

Metodologías docentes y estrategias de evaluación con IA

El impacto de la inteligencia artificial (IA) en la enseñanza y el aprendizaje requiere una revisión de las metodologías docentes que se utilizan en las aulas. Optar por metodologías activas nos permite centrarnos en el proceso educativo del estudiante, fomentar su responsabilidad y participación activa, y estimular procesos cognitivos más complejos, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y el aprendizaje colaborativo. Se trata de aspectos fundamentales para garantizar tanto la identidad y la autoría del estudiante como la fiabilidad de la evaluación, en una época en la que el uso de las herramientas de IA se hace extensivo entre los alumnos.

A continuación, presentamos cuál es la relación entre las distintas metodologías docentes y ocho estrategias de evaluación recomendables en un contexto de uso generalizado de la IA.

- Estrategia que ya forma parte de la metodología de manera integrada.
- ◐ Estrategia que puede ser integrada fácilmente en la aplicación de la metodología.
- Estrategia difícilmente integrable en la aplicación de la metodología.

Metodologías docentes

Aprendizaje basado en proyectos (ABP): El aprendizaje basado en proyectos (ABP), o trabajo por proyectos, es la metodología de aprendizaje activo en la que el estudiante lleva a cabo un proyecto alrededor de un problema o reto basado en un contexto real o profesional, normalmente de forma colaborativa, lo que permite situar al estudiante en un entorno de aprendizaje auténtico. La estructura habitual de trabajo es por fases y el proyecto articula toda la asignatura.
Aprendizaje colaborativo: El aprendizaje colaborativo se basa en un proceso de actividad, interacción y reciprocidad entre un grupo de estudiantes, lo que facilita la construcción conjunta de un objetivo común a partir de los trabajos individuales. Se trata de un proceso compartido, coordinado e interdependiente, en el que los estudiantes trabajan utilizando herramientas colaborativas para conseguir un objetivo común.
Aprendizaje basado en problemas (ABPr): El aprendizaje basado en problemas presenta una situación o problema al que el estudiante debe buscar posibles soluciones. Se basa en la necesidad de descubrir, de experimentar y de razonar a partir de los recursos y contenidos facilitados por el profesorado o buscados por el estudiantado, que deben permitirle dar respuesta a la situación planteada. Se ejecuta en pequeños grupos de estudiantes y el planteamiento de los problemas es abierto, por lo que se facilita la libre resolución por parte del estudiantado.
Estudio de caso: En esta metodología se parte de un caso (o de varios casos) basado en situaciones problemáticas de la vida real que hay que analizar. Hay que ofrecer una propuesta para intervenir o solucionarlo. El caso no proporciona soluciones, sino datos para la reflexión, el análisis y la discusión. Los casos pueden ser de solución abierta o única. Puede desarrollarse individualmente o en equipo.
Simulación o juego de rol: El aprendizaje basado en simulaciones es una técnica utilizada para estimular la participación del estudiantado a través de situaciones hipotéticas que buscan potenciar conocimientos y habilidades próximos al mundo real y aplicarlos a situaciones cotidianas. Consiste en la representación o la simulación de un fenómeno que ayude a experimentar y lograr su comprensión más profunda. Puede plantearse de forma individual, de modo que el estudiante resuelve la situación planteada individualmente, o bien en grupo, a partir del juego de rol. El juego de rol tiene la finalidad de conocer los distintos puntos de vista sobre una misma situación. Los estudiantes tienen que representar diferentes personajes y ponerse en su piel para defender una posición. La situación que se plantea debe ser conflictiva y motivadora, y tiene que exigir varios puntos de vista.
Gamificación o aprendizaje basado en juegos: El aprendizaje basado en la gamificación aplica las dinámicas del juego a los procesos de aprendizaje. Incorpora principios relacionados con la motivación y la satisfacción a través de desafíos, la superación de niveles y la recompensa, entre otros aspectos. Puede ser de participación individual o grupal y enfatizar la competición o la cooperación. En el caso de la UOC, se desarrolla con dos aproximaciones: utilizando juegos como medio para el aprendizaje o gamificando una asignatura con dinámicas propias del juego.
Metodologías basadas en la investigación y el diseño: Estas metodologías pueden entenderse desde una doble vertiente: incorporar a los estudiantes en un proceso de investigación basada en el diseño o incorporarlos en un proceso de diseño orientado a un producto. Una metodología que se enmarca en este enfoque es la investigación-acción participativa, que supone una investigación colaborativa orientada a promover una transformación social y que cuenta con la participación de la misma gente involucrada en el programa de estudio y acción. El design thinking también parte de este enfoque. Promueve acciones y pensamientos orientados a la innovación y el desarrollo de nuevas ideas para resolver situaciones, problemas o necesidades. Se trata de un proceso de diseño que se inicia definiendo el problema y finaliza con la entrega de la solución como producto final. La valoración del usuario o destinatario también forma parte de un proceso iterativo que permite mejorar el resultado final.
Relato digital: Se trata de una metodología basada en la narración de historias a partir de herramientas de creación digital. Normalmente, los relatos digitales explican una historia con la intención de resolver un problema o conflicto, o bien presentan historias de vida o autobiografías. Pueden usarla tanto el profesor (para explicar contenidos o conceptos a los estudiantes de forma más motivadora) como los estudiantes (como formato para realizar una actividad).
Aprendizaje basado en retos: El aprendizaje basado en retos es un enfoque práctico en el que el estudiante trabaja en equipo con otros compañeros, docentes y expertos a partir de un desafío. Se plantean situaciones conflictivas genéricas próximas al estudiantado para que sean motivadoras y susciten nuevas ideas y el uso de herramientas para resolverlas.
Portafolios digital: El aprendizaje basado en portafolios se utiliza como estrategia para mostrar una selección de evidencias sobre los conocimientos, las habilidades y las competencias que se han desarrollado a lo largo de un periodo. Las evidencias van acompañadas de justificaciones, reflexiones y formatos que facilitan su comprensión, y pueden visualizarse y recibir feedback y evaluación, según cuál sea la estrategia diseñada.

