



INSTITUTO DE
EDUCACIÓN Y LENGUAJE
FACULTAD DE EDUCACIÓN



1º Congreso de Educación 2025
Corporación Municipal de Villa Alemana

Uso de inteligencia artificial en educación

17 de octubre 2025

Adrián Villegas Dianta

cvillegas@udla.cl

<https://adrianvillegasd.com>



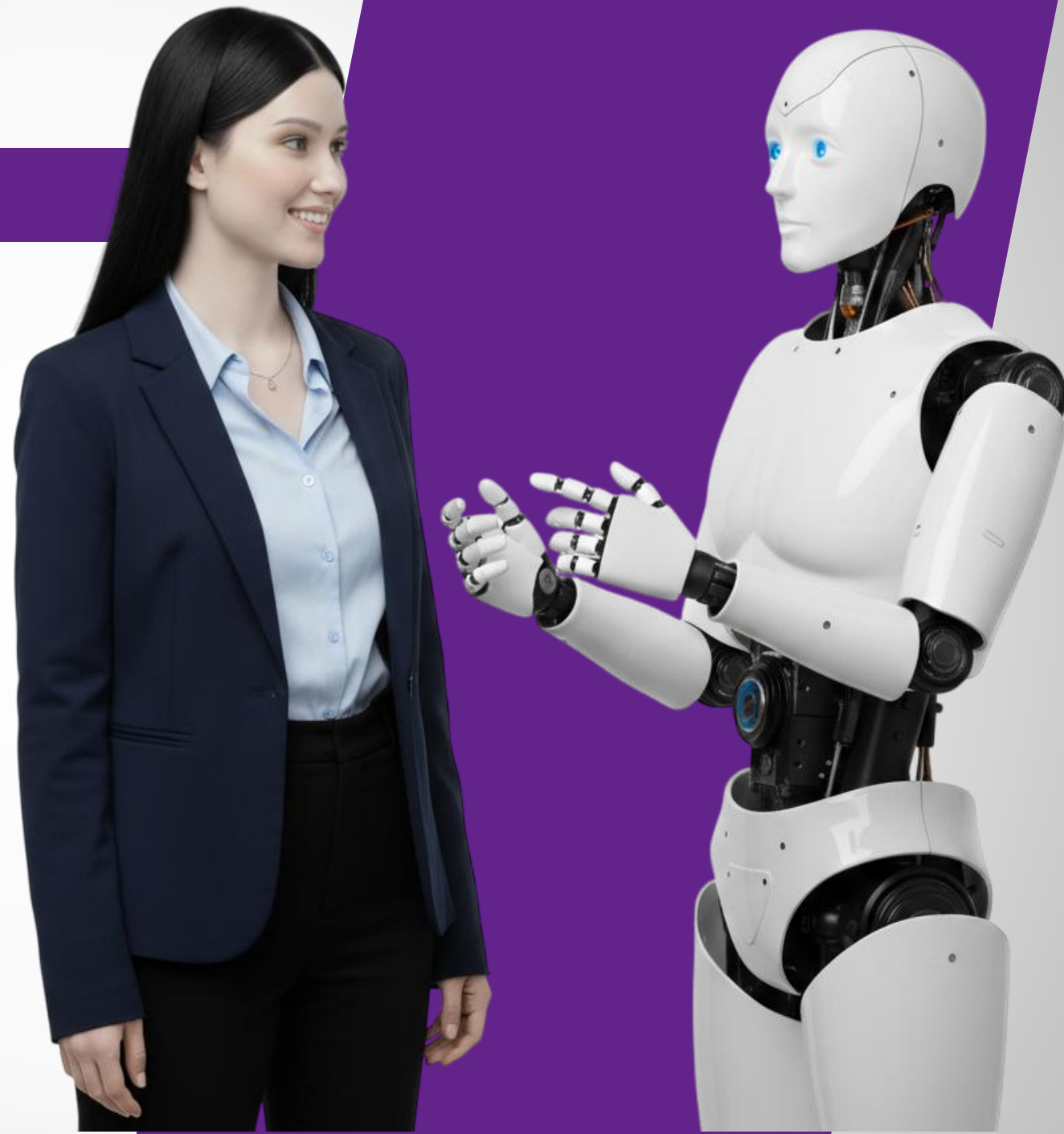


“Revisar las posibilidades y desafíos que conlleva la IA en la actividad educativa, explorando sus principales usos”

RESULTADO DE APRENDIZAJE

TEMARIO

- 1 ¿Qué es y no es la IA?
- 2 Posibilidades en educación
- 3 Desafíos actuales
- 4 Algunas IA actuales
- 5 Tendencias proyectadas
- 6 IA y equipos educativos
- 7 Ideas al cierre



SALUDOS



1. ¿QUÉ ES Y NO ES LA IA?



