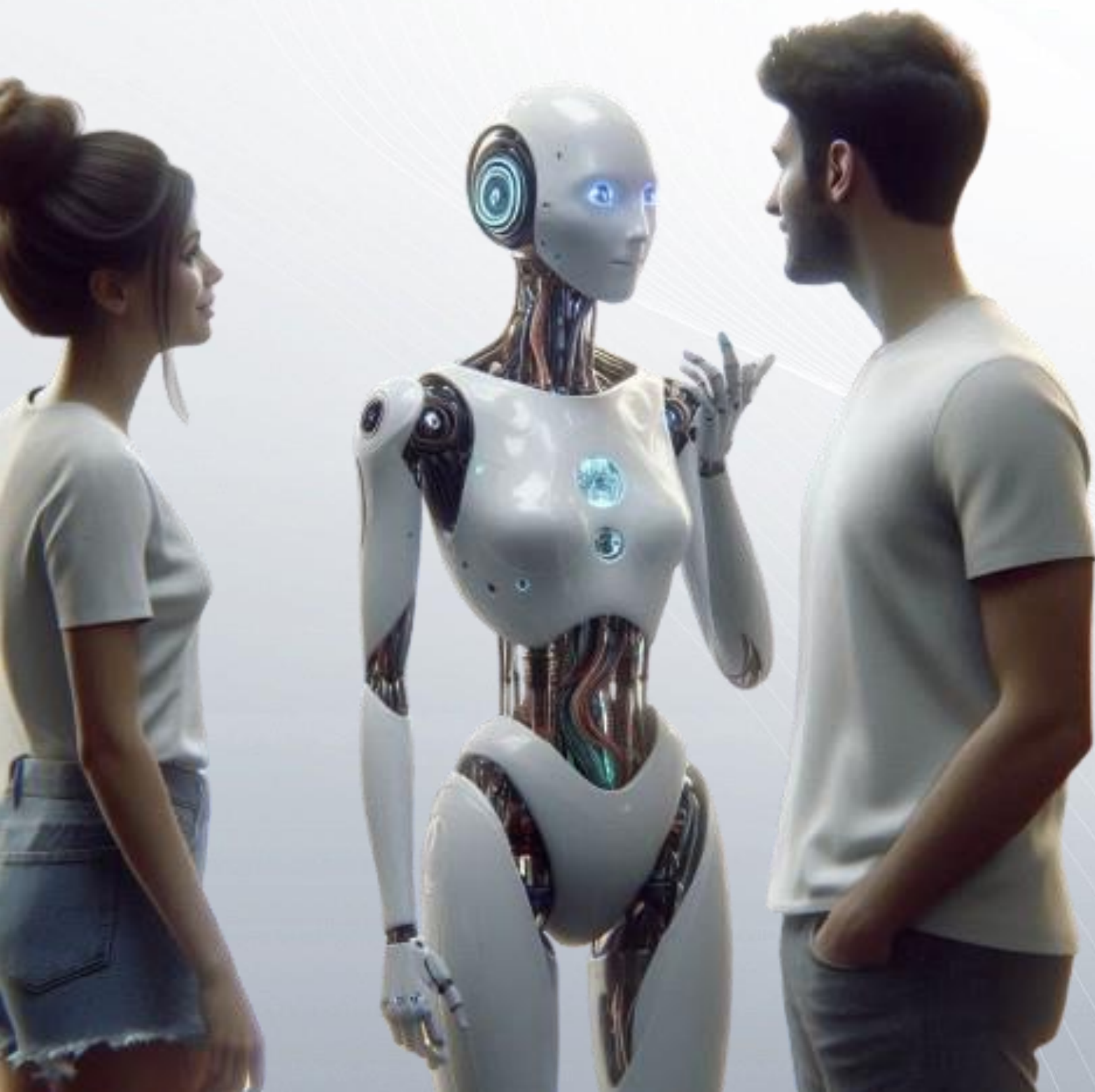


Programa de Escuela Docente UDLA 2024

CREACIÓN DE ACTIVIDADES INTERACTIVAS CON IA

Octubre 2024

Adrián Villegas Dianta
cvillegas@udla.cl
<https://adrianvillegasd.com>



Introducción

1

Construcción actividades IA

2

Cierre

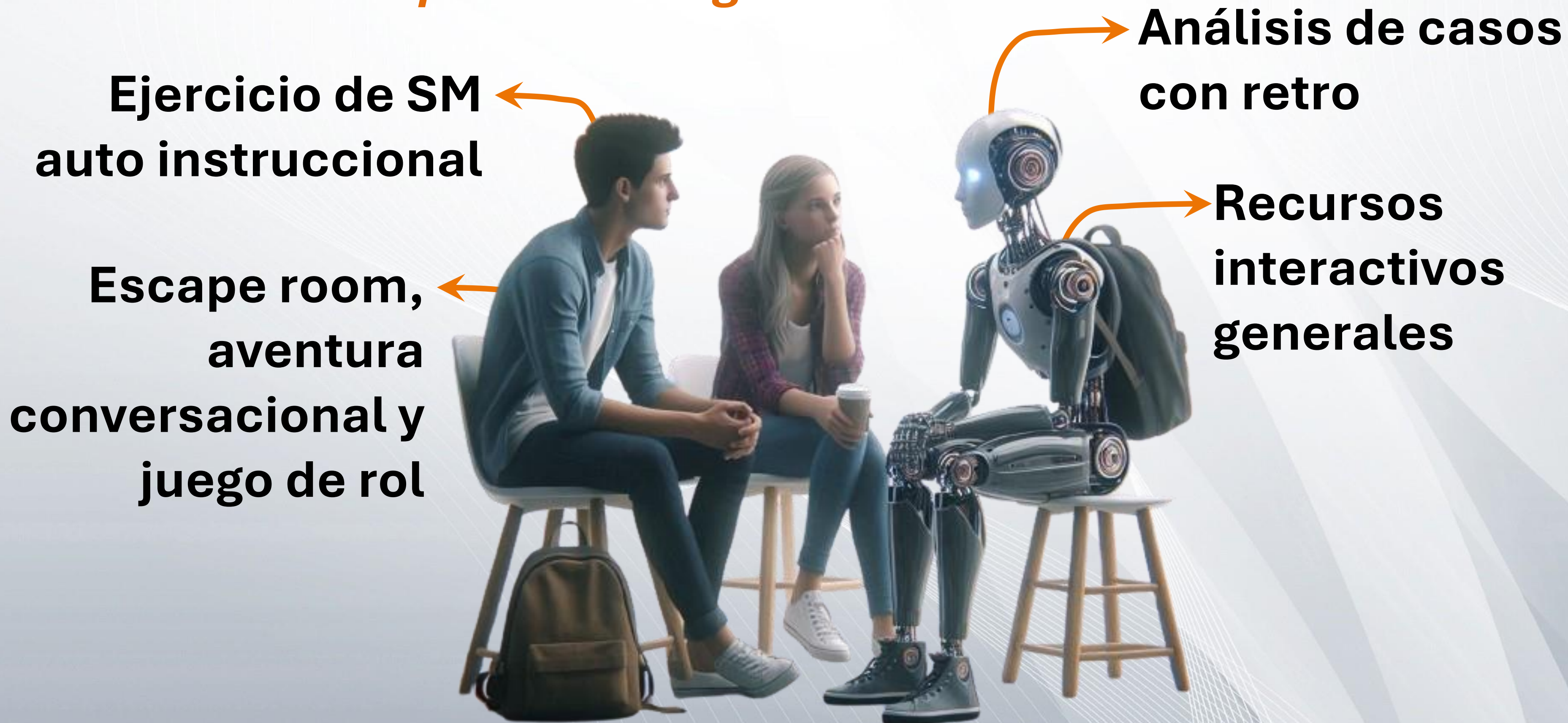
3





**¿Qué tipo de recursos
educativos hemos creados
/ se pueden crear con
inteligencia artificial?**

2.1 Recursos posibles de generar



2.2 POE como entorno de trabajo (opción)

<https://poe.com/>

Ventajas y limitaciones

**Todo se creará usando
chatbots, aunque
pueden crearse por
prompts en otras IA**



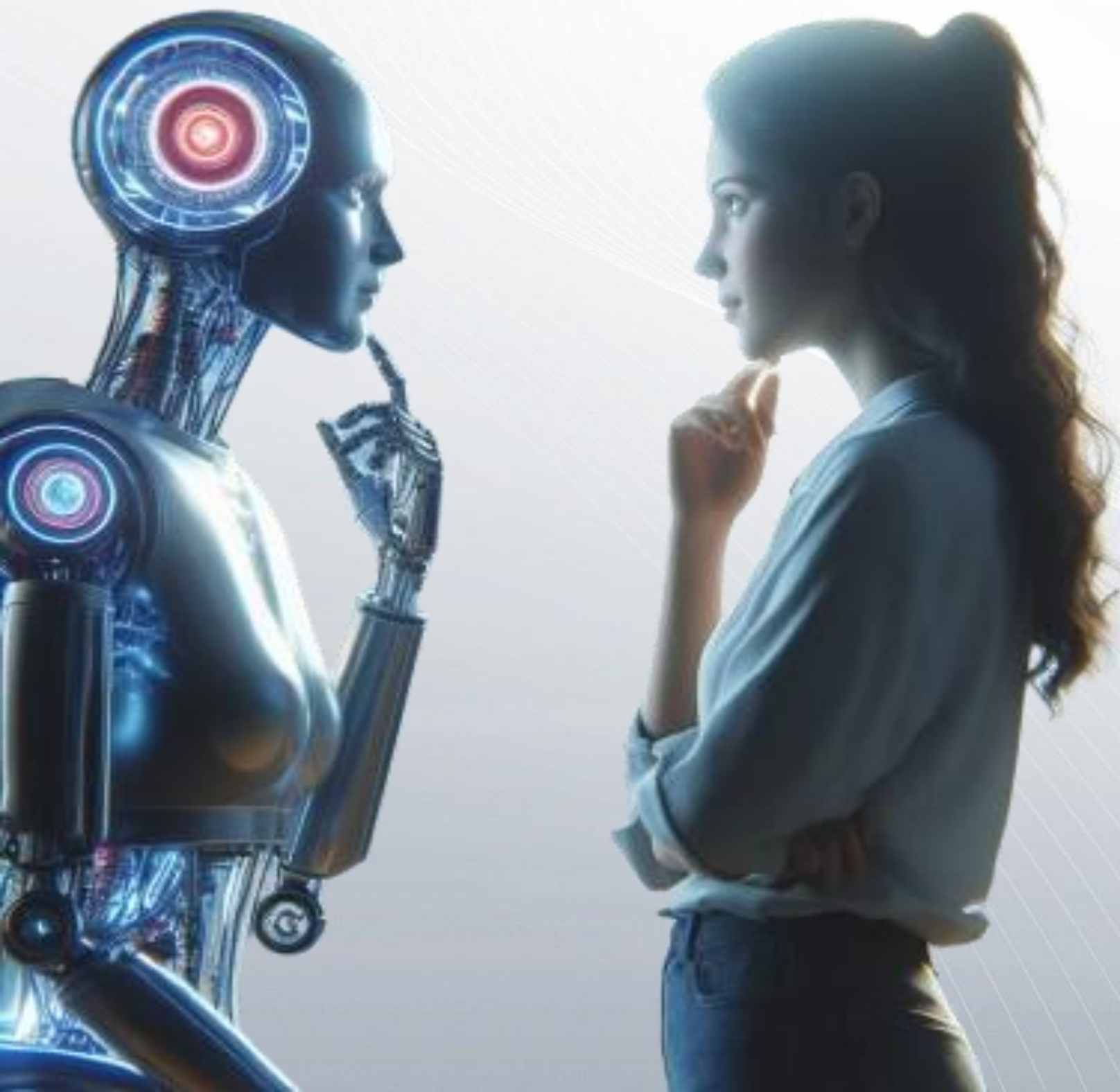
2.3 Escape room, aventura conversacional y juego de rol

Escape room: “Crea un scape room para [público y edad] en donde pueda ir avanzando si [desafío general / contenido]. Para ello debes proponerle [número de escenarios], para que pueda avanzar de uno al siguiente debes proponerle una