

Ciclo formación en IA Wizo Chile

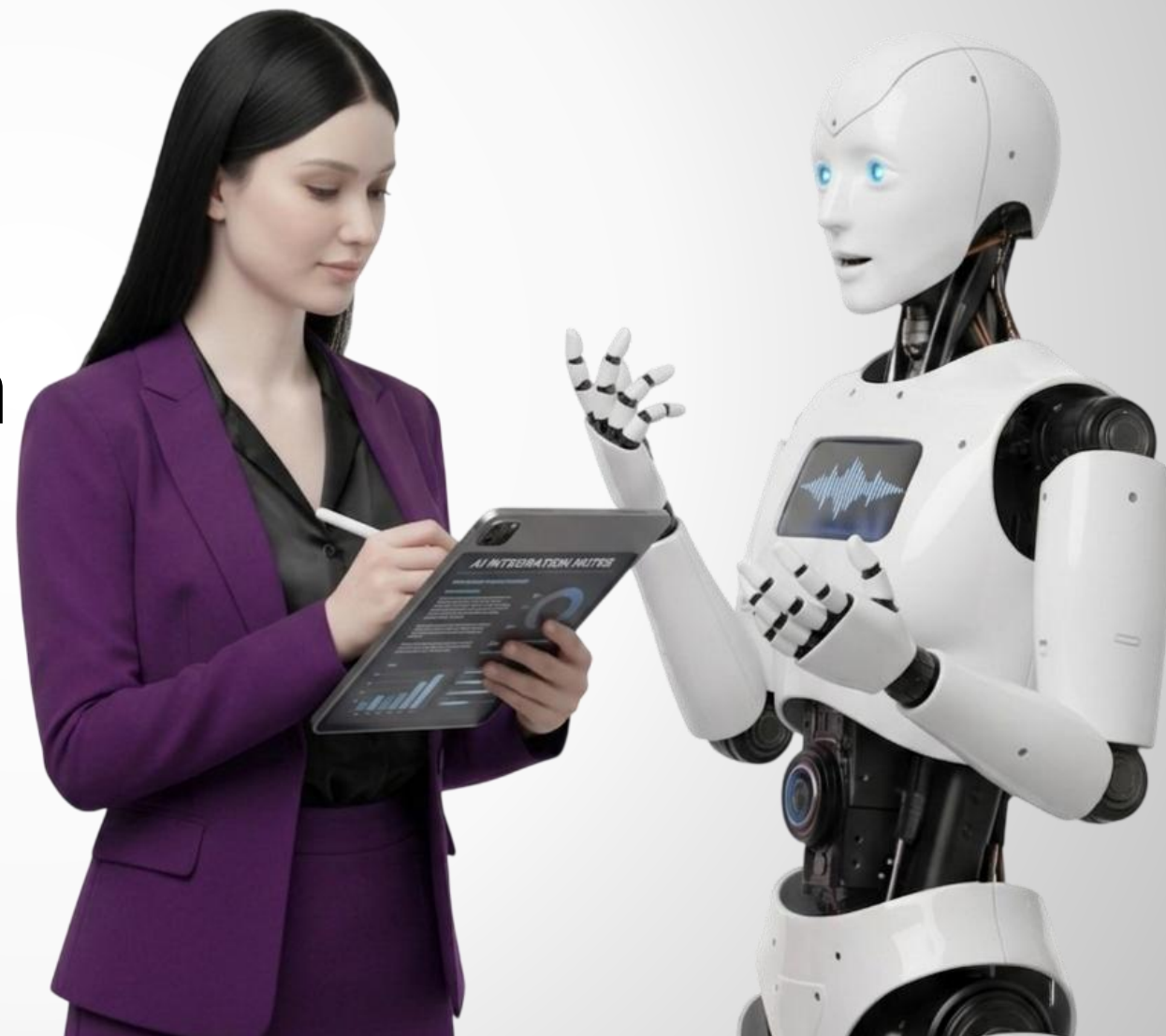
Integración de inteligencia artificial a la docencia

Taller 1: 20 de mayo 2026

Adrián Villegas Dianta

cvillegas@udla.cl

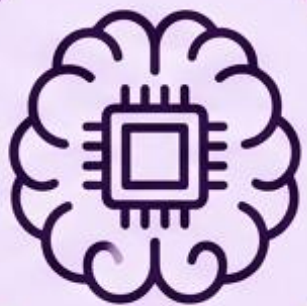
<https://adrianvillegasd.com>





“El objetivo trasciende el uso de herramientas; buscamos orquestar el aprendizaje a través del código natural.”

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



Introducción a la IA

Comprensión de
conceptos clave



Exploración de Recursos

Creación de tests,
juegos y
simuladores



Plataformas Populares

Aplicaciones y
creación rápida



Ética y Desafíos

Reflexión crítica y
responsabilidad



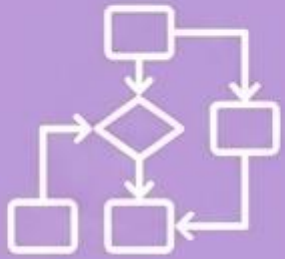
INTRODUCCIÓN A LA IA

1

La IA opera como un motor de procesamiento continuo de patrones lógicos



1.2 CONCEPTOS CLAVES



Algoritmos

Instrucciones lógicas
paso a paso.
(Automatización de
tareas, horarios).



Modelos de Lenguaje (LLM)

Procesamiento de
texto natural.
(Tutores virtuales,
generación de
resúmenes).



