



CICLO DE TALLERES:

USO PEDAGÓGICO DE LA
INTELIGENCIA ARTIFICIAL

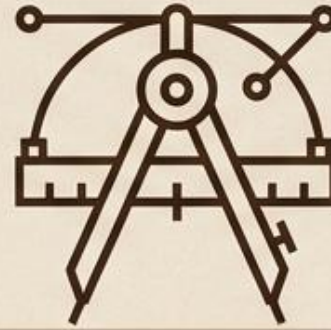
Taller: Creación de recursos digitales con IA

Adrián Villegas Dianta
<https://adrianvillegasd.com/>



19/05/2026

El Objetivo Principal



Identificar las posibilidades que entrega la IA para la construcción de recursos digitales, abarcando diversas complejidades educativas desde el paradigma del *vibe coding*.

Vibe Coding: El nuevo paradigma de programación

El Pasado



Sintaxis y Código.

La barrera técnica bloqueaba la innovación docente.

El Puente



Lenguaje Natural.

La instrucción humana directa se convierte en el motor.

El Futuro



Aplicación Funcional.

Foco absoluto en la experiencia del estudiante.



Diseño sobre Sintaxis:

Foco absoluto en la experiencia, no en escribir código.



Baja de Barreras:

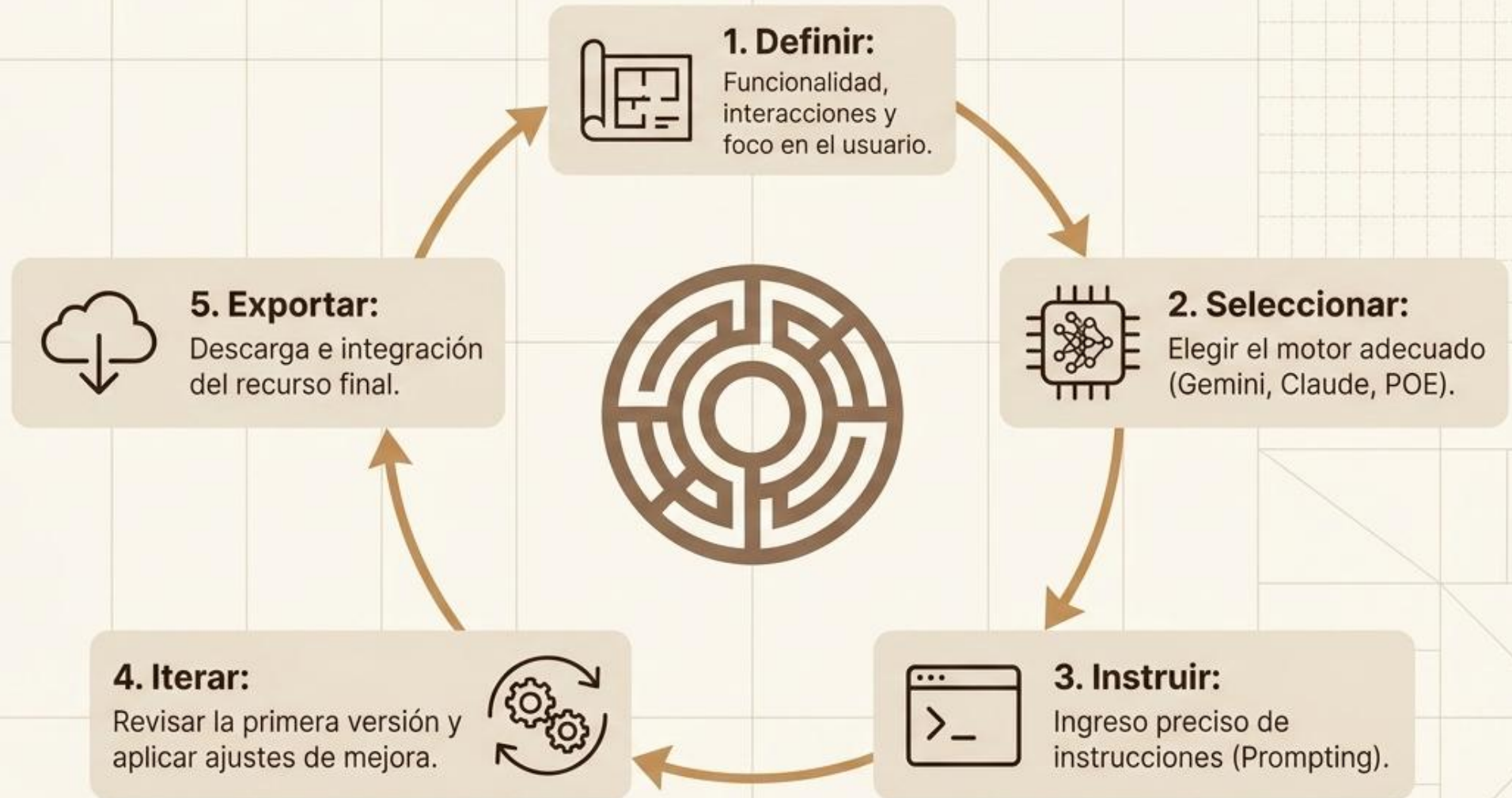
Elimina los obstáculos técnicos tradicionales para educadores.



