

Ciclo de talleres: Uso pedagógico de la inteligencia artificial

Taller Edulabs - Taller 1: Creación de App Educativas con IA

Relator: Adrián Villegas Dianta





Objetivo de aprendizaje

Identificar posibilidades que entrega la **IA** para la construcción de aplicaciones educativas, en base a las necesidades que se detecten, para la resolución de problemas

Estándares de la Profesión Docente

Marco para la Buena Enseñanza



Dominio A: Preparación del proceso de enseñanza y aprendizaje

Estándar 3: “Planificación de la enseñanza”.



Este estándar promueve el diseño de planificaciones que incluyen de manera coherente, progresiva y secuenciada en el tiempo:



objetivos, conocimientos, habilidades y actitudes de la disciplina



estrategias didácticas



actividades de aprendizaje



recursos y tecnologías digitales



adaptaciones a estudiantes que requieren apoyos específicos

Marco orientador de competencias digitales docentes

Dimensión 2: Competencias Pedagógicas



Tecnologías para el aprendizaje disciplinar

Gestiona el uso de tecnologías **de manera pertinente** para diseñar, apoyar y/o potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con los métodos didácticos específicos y más efectivos para la disciplina que enseña.



Adaptación y creación

Adapta o crea recursos o herramientas digitales de acuerdo a las necesidades de su planificación y de las y los estudiantes.





Ruta de aprendizaje

- 1.** Introducción al uso de IA para crear apps con IA
- 2.** Creando aplicaciones educativas con IA
- 3.** Consideraciones al cierre



**¿Qué apps
educativas conocemos?**

**¿Qué características
tiene una app?**

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.



Ecosistema de soluciones posibles con IA



Tipos de recursos que puedes crear con IA



El ciclo de trabajo universal





¿Qué es una app educativa diseñada con IA?

Es una aplicación creada para apoyar el aprendizaje, resolver una necesidad educativa y ofrecer experiencias interactivas, personalizadas y útiles para estudiantes y docentes.



Resuelve una necesidad

Apoya un problema o desafío real del aula.



Personaliza

Se adapta al ritmo, nivel o intereses del estudiante.



Interactúa

Permite explorar, responder, practicar o crear.



Integra IA

Usa inteligencia artificial para orientar, automatizar o enriquecer la experiencia.



¿Qué app
podemos crear
para mis clases?

¡Te muestro
algunas opciones!



Algunas opciones de construcción con IA

Plataformas y herramientas que puedes usar para crear aplicaciones educativas con IA.



v0

<https://v0.app/>

Crea interfaces y prototipos con IA.



Netlify

<https://www.netlify.com/>

Despliega y aloja aplicaciones web fácilmente.



Replit

<https://replit.com/>

Desarrolla aplicaciones completas con IA.



Lovable

<https://lovable.dev/>

Crea productos digitales con IA, sin código.



Base44

<https://base44.com/>

Construye apps y herramientas rápido con IA.



Gemini

<https://gemini.google.com/app>

Asistente de IA para idear, escribir y construir.



Bolt.new

<https://bolt.new/>

Genera aplicaciones web con IA.



Claude

<https://claude.ai/>

IA conversacional avanzada para crear y analizar.

Prompt Card genérico para construir apps educativas con IA

PROMPT CARD PARA APP EDUCATIVA

	Rol	→	Define el papel que quieres que asuma la IA.
	Objetivo	→	Indica qué problema educativo o necesidad deseas resolver.
	Contenido	→	Especifica el tema central o la habilidad a trabajar.
	Nivel	→	Precisa curso, edad o nivel educativo.
	Asignatura / Área	→	Indica la disciplina a la que pertenece.
	Público objetivo	→	Describe a quién estará dirigida la app.
	Tipo de app	→	Elige el formato: juego, práctica, tutor, simulación u otro.
	Funcionalidades clave	→	Añade pantallas, actividades, retroalimentación y navegación.
	Instrucciones específicas	→	Incorpora tono, accesibilidad, gamificación y criterios pedagógicos.
	Formato de salida	→	Solicita estructura, flujo de pantallas y contenido listo para implementar.



Construyendo una aplicación sencilla en base a una necesidad



Construyendo una app con IA



Revisor ortográfico

Mejora la escritura y la comunicación.



Asistente de casos

Apoya en la resolución de dudas y actividades.



Panel de datos para análisis

Entrega información para un mejor aprendizaje.