Machine Learning

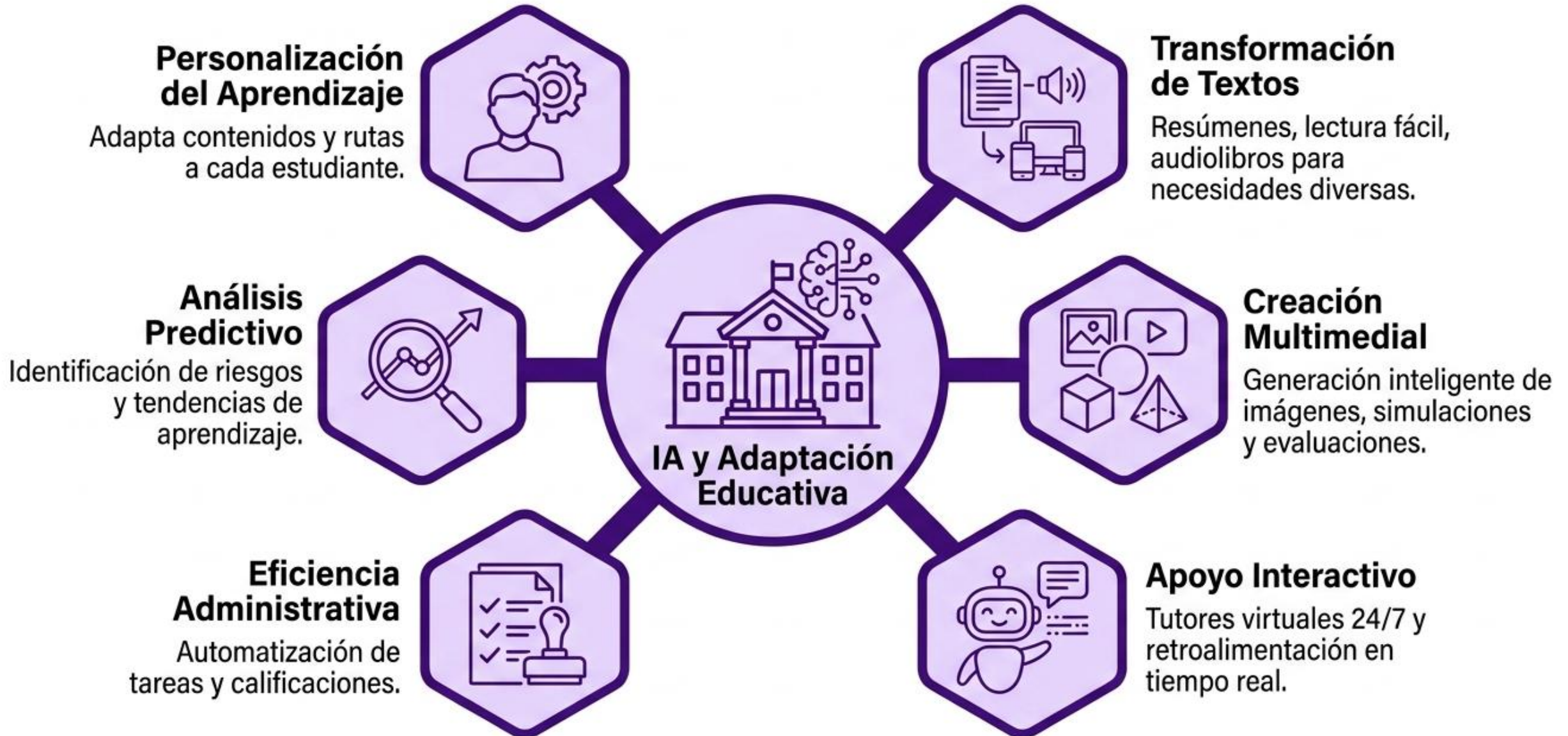
Sistemas que
aprenden de datos.
(Personalización,
análisis de progreso).



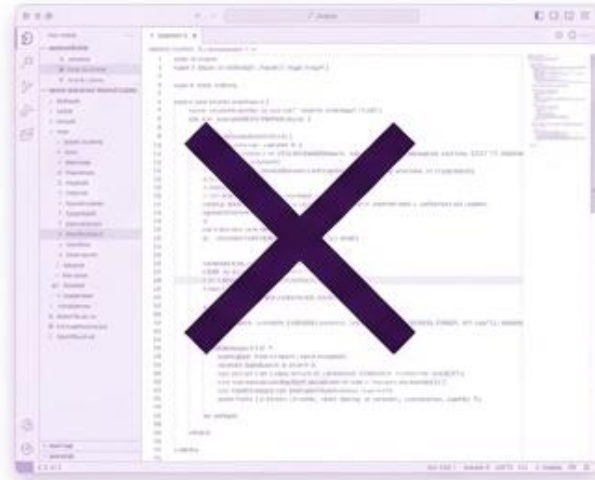
Deep Learning

Redes neuronales de
alto nivel.
(Reconocimiento de
voz, análisis
avanzado en foros).

