

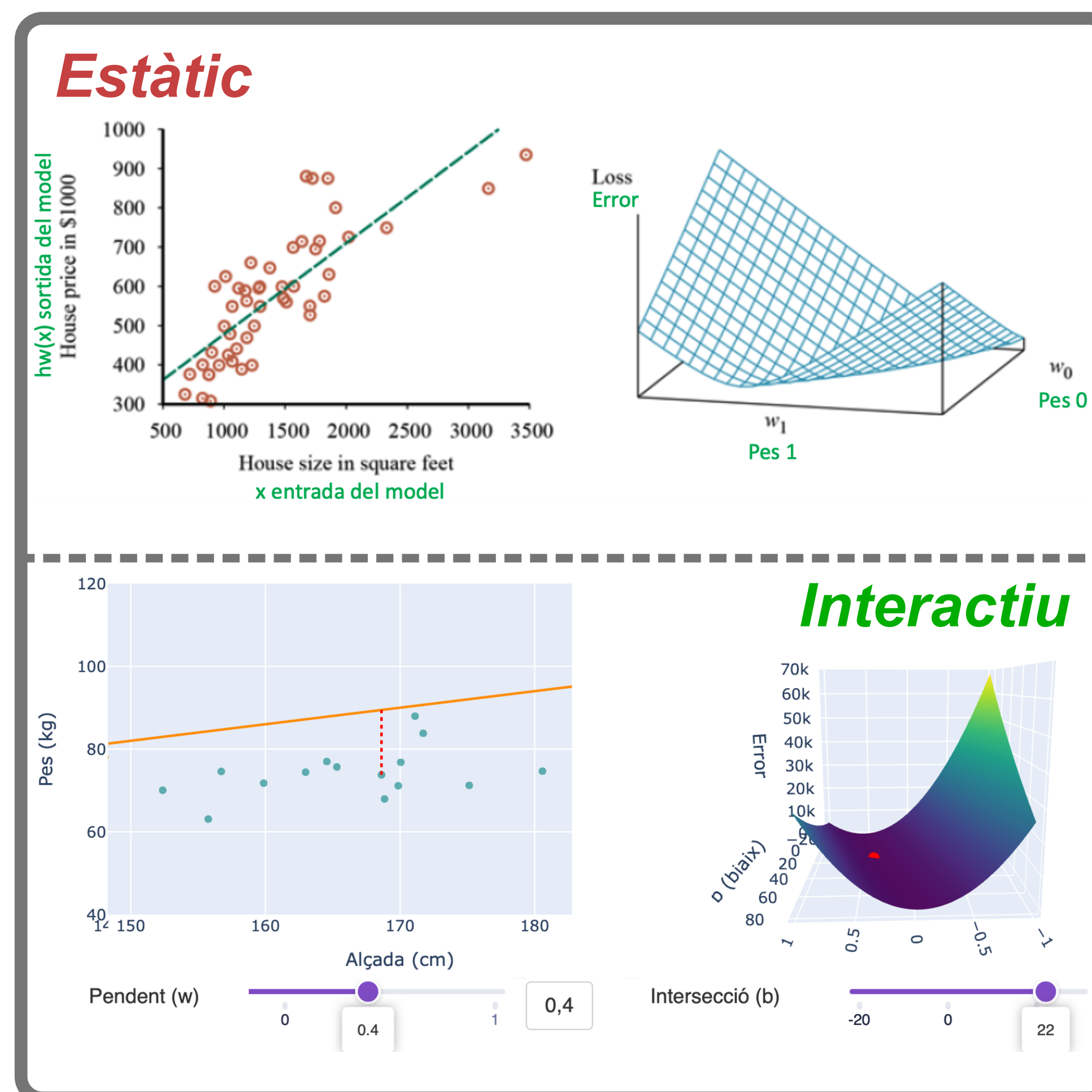


De la interpretació de gràfics estàtics a l'experimentació interactiva assistit per la IA

XID Intel·ligència Artificial i Docència Universitària

Motivació i objectiu

- La IA facilita crear **noves experiències** d'aprenentatge
- Volia transformar gràfics estàtics en eines interactives explorables per l'alumnat
- I que aquests fossin:
 - Simples
 - Interactius
 - Accessibles

