

Ciclo de formación UAP Santiago 2026

Ahorra tiempo, innova más: *IA* aplicada a la docencia universitaria

12 de mayo 2026 - Providencia

Adrián Villegas Dianta

cvillegas@udla.cl

<https://adrianvillegasd.com>





“Identificar posibilidades de innovación y eficacia de tiempo que nos facilita la IAG, con diversas finalidades educativas desde la óptica del vibe coding”

1. La IA como "copiloto" docente.



Guía personalizada y apoyo administrativo.

2. Vibe coding: nuevo enfoque de programación.



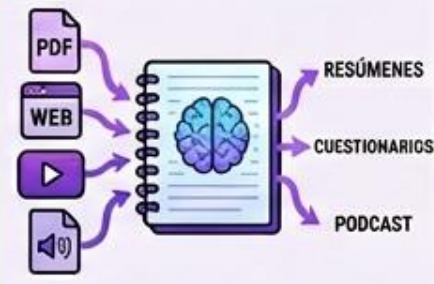
Programación conversacional y asistida por IA.

3. Un flujo de trabajo "universal" con IA.



Optimización de procesos creativos y educativos.

4. Notebook LM: un nuevo aliado educativo.



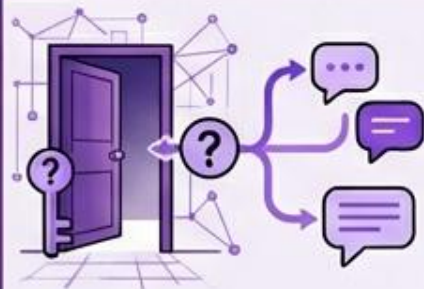
Asistente de investigación y aprendizaje profundo.

5. Introducción a gamificar con IA.



Creación de experiencias de aprendizaje lúdicas.

6. Sobre escape room y aventura conversacional.



Diseño de narrativas inmersivas y desafíos.

7. Algunas herramientas de IA para construcción.



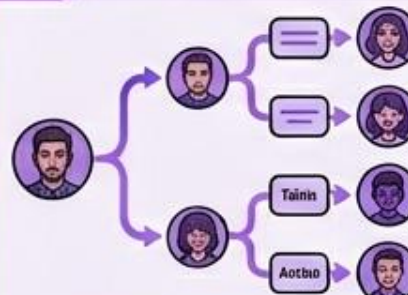
Herramientas para la creación de contenidos y mundos.

8. El escape room.



Desafíos lógicos y resolución de problemas.

9. La aventura conversacional.



Diálogo interactivo y exploración narrativa.

10. Palabras al cierre.



Reflexiones finales y próximos pasos.