1.3 USOS DE IA EN EDUCACIÓN



1.4 CAMBIO: DEL CÓDIGO AL VIBE CODING



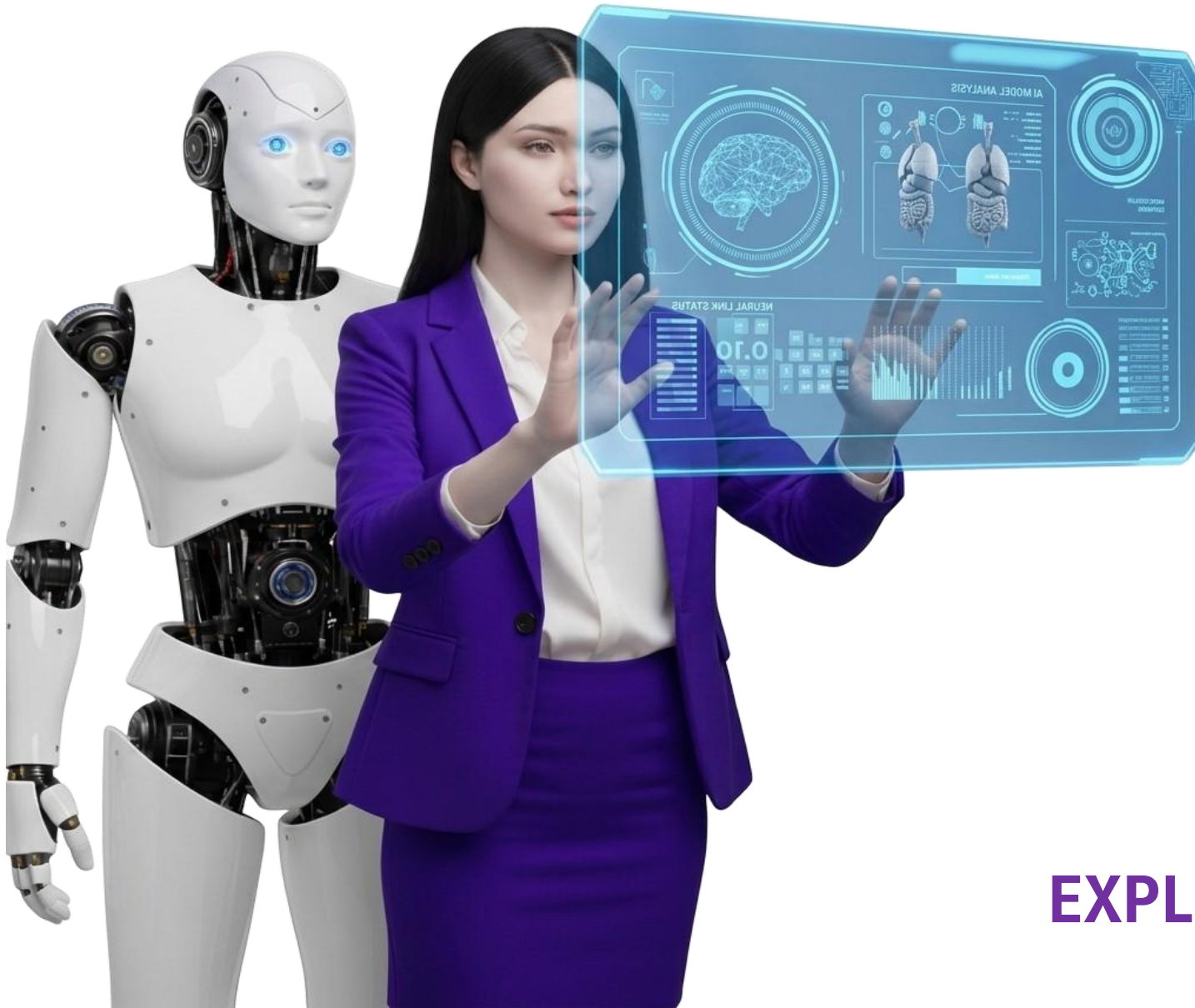
THE OLD WAY (Editor de Código)

Diseño sobre Sintaxis: Foco absoluto en escribir código, creando una barrera técnica.



THE NEW WAY (Aplicación Funcional)

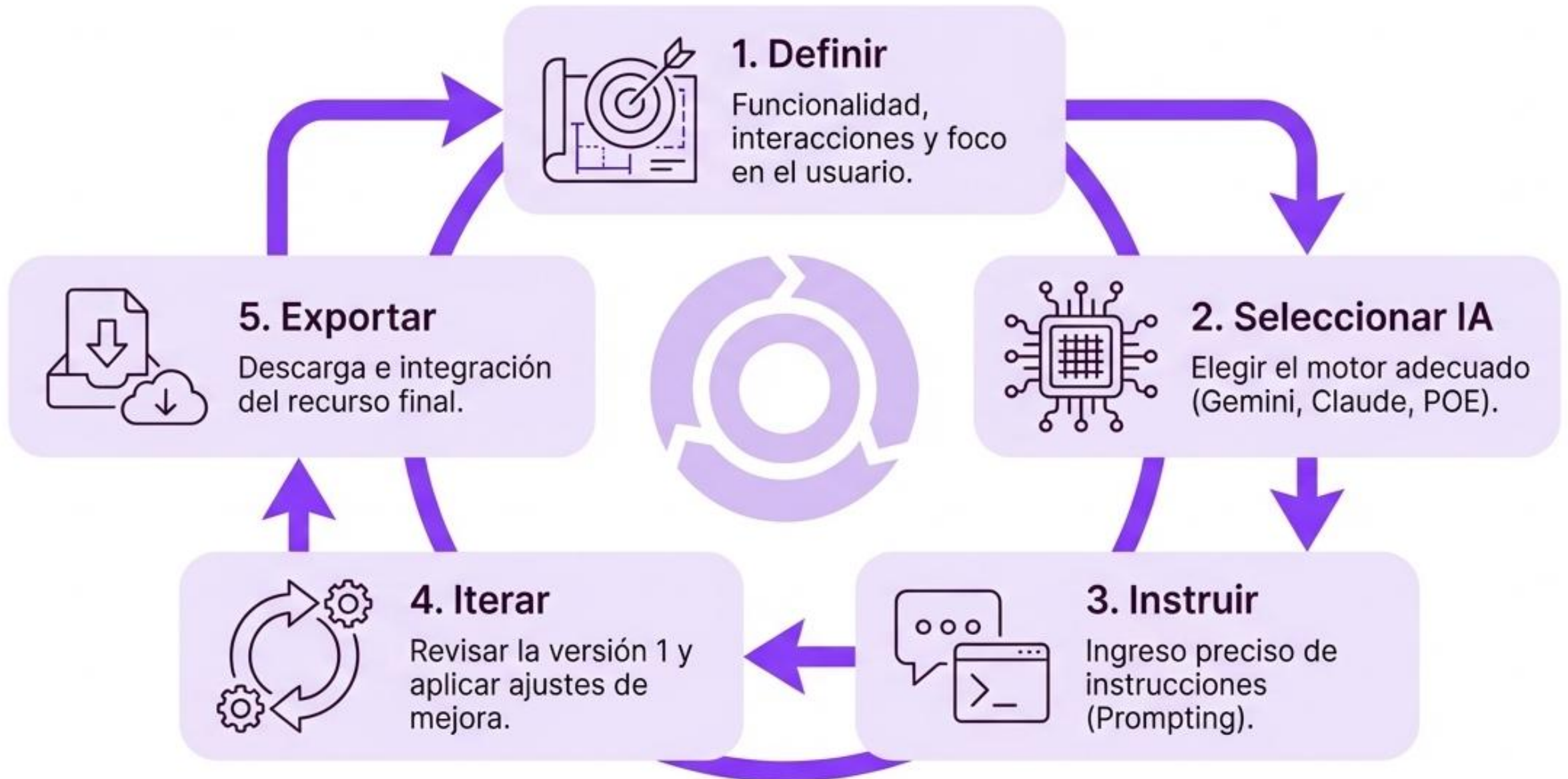
Foco Práctico:
Orientado a la creación rápida de soluciones interactivas. Elimina los obstáculos técnicos tradicionales para educadores.



