



IEBEM
INSTITUTO DE LA
EDUCACIÓN BÁSICA DEL
ESTADO DE MORELOS



INSTITUTO DE
EDUCACIÓN Y LENGUAJE
FACULTAD DE EDUCACIÓN



ObIA-Educ
Observatorio sobre uso de IA en educación

*Ciclo IA en Educación Primaria: Desafíos,
oportunidades y tensiones*

Construcción de recursos digitales interactivos con IA para el mundo escolar

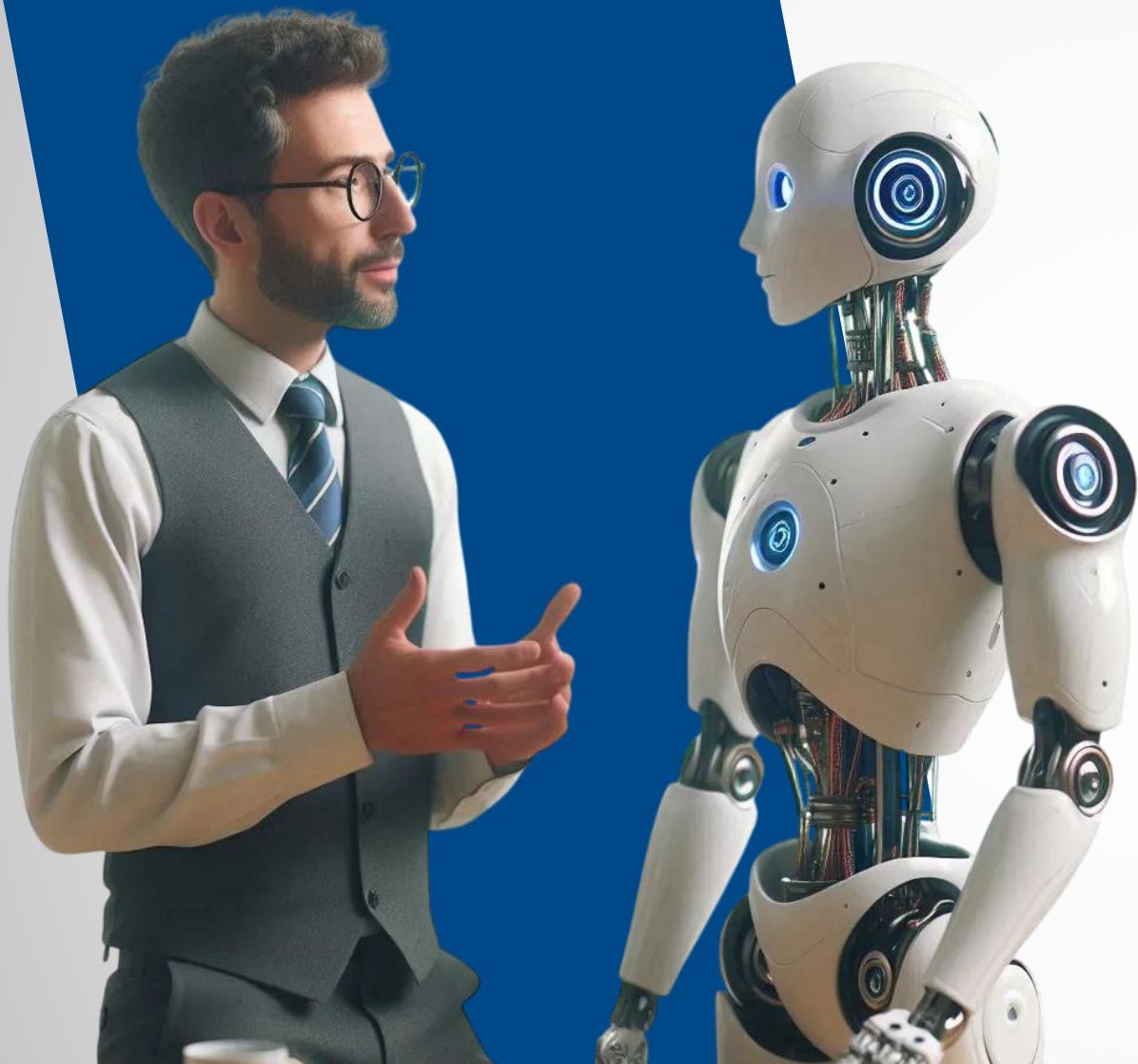
13 de octubre 2025

Adrián Villegas Dianta

cvillegas@udla.cl

<https://adrianvillegasd.com>





*“Construir recursos digitales interactivos con diversas finalidades educativas desde la óptica de construcción de soluciones con **vibe coding** de forma progresiva, utilizando herramientas de **inteligencia artificial**”*

RESULTADO DE APRENDIZAJE

TEMARIO

- 1 Introducción
- 2 Recursos digitales con IA
- 3 Aplicaciones con IA
- 4 Algunas ideas al cierre



SALUDOS



1. INTRODUCCIÓN

- 1 IA como apoyo docente
- 2 IA como apoyo al aprendizaje
- 3 IA para soluciones educativas
- 4 IA y apertura a la programación





Sobre vibe coding

- ① Código asistido por IA
- ② Trabajo con lenguaje natural
- ③ Foco en el diseño y no código
- ④ Baja las barreras técnicas
- ⑤ Foco práctico
- ⑥ No reemplaza al programador



