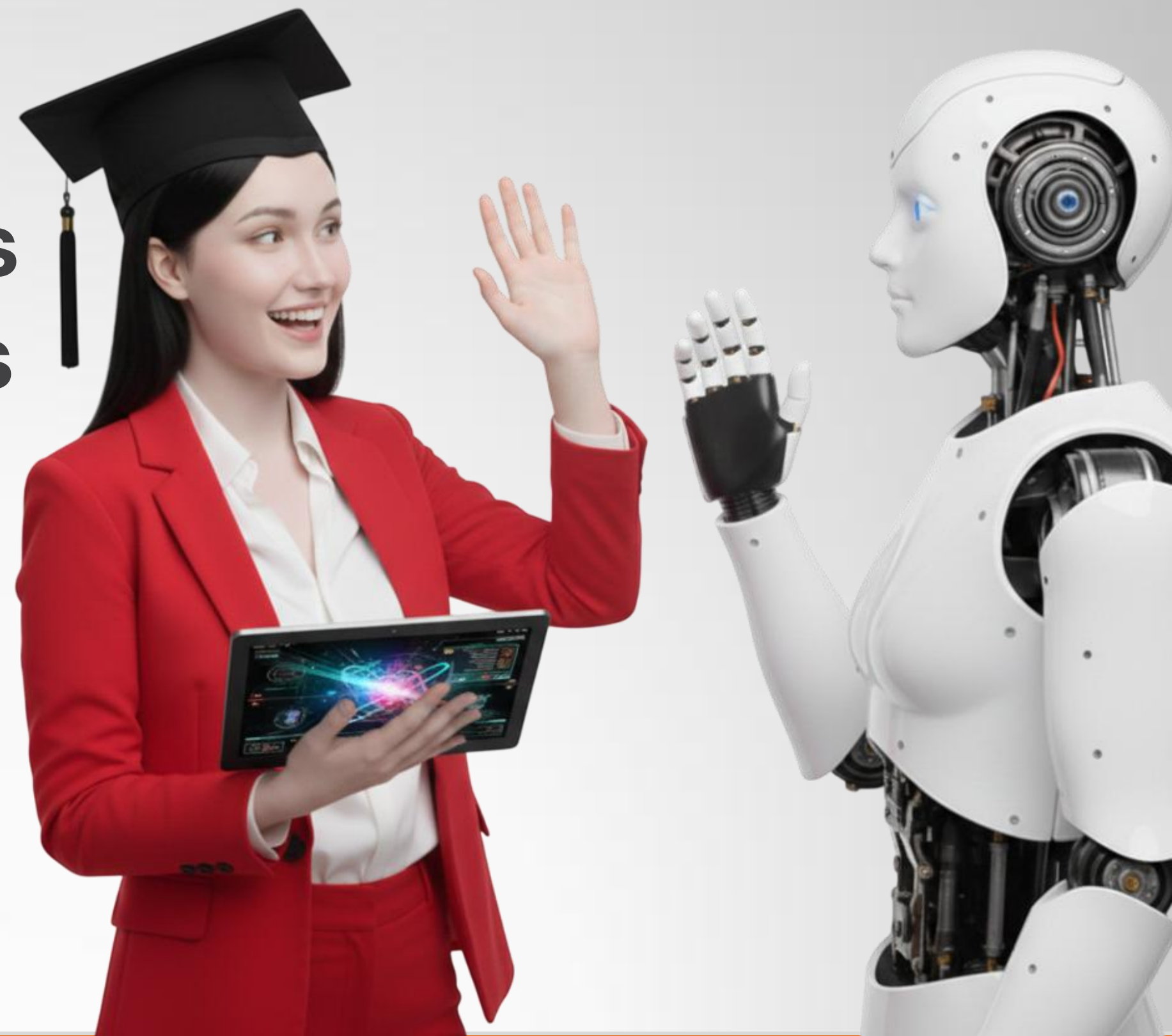


Transformando materiales académicos en materiales didácticos con IA

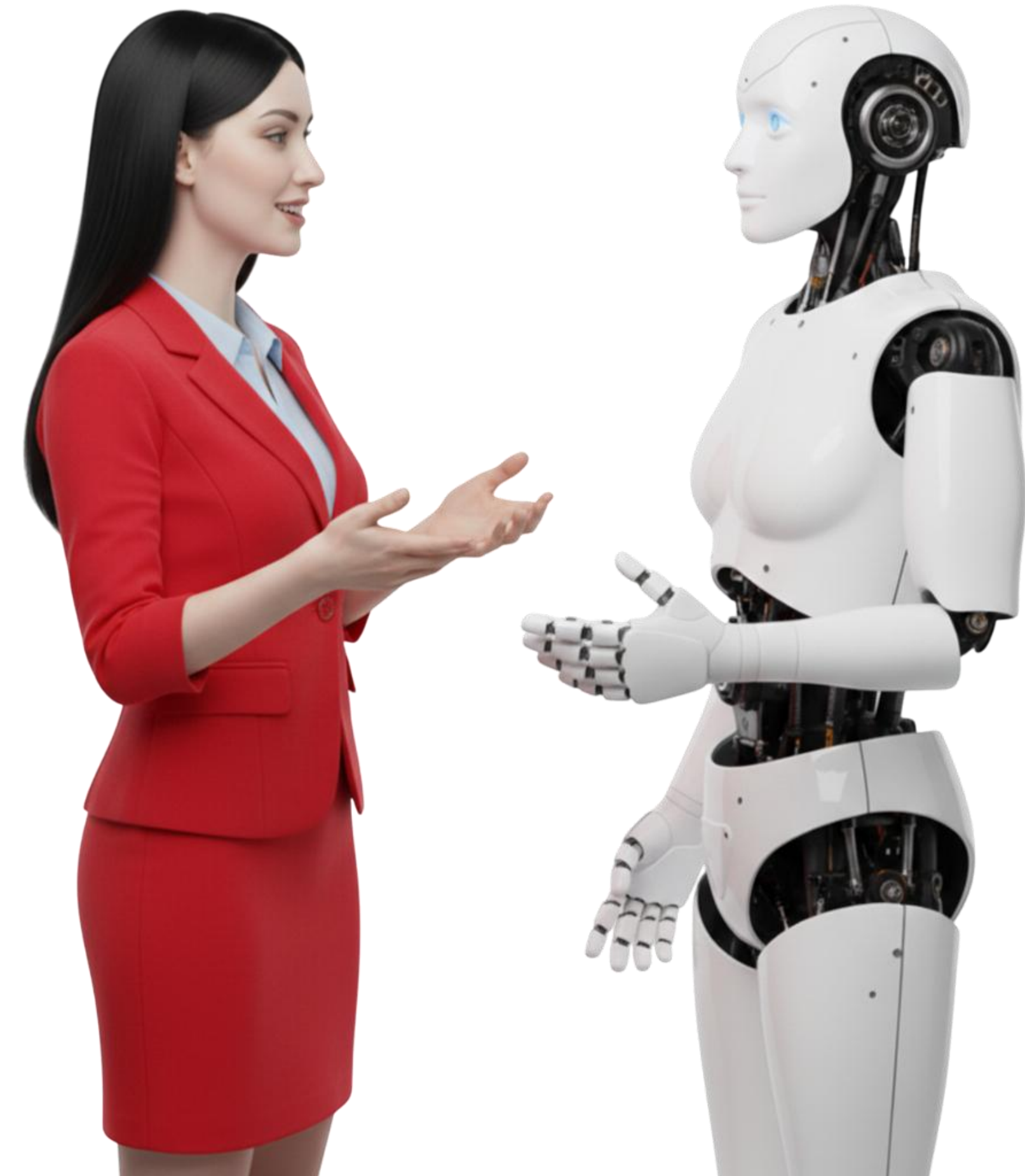
Adrián Villegas Dianta
Instituto de Educación y Lenguaje



VI Jornada de intercambio de
buenas prácticas – 2026

14 y 15 de enero de 2026