EXPLORACIÓN DE RECURSOS

2

2.1 UN FLUJO DE TRABAJO “UNIVERSAL” CON IA



2.2 ALGUNOS RECURSOS DIGITALES CON IA



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.



Simulación Compleja | Aventuras Conversacionales

Narrativas ramificadas
gestionadas por chatbots.

2.3 CONSTRUCCIÓN DE TEST GAMIFICADOS

Configuración Base

Prompt principal ("Crear test digital en [Plataforma]").

Definir curso, temática, edad y nivel.



Edad/Nivel

Estructura y Mecánica

Número de preguntas y formato (Ej. Múltiple Choice).

Integrar sistema de avatares e insignias.



Avatares



Insignias

Refinamiento y Salida

Indicar reportería (Dashboard en tiempo real).

Opciones de inclusión (Lectura Fácil).



Lectura Fácil

Personalización de nombres.

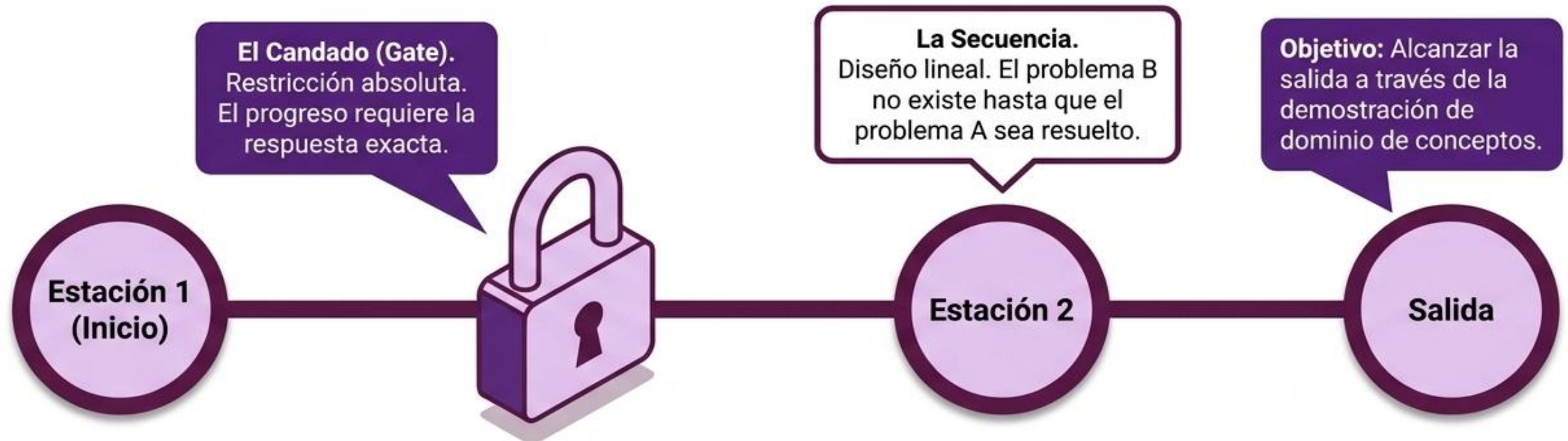
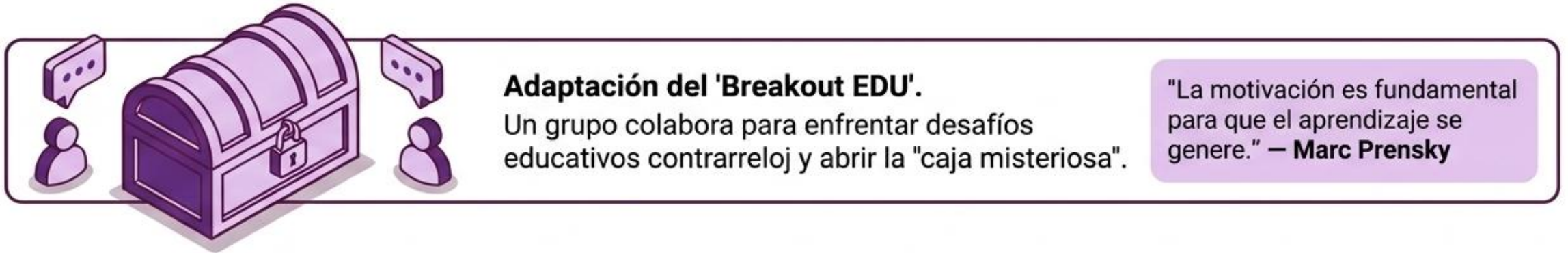
2.4 CUENTOS INTERACTIVOS CON IA