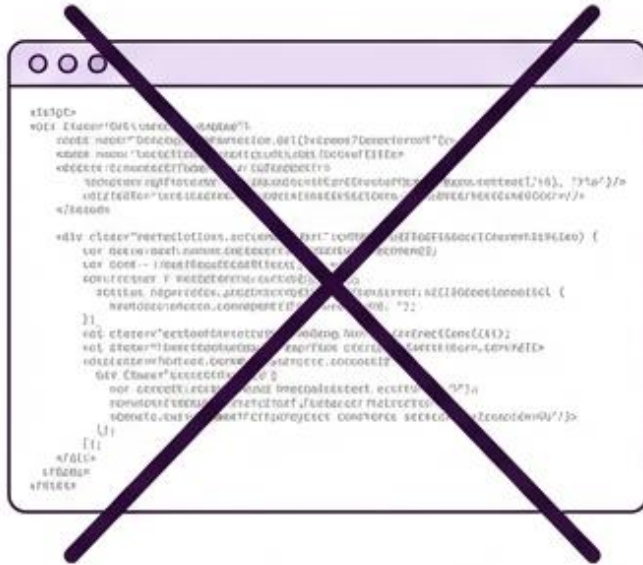
1. LA IA COMO “COMPILOTO” DOCENTE



2. VIBE CODING: 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.

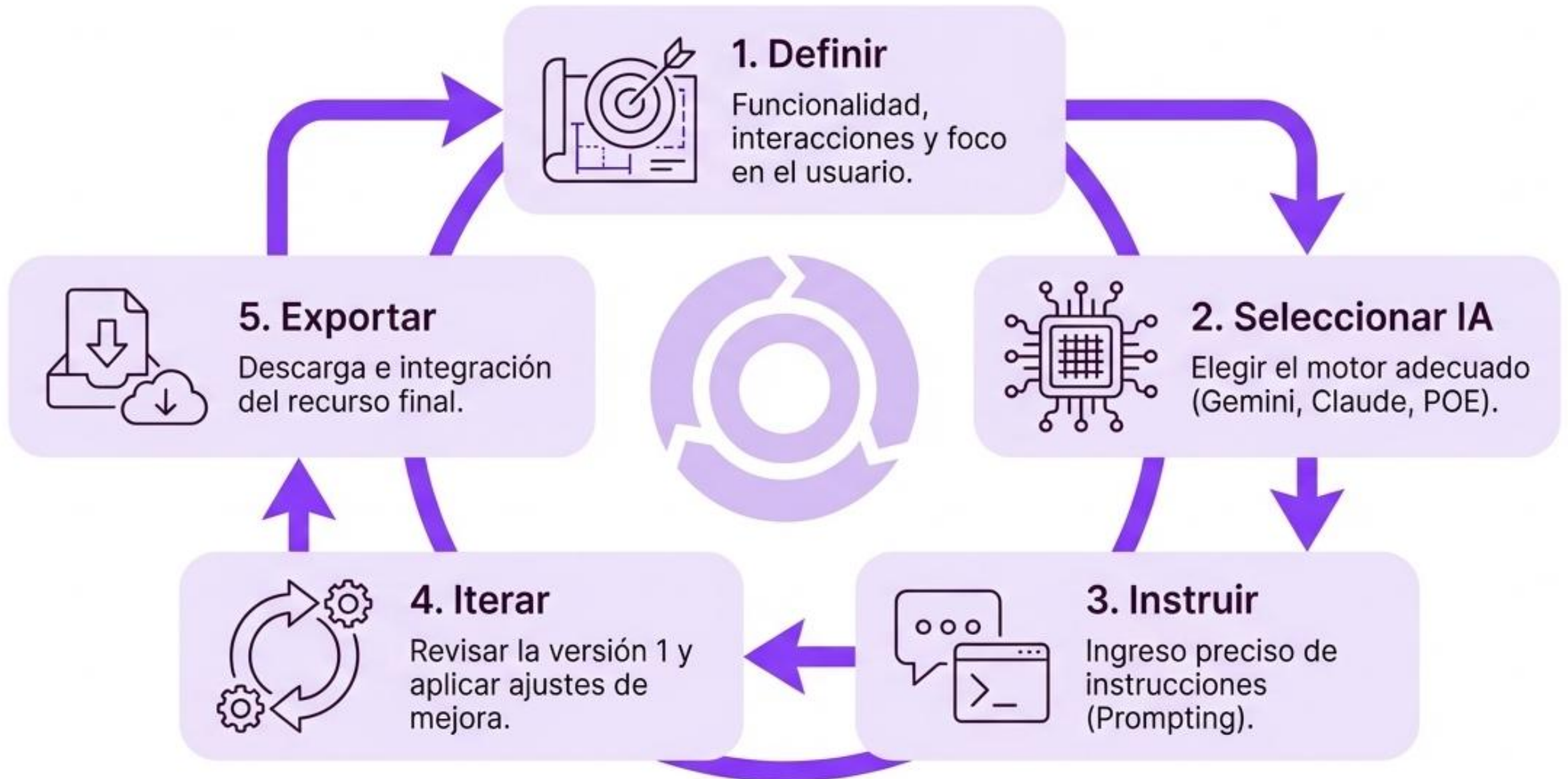


Baja de Barreras:
Elimina los obstáculos técnicos tradicionales para educadores.



Foco Práctico:
Orientado a la creación rápida de soluciones interactivas.

3. UN FLUJO DE TRABAJO “UNIVERSAL” CON IA



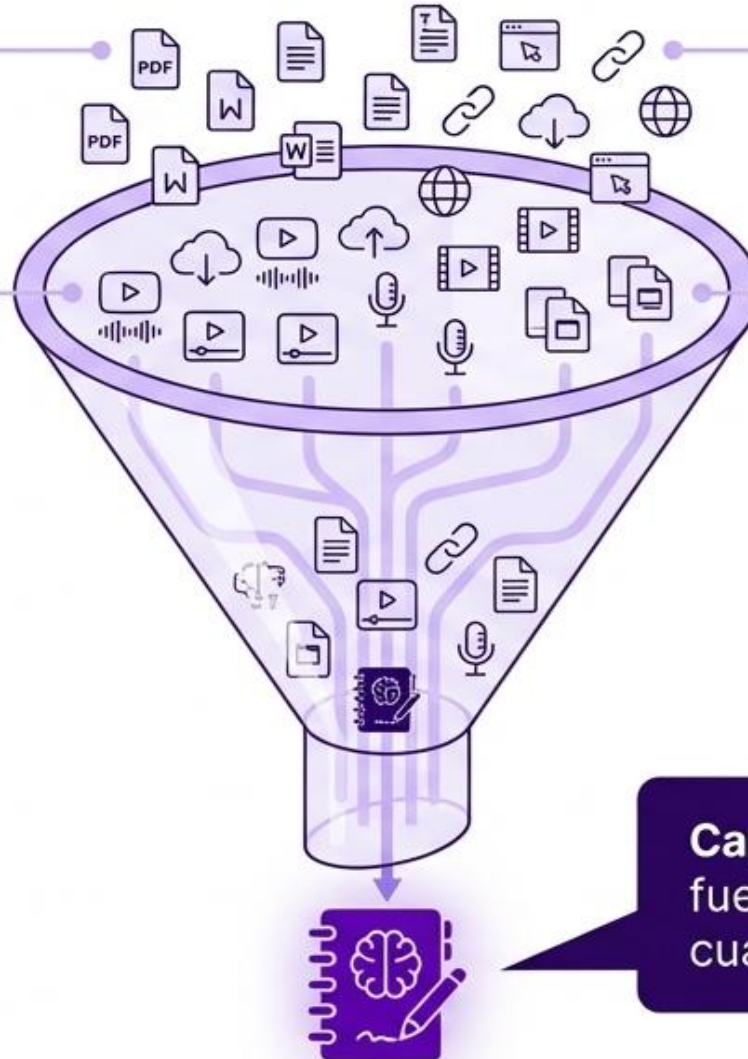
Ingesta Multimodal: Visión 360° de la Asignatura

Documentos Escritos:
PDFs académicos, Google Docs, Word, .txt.

