

*Ciclo de formación en
inteligencia artificial en
apoyo a la docencia*



INSTITUTO DE
EDUCACIÓN Y LENGUAJE

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Taller 1: 2025

DISEÑO DE RECURSOS DIGITALES INTERACTIVOS CON IA

Adrián Villegas Dianta

cvillegas@udla.cl

<https://adrianvillegasd.com>



A

RESULTADO DE APRENDIZAJE



Diseñar recursos educativos digitales interactivos (mapas mentales, presentaciones y test) mediante herramientas de IA, seleccionando las opciones tecnológicas más pertinentes según objetivos pedagógicos y contextos educativos

B TEMARIO

Introducción a recursos con IA ①

Construcción recursos con IA ②

Actividad central ③

Cierre ④



C BIENVENIDA

¿Cómo se sienten hoy?



1 INTRODUCCIÓN A RECURSOS CON IA

1.1 ¿Qué es un recurso digital educativo?



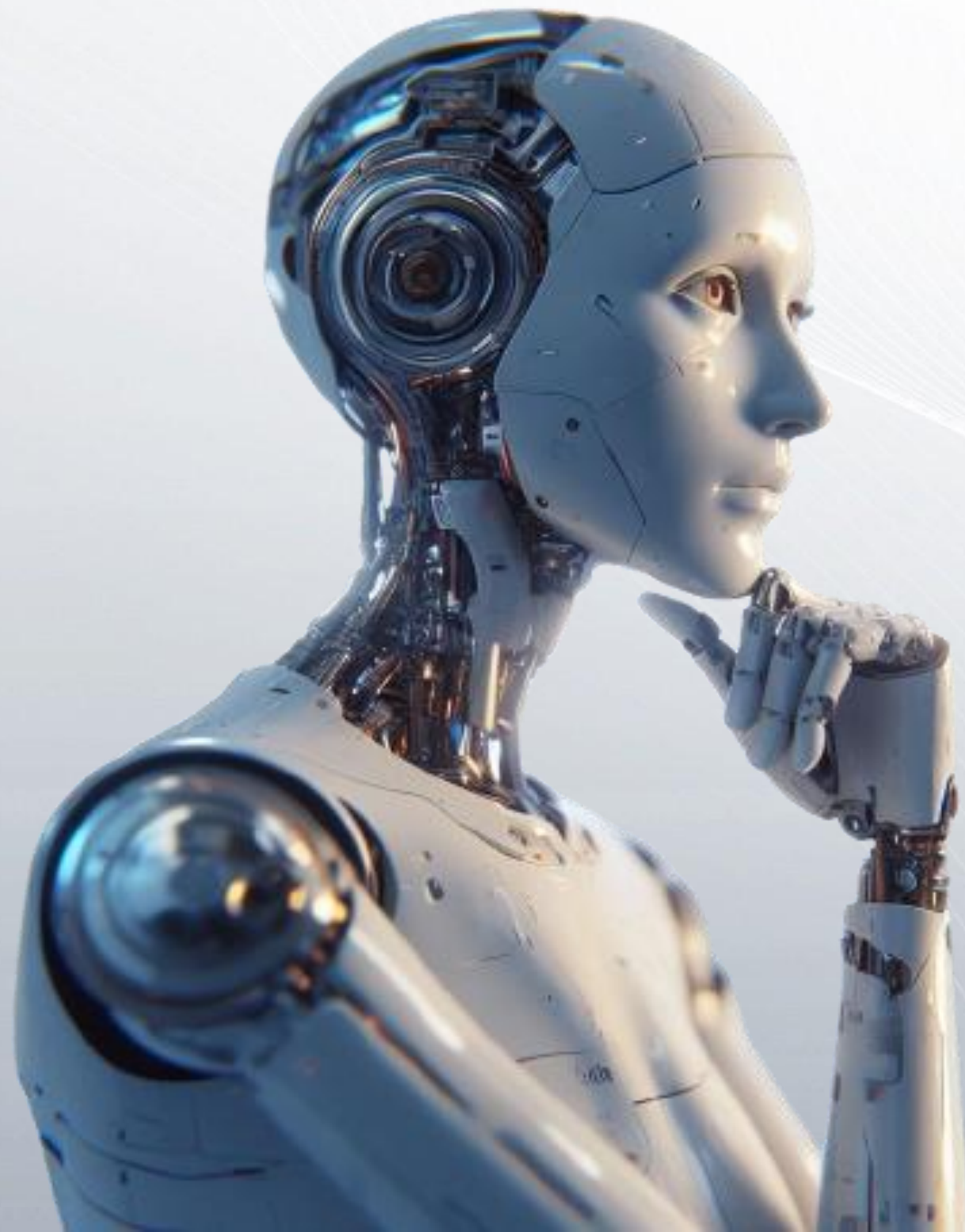
¿Qué son, cuál es su fin?

