

Ciclo formación en IA Wizo Chile

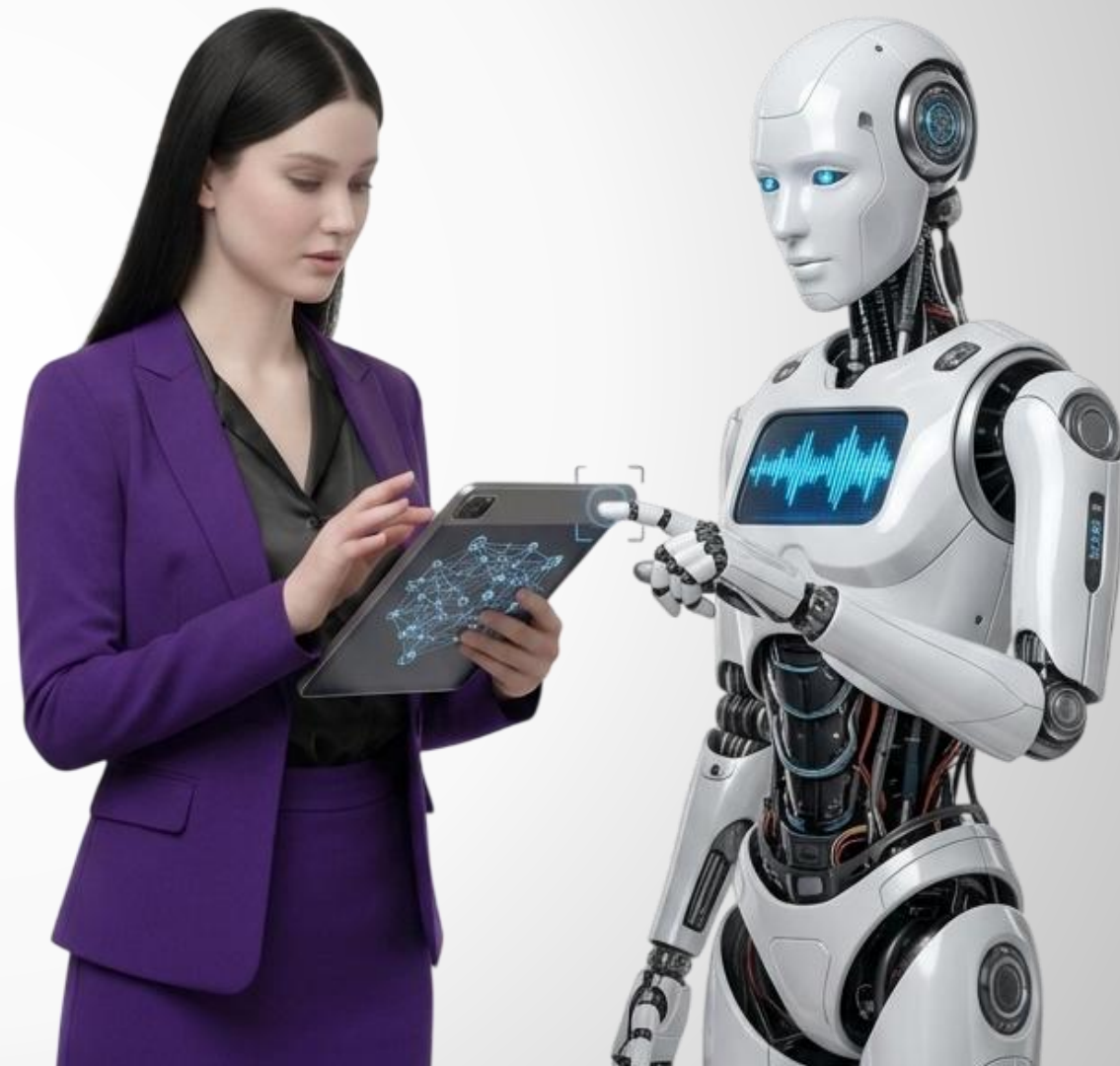
Creación de aplicaciones y asistentes de IA

Taller 2: 3 de junio 2026

Adrián Villegas Dianta

cvillegas@udla.cl

<https://adrianvillegasd.com>





Diseñar y desarrollar aplicaciones y asistentes basados en inteligencia artificial generativa para la docencia, que permitan abordar problemáticas educativas concretas, optimizar procesos de planificación y evaluación, y promover experiencias de aprendizaje activas e innovadoras en el trabajo con estudiantes.



Paso 1: Diseño de Soluciones Educativas (60 Minutos)

Definición de problemas educativos y creación de herramientas (rúbricas, paneles, planificaciones).



Paso 2: Creación de Asistentes Virtuales (30 Minutos)

Diseño de asistentes centrados en el aprendizaje, definiendo su rol, interacción y saberes específicos.