Material Audiovisual: YoITube (analiza transcripción y contexto visual) y audio de clases (MP3/WAV).

Contenido Web: Enlaces directos a artículos y repositorios.

Presentaciones: Google Slides y PPTs (extrae texto y notas del orador).



Capacidad 2026: Hasta 50 fuentes diversas por cada cuaderno de proyecto.



El Ecosistema Analítico: ¿Qué puedes generar?

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



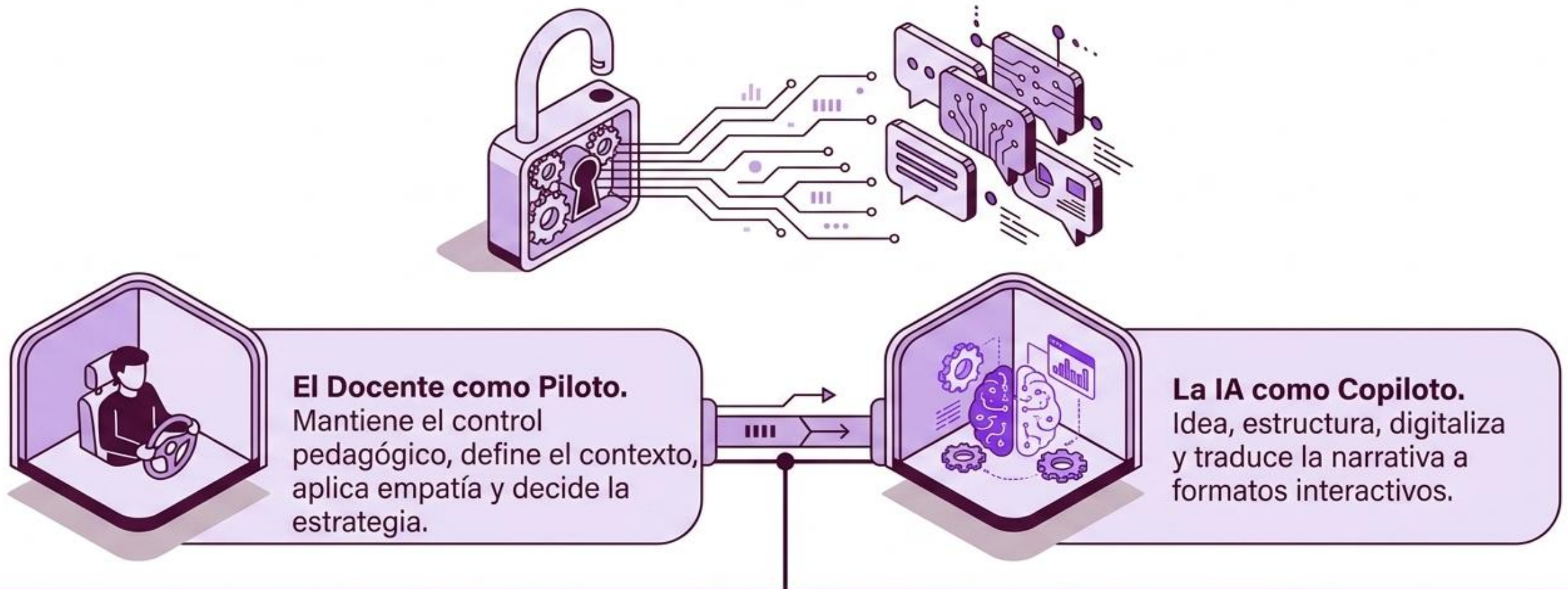
Infografías
(BETA)



Presentaciones
(BETA)

Metodologías de gamificación con IA

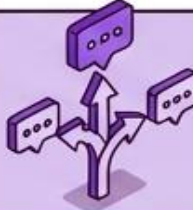
Entre escape rooms y aventuras conversacionales.



Regla de Oro: La IA propone y construye, el docente decide y valida.

La Matriz de Identidad Pedagógica

Dos caminos de interacción con objetivos y mecánicas contrastantes.

	 Escape Rooms	 Aventuras Conversacionales
 Objetivo Principal	Validación de conocimientos exactos, lógica deductiva, colaboración bajo presión.	Evaluación de criterio, toma de decisiones en contexto, exploración de consecuencias.
 Estructura Lógica	Lineal / Convergente (múltiples candados, una salida).	Ramificada / Divergente (múltiples caminos, múltiples finales).
 Mecánica de Respuesta	Resolución de problemas cerrados, selección múltiple, códigos.	Roleplay, escenarios de gestión, respuestas de desarrollo guiadas por IA.