Objetivo



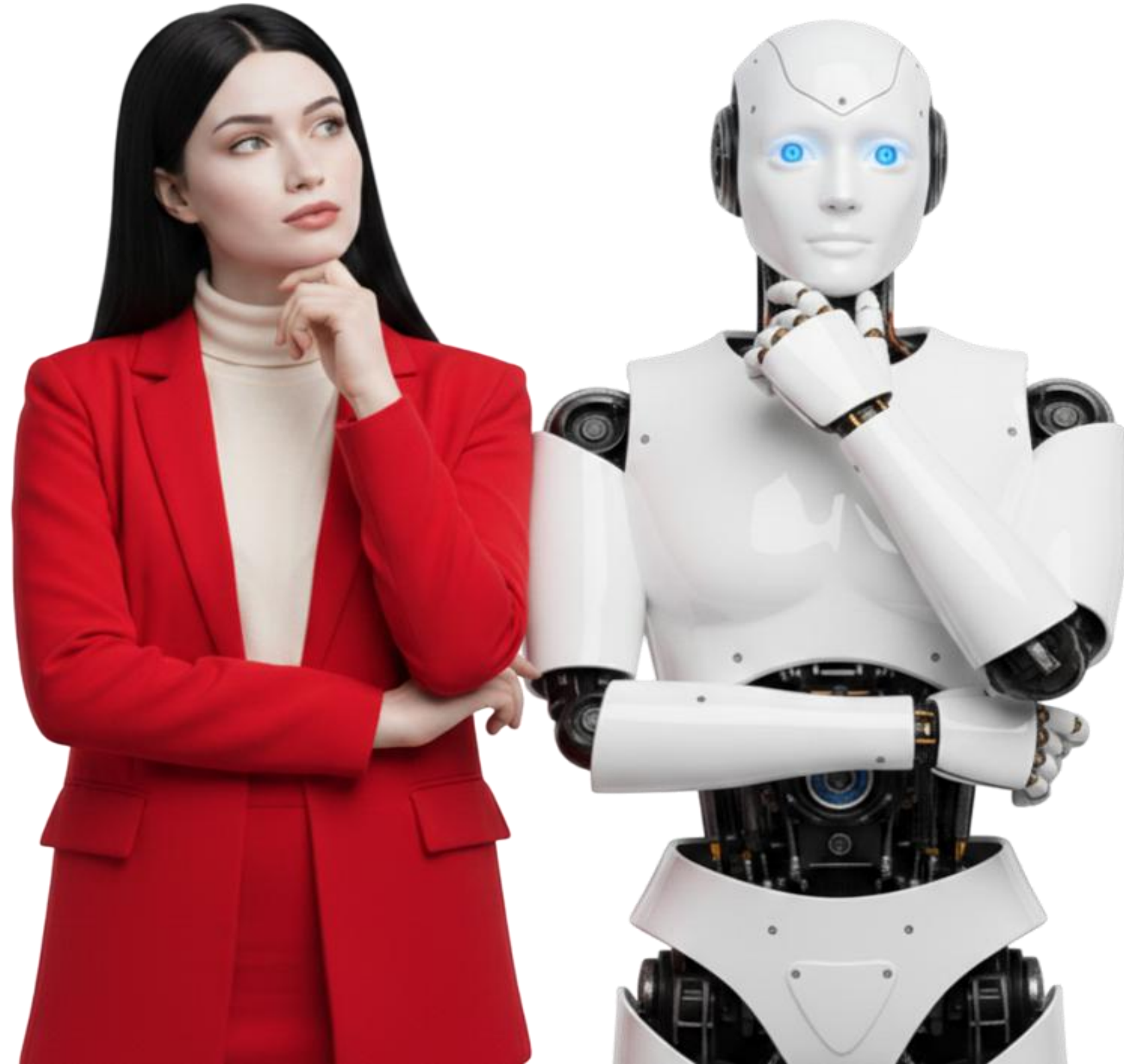
“Transformar materiales académicos en recursos multimedia educativos utilizando herramientas de IA accesibles para potenciar buenas prácticas para su integración en la docencia, con el fin de potenciar el aprendizaje”