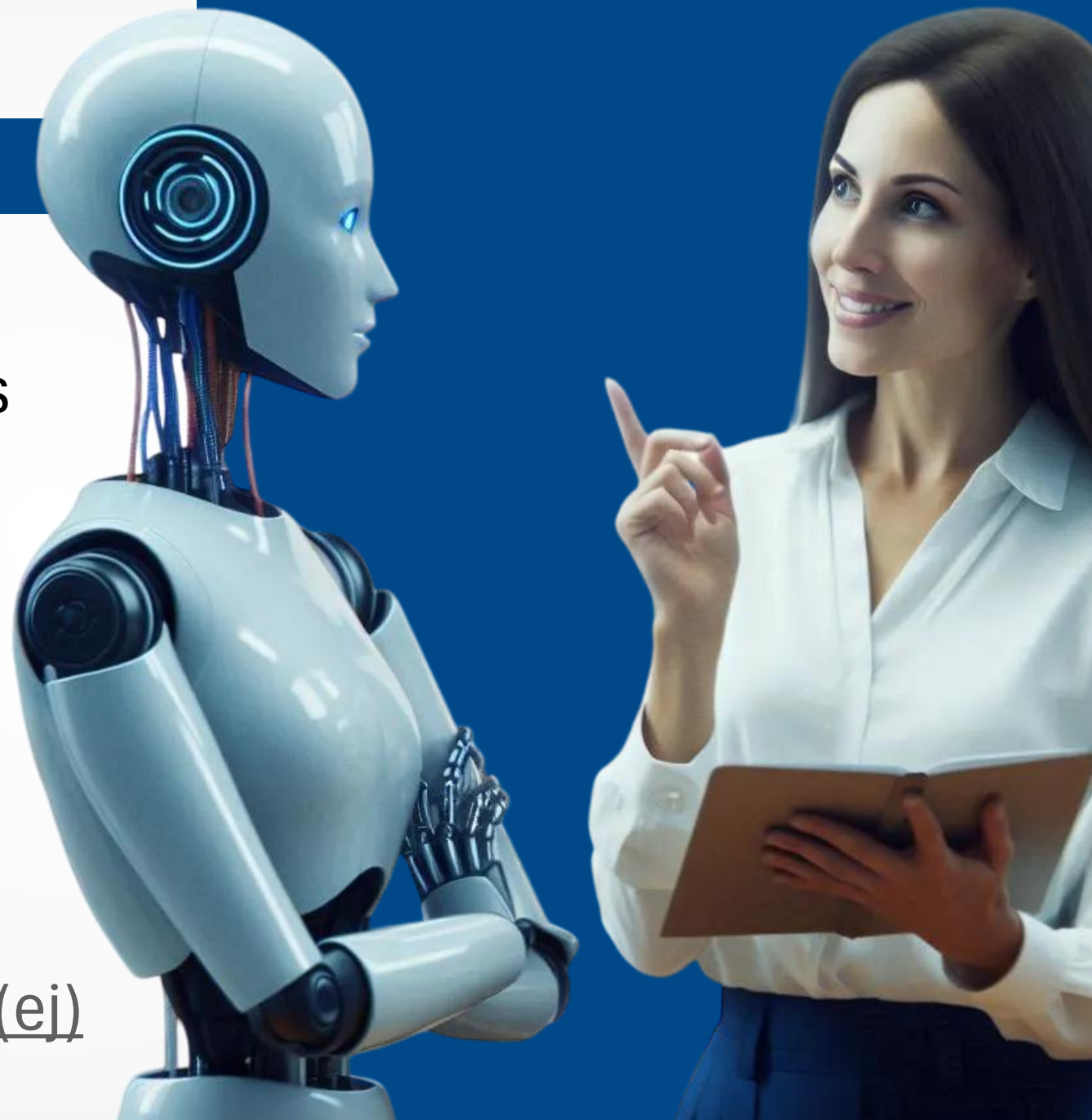
Ejemplos de apoyo educativos IA

- ① Recursos de contenido / guías
- ② Test y ejercicios varios / cuentos
- ③ Juegos educativos
- ④ Simuladores / experimentos
- ⑤ Cápsulas digitales / sitios web
- ⑥ Asistentes digitales
- ⑦ Aplicaciones (apps)

2. RECURSOS DIGITALES CON IA

Posibilidades de construcción:

- ➊ Recursos de contenido / guías
- ➋ Test y ejercicios varios
- ➌ Juegos educativos
- ➍ Simuladores / experimentos
- ➎ Cápsulas digitales
- ➏ Análisis y presentación datos (ej)



Pasos generales

- ① Uso: Gemini, POE o Claude IA
- ② Ingreso de instrucciones
- ③ Revisar versión 1
- ④ Ajustes si es necesario
- ⑤ Exportar / descargar



Construyendo un recurso digital sencillo

- ① Cuento
- ② Test gamificado
- ③ Recurso de contenido
- ④ Recurso interactivo



3. APLICACIONES DE IA

- 1 Soluciones digitales
- 2 Foco en el usuario
- 3 Posibilidad de integrar IA
- 4 Aplicaciones (app) funcionales
- 5 Posibilidades asistente virtual