Paso 3: Orientaciones Estudiantiles (30 Minutos)

Revisión de pautas para que los alumnos utilicen la IA de manera segura, ética y productiva.



DISEÑO DE SOLUCIONES EDUCATIVA

1

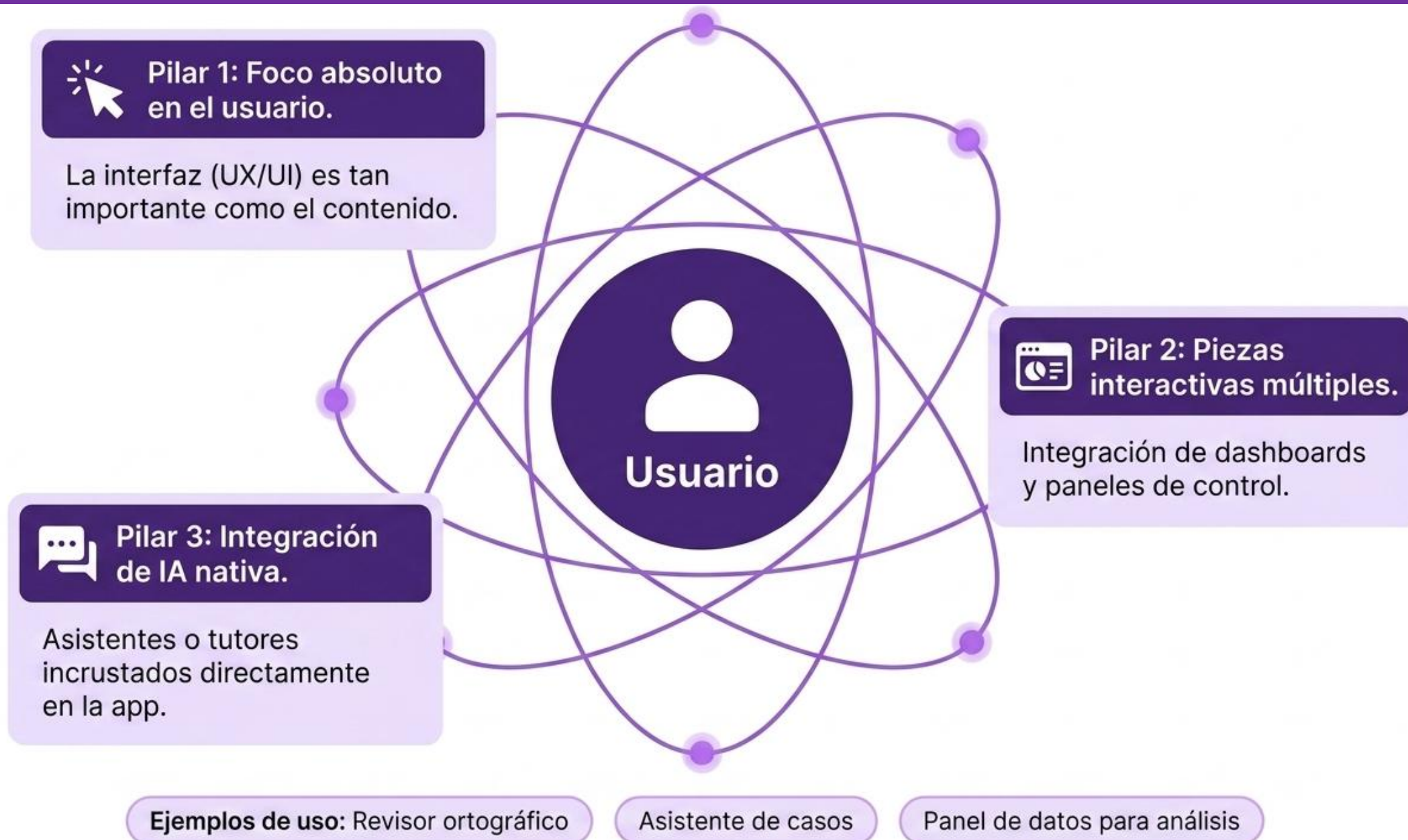
1.1 ECOSISTEMA DE SOLUCIONES POSIBLES CON IA