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.

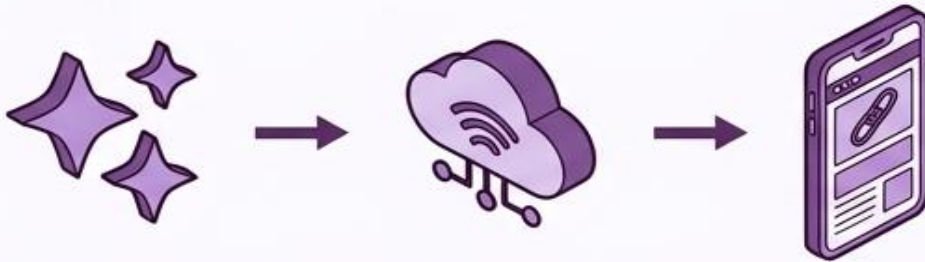


Lovable:
Excelente
equilibrio
técnico/visual
(límite: 3 usos al
día).

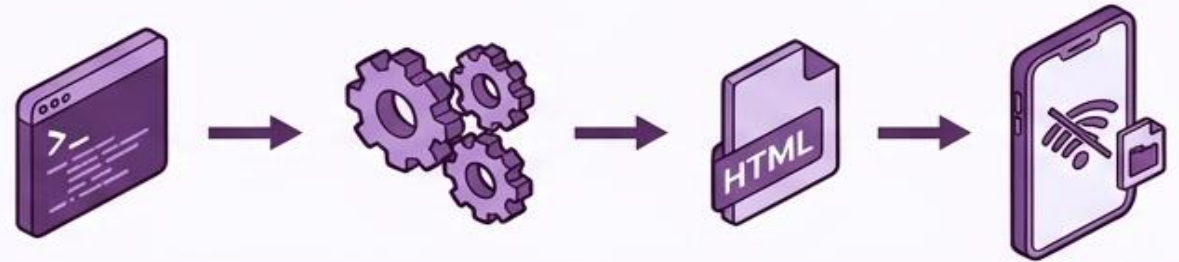


**Otras
alternativas:**
AI Studio,
Magicloops,
Bolt new, POE.

Arquitectura de Despliegue

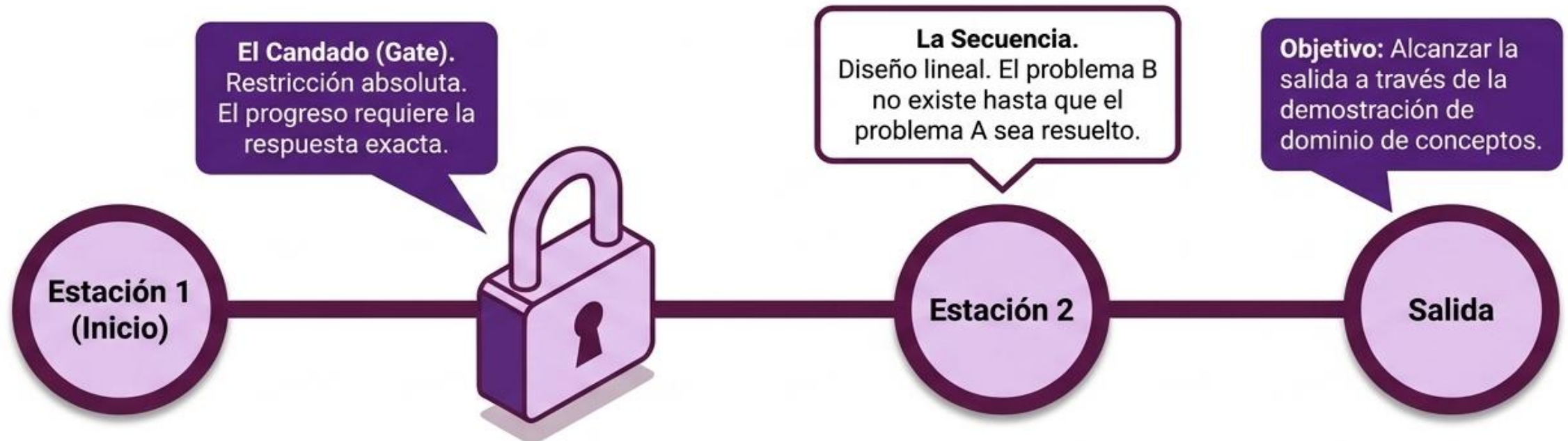
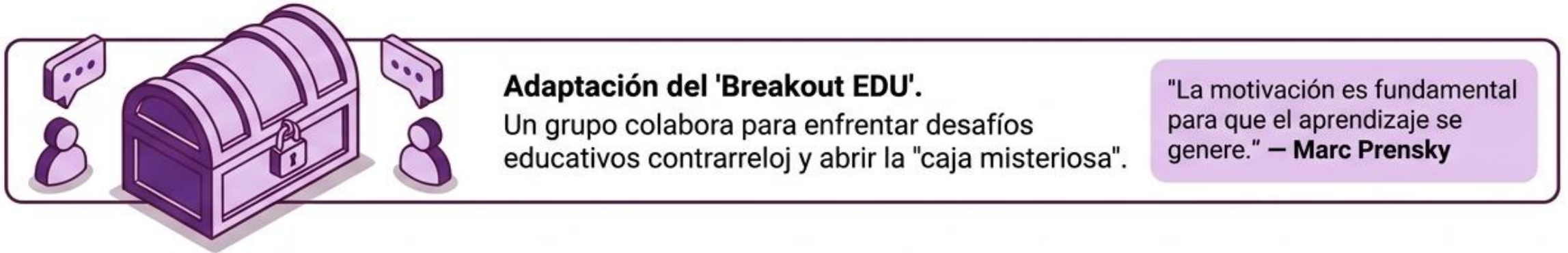


