

“Inteligencia artificial para la innovación de la impartición y la evaluación del Derecho mercantil: mapas mentales con ChatGPT y evaluación con Quiz Wizard (la nueva herramienta de Wooclap)”.

Introducción y Contexto

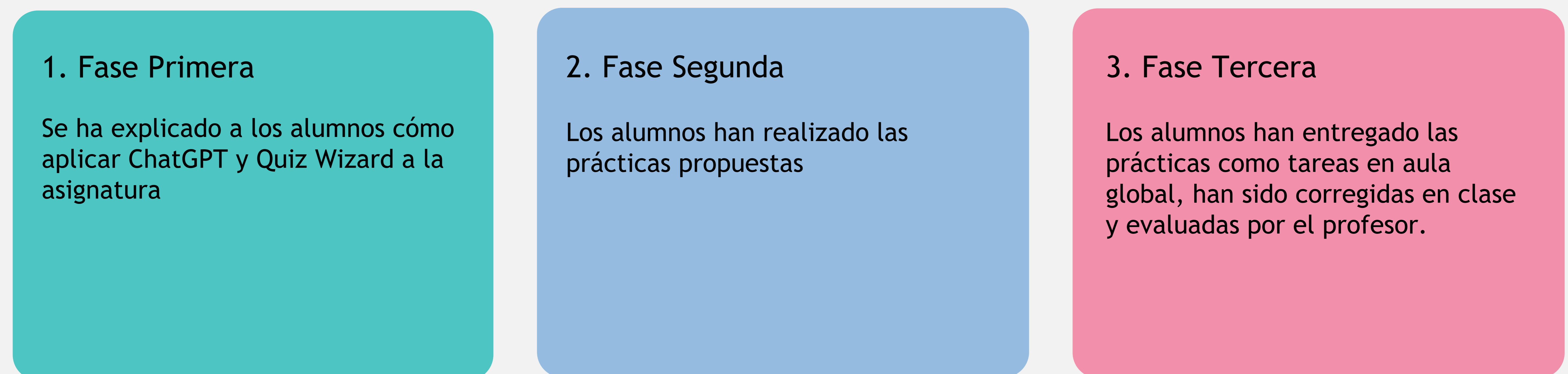
- ¿En qué consiste este proyecto de innovación educativa?

1) Integrar IA en impartición y evaluación del Derecho Mercantil a través de 2 nuevas herramientas: ChatGPT y Quiz Wizard. Aplicado en las asignaturas: Financial Market Law , Derecho del mercado financiero, Derecho mercantil (Inglés), Derecho mercantil , Contratación turística, Contratación turística. Objetivos: Facilitar el estudio del Derecho mercantil a través de herramientas de IA. Enseñar buenas prácticas de uso de la IA orientadas a la formación en Derecho mercantil. Compartir ventajas y limitaciones de la aplicación de la IA al estudio del Derecho mercantil, con la finalidad de adquirir el conocimiento crítico necesario como estudiantes, y en el futuro como profesionales. Elaborar materiales docentes que faciliten el estudio y puedan ser compartidos en grupos de otros Grados. Enseñar a estudiar de manera eficiente los aspectos en que la inteligencia artificial presenta fallos y limitaciones. Empoderar a los estudiantes a través del Quiz Wizard acerca de las preguntas y aspectos relevantes del Derecho mercantil.

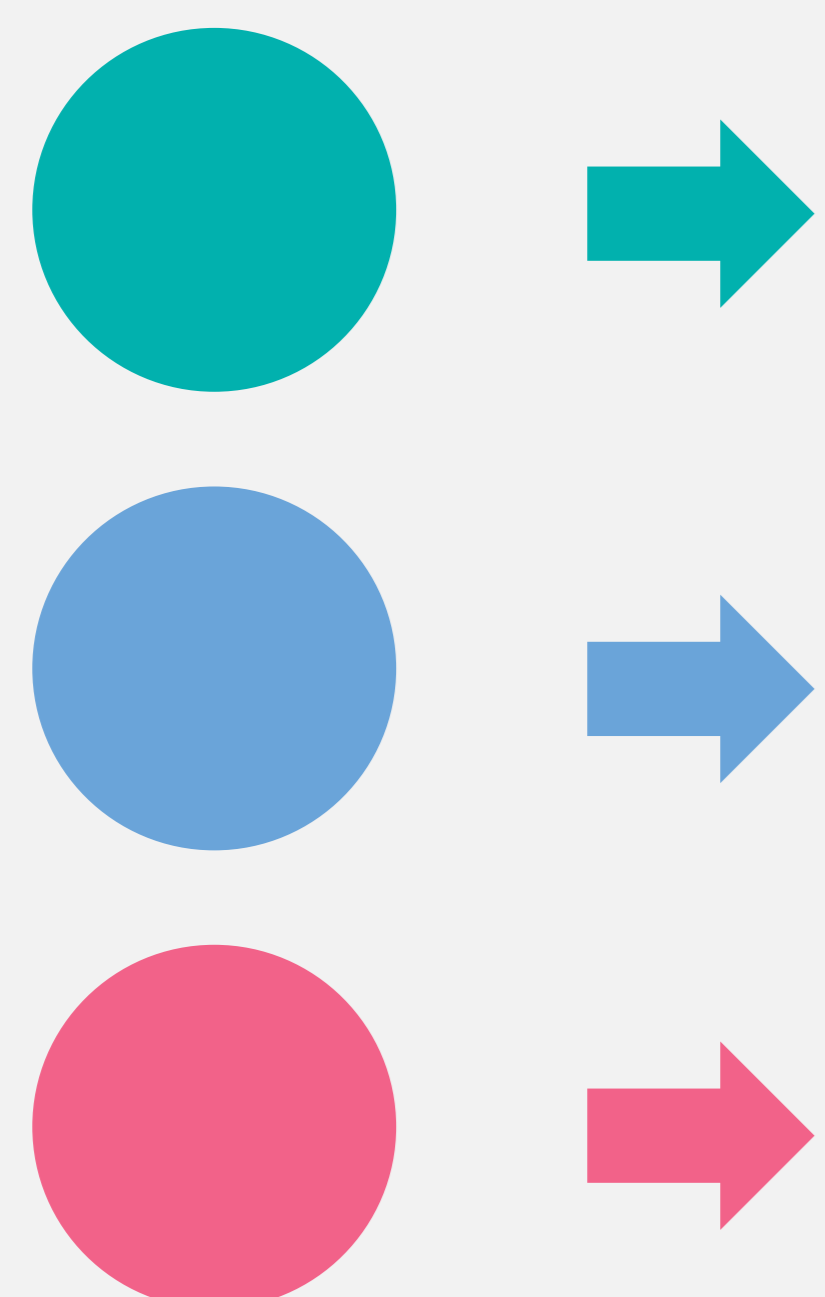
- ¿Por qué es importante este proyecto? Hasta el momento, no se han puesto en práctica metodologías que incluyan la Inteligencia Artificial.