- ① Algoritmos para procesar
- ② Simulan el pensamiento
- ③ Funcionan con LLM
- ④ Predicción no inteligencia
- ⑤ Requiere de datos
- ⑥ Machine vs Deep learning
- ⑦ Automatización procesos

2. POSIBILIDADES EN EDUCACIÓN

- 1 Personalización del aprendizaje
- 2 Tutoría y apoyo 24/7
- 3 Automatización tareas administrativas
- 4 Creación de contenidos multiformato
- 5 Accesibilidad y adaptación
- 6 Soluciones inteligentes



Ejemplo de recurso digital simple (ir)



¡Nuestra Gran Aventura Salvaje!

Ponte tu sombrero de explorador. Viajaremos a la **selva** y la **sabana** para conocer a cuatro animales salvajes. ¡Presiona "Comenzar" para que inicie la narración de tu aventura!

Comenzar la Aventura

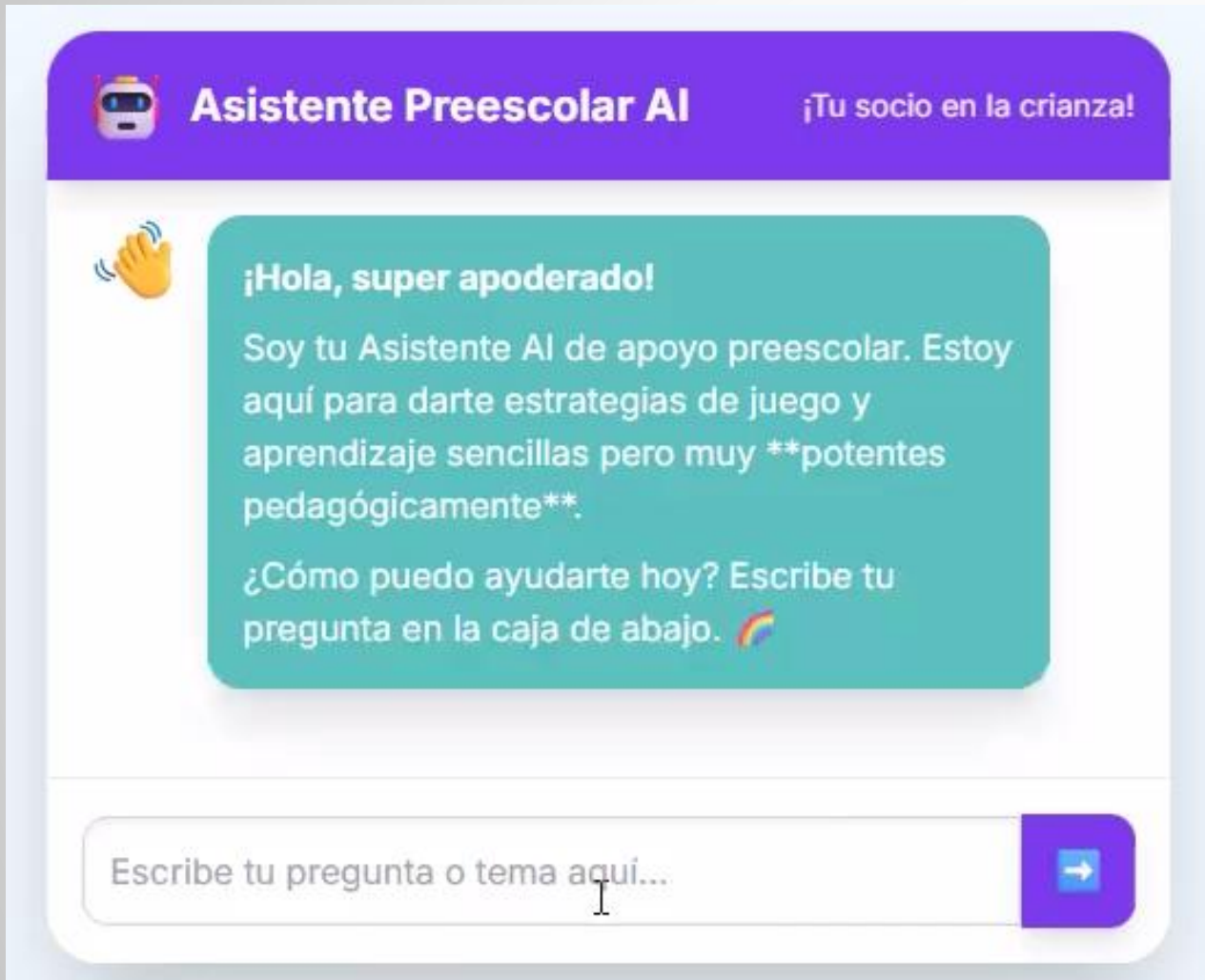
Ejemplo de recurso digital gamificado ([ir](#))



