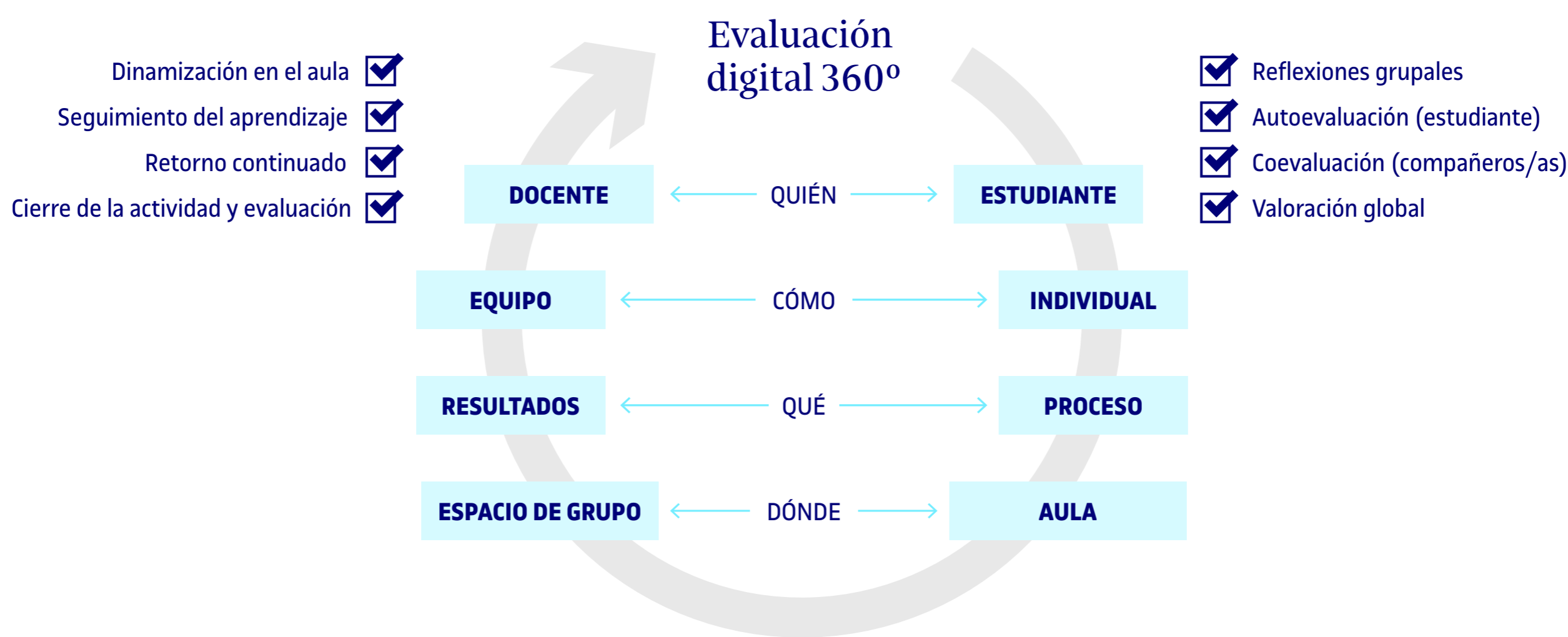
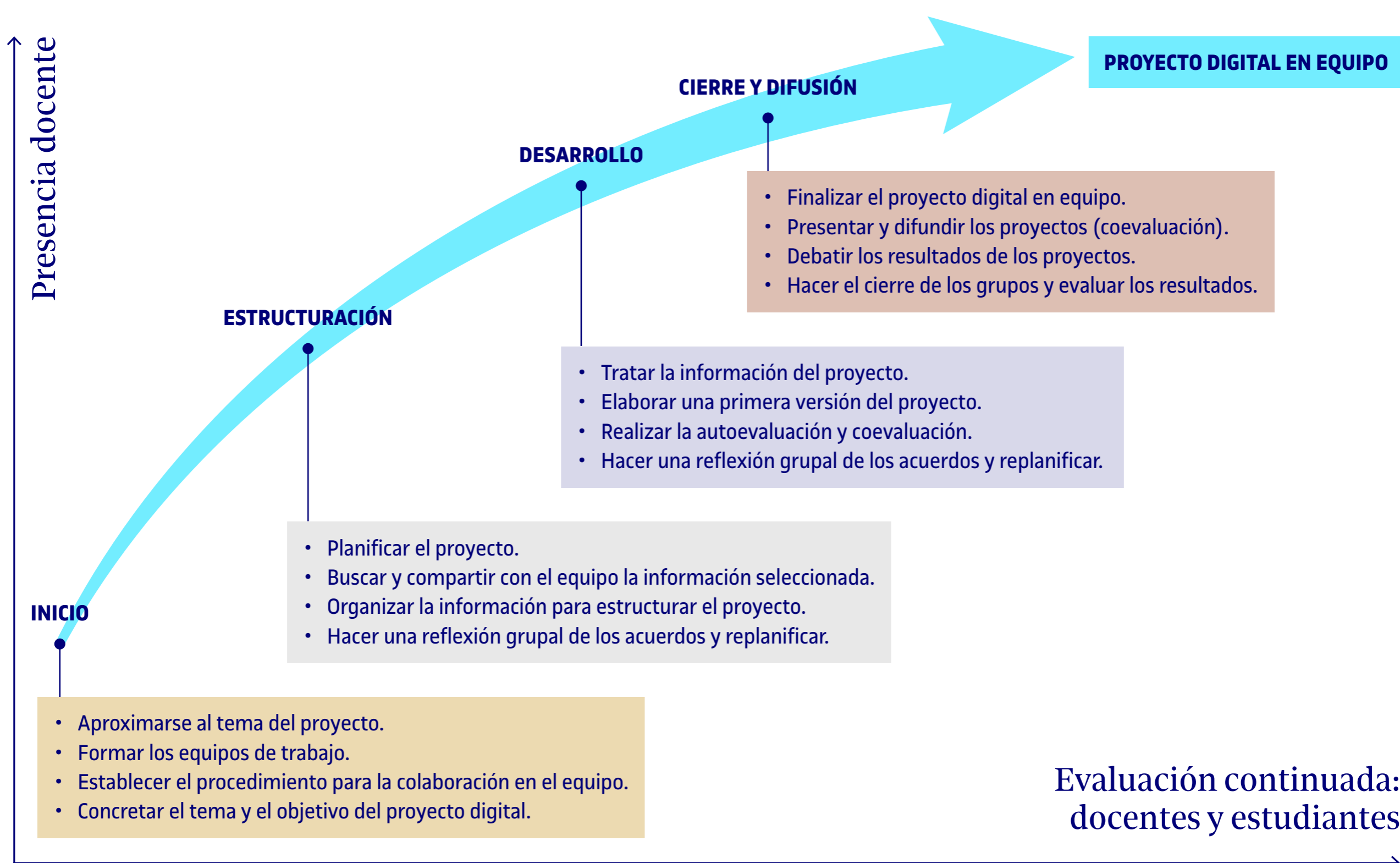