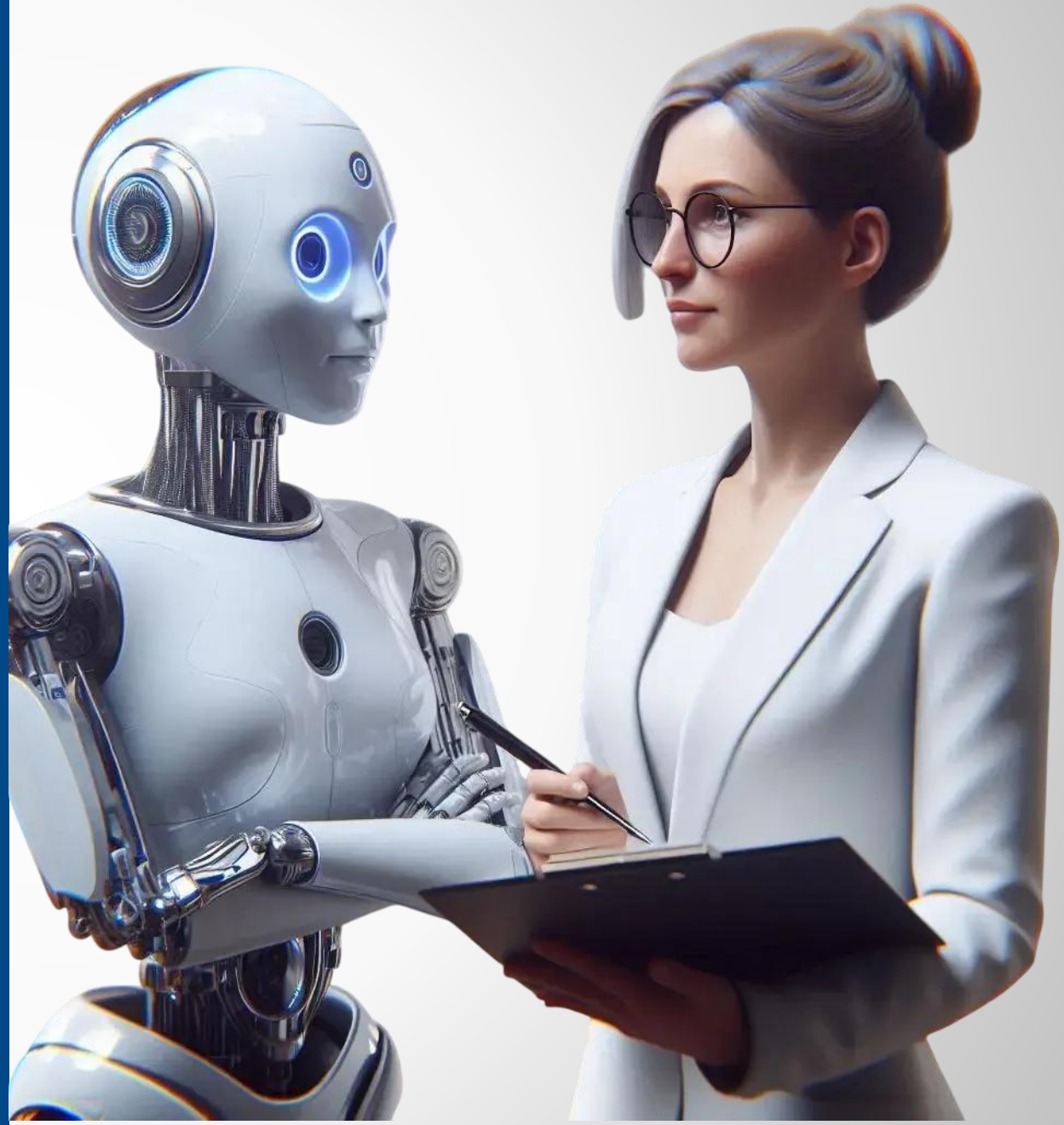


Construyendo una aplicación

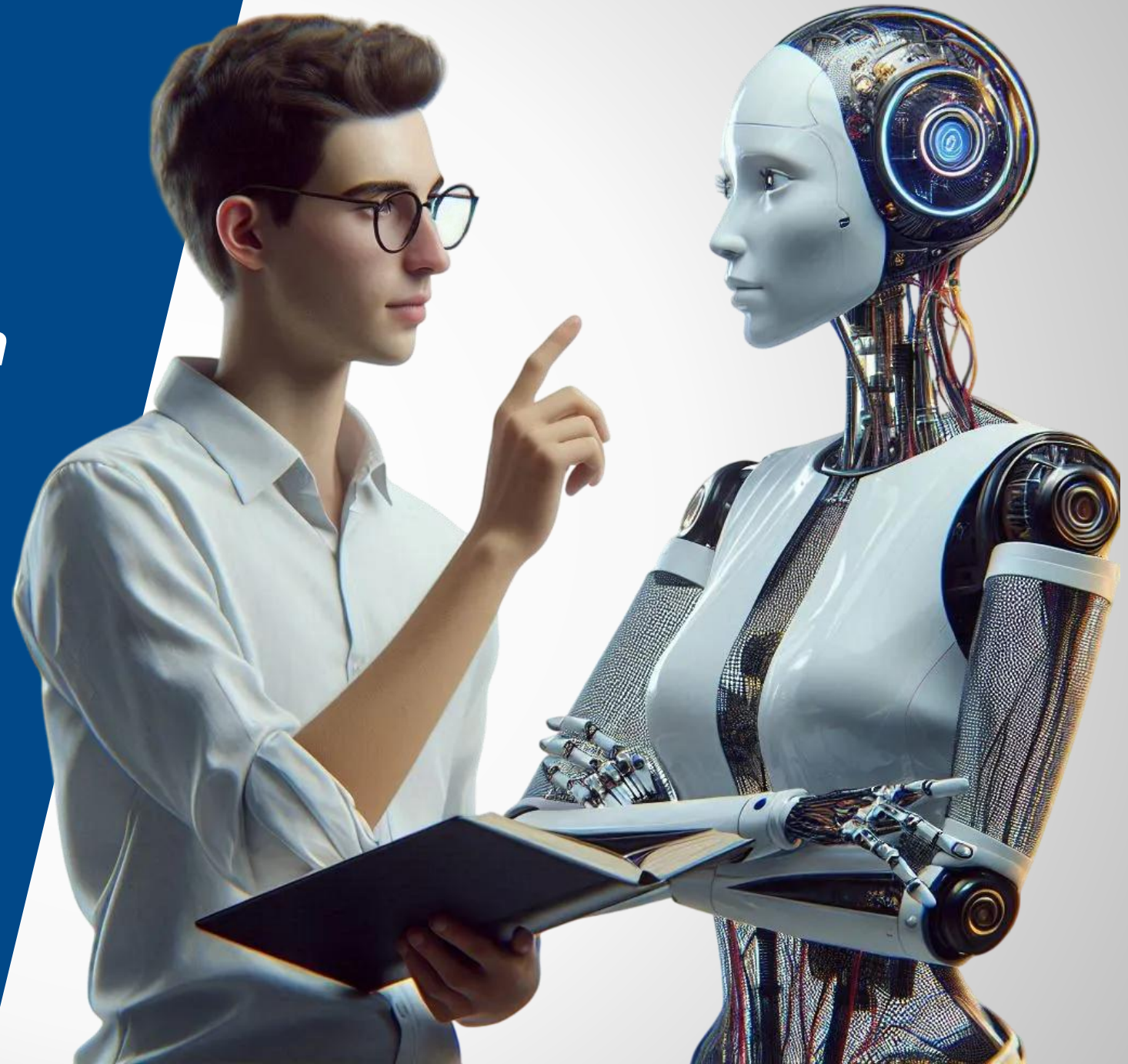
- ➊ Mejor opción: Gemini de Google
- ➋ Selección modelo: flash vs pro
- ➌ Seleccionar opción Canva
- ➍ Definir función app
- ➎ Definir interacciones app
- ➏ Itinerar y probar / nuevas versiones
- ➐ Ej.: corrector / simulador / etc

Pasos generales para app

- ① Definir funcionalidad
- ② Uso: Gemini, POE o Claude IA
- ③ Crear versión 1
- ④ Ajustes de mejora



