

Innovando en la Educación: Experiencias con IA Generativa para un Aprendizaje Más Eficaz y Personalizado

Nº de créditos ECTS: 1,5

Destinatarios/ as

Profesorado de la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea.

Introducción / Descripción del Curso

Con la aparición de la inteligencia artificial generativa (IAG) los educadores disponen una herramienta muy potente para el diseño de un ecosistema de aprendizaje más eficaz. Esto pasa porque el empleo de la IAG contribuya a mejorar la motivación del estudiantado y lo involucre de manera más activa y autónoma en su propio proceso de aprendizaje, lo cual no es tarea fácil.

La aplicación de la IAG en las aulas de manera eficaz requiere que los docentes universitarios desarrollen sus competencias digitales en torno al uso y manejo de la IAG en sus asignaturas. Esto implica que los docentes deben tener no solamente un conocimiento sobre la IAG y sus posibilidades en los procesos de enseñanza-aprendizaje universitario, sino también deben ser capaz de aplicar y diseñar prácticas digitales concretas que requieran el manejo de la IAG.

El marco europeo DigComEdu proporciona un esquema de referencia general que sirve de base no solo para acreditar el nivel de competencias digitales de los educadores, sino también para orientar los procesos de formación de docentes en este sentido.

Este curso reconoce la utilidad del DigComEdu y pretende contribuir al desarrollo de la competencia digital de los profesores a través de un conjunto de prácticas didácticas específicas orientadas a facilitar el uso de la IAG en el diseño de la estrategia de enseñanza-aprendizaje vinculada a sus programas docentes.

Se trata, pues, de una formación de 15 horas que permite al profesorado, no solo conocer la inteligencia artificial generativa, sino la introducción planificada en su práctica docente a través de actividades concretas susceptibles de ser implementadas durante el curso 2024/25.

Resultados de aprendizaje que se desarrollarán durante el curso

A la finalización del curso lo participantes serán capaces de:

- Reconocer las principales implicaciones éticas vinculadas al uso de la IAG y diseñar estrategias para el uso ético de la IAG en el aula.
- Identificar los riesgos y beneficios que presenta la IAG en el diseño de procesos de enseñanza-aprendizaje que utilicen distintas metodologías docentes.
- Distinguir las oportunidades de aprendizaje con IAG en el contexto de una asignatura concreta.
- Diseñar estrategias y prácticas para el uso de la IAG en el aula y para la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.
- Usar la IAG en procesos de evaluación sumativa y formativa aplicados a una asignatura concreta.
- Diseñar estrategias y prácticas para el uso de la IAG en el desarrollo de competencias transversales del estudiantado, tales como la creatividad o el pensamiento crítico.

Metodología

La metodología seguida será eminentemente práctica de forma que los asistentes puedan diseñar un proyecto docente real en el que incluyan estrategias y prácticas concretas para el uso de la IAG en el aula.

Las sesiones teóricas se limitarán a proporcionar los conceptos y herramientas necesarias para el desarrollo de un proyecto docente vinculado a las asignaturas que deban impartir en el curso 2025/26.

Para el desarrollo de dicho proyecto los responsables del curso utilizarán metodologías activas y técnicas de estímulo de la creatividad a través de la gamificación, la improvisación y la observación.

Además, se prevé la participación abierta de las personas asistentes proporcionando comentarios, sugerencias y observaciones a las propuestas desarrolladas en las sesiones.

Competencias a desarrollar durante el curso y ODS que se trabajan

Competencias tecnológicas:

- Dominio de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG): Los participantes podrán comprender los fundamentos de la IAG, sus diferentes tipos y aplicaciones en el ámbito educativo.
- Habilidades para el uso de herramientas de IAG: Los participantes podrán usar herramientas de IAG para la creación de materiales educativos, la evaluación del aprendizaje y la generación de contenido personalizado.

Competencias pedagógicas:

- Diseño de estrategias de aprendizaje con IAG: Los participantes podrán diseñar estrategias de aprendizaje que incorporen la IAG de forma efectiva y creativa.
- Implementación de prácticas innovadoras con IAG: Los participantes podrán implementar prácticas innovadoras en el aula que aprovechen las posibilidades de la IAG para mejorar el aprendizaje.
- Evaluación del aprendizaje con IAG: Los participantes podrán utilizar la IAG para la evaluación sumativa y formativa del aprendizaje, incluyendo la creación de pruebas personalizadas y la generación de informes de progreso.

- Desarrollo de competencias transversales de los estudiantes con IAG: Los participantes podrán implementar prácticas en el aula con IAG que contribuyan al desarrollo del pensamiento crítico y de la creatividad e innovación de su estudiantado.