pregunta de selección múltiple donde deba contestar de forma correcta la pregunta, si es así, avanza al otro escenario, si no, le das la posibilidad de que conteste nuevamente. Sólo muestra un escenario a la vez, primero el alumno te contesta y luego avanza.”





Aventura conversacional: “Juguemos una aventura conversacional durante [tiempo] y para estudiantes de [edad] en la asignatura de [asignatura]. Debes generar una aventura conversacional, que describa situaciones en las cuales yo vaya proponiendo respuestas escritas mediante preguntas abiertas. Las situaciones deben estar dentro de la [tema de la aventura] y me debe servir para ejercitar mi aprendizaje en el tema. Las situaciones deben ir de una en una y si yo contesto puedo pasar a la siguiente”.



Juego de rol: “Asume el rol de [personaje/rol] para poder generar un juego de rol del [tema] para estudiantes de [carrera / asignatura], de [edad] años. El foco es que el estudiante aprenda del diálogo. [Se puede entregar más detalles]. Luego de unos minutos consulta si se quiere seguir o no, al final entrega un reporte de desempeño”

2.4 Ejercicio de SM auto instruccional

“Genera un test de opción múltiple para estudiantes de [nivel educativo] sobre [tema específico]. Incluye [número] de preguntas con [opciones por pregunta], debes plantear cada pregunta una a una para que el estudiante vaya contestando, al final genera un reporte de desempeño indicando además fortalezas, debilidades y sugerencias de mejora.”



2.5 Análisis de casos con retro

“Genera un caso de análisis para estudiantes de [nivel educativo] de [años] sobre [tema específico / problema] con un nivel de [complejidad] . Debes plantear tres preguntas, deben aparecer una a una y debes retroalimentar la respuesta de cada una. al final genera un reporte de desempeño indicando además fortalezas, debilidades y sugerencias de mejora, así como evalúa la habilidad de escritura.”