Despliegue Online (Gemini Canvas): Ideal para aventuras fluidas y dinámicas. Requiere conexión web constante.

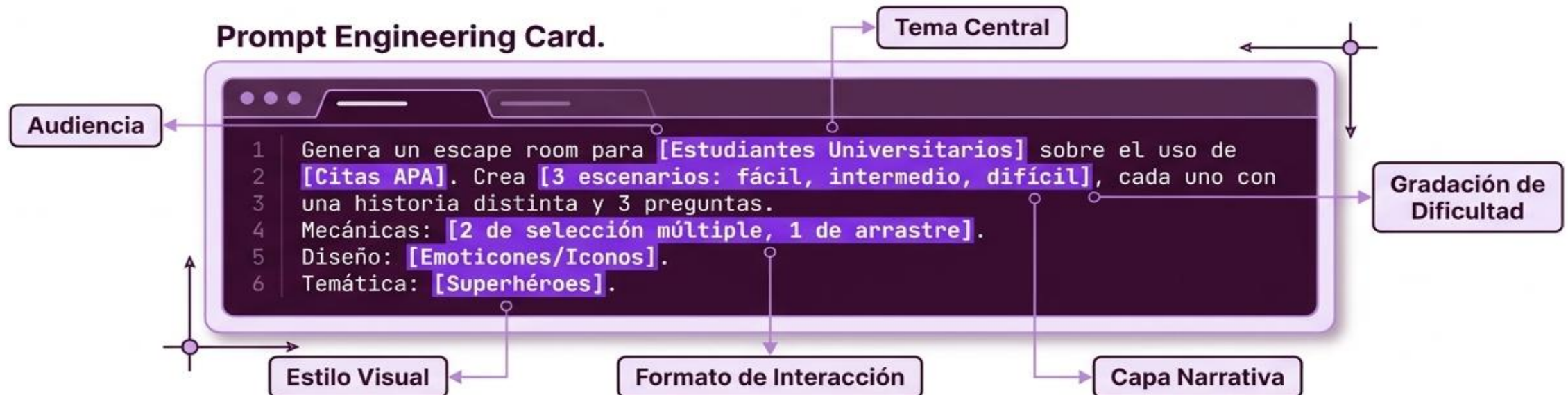


Despliegue Offline (DeepSeek): Ventaja arquitectónica crítica. Generación Front-End. Genera interactivos simples (HTML) descargables que operan localmente sin internet.

