



DIA
09
ABRIL

Ciclo de webinars IA en educación
1-2026

Construcción de recursos educativos con IA

Adrián Villegas Dianta / cvillegas@udla.cl

<https://adrianvillegasd.com>

Resultado de aprendizaje

“Identificar posibilidades que entrega la IA para la construcción de recursos digitales, con diversas finalidades complejidades educativas desde la óptica del vibe coding”



Temario

1. Introducción al uso de IA para construir recursos

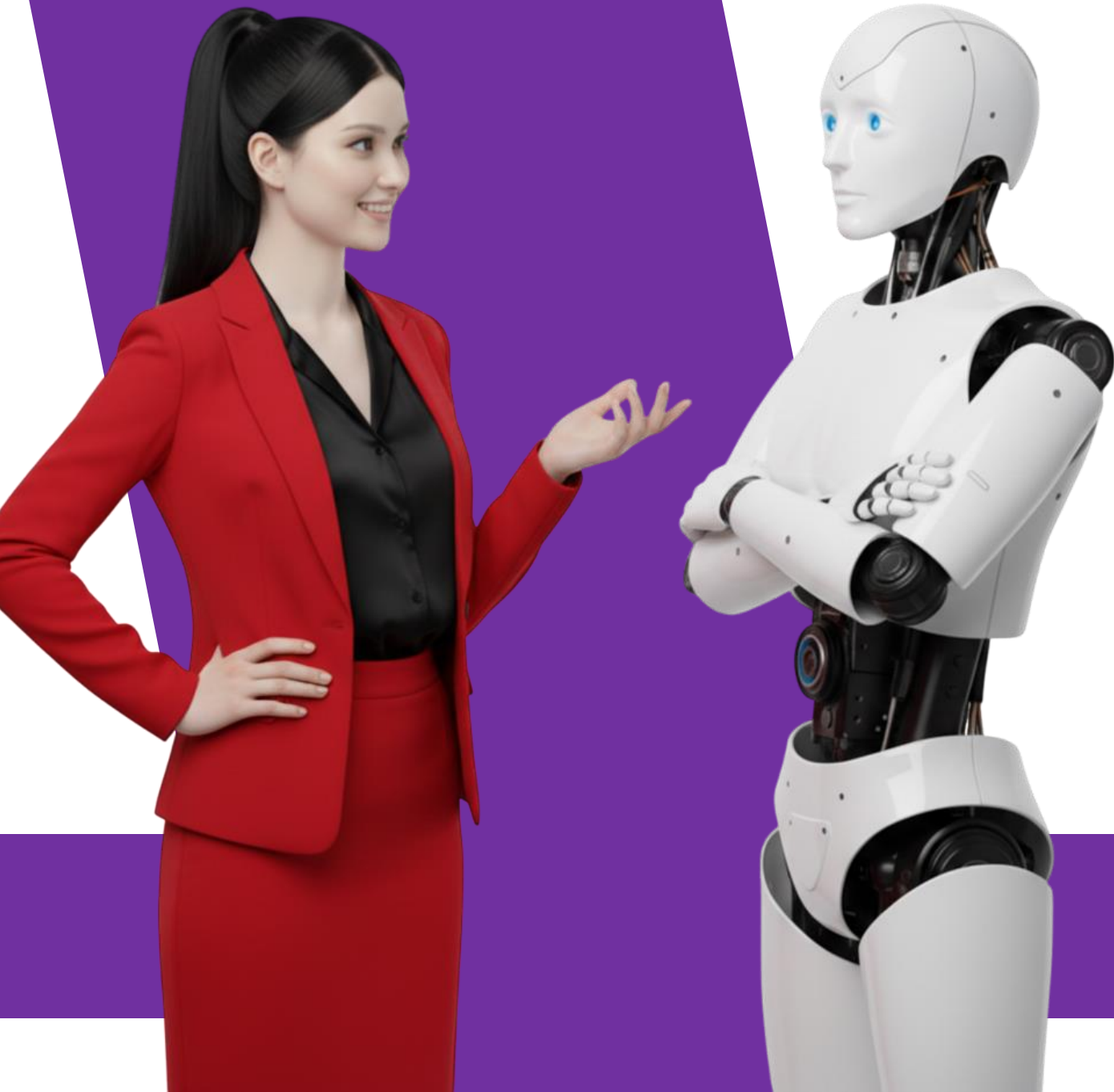


2. 5 niveles de construcción de recursos con IA