¿Qué tipos existen?

¿Cuáles hemos usado?

1.2 Iniciando

Parte 1: ¿Qué tipo de recursos educativos se pueden crear con inteligencia artificial? ([Acceso](#))



1.3 Un ejemplo de recursos con IA

Ej: <https://poe.com/recursosdigitales>



2

CONSTRUCCIÓN DE RECURSOS CON IA

2.1 Recursos posibles de generar hoy con IA

Mapas mentales,
conceptuales,
esquemas

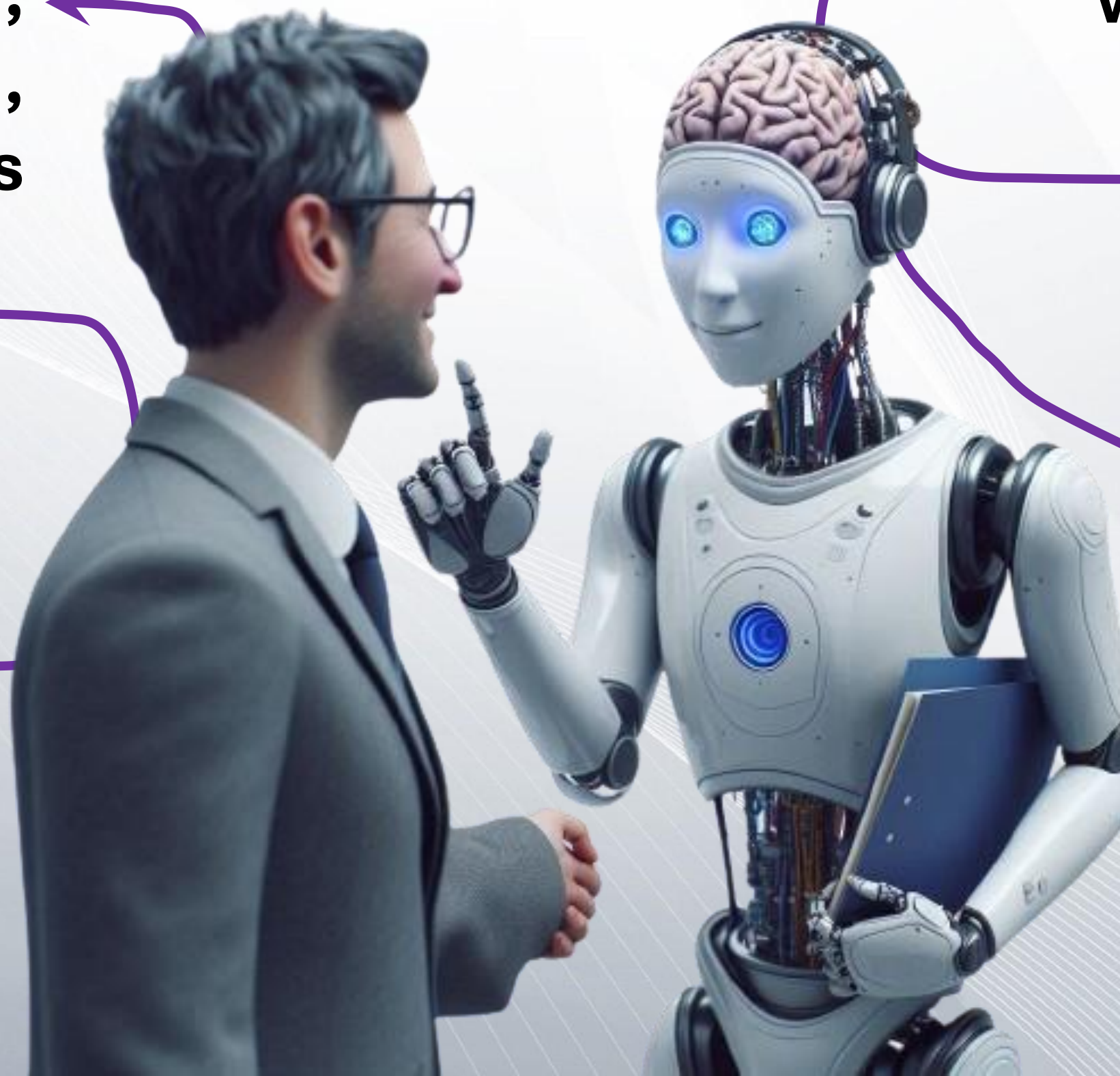
Se pueden crear
recursos de texto
con cualquier IA

