

El discurso grupal a partir de narrativas e imágenes generadas por inteligencia artificial como metodología activa en la enseñanza universitaria

Introducción y Contexto

La educación se encuentra inmersa en una renovación pedagógica en la que el estudiantado ha pasado a desempeñar un papel más activo en su propio aprendizaje. Este cambio requiere nuevas metodologías de enseñanza para implicar al alumnado en el proceso de aprendizaje. Las metodologías activas o participativas, junto con el uso de la Inteligencia Artificial, son especialmente adecuadas para esta revolución educativa.

Desarrollo del Proyecto

1. Fase Primera

Diseño: Se realizó una adaptación metodológica de grupos de discusión con *storytelling*, utilizando la IA para la generación de la historia ficticia y de imágenes, con el fin de fomentar el debate con el alumnado.

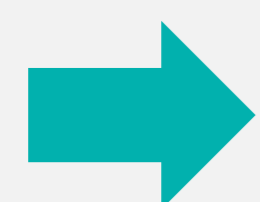
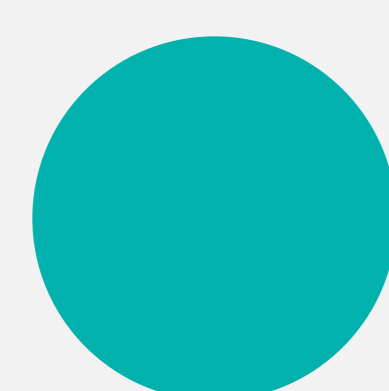
2. Fase Segunda

Implementación: Se explicó la actividad y se entregó un consentimiento. Se formaron dos grupos de discusión. Se presentó la historia ficticia y se hicieron preguntas a las personas participantes para entablar la discusión. Finalmente, se entregó un cuestionario de evaluación de la actividad.

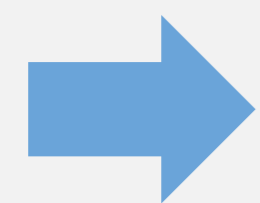
3. Fase Tercera

Evaluación: Se analizaron todas las respuestas de las personas participantes. Por último, el equipo docente comentó los resultados

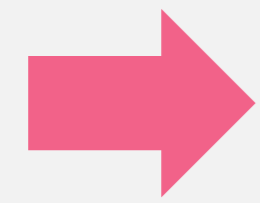
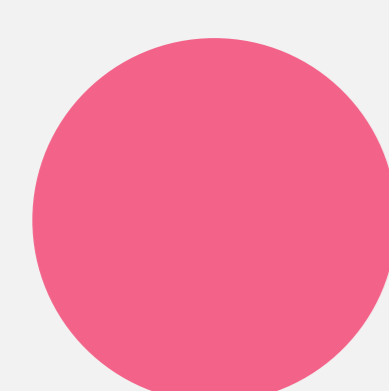
Resultados



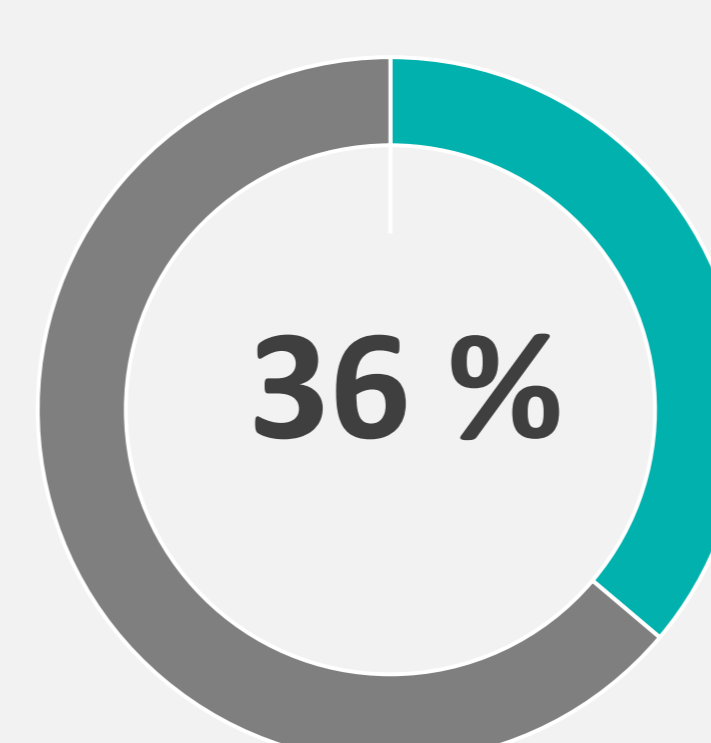
Participaron voluntariamente en la actividad 17 de los 47 alumnos.