Índice

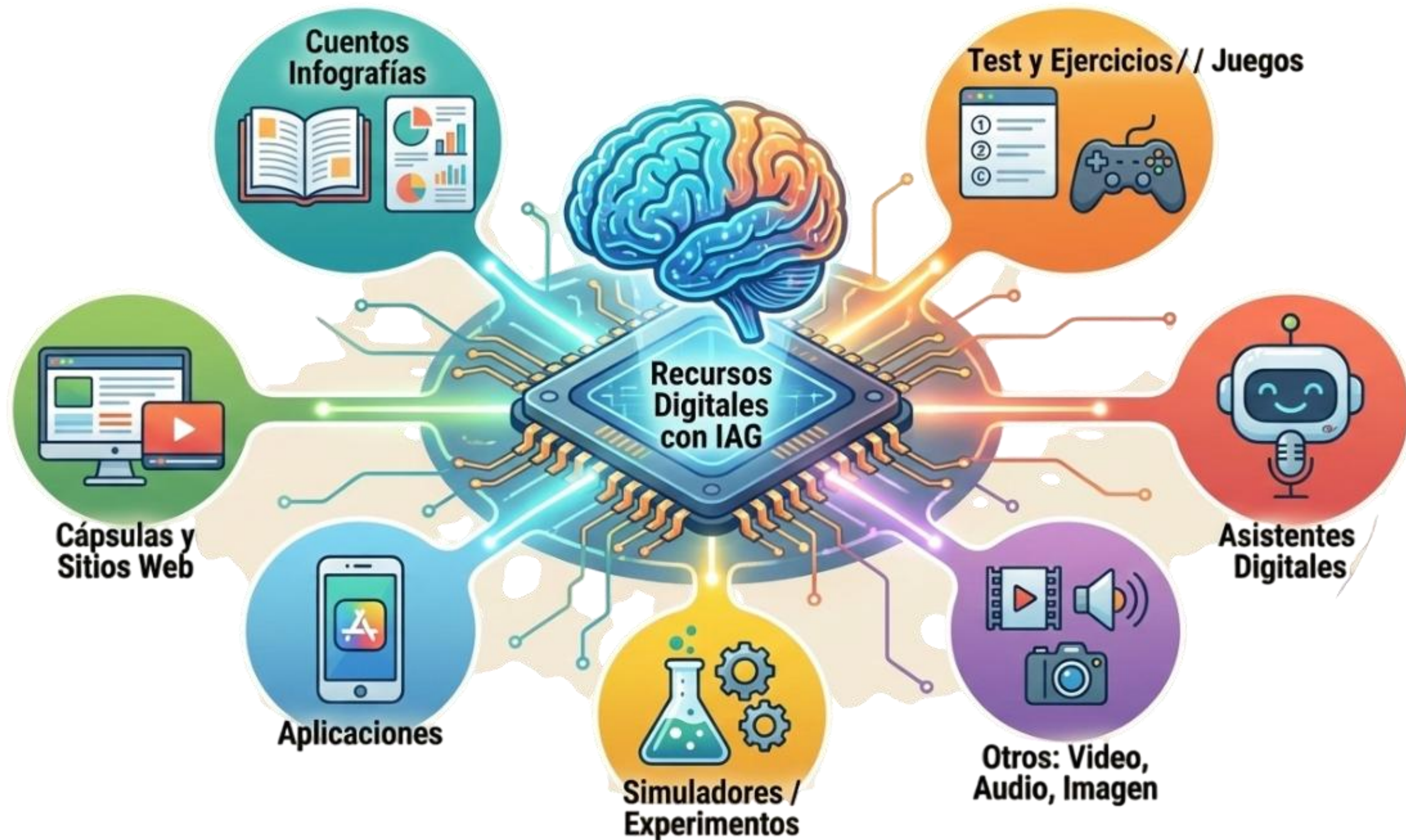
- ① Introducción a posibilidades
- ② La suite LM Notebook
- ③ Una opción para infografías
- ④ Una opción para imágenes
- ⑤ Una opción para videos
- ⑥ Digitalizando materiales
- ⑦ Opciones generales
- ⑧ Algunas ideas al cierre



1. Introducción a las posibilidades

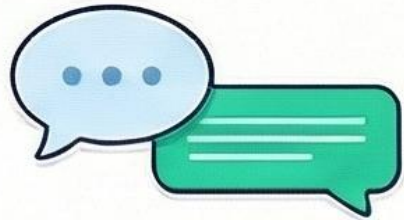


*¿Qué tipo de recursos educativos
podemos adaptar / construir con
inteligencia artificial?*



2. La suite LM Notebook

Funcionalidades Clave



Conversa con tus documentos

Conversa con tus documentos

Utiliza la IA de Gomini para hacer preguntas y recibir respuestas fundamentadas y citadas directamente de tus fuentes.