Prompt UI Card

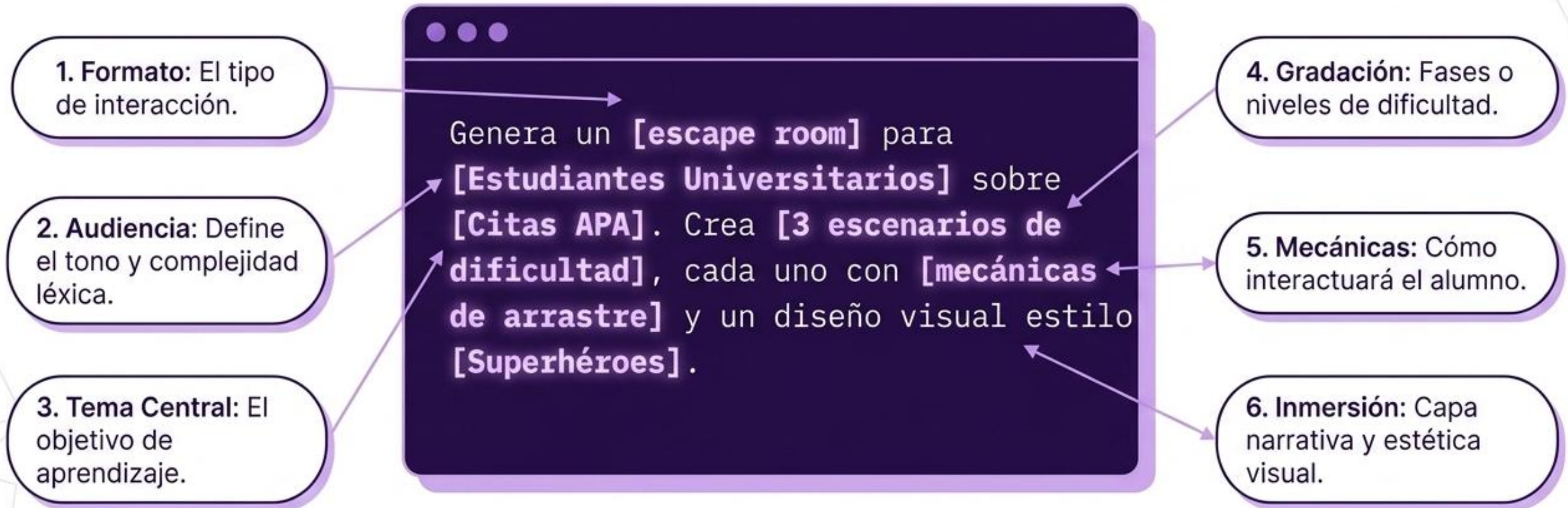
Actúa como un escritor infantil.
Genera un cuento interactivo sobre
[Tema Central] adaptado para
estudiantes de [Nivel/Edad]. El tono
debe ser [Tono Narrativo]. Al final
de cada capítulo, ofrece al lector
[Nº de Opciones] para decidir cómo
continúa la historia.

Anatomía Lógica: El Escape Room



Construcción Estructural: The Prompt Card

Las 6 variables críticas para orquestar recursos de alta calidad.



2.6 LA AVENTURA CONVERSACIONAL CON IA

Misión:

Un objetivo claro a resolver.



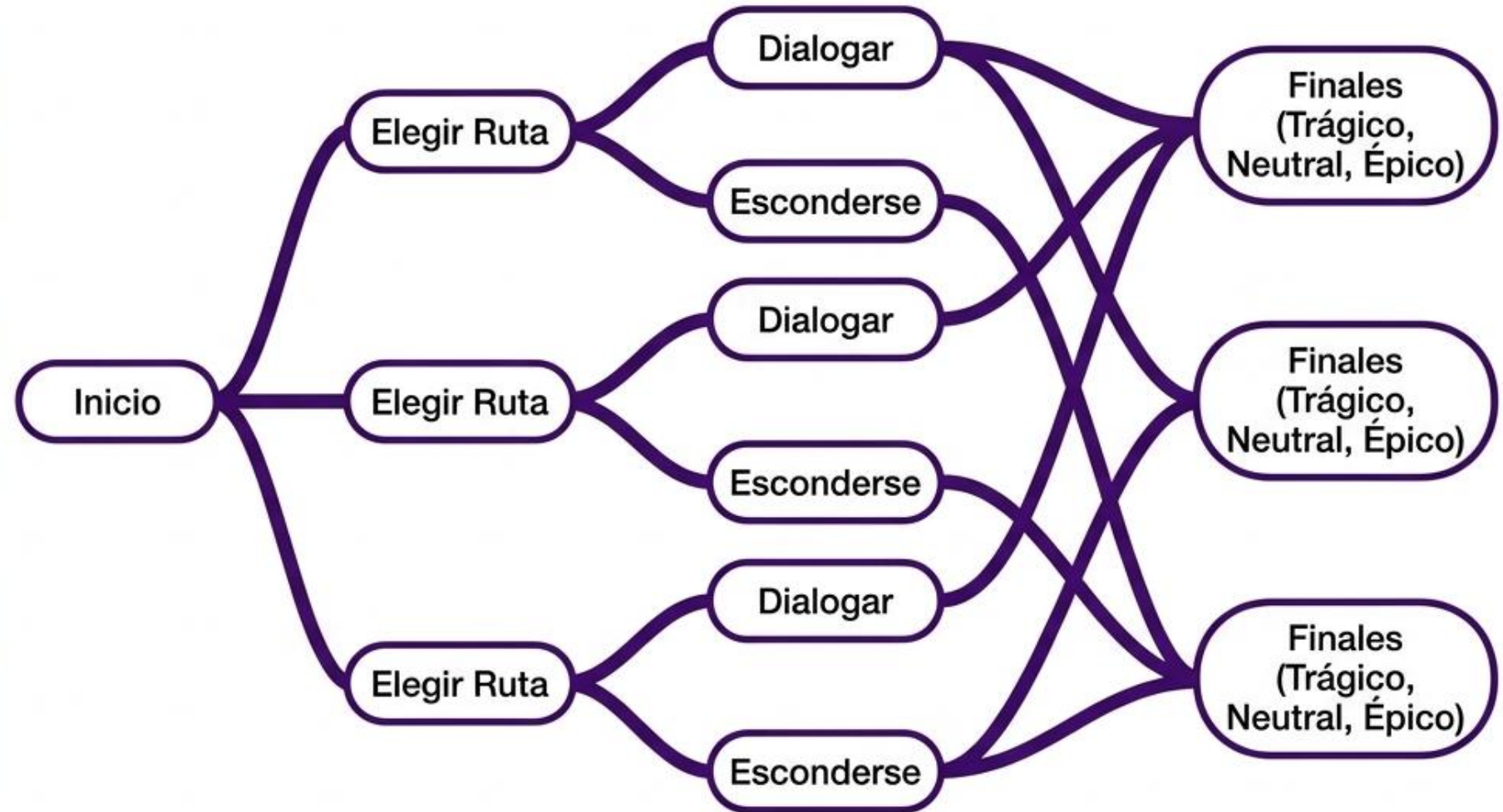
Obstáculos:

Desafíos alineados a habilidades.

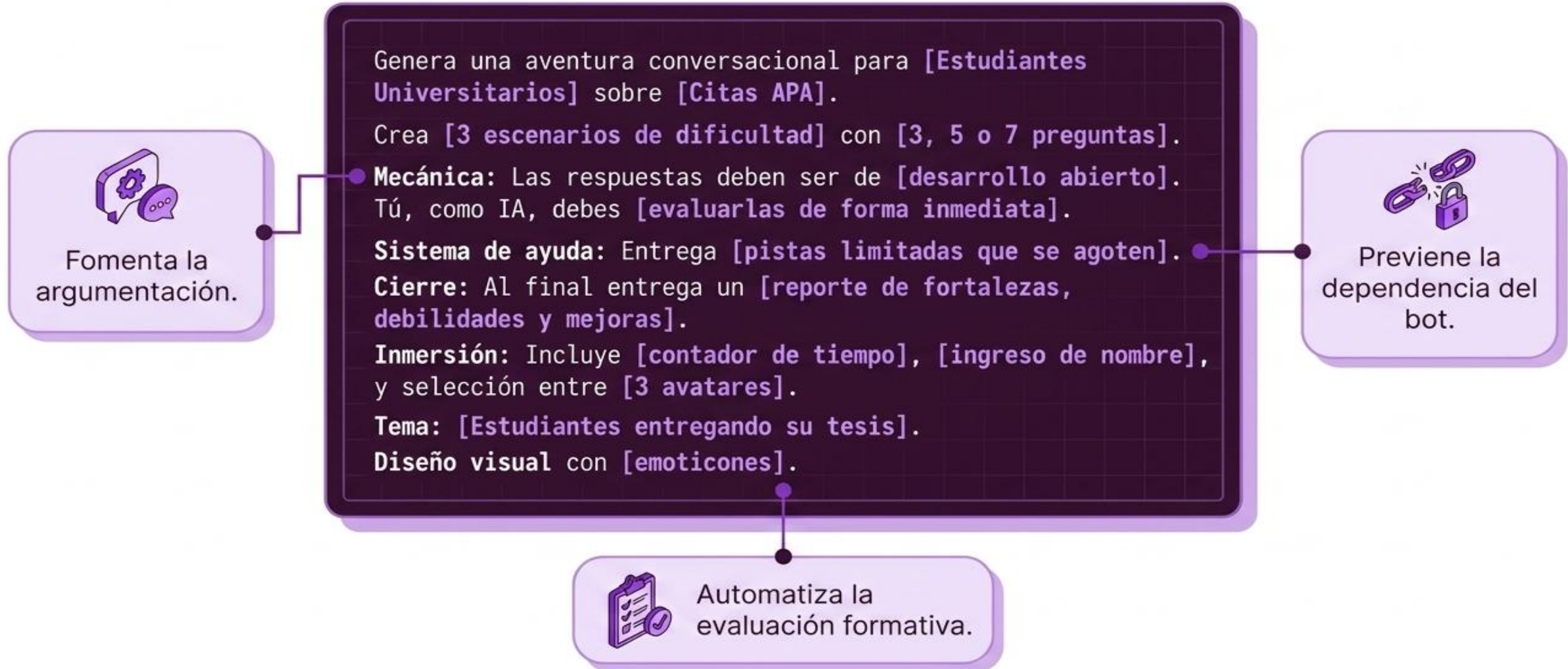


Finales Múltiples:

Aprendizaje por consecuencia (no hay una única respuesta).



Prompting Avanzado: Motor de Aventura



2.7 SELECCIONANDO RECURSOS

Recurso	Lógica Subyacente	Foco de la IA	Nivel de Inmersión
Test Gamificado	Evaluación Directa	Generación rápida de volumen	Baja/Media
Cuento Interactivo	Narrativa Adaptativa	Personalización del contexto	Media
Escape Room	Secuencial y Restrictiva	Estructuración de acertijos	Alta
Aventura Conversacional	Ramificada y Consecuencial	Gestión de rol en tiempo real	Muy Alta

Tu rol no es programar la herramienta, es orquestar el aprendizaje.