3. Consideraciones y reflexiones





1. Introducción al uso de IA para construir recursos

1.1 La IA como “co-piloto” del docente

Pedagogía Humana



Foco en la solución educativa



Contexto y empatía



Estrategia de aprendizaje



Eficiencia de la IA

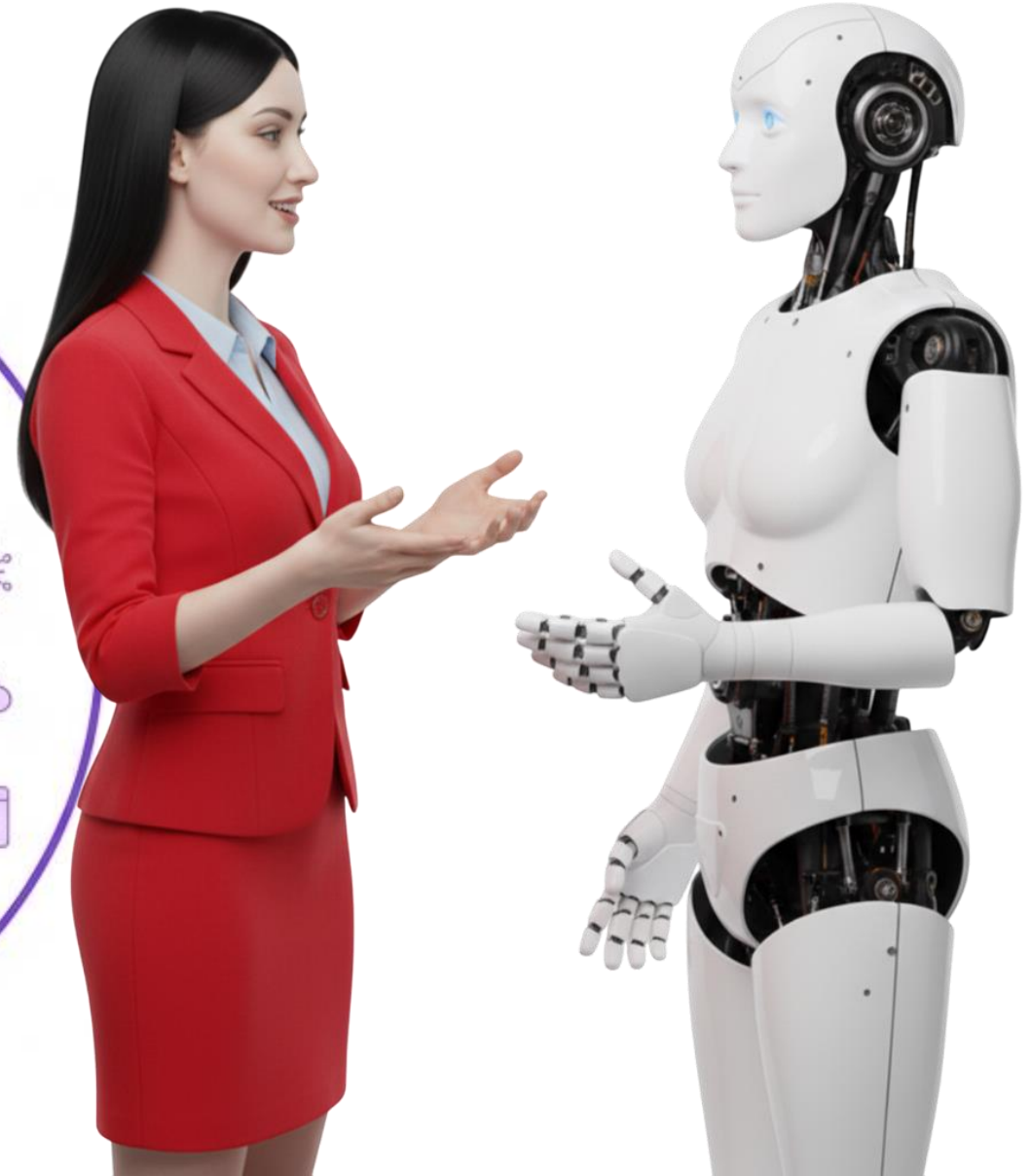
- Apertura técnica



- Democratiza la creación



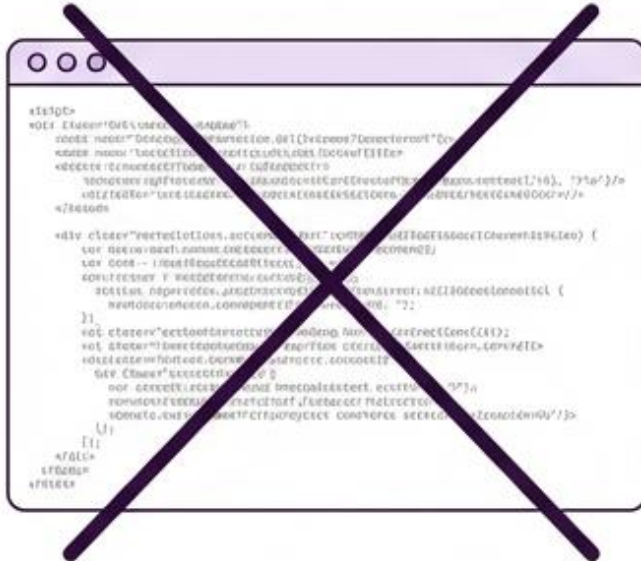
- Generación de código y medios



1.2 Vibe coding, un nuevo enfoque de programación

Código asistido por IA mediante lenguaje natural.