Transforma contenido a multimedia

Crea automáticamente resúmenes de audio estilo podcast o resúmenes de video narrados para aprender en diferentes formatos.

Organización y colaboración eficientes

Organiza tus proyectos en cuadernos temáticos y compártelos con otros para facilitar el trabajo en equipo.

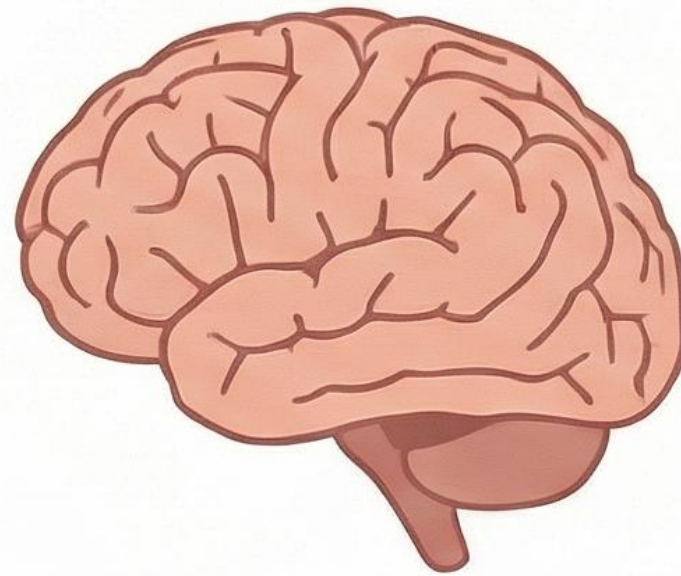
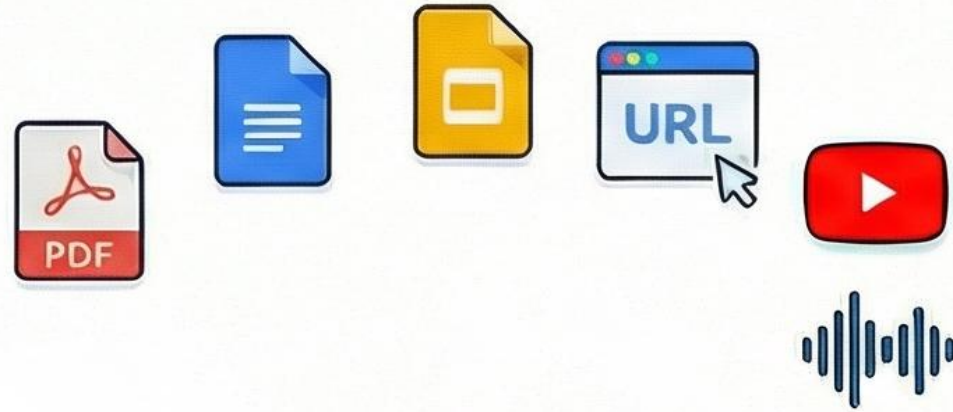


Resúmenes instantáneos y detallados

Genera rápidamente resúmenes extensos y detallados de tus fuentes para captar las ideas principales sin esfuerzo.



Centraliza todas tus fuentes



Respuestas fiables y sin "alucinaciones"

La IA se basa únicamente en tu información, indicando cuándo no hay datos disponibles para evitar respuestas incorrectas.

Genera Material de Estudio al Instante



Guías de Estudio

Obtén resúmenes estructurados que incluyen conceptos clave y sus definiciones para un repaso efectivo.



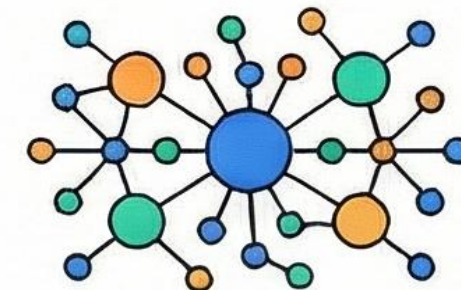
Tarjetas Didácticas (Flashcards)

Crea tarjetas para memorizar y repasar los conceptos más importantes de tus documentos.



Cuestionarios Personalizados

Genera preguntas y respuestas con explicaciones, incluyendo la opción de crear tests de selección múltiple.