Desarrollo del Proyecto

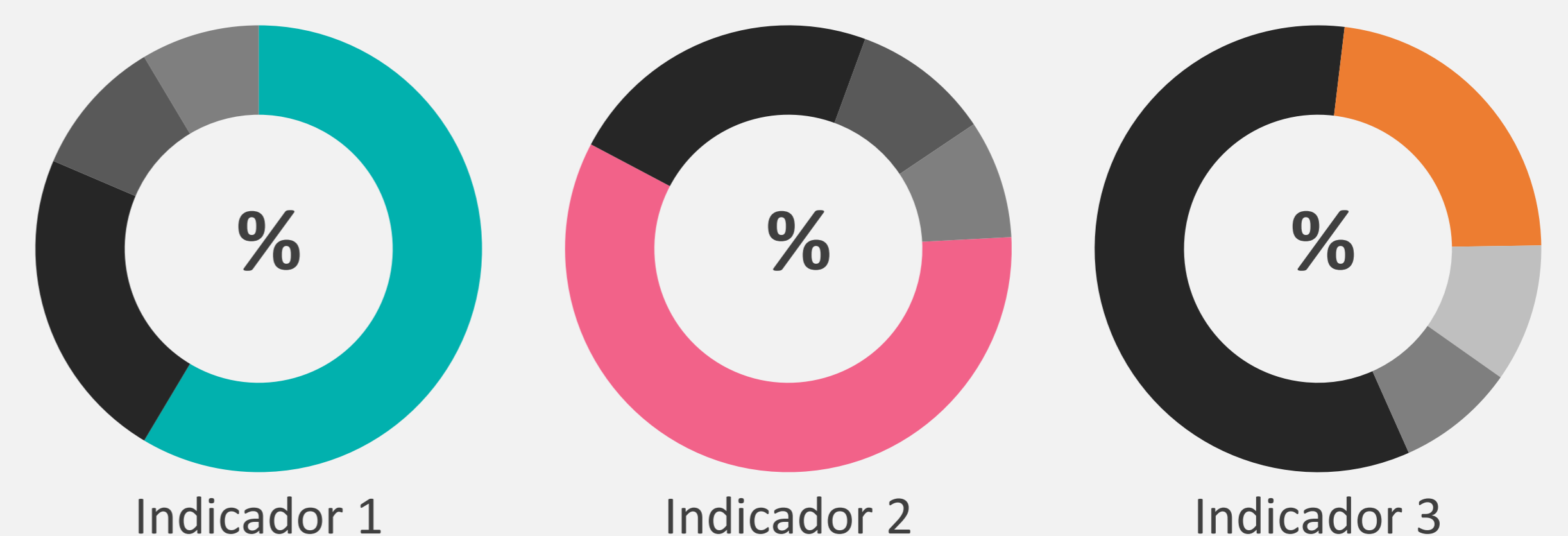
- ¿Cómo se ha desarrollado el proyecto?



Resultados



¿Cuáles han sido los resultados del proyecto?
¿Qué indicadores de mejora del aprendizaje ha obtenido? Los resultados han sido dispares en los diferentes Grados. En Turismo los estudiantes no se han mostrado entusiasmados con la aplicación de la IA a las prácticas, a diferencia de los de Finanzas y Contabilidad, mientras que los de Derecho han mostrado cierto interés. Así se ha constatado a través de las tutorías con los alumnos, y de la comparación con los resultados de las prácticas sin IA en cursos anteriores. En Aula Global los estudiantes han entregado prácticas resultado del proyecto.



Aplicación



¿Cómo otros docentes pueden aplicar esta experiencia? ¿Cómo otros compañeros/as pueden mejorar su práctica docente atendiendo a los resultados de este proyecto? Sin duda, el proyecto es fácilmente aplicable en otras asignaturas, pero es esencial con carácter previo, formar a los alumnos y a los docentes en el uso de la IA. Muchos de ellos han manifestado grandes dificultades que pueden y deben ser salvadas con formación.

Valoración Competencial

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



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