THE OLD WAY



'Vibe Coding'
Lenguaje
Natural

THE NEW WAY



Aplicación Funcional



Diseño sobre Sintaxis:

Foco absoluto en la experiencia, no en escribir código.



Baja de Barreras:

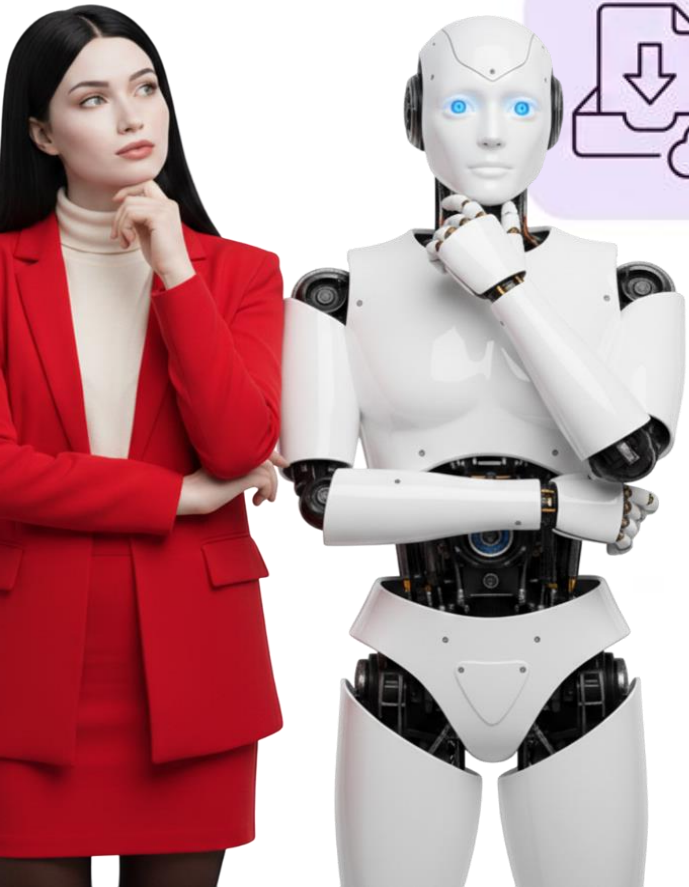
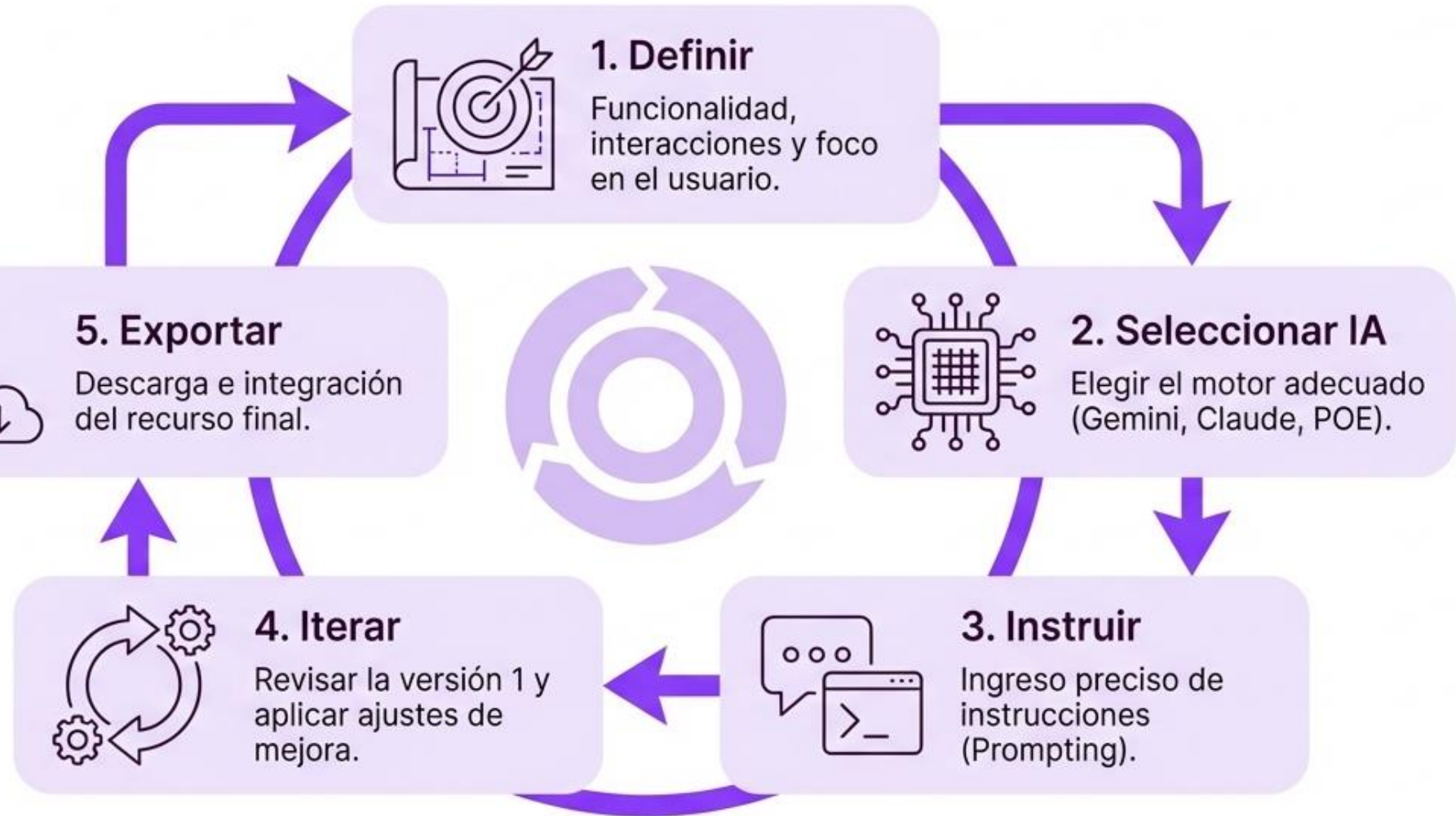
Elimina los obstáculos técnicos tradicionales para educadores.