# Uso crítico de la IA en las asignaturas de Competencias Digitales

Las asignaturas de Competencias Digitales de la UOC, transversales a los grados, tienen como objetivo desarrollar una competencia clave: **integrar las tecnologías digitales y la IA de forma ética, crítica y transformadora** en contextos académicos y profesionales. Se basan en el modelo de aprendizaje por proyectos colaborativos en línea (ABPCL), con un papel activo del estudiantado, una presencia docente constante y una evaluación digital 360°.

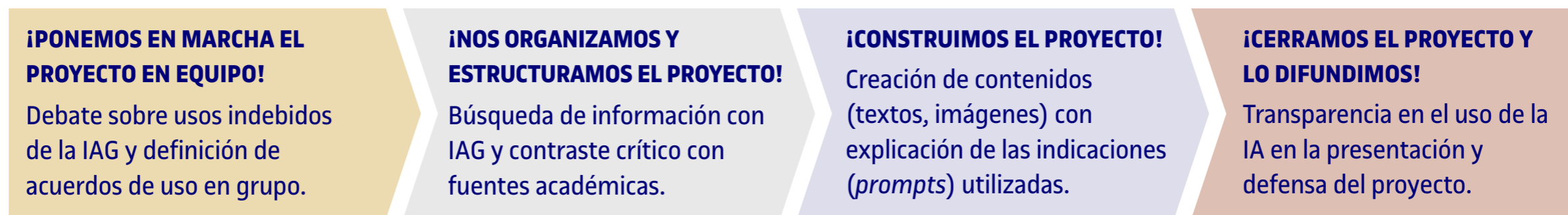


## U1 Necesidad

La irrupción de la IAG ha cambiado el aprendizaje. El estudiantado utiliza estas herramientas, pero a menudo sin criterio: con **riesgos de plagio, sesgos o dependencia cognitiva**. No tenemos que prohibir el uso de la IA ante este reto, sino dar las bases al estudiantado para que la utilice con criterio, transparencia y responsabilidad.

## U2 Propuesta docente

La IAG se integra en el proyecto digital a partir de cuatro retos:



Este enfoque permite trabajar la IA no como una herramienta, sino como una **práctica integrada en el proceso de aprendizaje**. Partimos de un recurso reflexivo y práctico sobre uso crítico de la IAG disponible para la comunidad UOC. Este recurso apoya al estudiantado para comprender los límites, los riesgos y las potencialidades de la IA.

## U3 Resultados e impacto

**PENSAMIENTO CRÍTICO**  
El recurso y las actividades asociadas mejoran el conocimiento sobre la IA y la competencia digital del estudiantado y favorecen el pensamiento crítico mediante debates y casos prácticos.

**APORTACIÓN DIFERENCIAL**  
La propuesta no se centra en la herramienta, sino en el desarrollo de la competencia digital que incluye la integración de la IA de manera ética, crítica y creativa dentro de un modelo pedagógico coherente.

## U4 Oportunidades de futuro

- Incorporar con mayor fuerza elementos legales y de bienestar digital.
- Analizar el impacto en diferentes ámbitos disciplinarios.
- Extender el modelo a otras asignaturas y programas.

**Autoría:** Ambito de Competencia Digital – Estudios de Psicología y Ciencias de la Educación, UOC.

Fuentes:

- Guitert, M., Romeu, T. & Romero, M. (2020). «Elementos clave para un modelo de aprendizaje basado en proyectos colaborativos online (ABPCL) en la Educación Superior». *American Journal of Distance Education*, 34:3, 241-253, DOI: 10.1080/08923647.2020.1805225.
- Romeu, T., Romero, M. & Guitert, M. (2016). «E-assessment process: giving a voice to online learners». *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(1), 20. <http://doi.org/10.1186/s41239-016-0019-9>.
- Romeu, T., Romero, M., Guitert M. & Baztán P. (2025). «Desafíos de la inteligencia artificial generativa en educación superior: fomentando su uso crítico en el estudiantado». *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 28(2), 209-231. <https://doi.org/10.5944/ried.28.2.43535>.