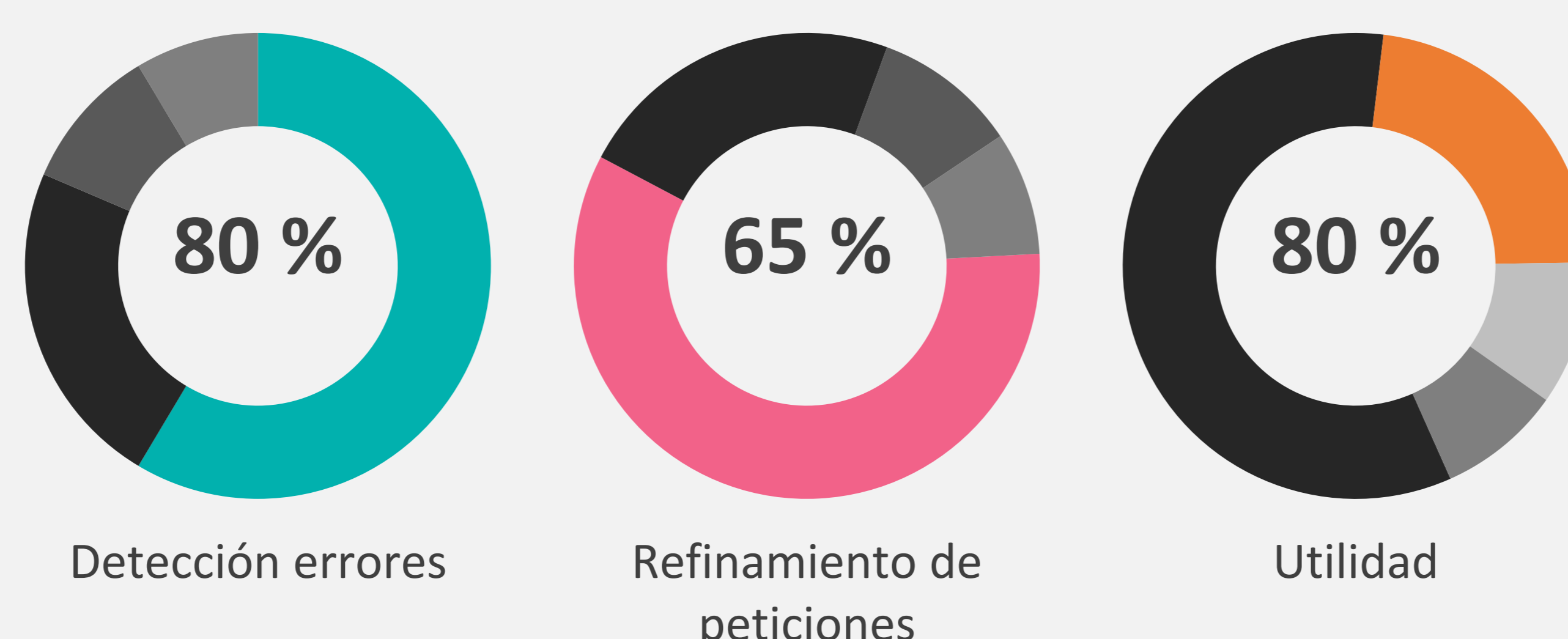
Resolución, por parte de los alumnos, del problema planteado.

### 3. Fase Tercera

Puesta a disposición de los alumnos de la solución dada por la herramienta de IA y **análisis mediante cuestionario.**

**Refinamiento de peticiones** hasta alcanzar una solución correcta

## Resultados:



## Aplicación:

Uno de los objetivos de esta propuesta es concienciar al alumnado de que la IA generativa es falible. Para su aplicación en otras asignaturas basta con encontrar casos en los que el *razonamiento* de estas herramientas tenga sesgos que favorecen las respuestas incorrectas frente a las correctas.

Enseñar a los alumnos a interactuar con estas herramientas es una tarea transversal que puede ser adoptada por la mayoría de los docentes. La experiencia derivada de este proyecto pone de manifiesto que para conseguir que los alumnos adquieran esta competencia se necesita mejorar la metodología propuesta invirtiendo más recursos y, fundamentalmente, más tiempo.

[Enlace a uno de los ejercicios planteados en este Proyecto](#)



# 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:

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