Ejemplo de simuladores / experimentos [\(ir\)](#)



Ejemplo de asistente de IA (ir)



Ejemplo de aplicaciones de IA [\(ir\)](#)



INSTITUTO DE
EDUCACIÓN Y LENGUAJE
FACULTAD DE EDUCACIÓN



Asistente de Planificación Docente con IA en 5 Pasos

Para el Sistema Educativo Chileno

1. Selecciona los datos curriculares

Asignatura

Selecciona una asignatura

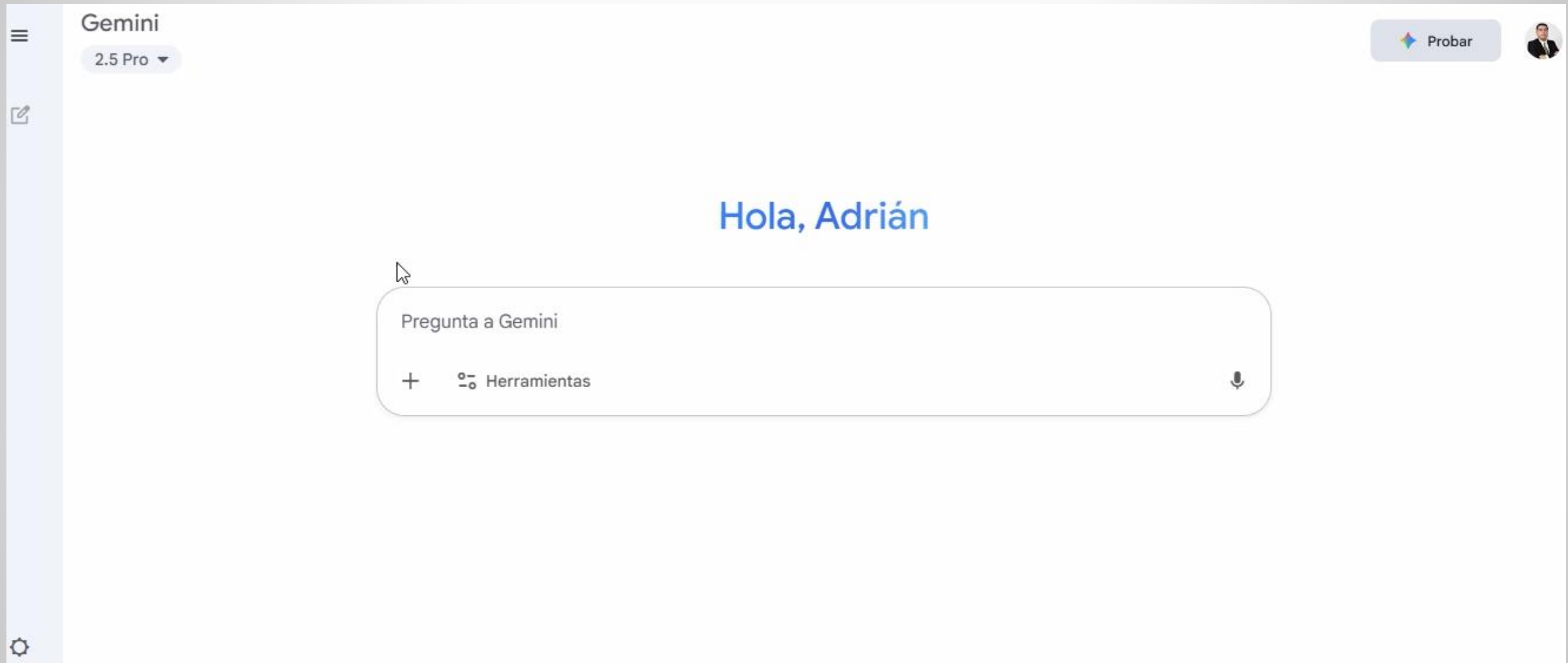


Curso

Selecciona un curso



¿Y cómo lo podemos crear nuestros recursos?



Acceso a algunos ejemplos

- 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)



¿Y en la gestión educativa?

- ① Toma decisiones
- ② Planificación
- ③ Evaluación
- ④ Diseño recursos
- ⑤ Informes
- ⑥ Soluciones IA



3. DESAFÍOS ACTUALES

**Marcos y
regulación**

**Capacitación y
formación ética**

**Sesgos y
alucinaciones**

**Privacidad y
seguridad datos**



**Existencia de IAs
sin control**

**Reducción
brechas**

**Democratización
de IA**

**Transparencia de
uso**

¿Y qué focos debe tener el uso de IA con los estudiantes?

**Aseguramiento
habilidades**

**Pensamiento
crítico**

