

Ingeniera penquista se subió al podio de competencia mundial de Claude

Sus alumnos usaban la IA sin entender qué hacían: ella creó una solución

Sistema obliga a explicar qué quiere hacer uno antes de empezar a programar.

WILHEM KRAUSE

En las salas de clases de universidades de todo el mundo está pasando lo mismo desde que llegó ChatGPT: los alumnos abren un ejercicio, lo copian, lo pegan en el asistente de IA y entregan la respuesta que les devuelve sin entender qué hicieron.

La ingeniera penquista Paula Vásquez Henríquez, profesora del curso introductorio de programación en la Universidad del Desarrollo, viene viendo esta rutina desde hace dos años. "En el peor de los casos, ni siquiera leen el enunciado y ya empiezan a programar: no tienen idea que están haciendo", lamenta.

Hace seis años que dicta el ramo; antes fue ayudante y hoy es candidata a doctora en Inteligencia Artificial por un consorcio de cuatro universidades del Biobío y el Maule. La escena de la sala de clases la conoce de memoria y el problema lo tiene identificado: a los estudiantes les falta un espacio para detenerse a pensar antes de programar.

Con eso en mente se inscribió en una competencia internacional organizada por Anthropic, creadores del asistente Claude, uno de los grandes referentes mundiales de la IA. Se enteró por un posteo de LinkedIn y llenó el formulario sin demasiada expectativa; días después le llegó la confirmación: era una de las 500 seleccionadas entre más de 20.000 postulaciones de todo el mundo. Cada participante recibió 500 dólares en créditos de Claude y cinco días y medio para presentar un prototipo.

Su proyecto se llama Mayéutica y funciona como un paso previo al ejercicio en clases. "No es un programa que te enseñe a programar, es una herramienta para el apoyo de un curso de programación", aclara Paula.

¿Cómo funciona? Cuando el alumno abre un problema en su computador, no puede empezar a escribir código de inmediato: primero debe explicar con sus propias palabras qué va a hacer y cómo lo va a hacer; solo si esa explicación es clara, el sistema le permite avanzar. Al costado tiene un asistente de IA para consultar dudas puntuales. "Les ayu-



Paula Vásquez, profesora de programación de la UDD y creadora del proyecto Mayéutica.

da a desbloquearse", afirma Vásquez. Al terminar, el sistema compara lo que el estudiante dijo que iba a hacer con lo que efectivamente hizo, y le pide justificar sus decisiones.

Paula aplicó en su propio trabajo la misma lógica que propone su herramienta: dedicó dos días completos del concurso a definir qué iba a construir antes de escribir una sola línea.

Al cabo, ganó el tercer lugar y 30.000 dólares en créditos para seguir desarrollándola. La final la vio en vivo desde una sala de clases del doctorado, acompañada por compañeros que se quedaron con ella. "Voy a grabar. Si gano, tengo buen material. Si no gano, nadie va a ver ese video", pensó.

Por ahora Mayéutica vive en su computador, aunque hay instituciones interesadas en aplicarla como piloto.

¿Este sistema sirve sólo para programación?

"Decidí hacerlo para programación porque enseñé Python, pero esta forma de pensar es aplicable a otras materias. La IA va a ampliar una brecha muy importante: un estudiante con buenas bases, con pensamiento

crítico, con agencia personal, probablemente se va a ver muy beneficiado; va a poder usarla de una manera que le va a ayudar a aprender más y mejor. Pero también puede haber un grupo de estudiantes sin buena base que podrían utilizarla de una manera en la que creen que están aprendiendo, pero no van a estar aprendiendo realmente".

¿Cómo va a ser el programador del futuro?

"Hoy muchos programadores ya no escriben código: le dan instrucciones a la inteligencia artificial para que lo escriba por ellos. Por eso lo importante ya no va a ser quién programa más rápido, sino quién tiene el pensamiento crítico para detectar cuando la IA entregó algo que funciona, pero que no resuelve lo que se le pidió".

La gracia de Anthropic

A fines del año pasado, el biólogo evolutivo británico Richard Dawkins, autor de "El gen egoísta", conversó con Claude y publicó la transcripción. Lo que le llamó la atención fue que en algún momento de la charla dudó si la inteligencia artificial tenía algún tipo de conciencia.

La reacción de Dawkins fue una entre muchas: Claude, el asistente desarrollado por la empresa esta-

dounidense Anthropic, lleva un par de años instalado como uno de los tres grandes referentes mundiales de la IA, junto a ChatGPT (de OpenAI) y Gemini (de Google).

Que una empresa tan joven se haya metido en la conversación grande no es casualidad. Benjamín Cordero, especialista en automatización y creador del proyecto Imperio Digital, identifica tres factores que explican el peso de Anthropic. El primero son sus modelos. "Anthropic viene lanzando cosas nuevas casi todos los días, escuchan mucho a la comunidad así que siempre está a la vanguardia", destaca.

El segundo es el ecosistema que se armó alrededor de Claude. "No es solo un chatbot, es Claude Code para programar, Claude Design para diseñar; es MCP que se convirtió en el estándar abierto para conectar la IA con cualquier herramienta y ya pasó las 97 millones de instalaciones; es Skills, Artifacts, integraciones con casi todo. Claude te arma una caja completa para construir cosas reales, no solo el modelo pelado", destaca.

El tercero es la identidad de la empresa: Anthropic es una corporación de beneficio público y lidera la investigación en seguridad e interpretabilidad de modelos. "Eso a las empresas serias les pesa", apunta Cordero.

»
"Claude te arma una caja completa para construir cosas reales, no sólo el modelo pelado"

Benjamín Cordero