Estrategias de evaluación compatibles con la IA

Evaluación del proceso	Trabajo en equipo	Sincronía	Aprendizaje significativo y situado	Evaluación dialógica	Evaluación formativa	Autoregulación del aprendizaje	Evaluación progresiva
●	◐	◐	●	◐	●	◐	●
●	●	●	◐	●	●	●	◐
●	●	◐	●	●	●	●	◐
●	◐	◐	●	●	●	●	◐
●	◐	◐	●	●	●	●	◐
●	◐	◐	●	●	●	●	●
●	○	○	●	◐	●	●	○
●	●	◐	●	●	●	●	●
●	○	○	◐	●	●	●	●

Estrategias de evaluación

- **Evaluación del proceso:** implica analizar y evaluar el desarrollo y el progreso de un proceso de aprendizaje, en lugar de centrarse solo en los resultados finales.
- **Trabajo en equipo:** los estudiantes trabajan juntos en tareas y actividades con un objetivo común, y se fomentan la construcción de conocimiento compartido, la comunicación y las habilidades de trabajo en equipo.
- **Sincronía:** el profesorado y los estudiantes se conectan simultáneamente y hacen pruebas de validación, como entrevistas o demostraciones, o bien resuelven dudas y proporcionan *feedback*.
- **Aprendizaje significativo y situado:** las actividades de aprendizaje conectan con casos concretos o con las experiencias y el mundo real de los estudiantes, de modo que el contenido es más relevante y aplicable a su entorno.
- **Evaluación dialógica:** este tipo de evaluación supone establecer conversaciones e interacciones constructivas entre profesores y estudiantes o entre los propios estudiantes.
- **Evaluación formativa:** implica proporcionar *feedback* continuo a los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. El objetivo es ayudar a los estudiantes a comprender sus fortalezas y áreas de mejora para aumentar su rendimiento.
- **Autoregulación del aprendizaje:** es la capacidad de comprender y regular el propio proceso de pensamiento y aprendizaje. Implica que el estudiante tome conciencia sobre cómo se aprende mejor y tome decisiones sobre cómo abordar los recursos de aprendizaje, cómo organizarse y cómo buscar fuentes adicionales cuando sea necesario.
- **Evaluación progresiva:** se trata de evaluar de forma gradual el progreso de los estudiantes a lo largo del tiempo, observando cómo desarrollan sus competencias y construyen su conocimiento a través de una secuencia de actividades vinculadas entre sí.

Otras fuentes relacionadas

- [Las metodologías docentes](#)
- [Aplicaciones de ChatGPT en la educación superior para la enseñanza y el aprendizaje](#)
- [10 metodologías y actividades para evaluar y aprender con la IA generativa](#)

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