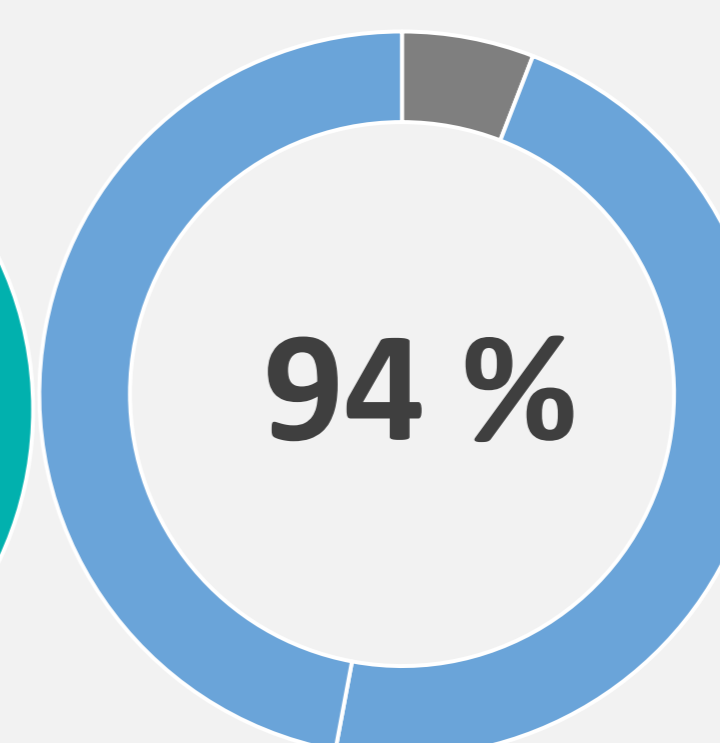
8 la calificaron como muy satisfactoria, otros 8 la encontraron total satisfactoria, mientras que un participante la describió como satisfactoria.



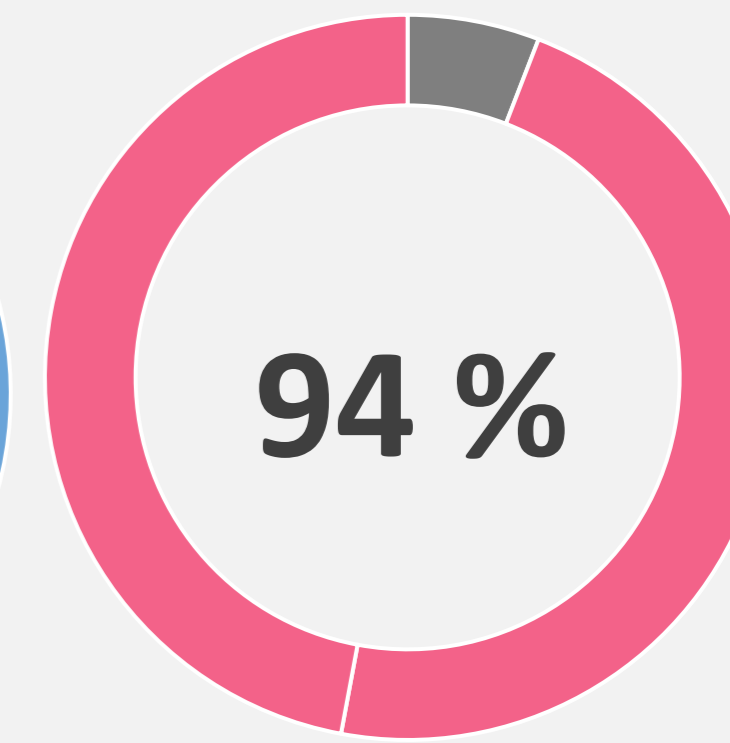
16 participantes expresaron su interés en recibir formación específica para mejorar su rendimiento en el uso de la IA con fines de aprendizaje, mientras que un alumno indicó que no.



Participación

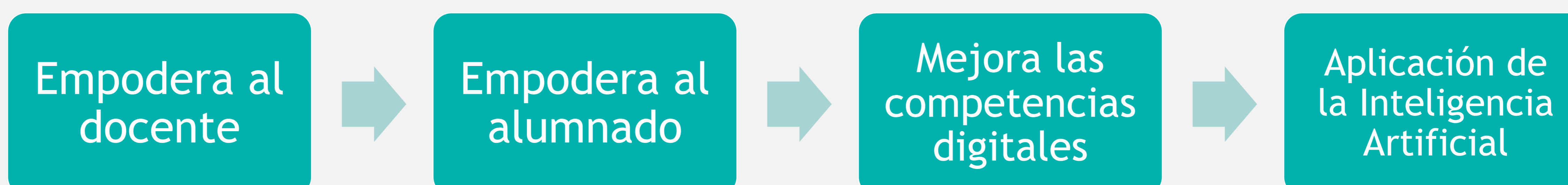


Satisfacción



Interés formativo

Aplicación



La IA Generativa potencia la creación de contenidos para aplicaciones educativas. Utilizando el *storytelling* y las imágenes generadas por IA, se pueden presentar diversos escenarios a los estudiantes para su trabajo en clase.

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**