Foco Práctico:

Orientado a la creación rápida de soluciones interactivas.

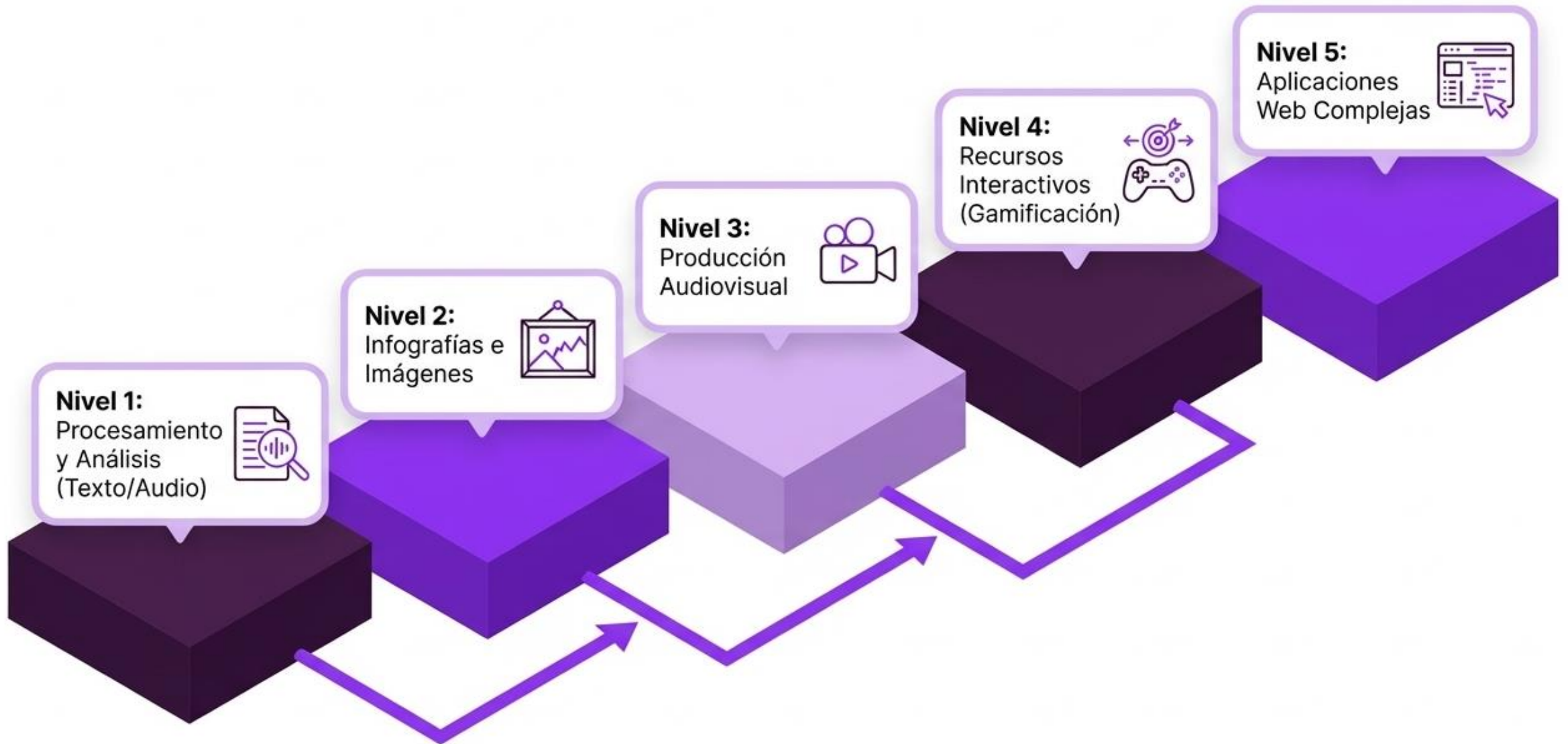
1.3 El flujo de trabajo “universal” para elaboración