Foco Práctico:

Orientado a la creación rápida de soluciones interactivas.

El ciclo de trabajo universal



El catálogo del arquitecto: Cuatro tipologías de recursos interactivos

Evaluación Rápida



Test Gamificados

Evaluaciones dinámicas de rápida creación.

Lógica y Resolución



Escape Rooms

Estructuras lógicas encadenadas para resolución de problemas.

Inmersión Adaptativa



Cuentos Interactivos

Narrativa inmersiva adaptada al nivel del estudiante (Vía Gemini).

Simulación Compleja



Aventuras Conversacionales

Narrativas ramificadas gestionadas por chatbots.

Blueprint 1: Test Gamificados

Fase 1: Configuración Base



1. Acudir a Geminis (Activar Canvas / PRO).



2. Indicar creación de test digital.



3. Definir curso, temática, edad y nivel.

Fase 2: Estructura y Mecánica



4. Definir número de preguntas y formato.



5. Agregar sistema de avatar.



6. Implementar capas de gamificación.

Fase 3: Refinamiento y Salida



7. Indicar reportería deseada.



8. Integrar opciones de inclusión.



9. Personalización final (ej. nombres).



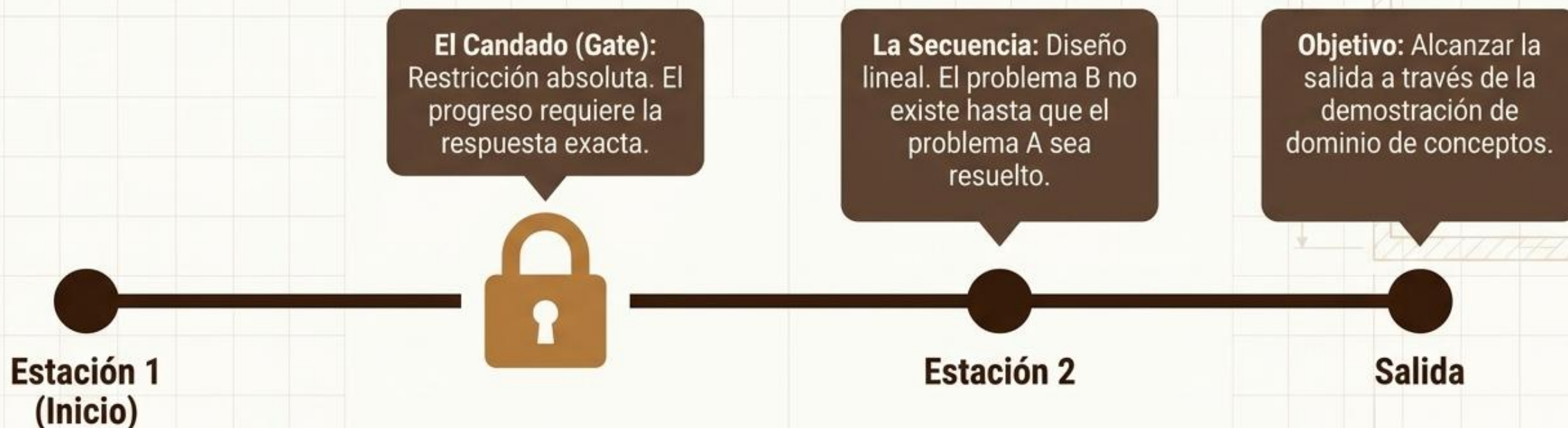
Blueprint 2: Cuentos Interactivos con IA