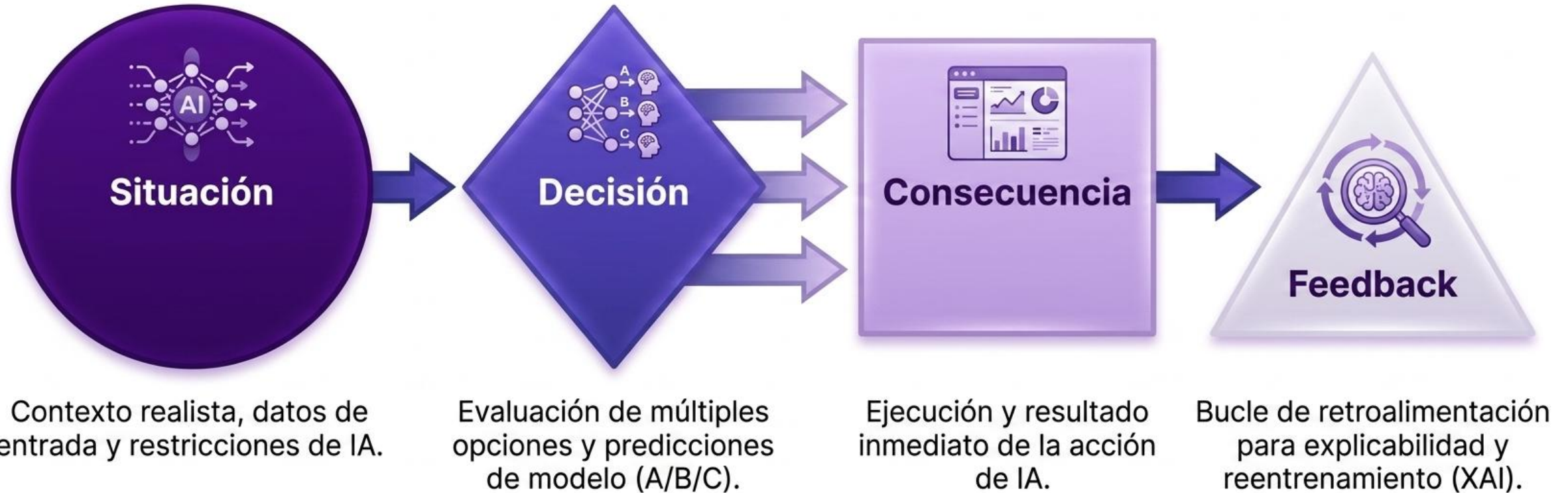
1.2 MÉTODO UNIVERSAL DE CREACIÓN CON IA

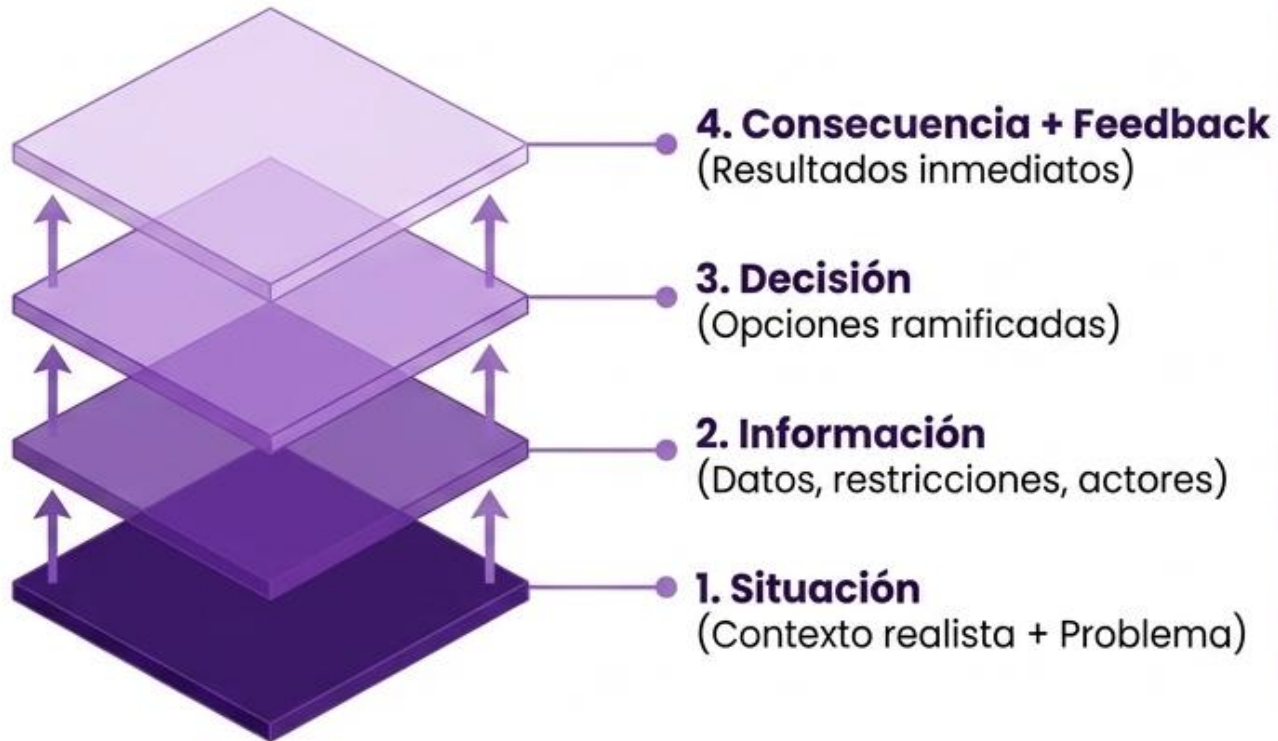


1.3 CREACIÓN DE SOLUCIONES EDUCATIVAS



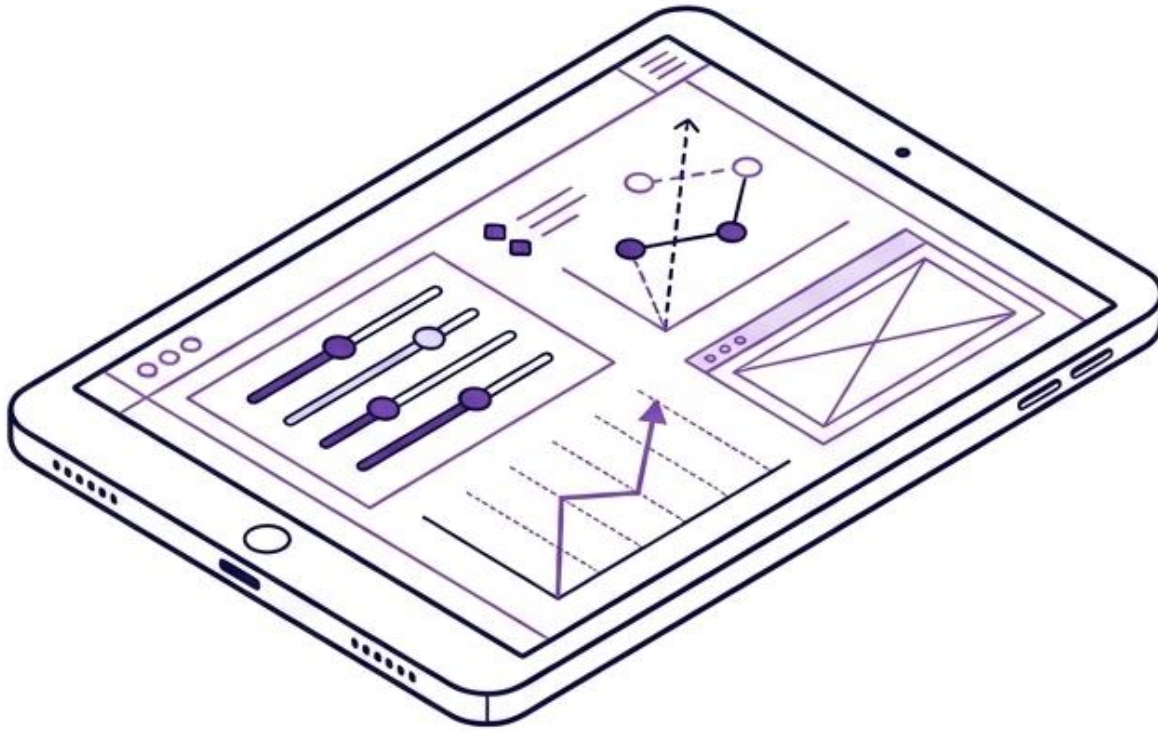
1.4 CICLO DE APRENDIZAJE POR DECISIÓN





- 1. Función central:** ¿Qué fenómeno o concepto se simulará?
- 2. Mapeo de interacciones:** Definir botones, variables o campos a ajustar.
- 3. Ciclo de pruebas:** Iterar exhaustivamente para evitar errores lógicos.

**Ideal para evaluar juicio y criterio, no solo retención.
(Tipos: Conversación, Toma de Decisiones, Roles).**



1.

Función Central: ¿Qué fenómeno, concepto o dilema específico se simulará?

