

Explorando la Inteligencia Artificial Generativa: Socio Cognitivo y Alfabetización Digital Crítica

Adaptabilidad y Aprendizaje Continuo | Aprendizaje Continuo y Adaptabilidad | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para adultos en educación para el trabajo interesados en comprender cómo la Inteligencia Artificial Generativa (IA-G) transforma la educación y el aprendizaje continuo. Los estudiantes explorarán conceptos clave como la IA-G como socio cognitivo, su capacidad para personalizar el aprendizaje y la importancia de la alfabetización digital crítica para manejar y evaluar resultados generados por IA. Además, se analizará la redefinición de la evaluación en contextos donde la IA facilita la creación de contenidos escritos, promoviendo el enfoque en procesos cognitivos superiores. Este aprendizaje es esencial para adaptarse a las tecnologías emergentes, mejorar su desempeño laboral y tomar decisiones informadas en entornos digitales. A través de una metodología gamificada, los participantes desarrollarán habilidades para diseñar estrategias pedagógicas innovadoras que integren la IA-G, fomentando la adaptabilidad y el pensamiento crítico en su desarrollo profesional y personal.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar los conceptos críticos que definen a la IA-G como socio cognitivo y su impacto en la transformación pedagógica.
- Evaluar de manera crítica los resultados generados por IA mediante estrategias de alfabetización digital crítica, identificando posibles errores o "alucinaciones".
- Comparar enfoques tradicionales de evaluación con nuevas estrategias centradas en procesos cognitivos superiores facilitadas por la IA-G.
- Diseñar una propuesta básica de secuencia didáctica que integre la IA-G para personalizar el aprendizaje y promover la adaptabilidad.

Recursos Necesarios

- Proyector o pantalla para presentaciones digitales.
- Dispositivos con acceso a internet (computadoras, tablets o smartphones) – mínimo 1 por pareja.
- Plataforma digital para quizes o juegos gamificados (ej. Kahoot!, Quizizz o similar).
- Material impreso con ejemplos breves de prompts y resultados de IA-G (3-4 hojas por estudiante).
- Hojas y bolígrafos para anotaciones y esquema de secuencia didáctica.
- Ficha de evaluación y autoevaluación impresa.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre herramientas digitales y navegación en internet.
- Experiencia previa en actividades colaborativas y discusión en grupo.
- Comprensión elemental de conceptos pedagógicos (aprendizaje, evaluación).

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Introducir a los estudiantes en el concepto de IA-G como socio cognitivo y su impacto en el aprendizaje y la evaluación, motivando la reflexión sobre su relevancia en el entorno laboral y personal.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Saluda y plantea una pregunta detonadora: "¿Han utilizado alguna vez un asistente virtual o una herramienta que genere textos o respuestas automáticas? ¿Cómo creen que eso puede cambiar la forma en que aprendemos o trabajamos?"
- **Estudiantes:** Responden brevemente en plenaria, compartiendo experiencias o ideas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato curioso: "Actualmente, existen tutorías inteligentes que funcionan 24/7 adaptándose a tu ritmo de aprendizaje, gracias a la IA-G. Imagina tener ese apoyo siempre que lo necesites."
- **Estudiantes:** Escuchan y muestran interés, preguntan o comentan brevemente.

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo la IA-G puede ser una herramienta clave para su desarrollo profesional, facilitando la personalización del aprendizaje y mejorando su capacidad para adaptarse a cambios.
- **Estudiantes:** Relacionan esta información con sus experiencias laborales o necesidades actuales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

El docente introduce el contenido mediante una dinámica gamificada basada en retos y puntos para mantener la atención y promover la participación activa.

Actividad 1: "Construye tu definición de IA-G como socio cognitivo"

- **Objetivo:** Analizar los conceptos críticos que definen a la IA-G como socio cognitivo.
- **Instrucciones:**
 - El docente divide a los estudiantes en grupos de 3-4 personas.

- Entrega a cada grupo una tarjeta con frases y palabras clave relacionadas con la IA-G (ej.: síntesis, argumentación, tutoría personalizada, 24 horas, productividad).
- Cada grupo debe construir una definición breve y clara utilizando las palabras y frases, que explique qué es IA-G como socio cognitivo.
- Luego, cada grupo comparte su definición y el docente asigna puntos por claridad y creatividad.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Definición escrita en papel o pizarra.
- **Tiempo:** 12 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita, guía con preguntas como "¿Cómo la IA simula procesos humanos? ¿Qué beneficios tiene para el aprendizaje?" y evalúa la participación.