Mapas Mentales

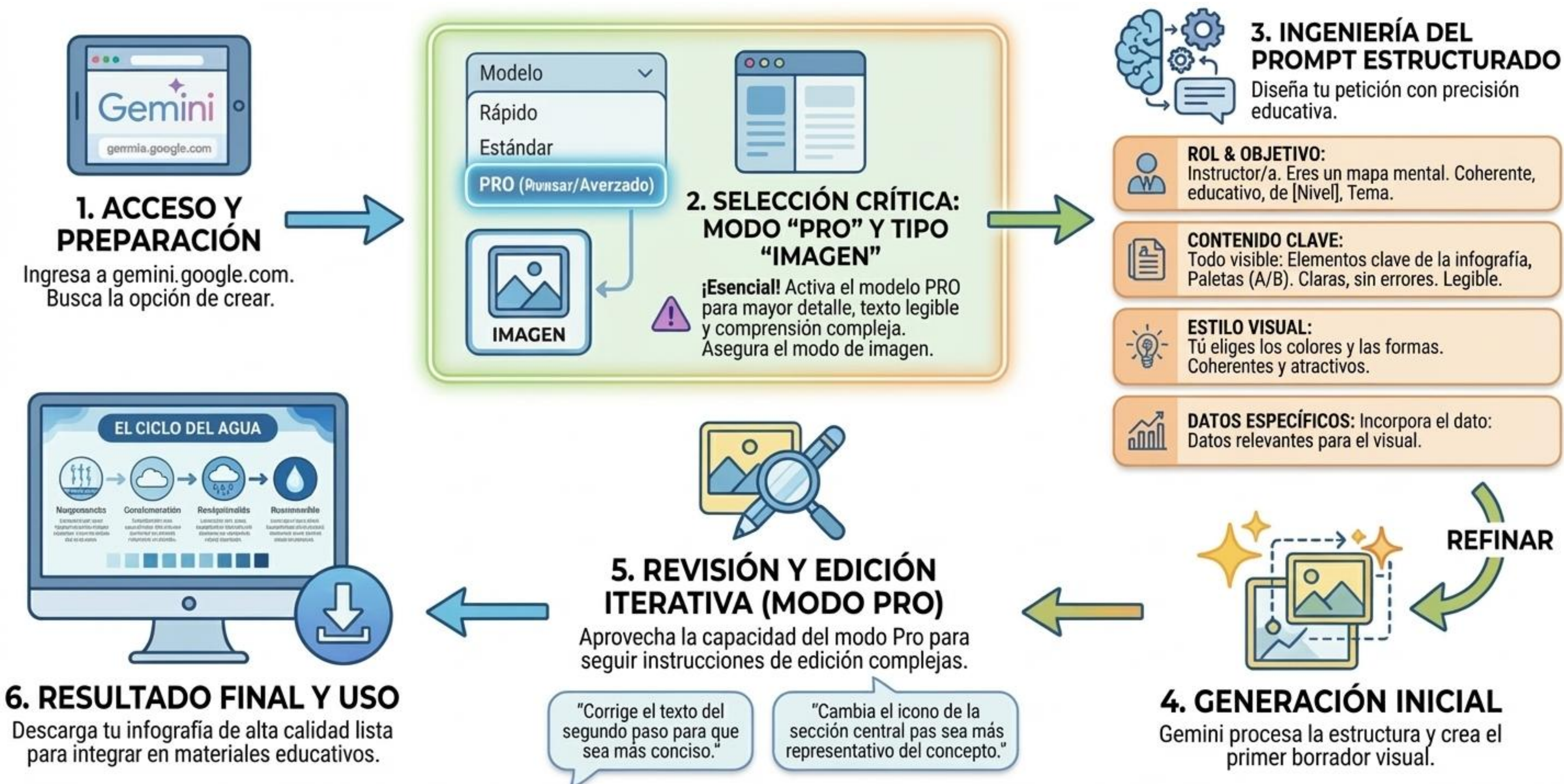
Visualiza las conexiones entre ideas, conceptos y documentos para una comprensión más profunda y global.