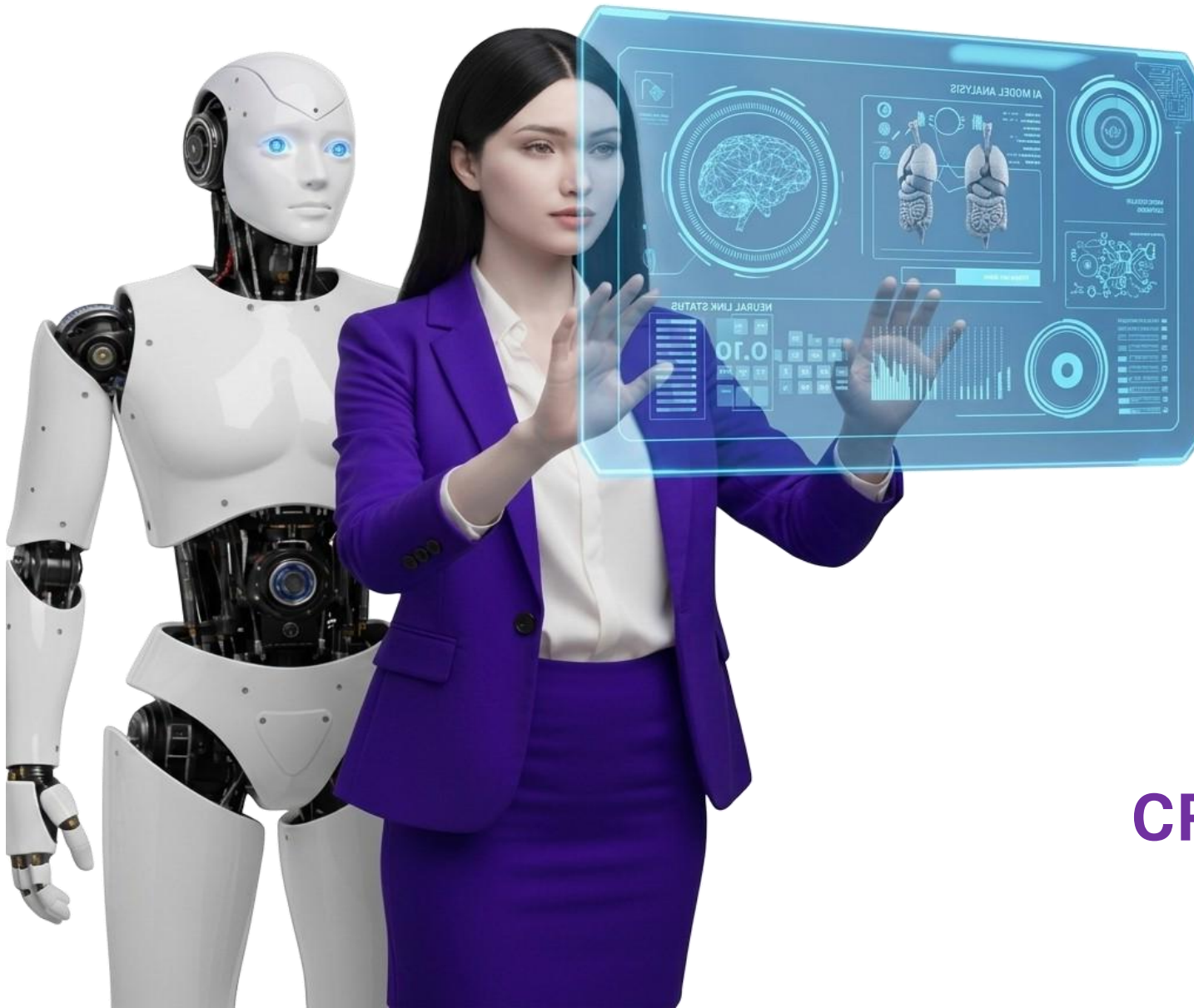
2.

Mapeo de Interacciones: Definir exactamente qué botones, variables o campos podrá ajustar el estudiante.

3.

Ciclo de Pruebas: Iterar exhaustivamente y probar los límites del sistema (stress test) para evitar errores lógicos.

Motor Recomendado: Google Gemini (evaluar modelo Flash vs. Pro según necesidad de velocidad/razonamiento).



CREACIÓN DE ASISTENTES VIRTUALES DE IA

2



Buscador de Respuestas

Entrega resultados directos, anulando el esfuerzo cognitivo del estudiante.