2. Cinco niveles de construcción de recursos con IA

2.1 Los niveles propuestos de construcción de recursos digitales



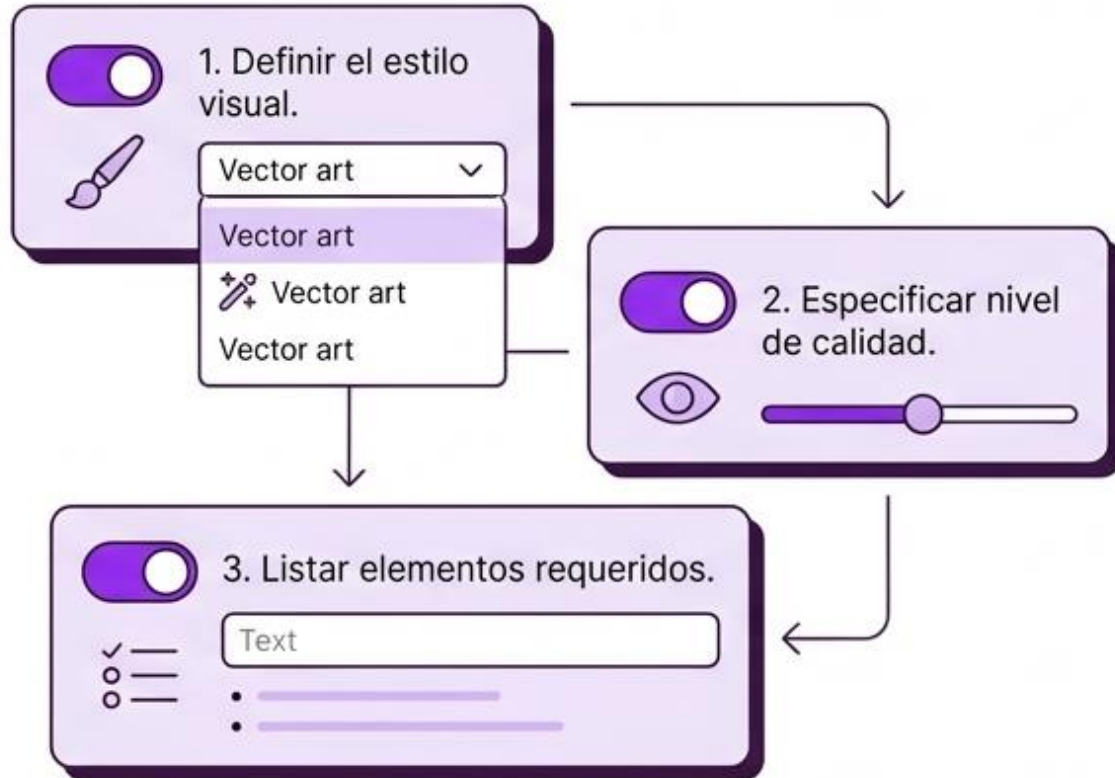
2.2 Nivel 1: Procesamiento y análisis (digitalización)



2.3 Nivel 2: Infografía e imágenes

Herramientas Clave: **Gemini (PRO)** y **Canva**.

Anatomía del Prompt Visual



Precauciones



Atención al Texto:

Considerar problemas habituales en la generación de palabras dentro de la imagen generada.



Gestión de Accesos:

Reconocer los límites de resoluciones y cuotas en cuentas gratuitas frente a las versiones PRO.