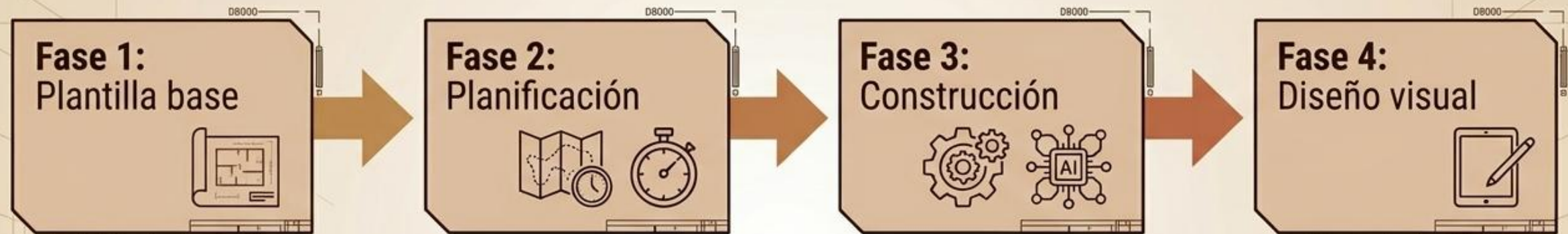
Anatomía Lógica: El Escape Room



Adaptación del "Breakout EDU". Un grupo colabora para enfrentar desafíos educativos contrarreloj y abrir la "caja misteriosa". "La motivación es fundamental para que el aprendizaje se genere." — Marc Prensky.



Blueprint estructural para el diseño de Escape Rooms



Prompt Engineering Card

Genera un escape room para **[Estudiantes Universitarios]** sobre el uso de **[Citas APA]**.
Crea **[3 escenarios: fácil, intermedio, difícil]**, cada uno con una historia distinta y 3 preguntas.
Mecánicas: **[2 de selección múltiple, 1 de arrastre]**.
Diseño: **[Emoticones/Iconos]**.
Temática: **[Superhéroes]**.

Audiencia

Gradación de
Dificultad

Formato de
Interacción

Tema Central

Formato de
Interacción

Estilo Visual

Capa Narrativa

Anatomía Ramificada: La Aventura Conversacional

Simulaciones inmersivas tipo “Elige tu propio camino” donde las decisiones alteran el resultado.



Misión:

Un objetivo claro a resolver por el estudiante.