Presentaciones,
imágenes, videos,
audios,etc

Recursos interactivos
web

Desde test hasta
simuladores

Asistentes y
tutores de IA



2.2 Un breve ejemplo con Claude

Ej: <https://poe.com/testrecursosdigital>



2.3 ¿Cómo se hizo?



**Test Artefacto**

 Claude-3.7-Sonnet



Sonnet es un modelo de razonamiento híbrido que produce respuestas casi instantáneas o pensamie Ver más

OFICIAL

Hoy

crea un test digital en modalidad artefacto para profesores universitarios sobre que son los recursos digitales educativos de 5 preguntas de selección múltiple de 4 alternativas, genera una interfaz atractiva, usa colores morados. Luego genere un reporte de desempeño y dale consejos en base a sus resultados

21:45

 Claude-3.7-Sonnet Poe

Voy a crear un test digital sobre recursos digitales educativos para profesores universitarios con una interfaz atractiva en tonos morados.

html 

Mensaje



html 1  Publicar 

Test sobre Recursos Digitales Educativos

Para docentes universitarios

Pregunta 1 de 5

¿Cuál es la principal característica que define a un recurso digital educativo?

☐ Su disponibilidad exclusiva en plataformas de pago

☐ Su diseño con propósito pedagógico para facilitar el aprendizaje

☐ La necesidad de conexión a internet para su uso

☐ Su formato exclusivamente audiovisual

Anterior

Siguiente

2.4 Recursos interactivos con Claude (en POE)

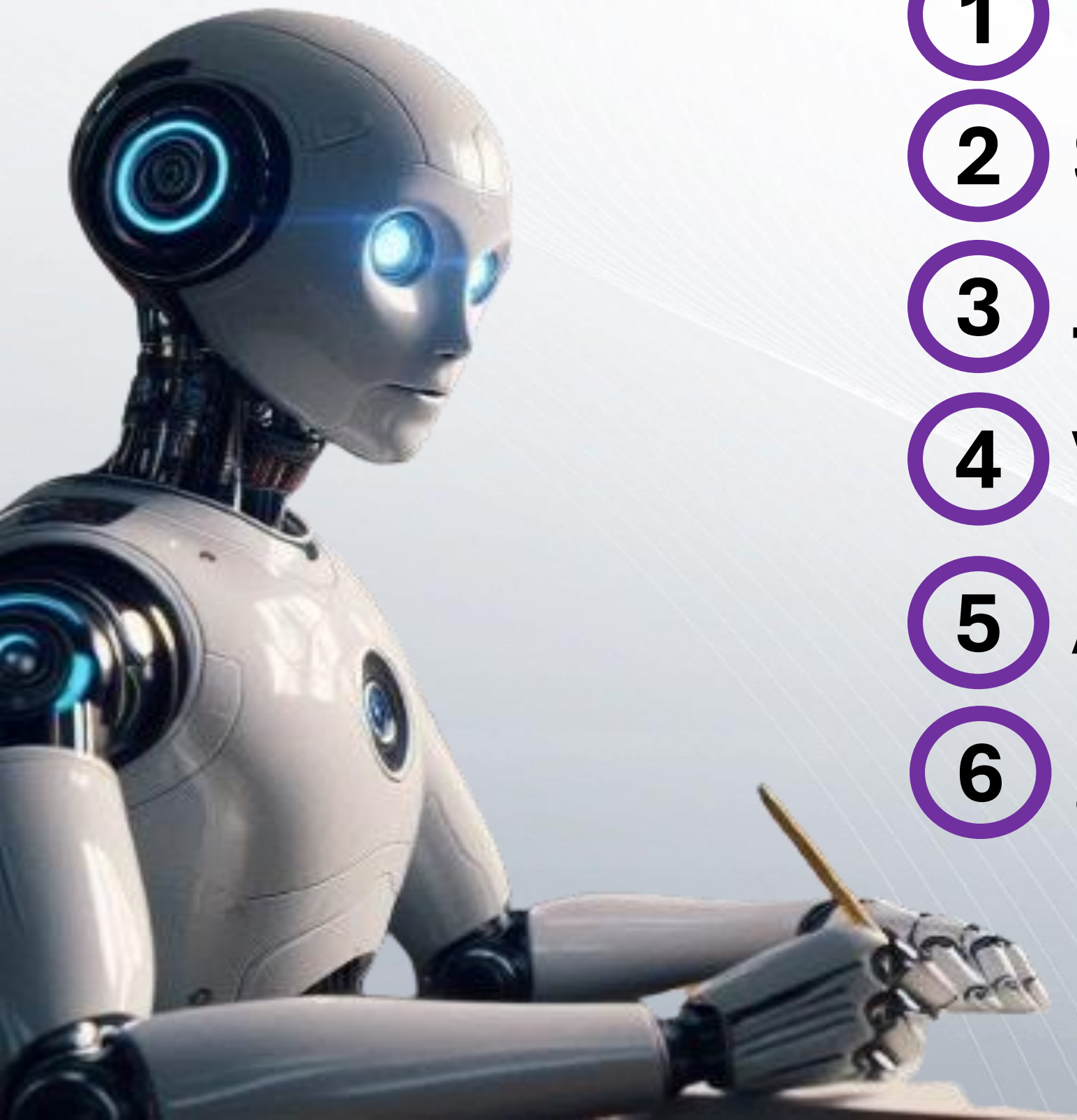
Claude o POE

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



2.5 Algunos recursos educativos con Claude

- 1 Test interactivo / test gamificados**
- 2 Simuladores / experimentos**
- 3 Juegos educativos / caseros**