2.4 Nivel 3: Producción audiovisual

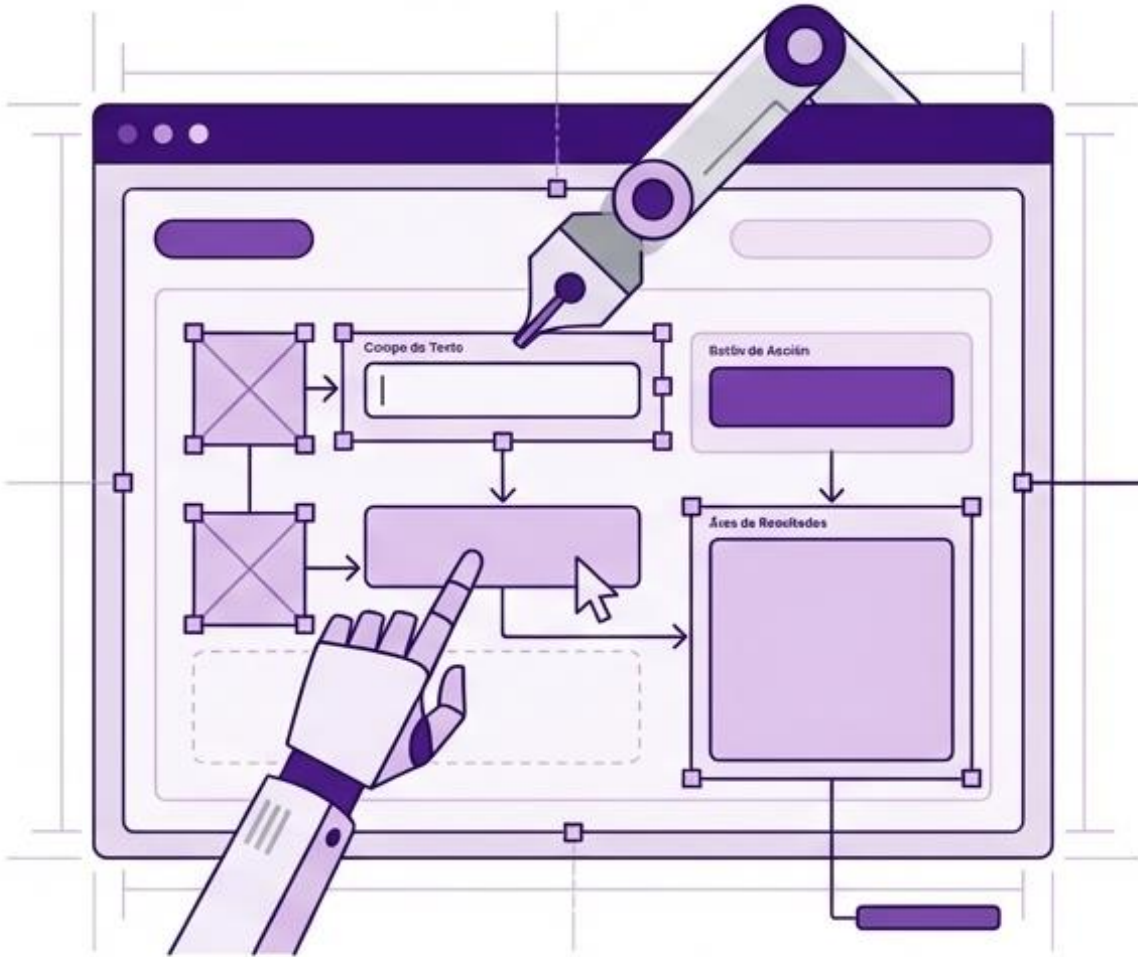


2.5 Recursos interactivos y gamificación



2.6 Aplicaciones web funcionales

Cualquier IA con soporte HTML puede crear soluciones digitales centradas en el usuario.



1 Definir la Funcionalidad:
¿Qué problema resuelve? (Ej. Un corrector automático, un simulador de laboratorio).



2 Definir la Interacción:
¿Cómo interactúa el usuario? (Botones, campos de texto, resultados).



3 Prompting Estructural:
Solicitar a Gemini, POE o Claude IA que generen el código completo (HTML/JS).



4 Despliegue e Iteración:
Probar la versión 1, solicitar ajustes en lenguaje natural y crear nuevas versiones.



2.7 Algunas herramientas extra



Texto y Análisis

- Notebook LM (Estudio y documentos)
- Kimi / Chat Qwen (Procesamiento de texto)



Visual y Presentación

- Gemini / Bing (Imágenes)
- Gamma / Genially (Presentaciones)
- Napkin (Esquemas)