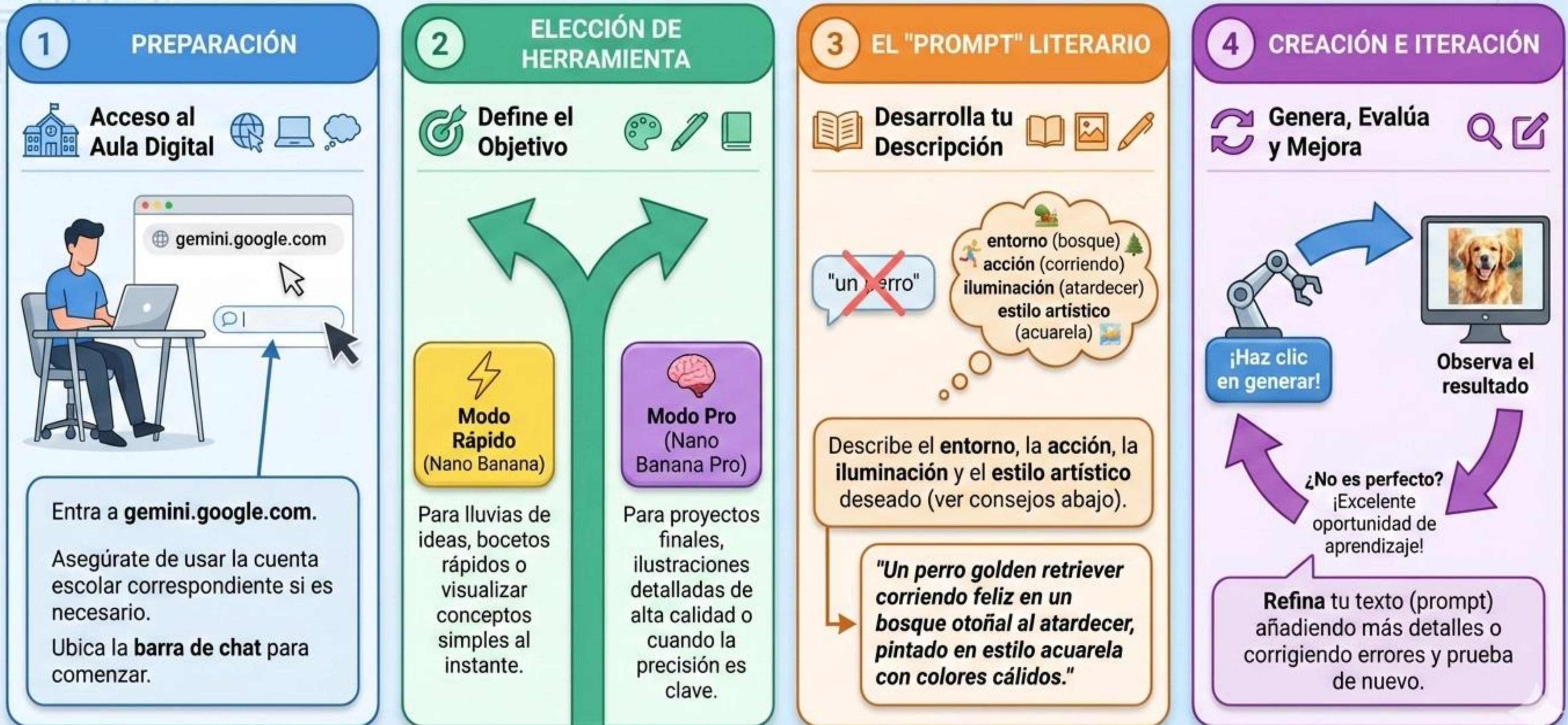
Contenido Visual y Explicativo

Convierte tu investigación en presentaciones, infografías o videos explicativos listos para compartir.

3. Una opción para infografías



4. Una opción para imágenes



Consejos para Prompts Efectivos: Sé específico, usa adjetivos, define la composición, menciona estilos artísticos, y no tengas miedo de experimentar.

5. Una opción para videos



- ① Acceder a [Invideo.io](https://invideo.io)
- ② Ver instrucción o guion
- ③ Crear / editar video
- ④ Considerar limitaciones

6. Digitalizando materiales



- ① Acceder a Gemini
- ② Cargar material
- ③ Activar “Canva”
- ④ Describir material
- ⑤ Mejorando recurso
- ⑥ Opción flash vs PRO

8 Ideas de Recursos Educativos para Crear con IA

Test Simple

Para crear cuestionarios y pruebas sencillas que evalúen rápidamente el conocimiento de los estudiantes.



La inteligencia artificial está transformando la manera en que se crean los materiales educativos, permitiendo a los docentes ir más allá de los textos tradicionales. Con la IA, es posible generar una amplia gama de recursos interactivos y multimediales que capturan el interés de los estudiantes y se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje.



Ejercicio Gamificado

Para transformar actividades tradicionales en experiencias lúdicas mediante puntos, niveles y recompensas.



Combinaciones e Ideas

Para incentivar la creatividad mezclando diferentes formatos y generando recursos educativos totalmente nuevos e innovadores.



Escape Room

Para diseñar desafíos inmersivos donde los estudiantes deben resolver acertijos para alcanzar un objetivo.

Cuento

Para elaborar historias y narrativas que sirvan como vehículo para transmitir conocimientos y valores.



Recursos Multimediales

Para generar y combinar elementos como video, audio e imágenes para explicar conceptos complejos de forma visual.



Aventura Conversacional

Para construir narrativas interactivas donde las elecciones del estudiante determinan el desarrollo de la historia.



Recurso Web

Para desarrollar un sitio o página web interactiva que contenga y organice el material de estudio.



Chatbots

Utiliza la IA para simular conversaciones y resolver dudas de los estudiantes de forma automatizada e instantánea.

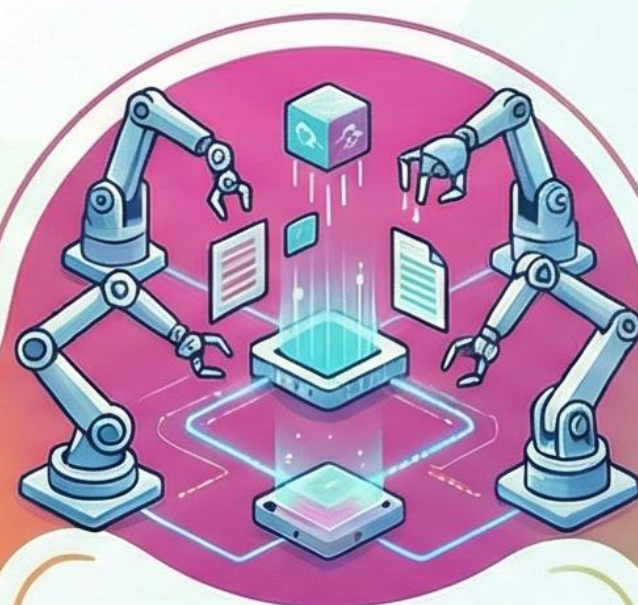
Asistentes Virtuales

Ofrecen soporte y guía personalizada a los usuarios a través de diversas tareas y procesos de aprendizaje.



Asistentes Virtuales

Ofrecen soporte y guía personalizada a los usuarios a través de diversas tareas y procesos de aprendizaje.



Agentes de IA

Considera el uso de sistemas autónomos que pueden realizar tareas complejas y tomar decisiones para facilitar el aprendizaje.

Trabajo directo con HTML

Aprovecha la capacidad de la IA para generar y modificar código, permitiendo la creación de recursos web personalizados.



Trabajo directo con HTML

Aprovecha la capacidad de la IA para generar y modificar código, permitiendo la creación de recursos web personalizados.



Miles de herramientas existentes

Recuerda que el ecosistema de IA es vasto y está en constante crecimiento; explora siempre más allá de las opciones más conocidas.