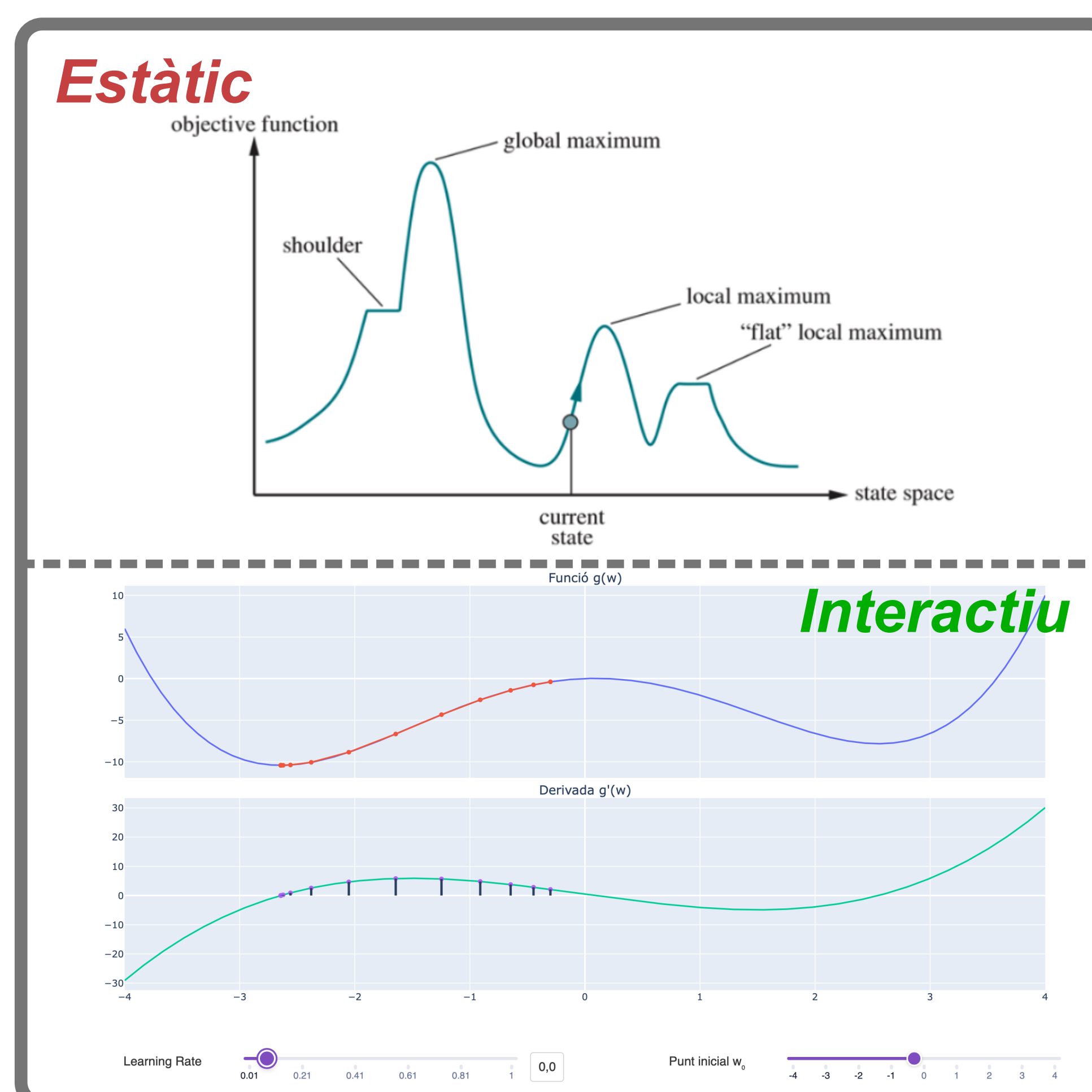


Paper de la IA

- La IA no pren decisions pedagògiques
- Augmenta la capacitat de crear materials amb una barrera tècnica menor
 - Eina potent de desenvolupament/debugging (codi)
- Ajuda a explorar noves tecnologies i PdC ràpida

Límits del gràfic estàtic

- Habitualment, demanem a l'alumnat interpretar gràfics
- Han d'imaginar què succeeix quan algun paràmetre canvia
- No hi ha guia: si en fan una interpretació incorrecta, podria passar desapercebut