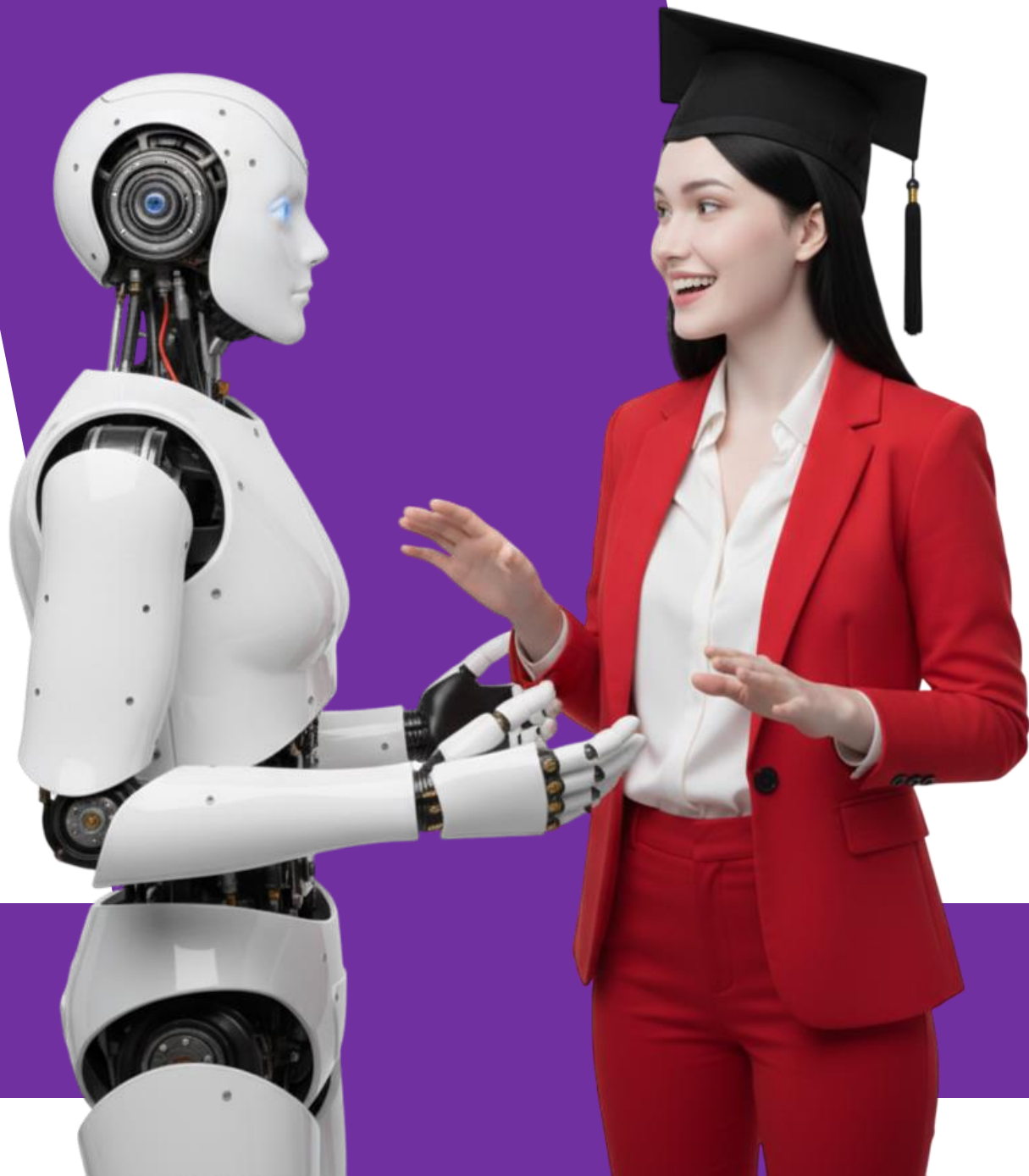
Audiovisual

- Invideo (Videos narrados)
- Suno (Generación musical)
- Heygen (Avatares)



Apps y Código (Vibe Coding)

- Lovable / v0 app / Bolt new (Creación visual de apps)
- POE / Claude / Deepseek / Magicloops (Generación de código / agentes)
- Manus / Genspark / Firebase Studio (Desarrollo avanzado)



3. Consideraciones y reflexiones

3.1 La nueva posibilidad para el docente

De: Creador de Contenido Manual



Enfocado en la sintaxis, el formateo y la producción lenta.

A: Arquitecto de Experiencias



Enfocado en la pedagogía, la empatía y la iteración rápida mediante IA.

Conclusión: Las herramientas son secundarias; la habilidad crítica es saber qué pedir, iterarlo e integrarlo.

3.2 Límites y responsabilidad ética



Alucinaciones y Sesgos

La IA genera contenido probabilístico, no certezas absolutas. El contenido generado puede ser incorrecto. El escrutinio docente es obligatorio.



Promoción Humana (Human-in-the-loop)

La IA no reemplaza al educador, lo apoya. El diseño pedagógico y la empatía siguen siendo dominio exclusivo del humano.