Anatomía Lógica: El Escape Room



Construcción: Blueprint y Prompting Estructural

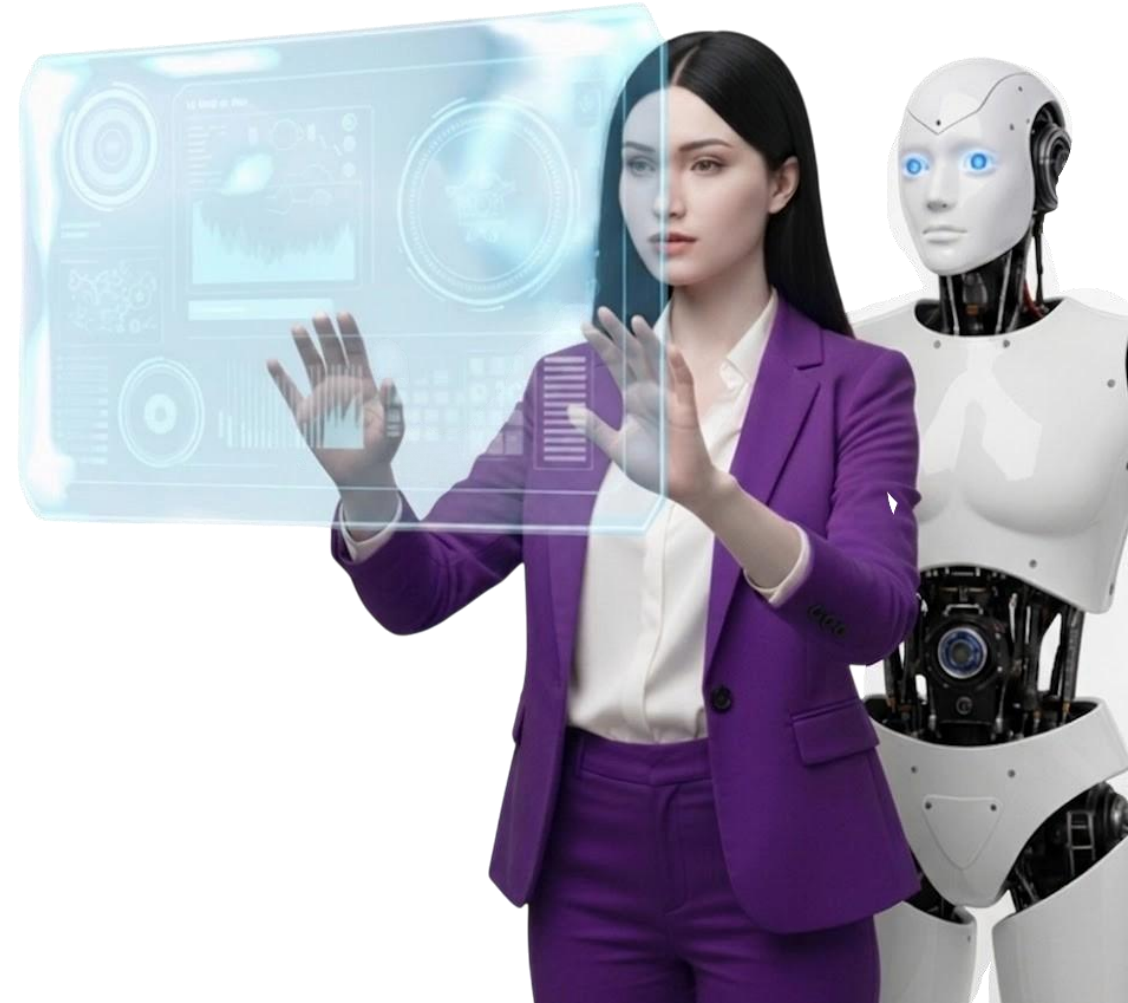


Propuesta de instrucción escape room:

“Genera un escape room que permita a estudiantes universitarios dar cuenta de lo que saben en torno al uso correcto de las citas APA. Genera tres escenarios seleccionados al inicio (fácil, intermedio, difícil), cada uno con una historia distinta y tres preguntas, las dos primeras de selección múltiple y la tercera con ejercicio de arrastre. Diseña con emoticones e iconos, altamente visual. La historia debe tratarse de superhéroes”.

Ejemplos:

- <https://hero-cite-quest.lovable.app>
- <https://gemini.google.com/share/86499ded169b>



Anatomía Ramificada: La Aventura Conversacional

Simulaciones inmersivas tipo "Elige tu propio camino".
El estudiante asume un rol, evalúa información y toma
decisiones que alteran el resultado.



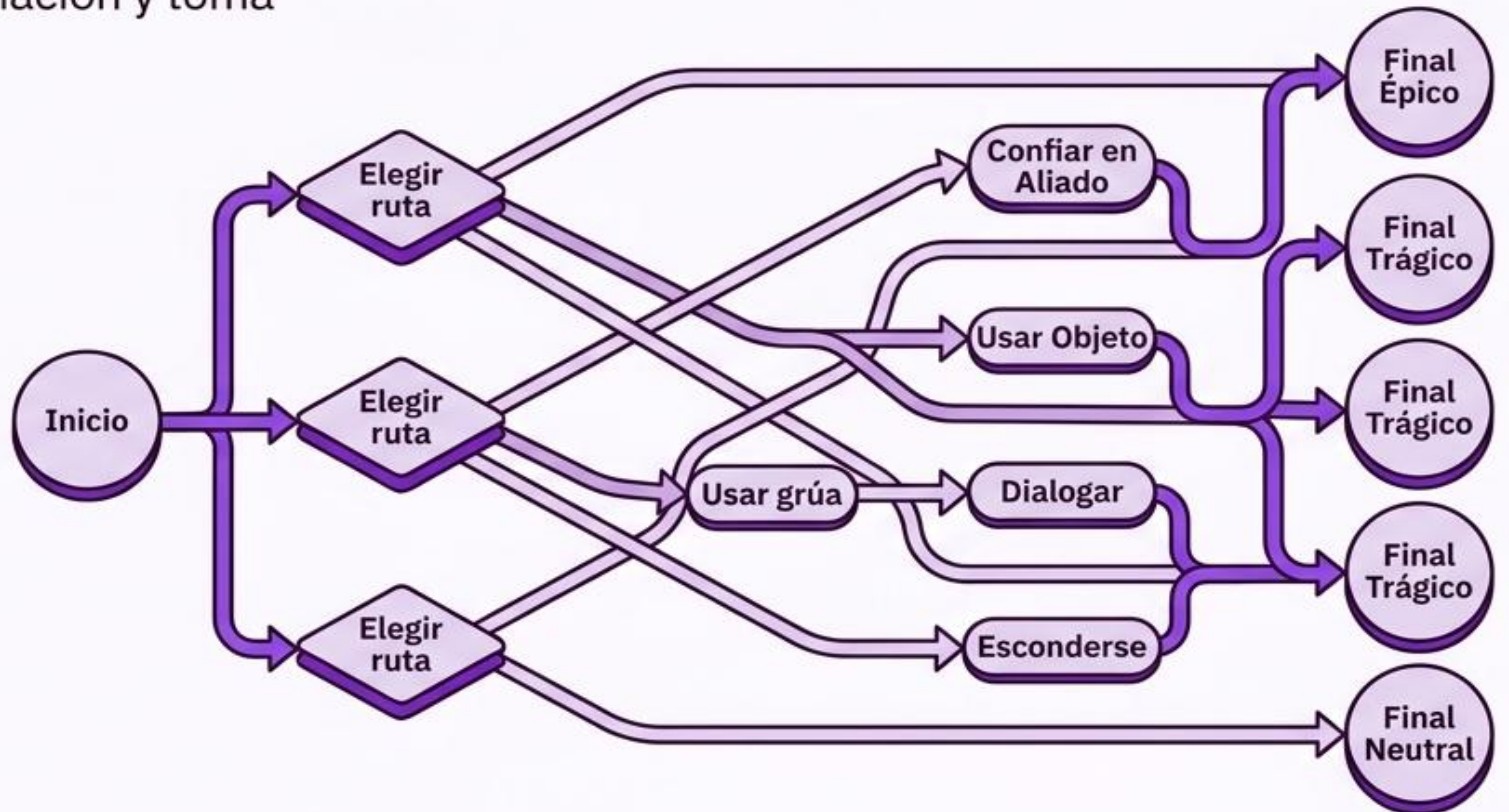
Misión: Un objetivo claro a resolver.