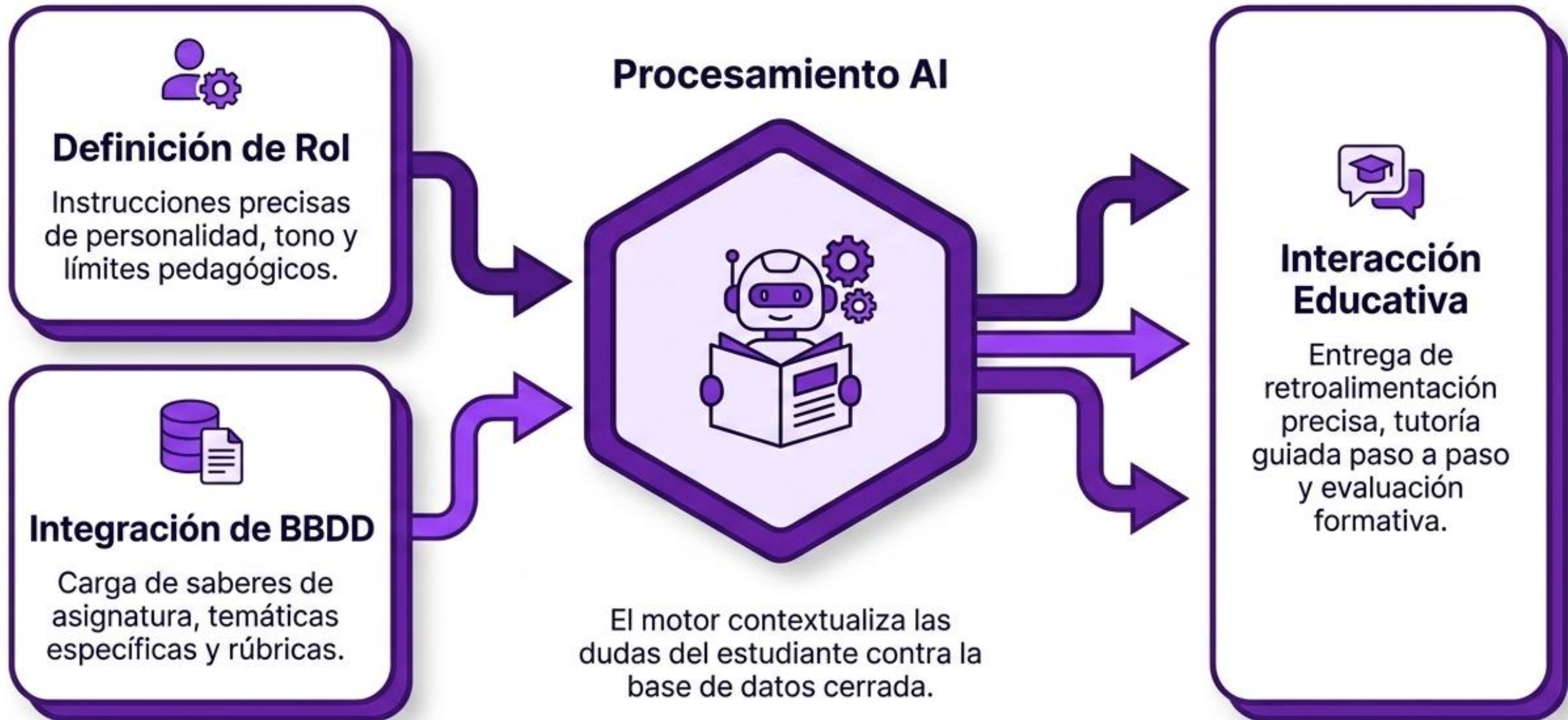
Tutor Socrático

- ✓ **Socrático** (Guía con preguntas)
- ✓ **Entrenador** (Pasos progresivos)
- ✓ **Editor** (Mejora sin reemplazar)

Reglas de Configuración / Prompt para el Tutor

- 1. Pedir contexto:** "¿Qué parte no entiendes?"
- 2. Dar pistas graduadas:** Máximo 3 antes de la respuesta.
- 3. Exigir evidencia:** "¿Dónde lo ves en el texto?"
- 4. Promover metacognición:** "¿Qué aprendiste?"

2.2 ARQUITECTURA DE UN ASISTENTE VIRTUAL



2.3 SOLUCIONES DE IA SEGÚN NECESIDADES



Lógica y Texto

Uso: Generar código y estructurar ideas.

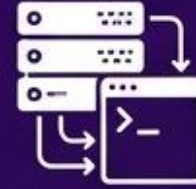
Ejemplos: ChatGPT, Gemini, Claude, POE, Deepseek.



Constructores UI (Vibe Coding)

Uso: Transformar texto en interfaces/apps.

Ejemplos: Lovable, v0 app, Bolt new, Magicloops.



Entornos de Desarrollo

Uso: Soluciones robustas para despliegue.

Ejemplos: IA Studio Google, Firebase Studio.



Asistentes de Investigación

Uso: Búsqueda y procesamiento profundo.

Ejemplos: Kimi, Manus, Genspark.



**ORIENTACIONES
ESTUDIANTILES**

3

3.1 LA IMPORTANCIA DE LA ÉTICA



3.2 EJEMPLO DE PROMPTING: EL MÉTODO RAFA

R

Rol



Fija la personalidad y el expertise. Reduce la ambigüedad semántica y establece un léxico temático (ej. científico de datos vs. poeta).

A

Audiencia



Dicta la complejidad y accesibilidad cognitiva. Ajusta el lenguaje y longitud según el nivel (ej. profesional vs. niño).

F

Formato



Directriz estructural visual. Evita muros de texto obligando a usar Markdown, Tablas, Listas o JSON.

A

Acción



Solicitud central y objetivo final. Debe usar un verbo operativo específico (Crear, Sintetizar, Comparar) con restricciones claras.



Nivel Crítico: BRECHA

Refuerzo de prerrequisitos y andamiaje intensivo. El estudiante requiere intervención directa.