**Colaborar y
comunicar**



**Responsabilidad
ética**

**Fomento
creatividad**

**Convivencia
digital**



*Lo más importante es el
énfasis en lo humano*



*El rol docente y del
equipo directivo es clave*



Algunas orientaciones trabajo en aula

- ① Lo socioemocional
- ② Foco en habilidades
- ③ Metodologías activas
- ④ Repensar la evaluación
- ⑤ Conexión con realidad
- ⑥ Familia vs influencers



4. ALGUNAS IA ACTUALES

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



Opciones de programación

① POE y Claude IA

② Lovable

③ Gemini

④ IA Studio Google

⑤ Firebase Studio

⑥ V0 app

⑦ Magicloops

⑧ Bolt new





Otras herramientas de IA

- 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

5. TENDENCIAS PROYECTADAS

- ① Agentes de IA autónomos
- ② Robótica con IA
- ③ Internet de las cosas con IA
- ④ Realidad virtual con IA
- ⑤ Entornos inmersivos 3D IA
- ⑥ Simuladores alta fidelidad
- ⑦ Aumento vibe coding



El poder del smartphone

- ① Muchas apps
- ② Capacidad de audio
- ③ Video y visión aumentada
- ④ Voz a texto y viceversa
- ⑤ Uso de imágenes
- ⑥ Uso de sensores