Obstáculos: Desafíos alineados a las habilidades a evaluar.

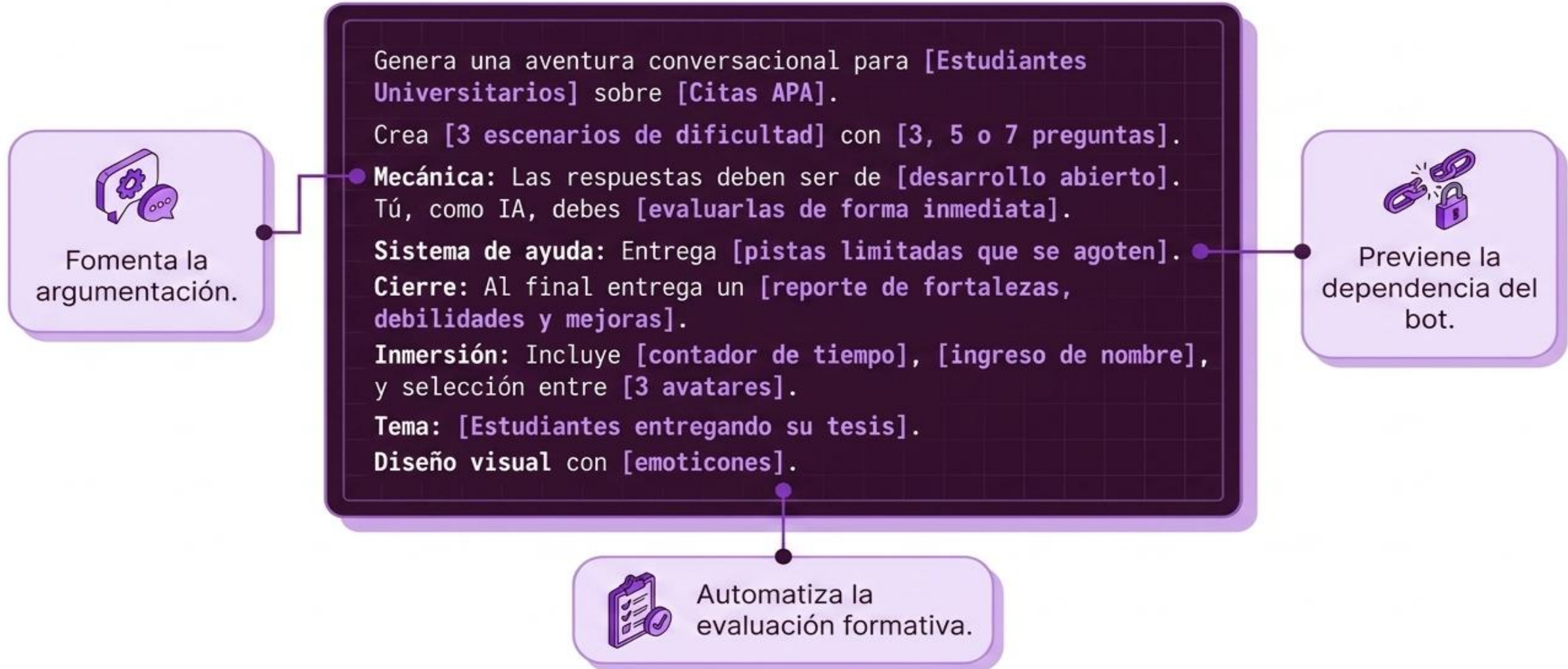


Finales Múltiples: Aprendizaje por consecuencia. No hay una única respuesta correcta.