Nivel Medio: PARCIAL

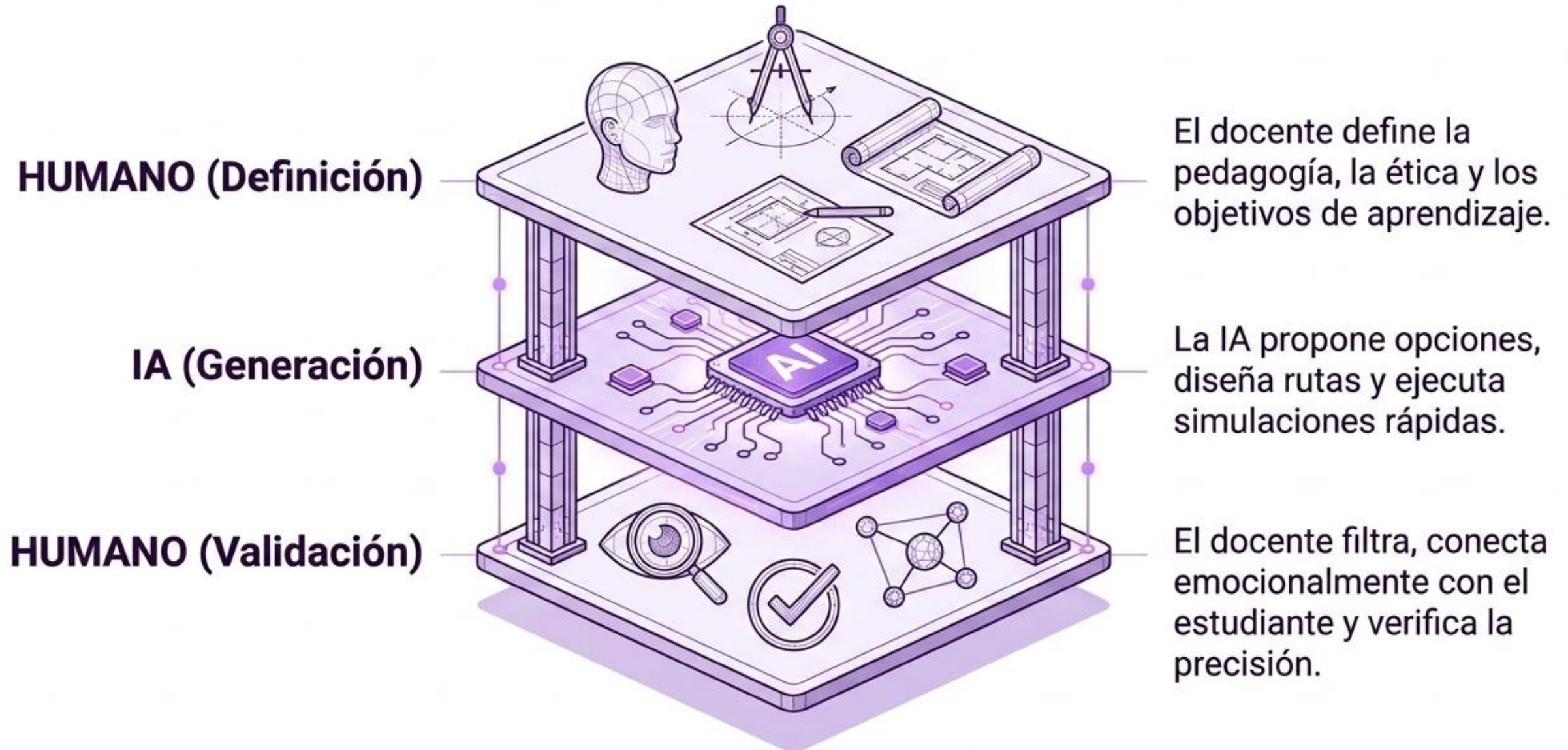
Práctica guiada. Necesita repetición o variación del ejercicio actual.

Nivel Óptimo: DOMINIO

Desafío y transferencia. Listo para aplicación en contextos nuevos o de mayor complejidad.

Transparencia: El estudiante debe saber qué significa cada nivel y qué evidencia lo mueve al siguiente.

3.4 LA IMPLEMENTACIÓN SEGURA: MÉTODO SÁNDWICH



3.5 TENDENCIAS FUTURAS EN INTELIGENCIA ARTIFICIAL



Agentes de IA Autónomos:

Sistemas que ejecutan tareas complejas sin intervención humana constante.



Aumento del Vibe Coding:

Reducción drástica de las barreras de entrada para crear software mediante lenguaje natural.



Entornos Inmersivos y Simuladores: Realidad virtual 3D potenciada por generación procedimental.



Robótica e IoT con IA: Interacción física y recolección de datos ambientales para el aprendizaje.