- 4 Videojuegos con fin educativo**
- 5 Aventura conversacional / scape room**
- 6 ¿Otras ideas?**



2.6 Realizando algunos recursos

1 Esquemas

- <https://app.napkin.ai/>

2 Presentaciones

- <https://gamma.app/es>
- [Chat GPT](#) (VBA PPT)
- [Gemini](#) (VBA PPT)
- *Uso VBA scrip: Alt+F11 / Módulo / Run*

3 Test simples

- <https://educaplay.com/>
- <https://products.aspose.ai/total/es/ai-quiz-maker/pdf>
- <https://forms.app/>

4 Recursos

- <https://www.theastudy.com/>



2.7 Más herramientas IA de construcción

- ① Esquemas: <https://app.napkin.ai/> / Infografías: [Chat GPT](#)
- ② Líneas tiempo: <https://mylens.ai/>
- ③ Presentaciones: <https://slidesgo.com/> ; <https://tome.app/>; <https://gamma.app/es> ; <https://www.canva.com/>; [Chat GPT](#); [Gemini](#)
- ④ Varias: Música (<https://suno.com/>); videos (<https://www.canva.com/>; <https://es.vidnoz.com/>; <https://ai.invideo.io/>; <https://www.synthesia.io/es>; <https://es.vidnoz.com/>); imágenes; test (<https://educaplay.com/>), Análisis de documentos (<https://notebooklm.google.com/>)
- ⑤ GPTs personalizados, ej.:
 - [Diagramas](#) / [Interacción con PDF](#)
 - [Apoyo escritura](#) / [Apoyo presentaciones](#)



2.8 No olvidemos los asistentes virtuales



Es posible crear desde tutores y asistentes hasta evaluadores, entrenadores, etc

① Poe

② Huggins Face

3

ACTIVIDAD CENTRAL

3.1 Construyendo nuestro propio recursos



- ① **Decida una necesidad**
- ② **Piense en el tipo de recurso**
- ③ **Decida la herramienta**
- ④ **Diseñe y construya el recurso**
- ⑤ **Valide y mejore el recurso**
- ⑥ **Socialice su recurso**