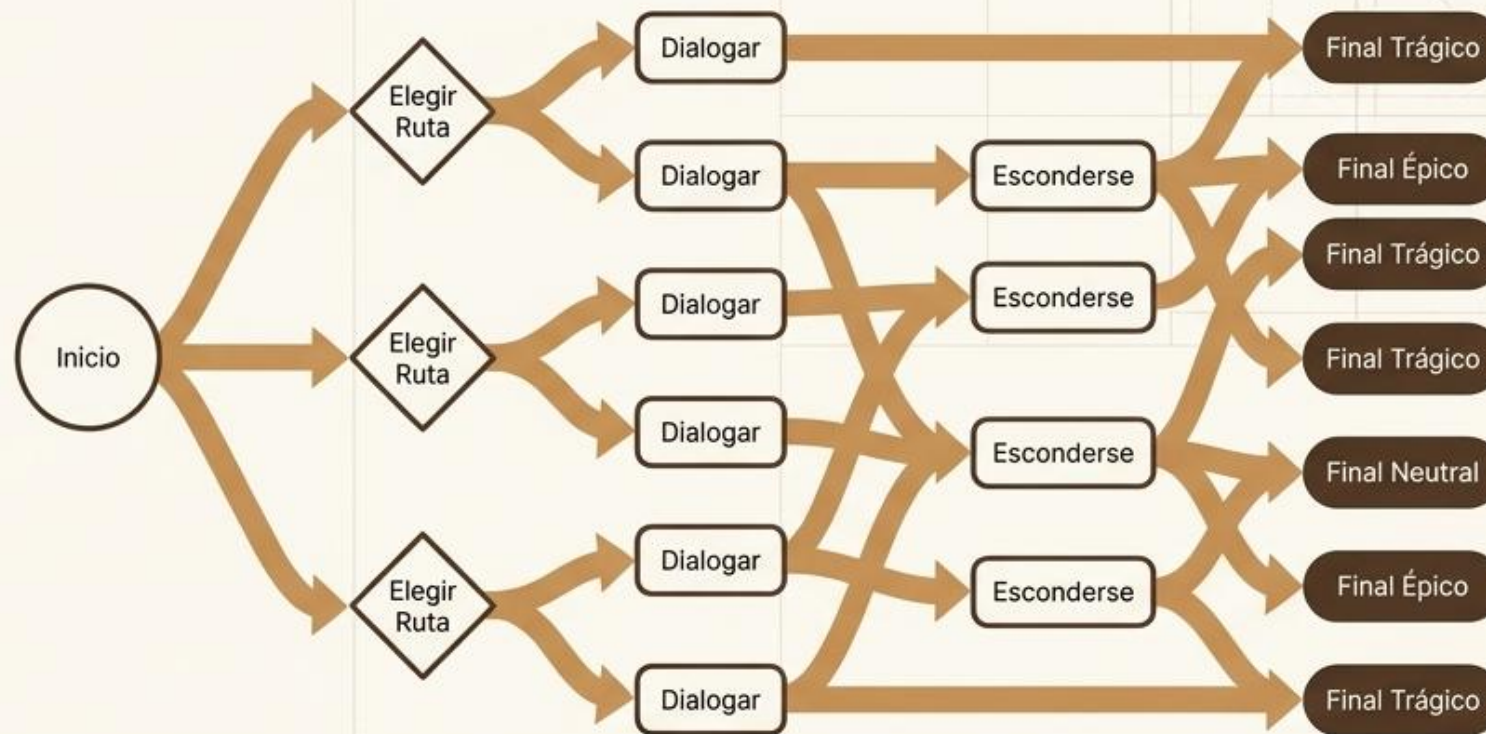
Obstáculos:

Desafíos alineados a las habilidades a evaluar.



Finales Múltiples:

Aprendizaje por consecuencia. No hay una única respuesta correcta.



La Gestión de la Consecuencia: Cada elección cierra unas puertas y abre otras. El resultado refleja la suma de decisiones.

El Lienzo de Ingeniería de Prompts

Fomenta la argumentación:
Definir respuestas abiertas.

Gradación de dificultad: Escalar el desafío.

Genera una aventura para [Audiencia: Estudiantes Universitarios] sobre [Tema: Citas APA].

Crea [Estructura: 3 escenarios de dificultad].

Mecánica: Las respuestas deben ser de [Formato: desarrollo abierto]. Tú, como IA, debes [Rol: evaluarlas inmediatamente].

Sistema: Entrega [Ayuda: pistas limitadas].

Diseño visual con [Estética: Emoticones].

Prevención: Limitar pistas evita la dependencia del bot.

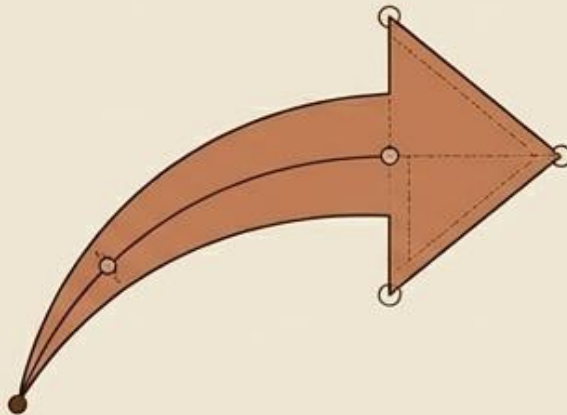
Automatización:
Asignar el rol de evaluador formativo a la IA.

La transformación docente: De creador a arquitecto

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.

Límites y responsabilidad ética



Alucinaciones y Sesgos

La IA genera contenido probabilístico, no certezas absolutas. El contenido 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, la programación y el uso de modelos deben tener siempre un objetivo de aprendizaje claro y ético.