Foco en el Aprendizaje

Más allá del asombro tecnológico, el uso de asistentes virtuales, modelos gratuitos y programación debe tener siempre un objetivo de aprendizaje claro y ético.

3.3 Los próximos pasos

1



Practicar

Comienza probando asistentes básicos o digitalizando un recurso existente en Notebook LM.

2



Sistematizar

Integra el 'Flujo de Trabajo Universal' (Definir -> Instruir -> Iterar) en tu planificación semanal.

3

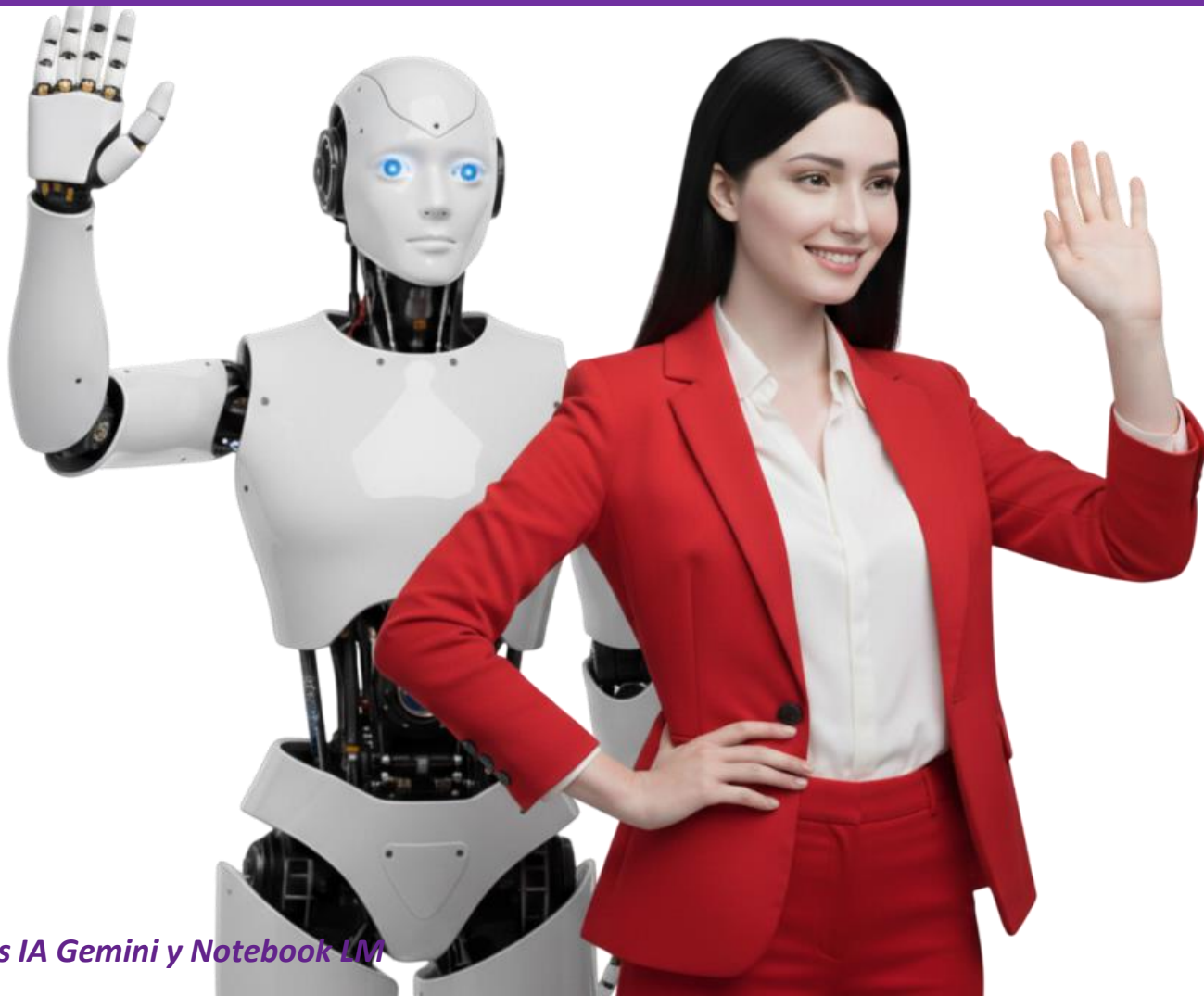
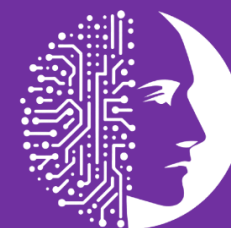


Compartir

Evalúa los resultados con tus estudiantes y colabora intercambiando 'prompts' efectivos.



Aplicaciones creadas



Adrián Villegas Dianta

cvillegas@udla.cl

<https://adrianvillegasd.com>