PLATAFORMAS POPULARES

3

3.1 ALGUNAS PLATAFORMAS POPULARES



Texto, Chat y Análisis

- ✓ NotebookLM
- ✓ Gemini / Claude
- ✓ Kimi / Deepseek
- ✓ POE



Imágenes y Diseño

- ✓ Canva (Magic Studio)
- ✓ Gemini (Image)
- ✓ Bing Image Creator



Audio, Video y Multimodal

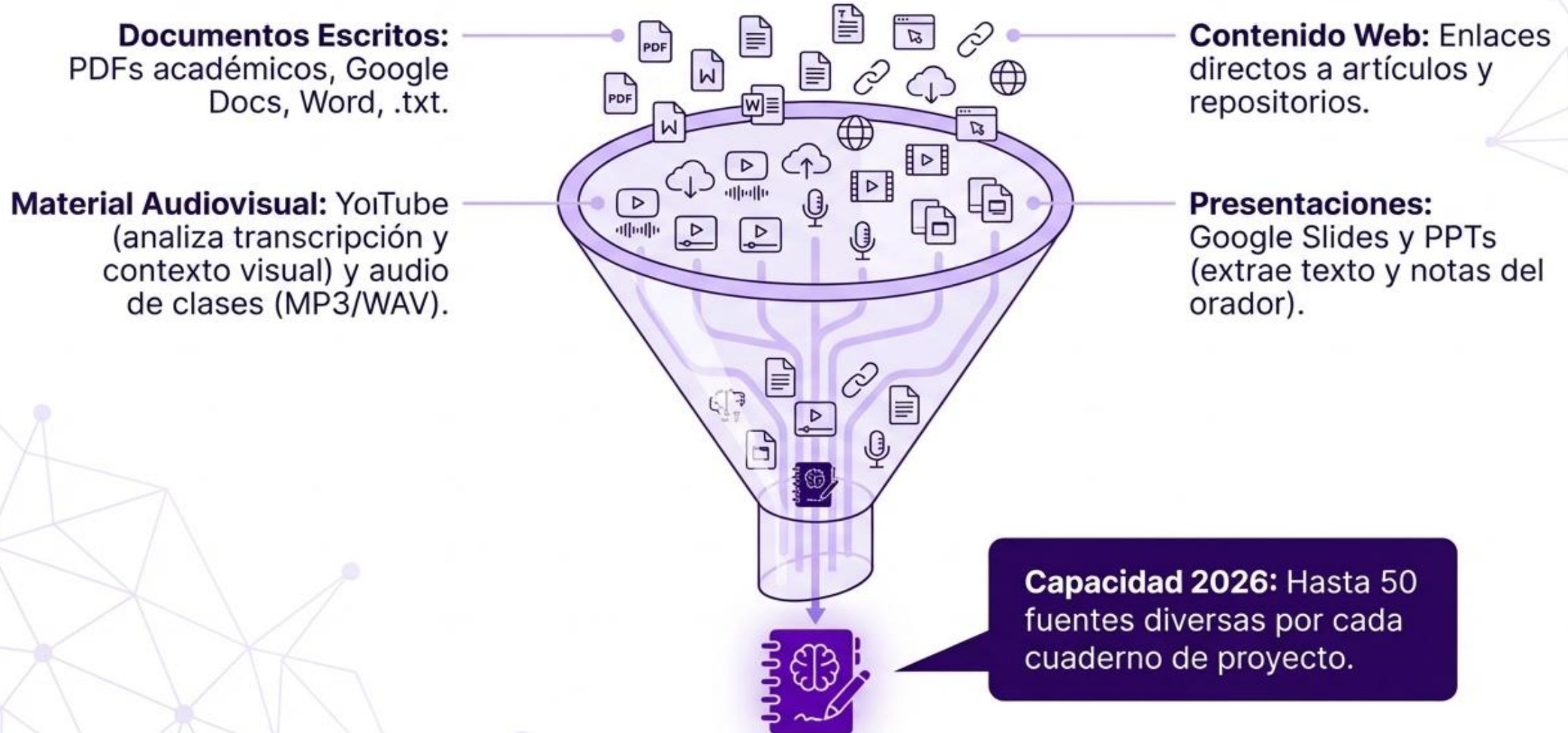
- ✓ Invideo / Gamma
- ✓ Suno / Heygen
- ✓ Genially



Desarrollo HTML / Apps

- ✓ Lovable
- ✓ v0
- ✓ Bolt.new / Manus

Ingesta Multimodal: Visión 360° de la Asignatura



Para Comprender (Visual/Audio)



Resúmenes de
Audio
(Podcasts)



Resúmenes de
Video



Mapas
Mentales

Para Retener (Estudio Activo)



Tarjetas de
Estudio
(Flashcards)



Cuestionarios y
Evaluaciones



Tablas de Datos
Comparativas

Para Presentar (Salida Formal)



Informes
Estructurados



Infografías
(BETA)



Presentaciones
(BETA)

Ecosistema de Herramientas y Despliegue Técnico

Opciones de Construcción IA



Gemini (Pro):
Mejor opción
por equilibrio en
su versión
gratuita.



Claude:
Superior en
programación
lógica, pero con
capa gratuita
muy limitada.

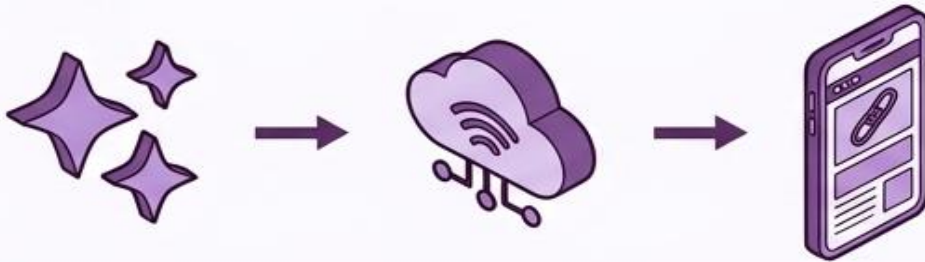


Lovable:
Excelente
equilibrio
técnico/visual
(límite: 3 usos al
día).

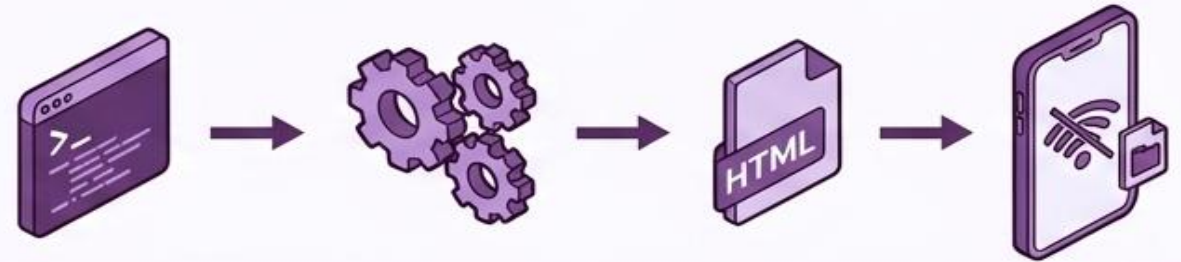


**Otras
alternativas:**
AI Studio,
Magicloops,
Bolt new, POE.

Arquitectura de Despliegue



Despliegue Online (Gemini Canvas): Ideal para aventuras fluidas y dinámicas. Requiere conexión web constante.