*Construyendo una
aplicación compleja
¿ideas?*



Construyendo un asistente virtual



Más opciones app IA

① POE y Claude IA

② Lovable

③ Gemini

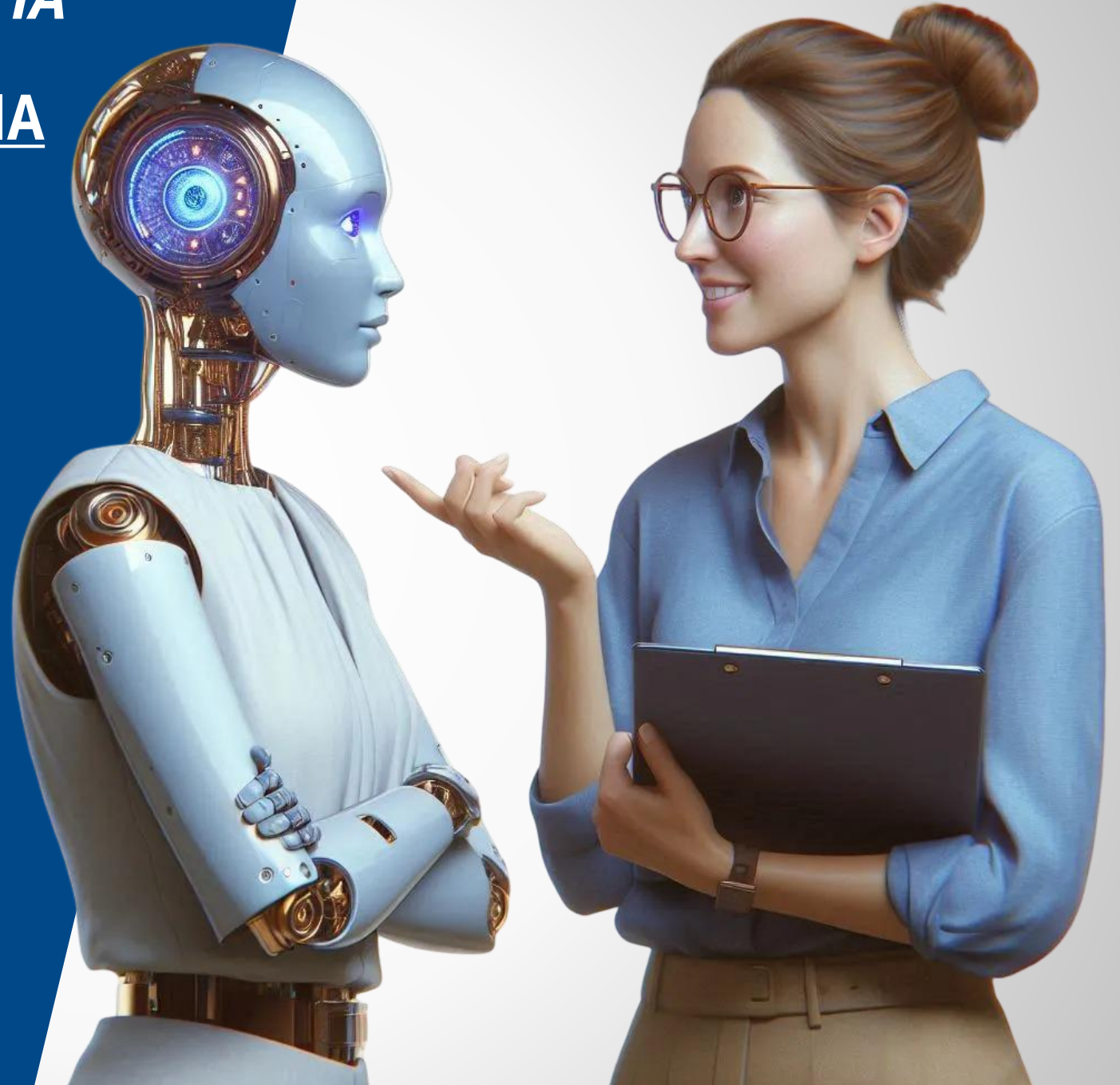
④ IA Studio Google

⑤ Firebase Studio

⑥ V0 app

⑦ Magicloops

⑧ Bolt new



Algunas herramientas IA

① POE y Claude IA

② Deepseek

③ Chat Qwen IA

④ Lovable

⑤ Gemini

⑥ Kimi

⑦ Manus y Genspark

⑧ Cualquier IA con HTML



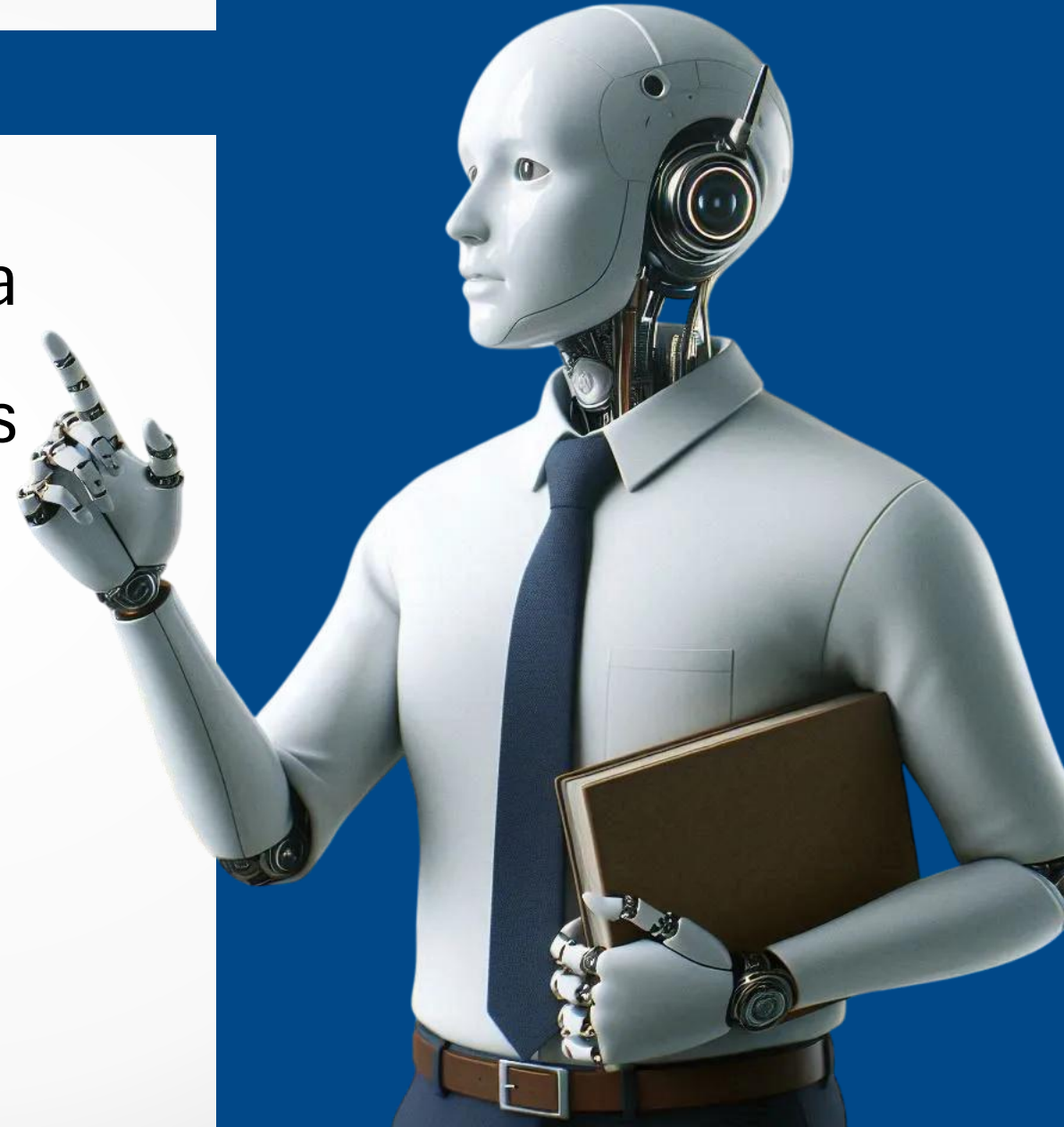
Más opciones de herramientas

- ① Cuentos: Gemini
- ② Música: Suno
- ③ Esquemas: Napkin / My Lens
- ④ Presentación: Gamma / Genially
- ⑤ Imágenes: Gemini / Bing
- ⑥ Video narrado: Invideo
- ⑦ Avatar: Heygen



4. ALGUNAS IDEAS AL CIERRE

- ① No reemplaza al humano, lo apoya
- ② Considerar alucinaciones y sesgos
- ③ Uso ético y promoción humana
- ④ Límites actuales programación
- ⑤ Foco educativo / aprendizaje



Probando asistentes



Asistentes creados

Probando aplicaciones



Aplicaciones creadas



Observatorio IA UDLA



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