

# 10 METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES PARA EVALUAR Y APRENDER CON LA IA GENERATIVA

Una apuesta por un aprendizaje de calidad y significativo

La llegada de la IA generativa textual en educación fuerza la necesidad —y, a la vez, es una oportunidad— de aplicar metodologías y actividades que faciliten el aprendizaje significativo y la construcción colaborativa de conocimiento.

Incrementar la variabilidad en las tipologías de actividad y los entregables evita la delegación de la elaboración completa de un entregable a la IA, con lo que se promueve un uso más fragmentado y responsable y se fomenta un proceso de aprendizaje más consciente y eficaz.



## INFOGRAFÍAS

Pedir entregables en formato de infografía. Aunque el estudiante haga uso de la IA para construir la respuesta a la actividad, deberá ser capaz de entender y relacionar los conceptos que se trabajan, formular las demandas de forma que se ajusten a lo que se pide y revisar los resultados para poder dar forma a un entregable que muestre un nivel de acotación a lo que se pide, la relación de los conceptos empleados, un hilo conductor del contenido, la relación de la información textual y el grafismo, etc.



## USO DE CUESTIONARIOS

Utilizar cuestionarios. Para evaluar el dominio de un contenido teórico, como por ejemplo legislaciones, fundamentos teóricos, descripciones de fenómenos, etc., las opciones de aleatoriedad que ofrecen los cuestionarios de los LMS facilitan la aplicación de pruebas con distintos enunciados y una distribución variada de las respuestas a unas mismas preguntas, además de opciones como la limitación de tiempo para resolver el cuestionario.



## PORTAFOLIOS

Usar portafolios para potenciar la reflexión metacognitiva del estudiante hacia el proceso de trabajo que ha seguido para desarrollar una actividad, imagen, diseño o producto audiovisual, explicar el abordaje en la resolución de problemas, argumentar las decisiones tomadas, aportar una visión crítica o autoevaluar el propio trabajo. Potenciar las funcionalidades sociales para realizar valoraciones y promover reflexiones compartidas sobre el contenido publicado.



## COEVALUACIÓN

Incorporar la coevaluación. Realizar dinámicas de coevaluación entre iguales en varios puntos a lo largo del proceso de trabajo del estudiantado haciendo que incluyan valoraciones y reflexiones cualitativas pautadas que queden recogidas en el producto final (entregable). Algunos LMS como Canvas ofrecen funcionalidades específicas para implementar estas dinámicas evaluativas.



## PRUEBAS ORALES

Introducir pruebas/entrevistas orales en el proceso de evaluación. Incorporar pruebas o entrevistas orales de varias tipologías, como por ejemplo vídeos de presentación que incluyan procesos metacognitivos por parte de los estudiantes, así como entrevistas síncronas para evaluar el contenido y validar la identidad y autoría del estudiante. Estas pruebas favorecen la personalización y enriquecen el proceso de evaluación.



## ENUNCIADOS ACOTADOS Y CONTEXTUALIZADOS

Evitar peticiones genéricas en los enunciados de las actividades. Formular cuestiones contextualizadas en un ámbito o realidad concreta, como por ejemplo la actualidad informativa, un lugar geográfico concreto o una empresa determinada, entre otros. Contextualizar, también, la petición con relación al propio proceso formativo del estudiante a lo largo de la asignatura.



## INTEGRACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DE IA EN LAS ACTIVIDADES

Incluir en el planteamiento de las actividades el uso del chat (IA textual), y gamificar así las actividades, o bien para obtener una respuesta a una pregunta determinada y que el estudiante tenga que valorar la aportación recibida, identificar los puntos débiles, distinguir los aspectos mejor elaborados, proponer mejoras o complementar el texto generado, todo ello de forma argumentada.



## TRABAJO COLABORATIVO

Fomentar el trabajo colaborativo. Realizar trabajo colaborativo transparentando y compartiendo en los distintos espacios el proceso de trabajo, el discurso sobre cómo abordar la actividad, los debates y discusiones entre los miembros del grupo y la reflexión sobre el trabajo desarrollado.



## FEEDBACK

Incrementar el *feedback* a lo largo del proceso formativo. Establecer varios puntos de contacto entre docente y estudiantes (tanto individuales como grupales) donde ofrecer *feedback* personalizado previo a la entrega de la actividad, potenciando así el carácter formativo de la evaluación continua y vinculando el contenido de los entregables al proceso de aprendizaje llevado a cabo. En este sentido, algunos LMS como Canvas facilitan este tipo de *feedback* de forma ágil a través de sus herramientas de corrección y calificación.



## PRUEBAS SÍNCRONAS

Para mejorar la evaluación de los estudiantes, una de las opciones es incluir pruebas síncronas. Estas pruebas pueden ser organizadas de varias formas, ajustándose al ritmo de la asignatura y al número de estudiantes. En el caso de las asignaturas que implican trabajo colaborativo, se puede hacer la prueba en grupo. Además, en las asignaturas más aplicadas o prácticas, la prueba síncrona puede ser una oportunidad para hacer simulaciones, *roleplay* y otras actividades similares.



Todas estas acciones pueden llevarse a cabo de forma individual o combinadas entre ellas. Por ejemplo, podemos aplicar una gamificación con trabajo colaborativo e integrando el uso de las IA.

DISCLAIMER: El uso de ChatGPT y otras IA generativas no está recomendado por parte de las autoridades europeas y locales de protección de datos hasta que no se aclare el contexto jurídico de esta tecnología. En caso de que utilices estas herramientas, te recomendamos que sigas estos consejos: <https://blogs.uoc.edu/elearning-innovation-center/es/situacion-juridica-del-uso-de-las-ia-generativas/>