POE y Claude IA

Plataformas para construir y dialogar con diversos bots y agentes de IA.



Gemini

Modelo de IA de Google con capacidades multimodales para el desarrollo de aplicaciones.

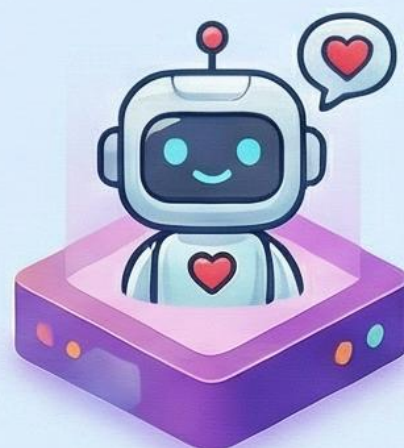


IA Studio Google

Entorno de desarrollo para crear prototipos y construir con los modelos de IA de Google.

Lovable

Herramienta enfocada en la creación de agentes de IA personalizados.



Magicloops

Herramienta para automatizar tareas y crear aplicaciones mediante la conexión de diferentes servicios con IA.



Bolt new

Plataforma para la creación de flujos de trabajo y aplicaciones impulsadas por IA.



Firebase Studio

Plataforma de Google que integra IA para facilitar el desarrollo de aplicaciones web y móviles.

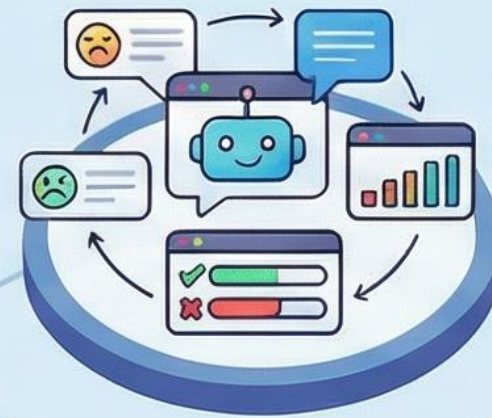


V0 app

Plataforma que utiliza IA para generar interfaces de usuario a partir de descripciones de texto.

8. Interacción con el Usuario

Diseñar cómo el usuario se relacionará con el recurso, incluyendo mecanismos de retroalimentación, adaptabilidad y personalización basados en IA.



1. Definición del Tipo de Recurso

Especificar que se creará (video, app, simulador, juego, etc.) y cuál es su propósito: educativo, informativo o lúdico.



2. Edad del Destinatario

Considerar el rango de edad, el nivel cognitivo y el desarrollo digital del usuario final para adaptar el contenido y la complejidad.



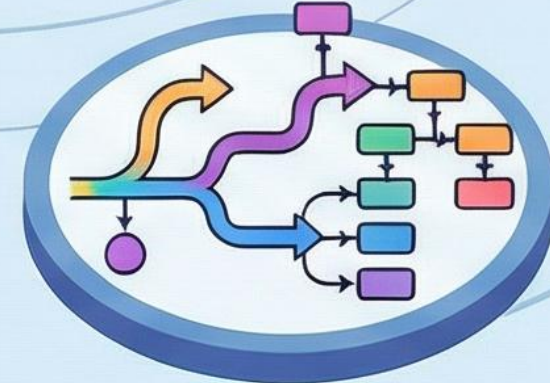
3. Temática

Definir el área de conocimiento, el contenido específico que se abordará y su relevancia actual.



4. Estructura

Organizar el contenido de forma lógica y secuencial, utilizando ramas adaptables gestionadas por la IA para personalizar la ruta de aprendizaje.



Núcleo de Diseño con IA

Todos los pasos del proceso se conectan e influyen mutuamente a través de un motor central de diseño basado en inteligencia artificial.



5. Descripción Pedagógica

Detallar el objetivo de aprendizaje, los resultados esperados y el rol específico de la IA: personalización, asistencia o generación de contenido.



6. Diseño Gráfico

Definir la estética visual, la identidad de marca y los elementos multimedia. Crear una experiencia de usuario (UX/UI) que permita una navegación intuitiva y atractiva.



7. Formato(s) de Entrega

Especificar los archivos finales y las plataformas de distribución, como web, móvil, sistemas de gestión de aprendizaje (LMS) o descarga directa.



1. DEFINICIÓN (Idea y Pedagogía)

Definir problema educativo, objetivos de aprendizaje, y cómo la IA asiste (personalización, tutoría).



2. RECOLECCIÓN DE DATOS (El Combustible de la IA)

Recopilar contenido de calidad (textos, ejercicios, feedback), asegurar ética y privacidad.



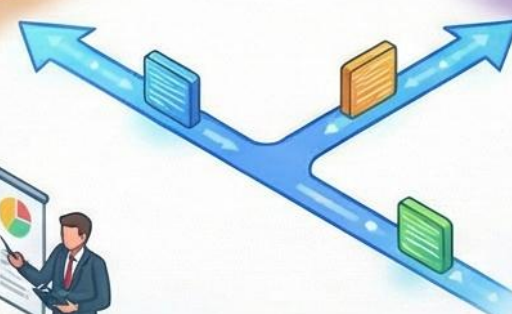
3. SELECCIÓN Y ENTRENAMIENTO DEL MODELO IA (El Cerebro)

Elegir modelo (PLN, visión, recomendación), entrenar con datos y ajustar parámetros.



4. DISEÑO Y DESARROLLO DE LA APP (Interfaz y Experiencia)

Crear diseño UX/UI intuitivo, integrar el modelo IA mediante API y codificar la funcionalidad.