Competencias éticas:

- Reflexión crítica sobre el uso de la IAG: Los participantes podrán reflexionar críticamente sobre las implicaciones éticas del uso de la IAG en el ámbito educativo.
- Toma de decisiones responsables: Los participantes podrán tomar decisiones responsables sobre el uso de la IAG en el aula, teniendo en cuenta los posibles riesgos y beneficios.

Competencias transversales:

- Creatividad e innovación: Los participantes podrán desarrollar su creatividad e innovación para la aplicación de la IAG en diferentes contextos educativos.
- Resolución de problemas: Los participantes podrán utilizar la IAG para resolver problemas de forma creativa y eficiente en el ámbito educativo.
- Trabajo en equipo: Los participantes podrán trabajar en equipo para desarrollar e implementar proyectos con IAG.

ODS:

4. Educación de calidad. El curso contribuye a garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos.

8. Trabajo decente y crecimiento económico. De forma indirecta, a través de la formación que los participantes transmitirán a su estudiantado, el curso contribuye al crecimiento económico inclusivo mejorando la empleabilidad del estudiantado.

Tareas

- Reflexión sobre las oportunidades de la IAG en el marco de las asignaturas de cada participante.
 - Identificación de las oportunidades de aprendizaje y de los problemas vinculados al uso de la IAG en cada asignatura.
 - Identificación de limitaciones e implicaciones éticas del uso de la IAG en cada asignatura.
- Desarrollar un proyecto docente real en el que se especifiquen intervenciones coordinadas para el uso de la IAG en el marco de la estrategia docente de una asignatura.
 - Generación de ideas para intervenciones con IAG que contribuirían a la solución de los problemas de aprendizaje identificados en una asignatura concreta.
 - Definición de las intervenciones en términos de relación del trabajo con IAG y la estrategia de enseñanza-aprendizaje de cada asignatura.
 - Aplicación de distintas técnicas de creatividad que permitan desarrollar y mejorar las posibilidades de aprendizaje de cada intervención docente con IAG en cada asignatura.
 - Análisis de la viabilidad docente de cada intervención para proceder al filtrado y selección de las mejores intervenciones.

- Especificación de la temporalidad del uso de la IAG en el calendario del curso 2024/2025.
- Construcción para cada asignatura de un conjunto de intervenciones docentes relacionadas que conformen la estrategia de enseñanza-aprendizaje de cada asignatura con IAG.

Evaluación /Acreditación

Requisitos para conseguir la acreditación:

- Asistencia al 80% de las sesiones.
- Entrega de un borrador de una propuesta de estrategia docente basadas en un conjunto de prácticas o intervenciones didácticas con IAG en el contexto de una asignatura de su Plan de Ordenación Docente del curso 2024/25.

Datos

Duración

1,5 ECTS (15 presenciales +22,5 no presenciales)

Fechas

23 y 30 de enero, 14 de febrero de 2025

Horario (presencial y online)

- ✓ Sesiones 1 y 2 (presenciales) de 9:30-13:30 y de 15:00-17:00, el 23 de enero
- ✓ Sesión 3 (presencial) de 15:30-19:30, el 30 de enero
- ✓ Sesión 4 (online) de 15:30-18:30, el 14 de febrero

Campus

Bizkaia (Leioa)

Lugar

Facultad de Educación de Bilbao (Leioa). Se informará del aula a las personas aceptadas

Nº de participantes

Máximo 20

Idioma

Castellano

Profesorado:

M^a José Canet Subiela

M^a Asunción Pérez Pascual

M^a José Canet y M^a Asunción Pérez son profesoras del departamento de ingeniería electrónica de la Universitat Politècnica de València. Ambas compaginan su tarea investigadora en el área del diseño e implementación de circuitos electrónicos digitales para comunicaciones, con su pasión por la investigación e innovación docente.

María Ripollés Meliá

Andreu Blesa Pérez

Andreu Blesa y María Ripollés son de profesores en la Universidad Jaume I. Su preocupación por la innovación docente inspira una de sus líneas de investigación más actual, que se enfoca en el análisis de las repercusiones que la inteligencia artificial generativa tiene en el desarrollo de competencias transversales en el ámbito del emprendimiento

Plazo de inscripción:

El plazo de inscripción permanecerá abierto durante una semana después de la publicación de la oferta formativa.

Condiciones de inscripción y anulación de matrícula

La inscripción se realizará a través del Portal de Personal. Dado que el número de plazas es limitado, la selección se realizará por orden de inscripción y prioridad en la elección. En caso de no poder asistir al taller, se ruega que se comunique con al menos 72 horas de antelación, para ofertar esa plaza a otra persona que haya quedado fuera.