4

CIERRE

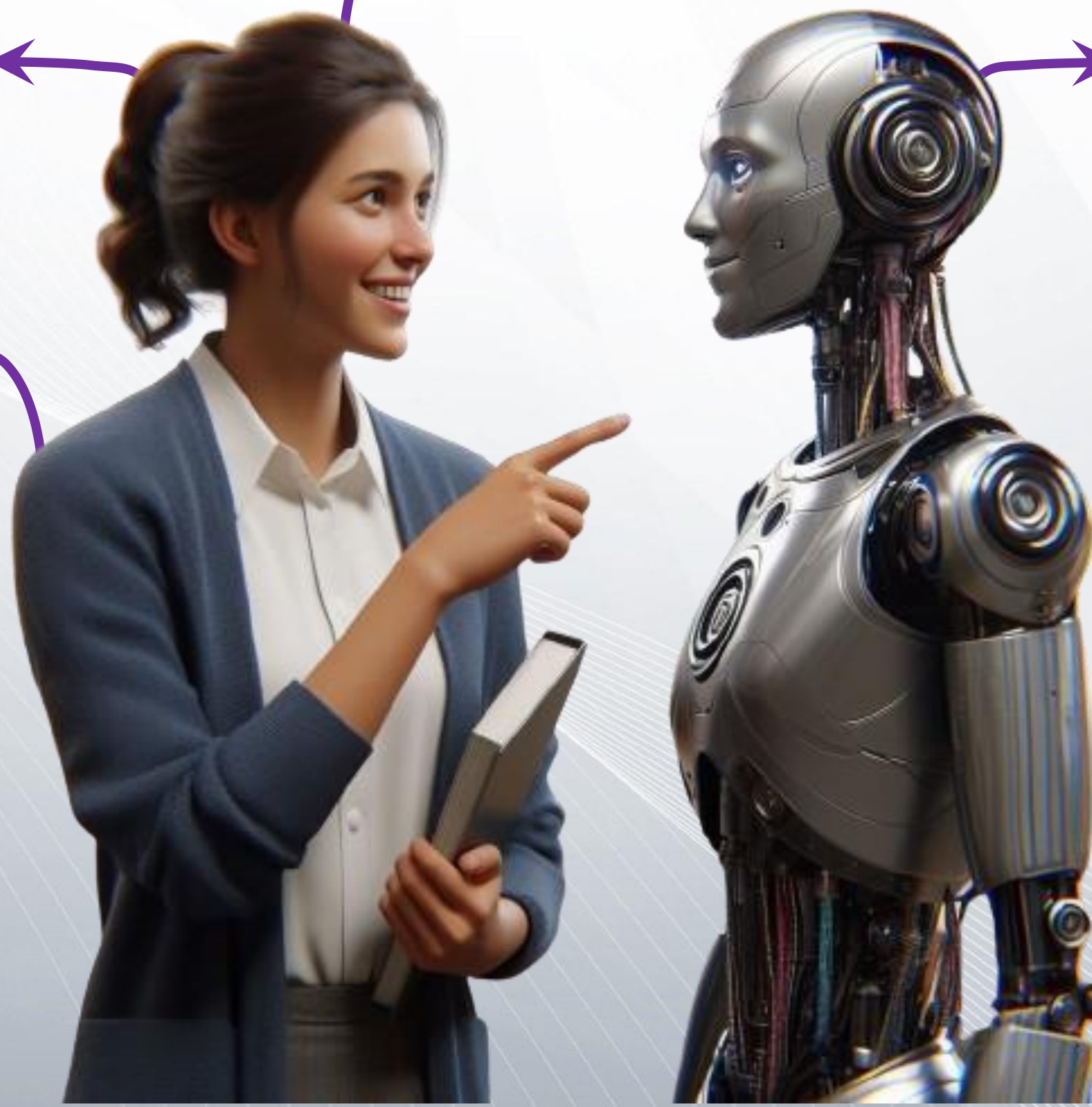
4.1 Algunas consideraciones finales

Posibilidad de compartir

**Se debe validar
cada propuesta**

**El límite es la
creatividad docente**

**Recursos
interactivos**



4.2 Nuevas percepciones

Parte 2: ¿Qué tipo de recursos educativos podemos crear ahora con apoyo de inteligencia artificial? ([Acceso](#))



Gracias por su atención



Adrián Villegas Dianta
cvillegas@udla.cl

<https://adrianvillegasd.com>