Ampliant la capacitat de crear **aprenentatge actiu**

L'alumnat passa d'**imaginar** a **explorar** directament

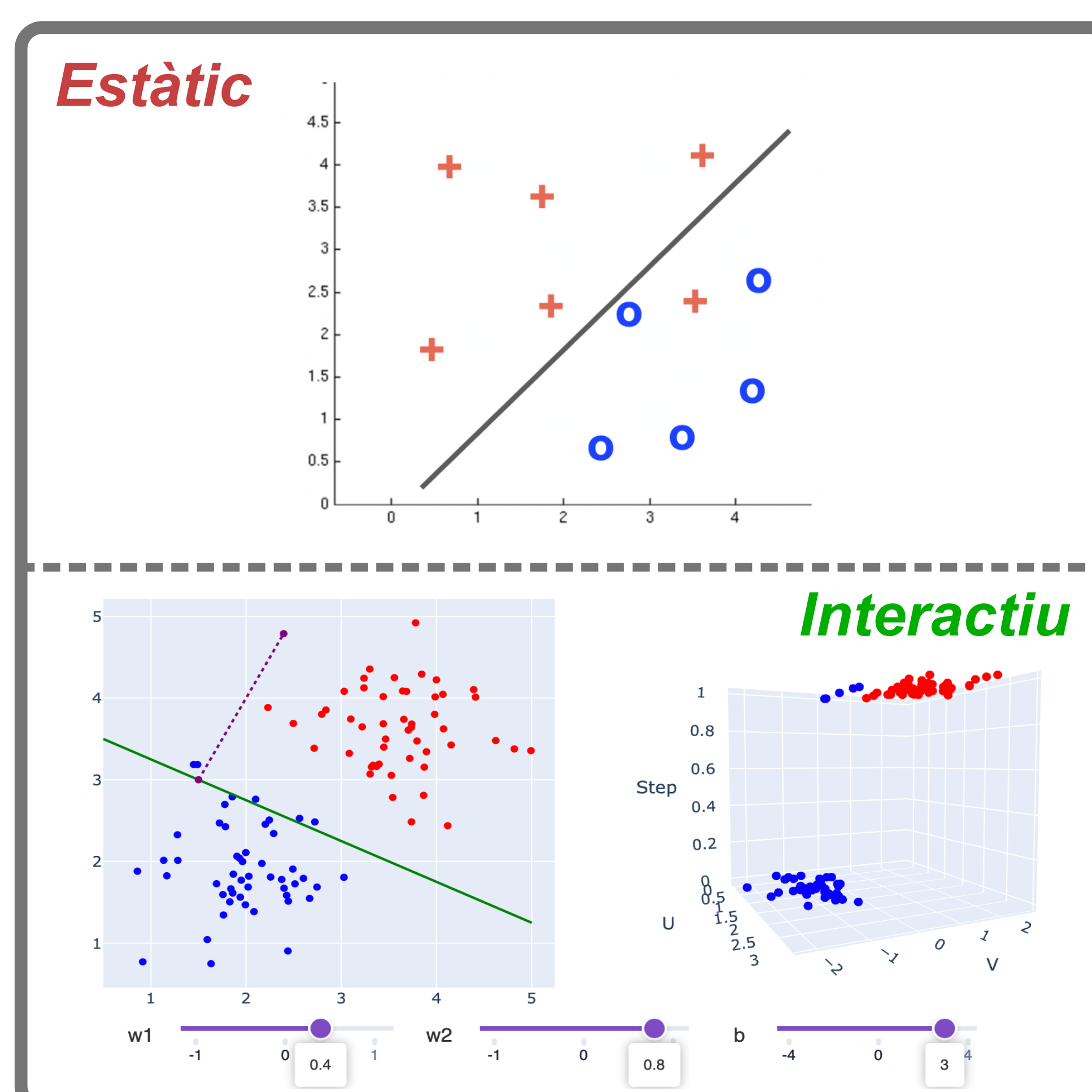
Tecnologies

- Python**: llenguatge de programació
- Dash*+Plotly**: llibreries de Python per gràfics interactius
- PyCafe***: plataforma de desplegament i accés obert

* tecnologies inicialment desconegudes, suggerides per la IA

El gràfic dinàmic

- S'observen en temps real els canvis per modificar valors de paràmetres clau
- L'estudiant té un rol actiu
- Apropiat per experimentar amb conceptes dinàmics



Consideracions

- Viable** per professorat sense experiència en programació
 - Però el codi requereix validació i manteniment
- El valor pedagògic continua depenent del disseny i no només de la tecnologia