2.6 Recursos interactivos generales (Claude)

“Crea un [tipo de recurso] interactivo sobre [tema] para estudiantes de [carrera / asignatura], de [edad] años. [Se puede entregar más detalles]”

Opción:

<https://es.educaplay.com/>



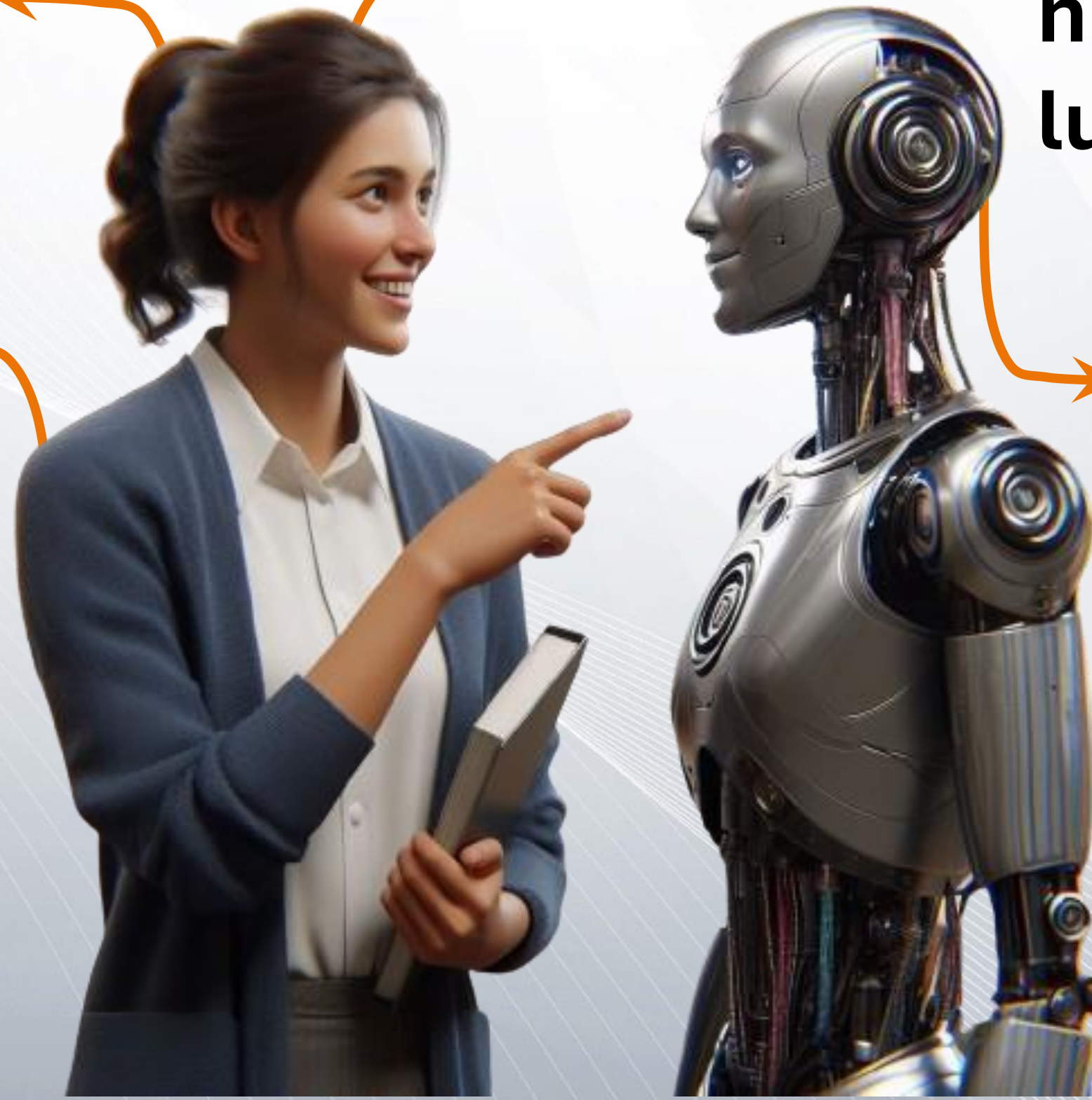
3.1 Algunas consideraciones finales

**Pensar en la
necesidad y
luego la actividad**

**Se debe validar
cada propuesta**

**El límite es la
creatividad docente**

**Explorar ideas
de actividades y
recursos**



3.2 Recursos de apoyo

**50 prompts para apoyar
la labor docente**

Usos educativos IA

**Usos educativos
chatbot**

**Chatbot
educativos**

**Prompts educativas para
diversas IA**

**Crear nuestro
propio chatbot**

Más sobre IA



3.3 Asistentes virtuales universitarios

Asistentes virtuales educativos





Gracias por su atención

Adrián Villegas Dianta
cvillegas@udla.cl
<https://adrianvillegasd.com>