6. DESPLIEGUE Y MEJORA CONTINUA (Evolución)

Lanzar en tiendas, monitorear uso, y usar datos para re-entrenar y actualizar el modelo IA.



5. PRUEBAS Y VALIDACIÓN (Calidad y Aprendizaje)

Probar con usuarios reales, medir impacto en el aprendizaje y corregir errores o sesgos.



1. DEFINIR PROPÓSITO EDUCATIVO (Objetivos y Audiencia)

Identificar materias, habilidades y el nivel de los estudiantes (e.g., tutoría, práctica).



2. DISEÑAR PERSONALIDAD Y ROL (El Mentor Virtual)

Crear un tono (amigable, socrático), avatar y estilo de interacción motivador.



3. RECOPIRAR BASE DE CONOCIMIENTO (Datos de Calidad)

Curar libros de texto, Q&A, planes de estudio y recursos validados.



4. ENTRENAR MODELO DE IA (El Cerebro del Asistente)

Utilizar PLN y machine learning para que entienda y genere respuestas precisas.



5. DESARROLLAR INTERFAZ DE USUARIO (Conexión e Interacción)

Crear una plataforma accesible (chat, voz) integrada en el entorno de aprendizaje.



6. PROBAR, EVALUAR Y REFINAR (Mejora Continua)

Obtener feedback de estudiantes, corregir errores y actualizar conocimientos regularmente.



7. Opciones generales



- 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

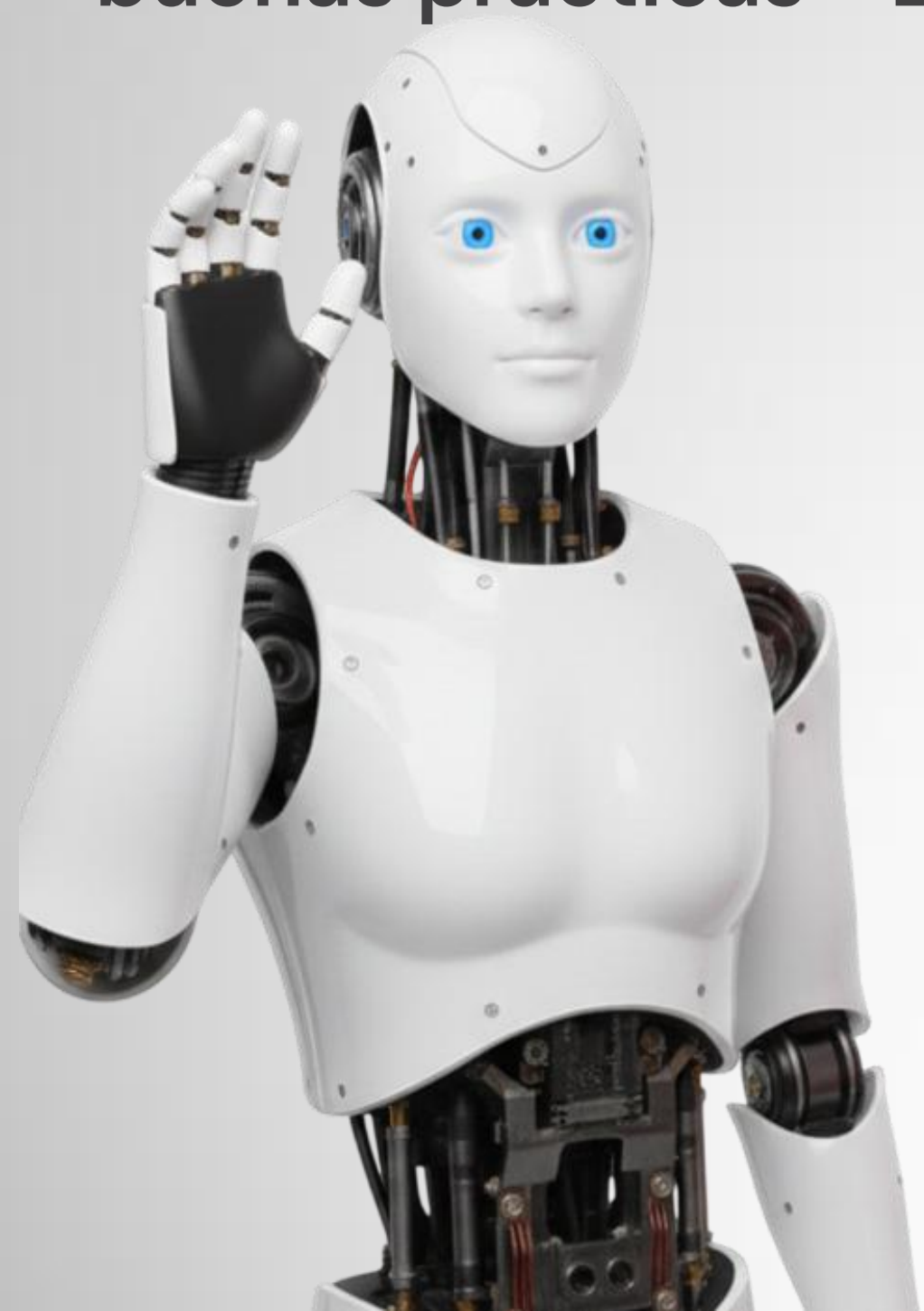
8. Algunas ideas al cierre

- 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
- ⑥ Practicar, sistematizar, compartir





VI Jornada de intercambio de buenas prácticas – 2026



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