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

Prompting Avanzado: Motor de Aventura



Propuesta de instrucción aventura conversacional:

“Genera una aventura conversacional que permita a estudiantes universitarios dar cuenta de lo que saben en torno al uso correcto de las citas APA. Genera tres escenarios seleccionados al inicio (fácil, intermedio, difícil), cada uno con una historia distinta en que seleccionen 3, 5 o 7 preguntas. Las respuestas deben ser siempre de desarrollo y tu como IA evaluarlas de forma inmediata, puedes entregar pistas (pero que se vayan agotando), al final del desafío desde dar un completo reporte de fortalezas, debilidades y mejoras. Debes colocar un contador de tiempo, permitir que el estudiante escriba su nombre y seleccione un avatar asociado a la historia (deben ser 3 personajes). Debes diseñar con emoticones e iconos, altamente visual. La historia debe tratarse estudiantes que deben entregar su tesis.”.

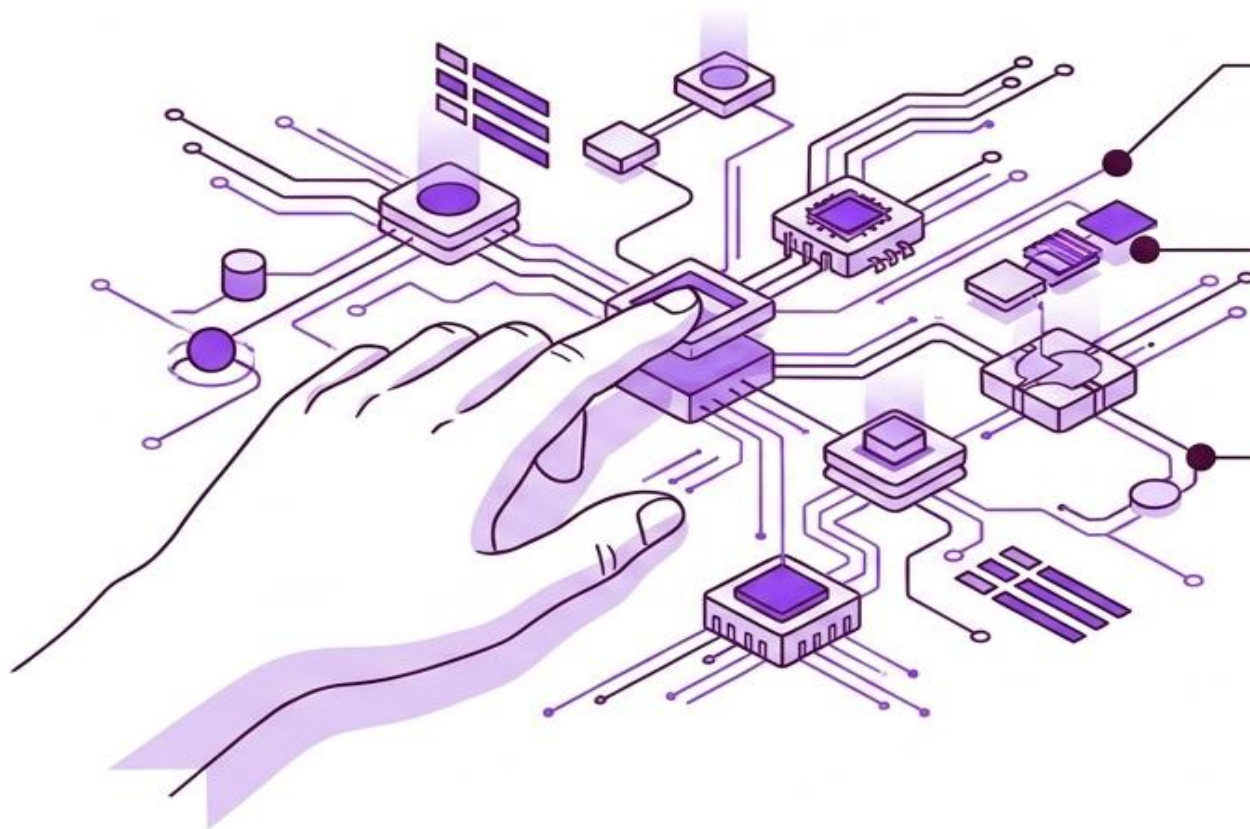
Ejemplos:

- <https://gemini.google.com/share/5c76ac8e6eee>
- <https://citation-saga-guide.lovable.app/>



Personalizar para Humanizar

Diseñando rutas con propósito.



La meta final del diseño de interacciones avanzadas no es la implementación de 'más tecnología'.

La IA gestiona la extrema variabilidad estructural (los candados, los avatares, las rutas múltiples).

Esto libera al educador para gestionar lo verdaderamente importante: el vínculo, la ética y el sentido profundo del aprendizaje.

Diseñamos con máquinas para construir un camino desafiante y posible para cada mente humana.

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