

Proyecto “IA Lab Makers”: Aprendizaje basado en tecnología educativa con IA para el desarrollo de competencias digitales y bienestar del alumnado universitario

Usán Supervía, Pablo¹, Sánchez-García, Julia², Castellanos-Vega, Reina³, Quintana Lapuente, Luis Gonzaga¹, González Zubiaurre, Beatriz¹

¹Dpto. de Psicología y Sociología. Facultad de Educación (Zaragoza, España)

²Centro Universitario de la Defensa (Zaragoza, España)

³Dpto. de Psicología y Sociología. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación (Huesca, España)

Introducción:

La tecnología desempeña un papel fundamental en la mayoría de los proyectos de innovación universitaria en la actualidad. Por ello, la digitalización y la tecnología de la información han abierto nuevas oportunidades para la innovación en la Educación Superior (Antepara, 2022).

Metodología:

El proyecto de innovación evaluado responde a la elaboración de diferentes materiales didácticos de aprendizaje realizados de manera cooperativa por el alumnado en las prácticas de la asignatura, relacionadas con cada tema de teoría, vinculando de manera semanal o quincenal (predominantemente) el binomio teoría-práctica de manera secuenciada. Los diferentes grupos de trabajo, partiendo de la teoría del primer día de la semana, realizan en la clase de prácticas un producto didáctico de aprendizaje en el que intervienen diferentes metodologías activas y herramientas digitales, claves para el desarrollo y aprendizaje de la competencia digital en futuros maestros. Al mismo tiempo, cada producto didáctico es evaluado conforme a una rúbrica de aprendizaje y supone parte de la calificación final de la asignatura.

Resultados: Los resultados describen la mejora de áreas evaluadas como la competencia digital, cohesión grupal y motivación académica siendo una experiencia de aprendizaje práctica y funcional para sus aprendizajes.

Conclusiones: La incorporación de las metodologías activas y nuevas tecnologías con IA en el aula de manera práctica y funcional mejoraron la competencia digital del alumnado universitario así como su motivación y cohesión en el aula.

Palabras clave: Competencias digitales; inteligencia artificial, cohesión grupal; motivación; innovación; universidad.