Despliegue Offline (DeepSeek): Ventaja arquitectónica crítica. Generación Front-End. Genera interactivos simples (HTML) descargables que operan localmente sin internet.



ÉTICA Y DESAFÍOS

4



Alucinaciones y Sesgos

Necesidad constante de validación humana sobre la información.



Límites de Programación

Restricciones actuales en lógica compleja generada por IA.



Barreras de Acceso

La tensión y diferencias de capacidad entre opciones gratuitas vs. de pago.



Uso Ético

Foco en la promoción humana y el uso responsable orientado al aprendizaje real.

4.2 LA TRANSFORMACIÓN DOCENTE

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



Creador de Contenido Manual

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



Arquitecto de Experiencias

Enfocado en la pedagogía, la empatía y la iteración rápida mediante lenguaje natural.

4.3 PRÓXIMOS PASOS EN EL AULA



Practicar

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



Sistematizar

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



Compartir

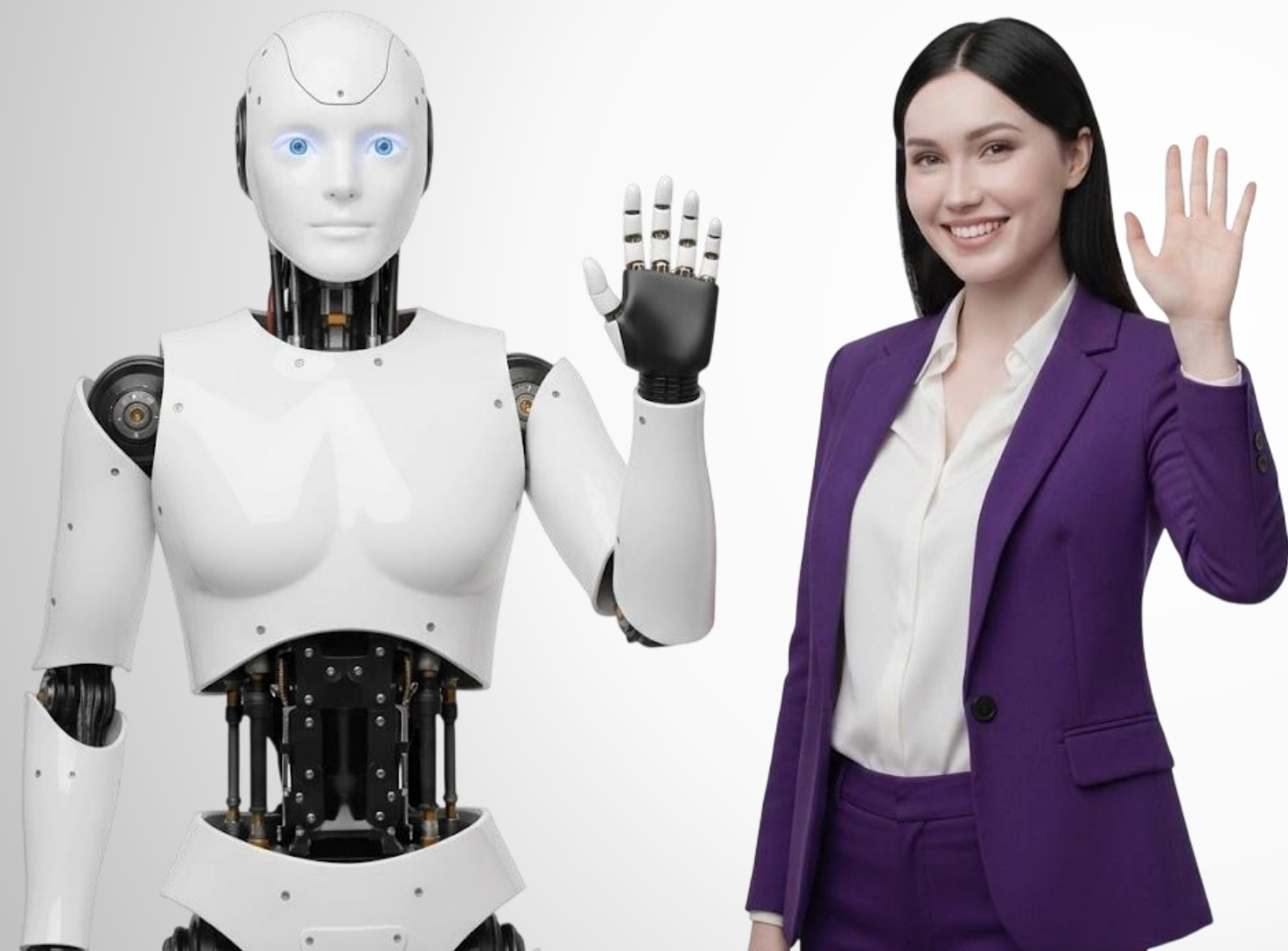
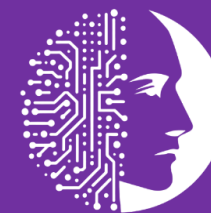
Evalúa los resultados con tus estudiantes y colabora intercambiando 'prompts' efectivos con otros docentes.

Comprobando lo aprendido



<https://escape-teach-quest.lovable.app/>





[Acceso sitio web](#)

Adrián Villegas Dianta

cvillegas@udla.cl

<https://adrianvillegasd.com>

Apoys IA Gemini y Notebook LM