Actividad 2: "Detectives de la Alfabetización Digital Crítica"

- **Objetivo:** Evaluar críticamente resultados generados por IA, identificando posibles errores o alucinaciones.
- **Instrucciones:**
 - El docente presenta en pantalla o imprime ejemplos reales de respuestas de IA-G con errores o información dudosa.
 - Por parejas, los estudiantes analizan cada ejemplo y marcan posibles fallas o "alucinaciones".
 - Luego, discuten cómo podrían mejorar el diseño de instrucciones (prompt engineering) para obtener mejores resultados.
 - El docente otorga insignias digitales (virtuales o simbólicas) a las parejas que identifiquen correctamente las fallas y propongan mejoras.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Lista de errores detectados y propuesta de mejora de prompt.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya con preguntas guía: "¿Qué indicios te hacen dudar de la información? ¿Cómo cambiarías la instrucción para evitar ese error?"

Actividad 3: "Evaluación 4.0: Defiende tu propuesta"

- **Objetivo:** Comparar enfoques tradicionales de evaluación con nuevas estrategias centradas en procesos cognitivos superiores.
- **Instrucciones:**
 - Individualmente, cada estudiante diseña un esquema básico para evaluar un proceso cognitivo superior (ej.: argumentación, análisis crítico) en un contexto donde se usa IA-G.
 - Luego, voluntariamente, presentan su propuesta en plenaria y defienden por qué es mejor que una evaluación basada solo en productos escritos.
 - El docente asigna niveles de logro y puntos según la claridad y pertinencia de la defensa.
- **Organización:** Individual y plenaria.

- **Producto:** Esquema de evaluación y defensa oral.
- **Tiempo:** 13 minutos.
- **Rol del docente:** Escucha, formula preguntas para profundizar ("¿Por qué esta evaluación promueve mejor el pensamiento crítico?") y refuerza conceptos clave.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Proponer crear una breve pregunta de reflexión para compartir en redes sociales laborales sobre la IA-G y la educación.
- Para estudiantes que requieren apoyo adicional: El docente proporciona ejemplos más guiados y da retroalimentación personalizada durante las actividades.

Transiciones:

- Al finalizar cada actividad, el docente resume brevemente los aprendizajes y conecta con la siguiente: "Ahora que entendemos la IA-G como socio cognitivo, veamos cómo podemos ser críticos con su información, y finalmente cómo evaluamos ese aprendizaje."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Invita a los estudiantes a elaborar un "ticket de salida" donde escriban tres ideas clave aprendidas y una pregunta que aún tengan.
- **Estudiantes:** Escriben individualmente y comparten en voz alta algunas ideas.

Reflexión metacognitiva:

El docente plantea estas preguntas exactas para discusión breve o reflexión escrita:

- ¿Cómo puedo aplicar el concepto de IA-G como socio cognitivo en mi trabajo o aprendizaje?
- ¿Qué estrategias puedo usar para evaluar críticamente la información generada por IA?
- ¿Por qué es importante cambiar la forma en que evaluamos cuando usamos IA-G?

Retroalimentación:

El docente proporciona comentarios inmediatos valorando la participación, claridad de ideas y promueve un ambiente de confianza para futuras sesiones.

Transferencia:

El docente conecta lo aprendido con futuras oportunidades para diseñar secuencias didácticas personalizadas y adaptativas usando IA-G, invitando a los estudiantes a explorar más sobre el tema en sus entornos laborales.

Tarea o reto:

Como reto opcional, se propone que los estudiantes diseñen una pequeña secuencia didáctica para una situación real en su trabajo, integrando al menos un elemento de IA-G y aplicando criterios de alfabetización digital crítica.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: en la fase de inicio a través de la pregunta detonadora para conocer experiencias previas.
- Formativa: durante el desarrollo, mediante observación directa, participación en actividades gamificadas y defensa oral.
- Sumativa: en el cierre, con la revisión del ticket de salida, reflexión y propuesta de secuencia didáctica (tarea opcional).

Criterios de evaluación:

- Claridad y comprensión del concepto de IA-G como socio cognitivo (objetivo 1).
- Capacidad para identificar críticamente errores en resultados generados por IA (objetivo 2).
- Argumentación sólida en defensa de nuevas estrategias de evaluación (objetivo 3).
- Creatividad y pertinencia en el diseño básico de secuencia didáctica que integra IA-G (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para participación y productos durante la sesión.
- Rúbrica para la defensa oral y diseño de la secuencia didáctica.
- Autoevaluación y coevaluación mediante formulario breve al final de la sesión.

Evidencias de aprendizaje:

- Definiciones grupales sobre IA-G como socio cognitivo.
- Análisis crítico de textos generados por IA en parejas.
- Esquemas individuales de evaluación y defensa oral.
- Ticket de salida con ideas y reflexiones clave.
- Tarea opcional: propuesta de secuencia didáctica con integración de IA-G.