

* Objetivos



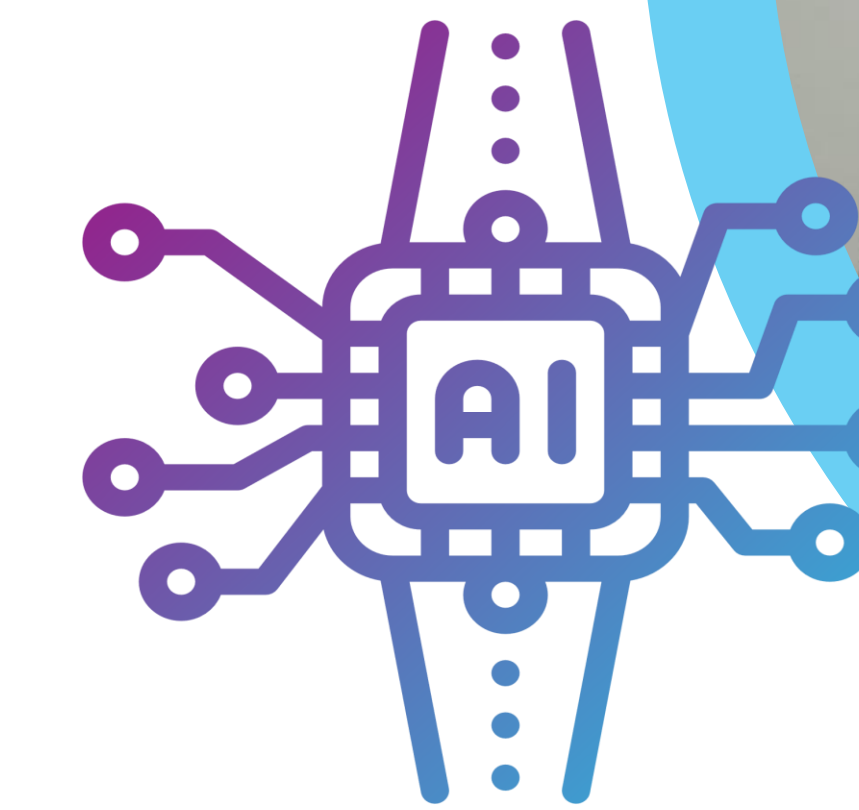
Compartir una experiencia de integración de IAG como herramienta de apoyo para el diseño de situaciones problemáticas, utilizadas en actividades de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en la carrera de Bioquímica.

* Introducción

La incorporación de tecnologías digitales en la enseñanza universitaria plantea desafíos y oportunidades, particularmente en el campo de las Ciencias de la Salud, donde teoría y práctica convergen de manera compleja. En este contexto, las herramientas de IAG se presentan como recursos innovadores para transformar los ambientes de aprendizaje, permitiendo el diseño de propuestas educativas más personalizadas, colaborativas y significativas. La capacidad de estas tecnologías para procesar lenguaje natural y generar contenidos abre nuevas posibilidades para el desarrollo de actividades didácticas centradas en la resolución de problemas.

* Desarrollo

En el marco de la asignatura Microbiología General, y empleando la metodología de ABP, se implementaron actividades grupales en las que los estudiantes debían resolver casos clínicos y situaciones simuladas vinculadas a contenidos disciplinares. Estas actividades fueron elaboradas con la asistencia de ChatGPT, mediante la formulación de “prompts” orientados a construir escenarios realistas, contextualizados y desafiantes. La experiencia permitió agilizar el proceso de diseño, diversificar los casos trabajados y fortalecer el enfoque centrado en el estudiante.



* Conclusiones

Incorporar la IAG en la enseñanza requiere desarrollar una mirada crítica y creativa sobre su uso. Aprender a construir y perfeccionar “prompts” adecuados se vuelve clave para aprovechar su potencial pedagógico. Educar con estas herramientas implica también formar a los estudiantes como usuarios reflexivos y responsables de las tecnologías emergentes, preparándolos para los desafíos del presente y del futuro.