3.6 LA INVITACIÓN A SEGUIR INNOVANDO



Informarse.

Comprender las capacidades y límites de cada modelo gratuito vs. de pago.



Experimentar.

Aatreverse al cambio, creando prototipos y practicando iteraciones.



Compartir.

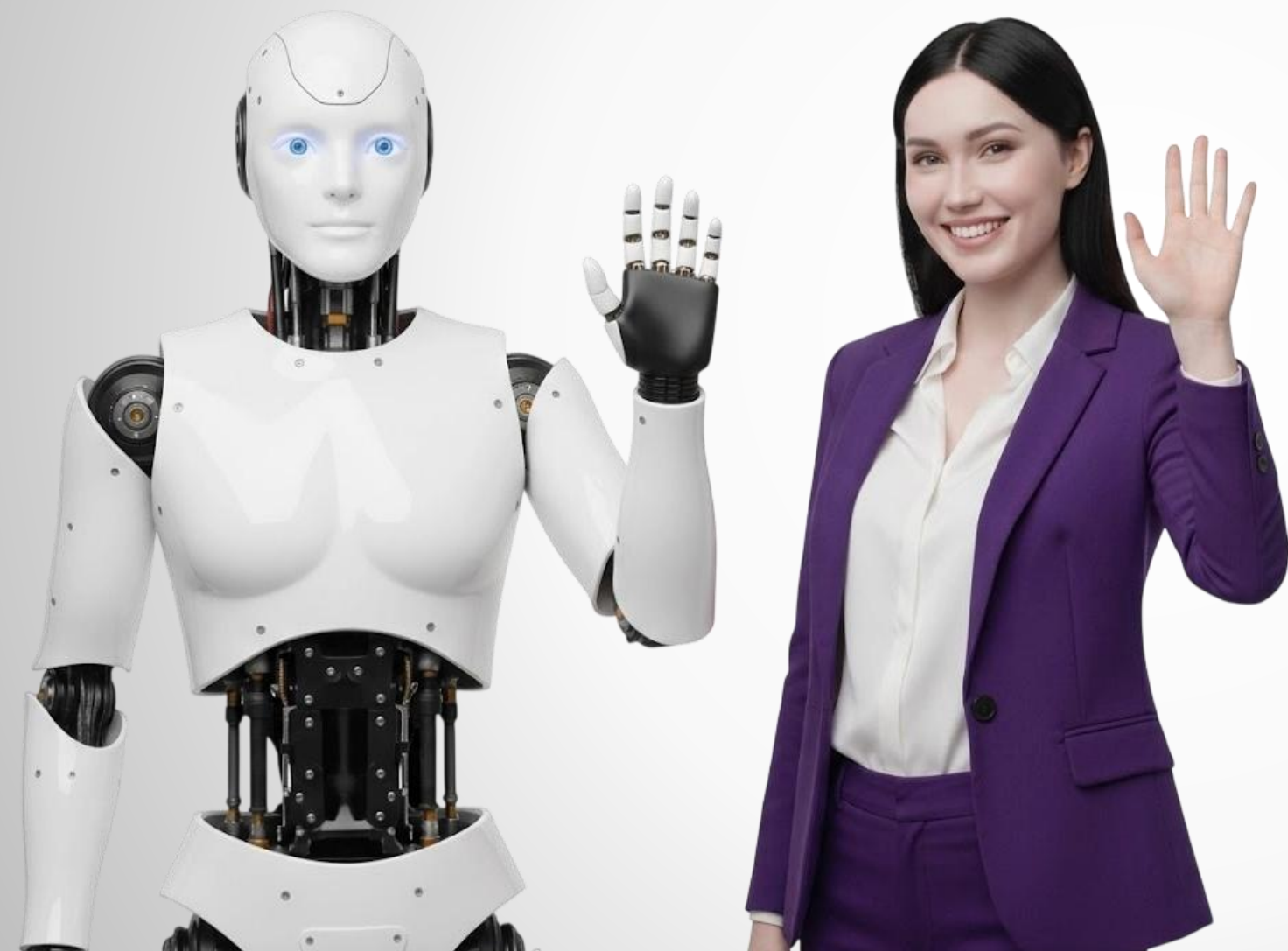
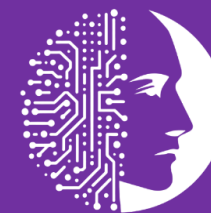
Distribuir las aplicaciones y asistentes creados con la comunidad educativa.

**El foco central siempre debe ser el aprendizaje
y la promoción humana.**

Material de apoyo



<https://adrianvillegasd.com/app-educativas-de-inteligencia-artificial/>



[Acceso sitio web](#)

Adrián Villegas Dianta

cvillegas@udla.cl

<https://adrianvillegasd.com>

Apoys IA Gemini y Notebook LM