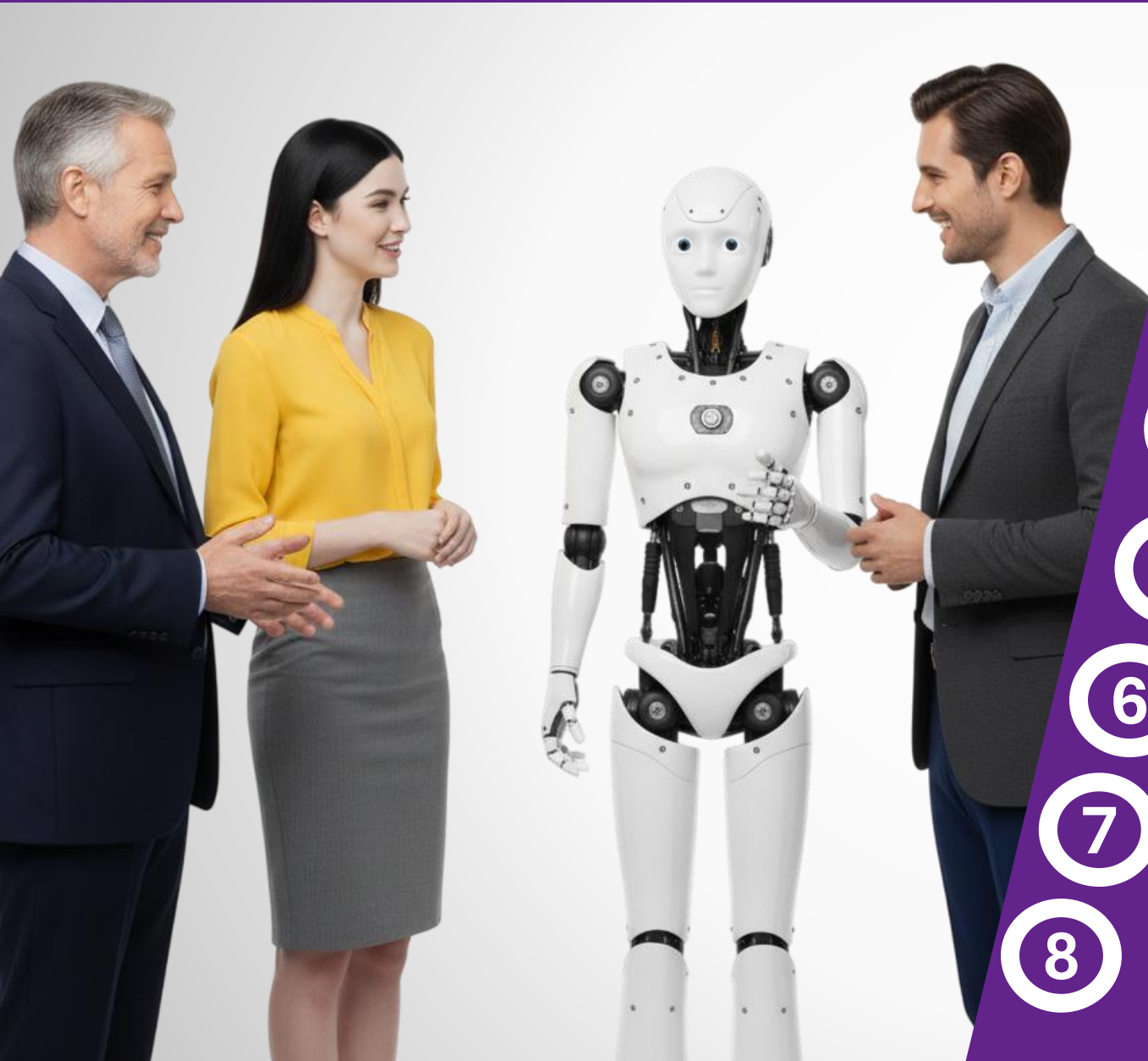
Ejemplo de entornos 3D generados con IA [\(ir\)](#)



Robots (ir) y gafas inteligentes con IA (ir)



6. IA Y EQUIPOS EDUCATIVOS



- ① Directrices IA claras
- ② Formación estudiante
- ③ Formación docente
- ④ Formación equipos
- ⑤ Evaluación auténtica
- ⑥ Integración pedagógica
- ⑦ Ética y valores
- ⑧ Foco en personas

7. 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



La invitación



Atreverse
al cambio

Informarse



Compartir

Experimentar

Probando asistentes



Asistentes creados

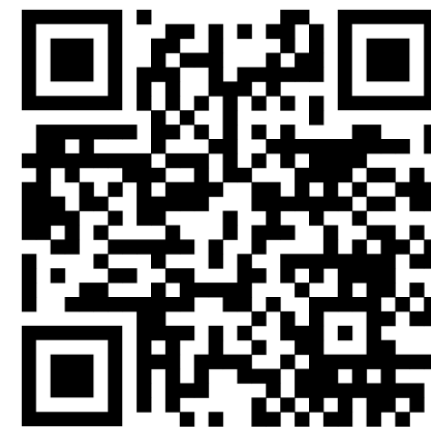
Probando aplicaciones



Aplicaciones creadas



1º Congreso de Educación 2025 *CMVA Villa Alemana*



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