**¿Qué elementos
podemos
considerar para
mejorar nuestra
app educativa?**

Construyendo un simulador educativo

IDEAS + SIMULACIÓN + APRENDIZAJE REAL



EXPERIMENTA
SIN LÍMITES



VISUALIZA
RESULTADOS



APRENDE
HACIENDO



Motor recomendado

Google Gemini (evaluar modelo Flash vs. Pro según la necesidad de velocidad, razonamiento o integración con herramientas visuales como Canva).

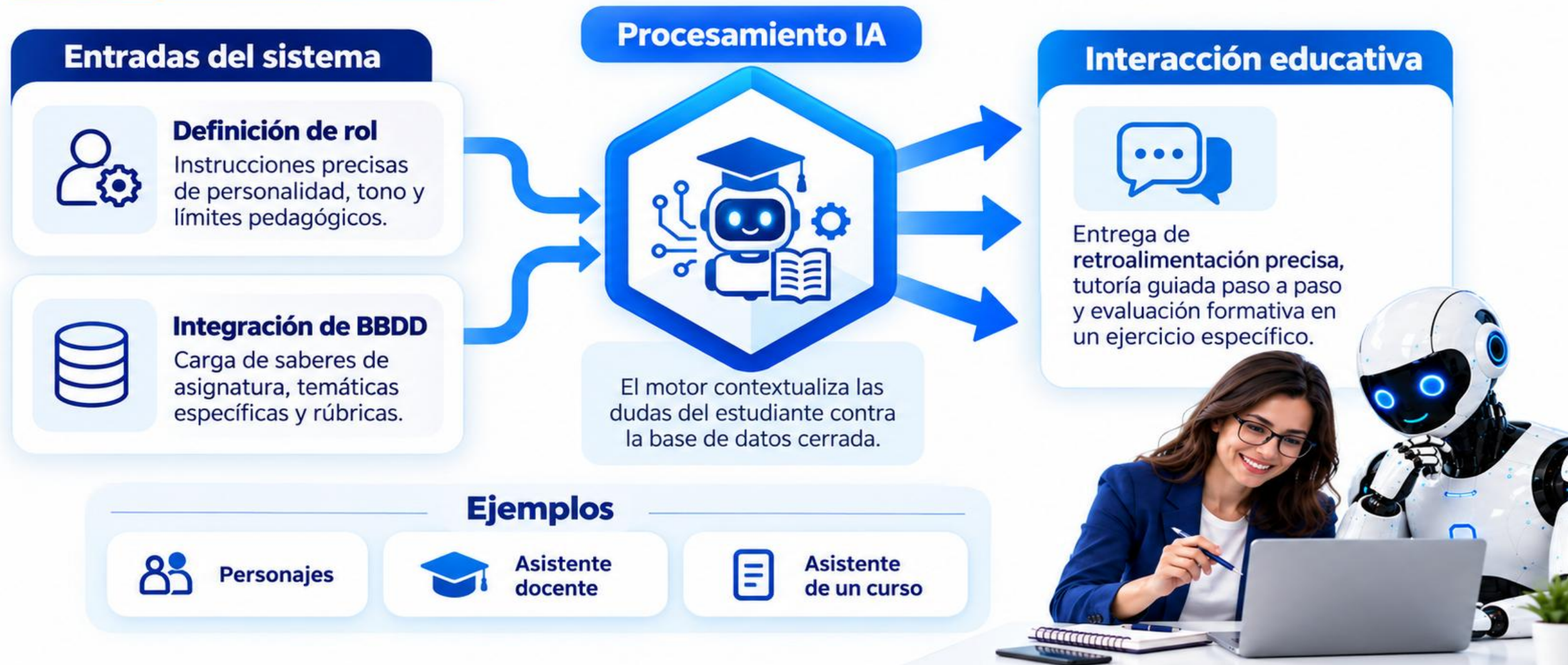


Arquitectura del simulador

- 1**  **Función central:** ¿Qué fenómeno o concepto se simulará?
- 2**  **Mapeo de interacciones:** Definir qué botones, variables o campos ajustará el estudiante.
- 3**  **Ciclo de pruebas:** Iterar exhaustivamente y probar nuevas versiones para evitar errores lógicos.



Construyendo un asistente virtual como app





**¿Qué
posibles
necesidades
podría cubrir
nuestra apps
educativa?**

Trabajo con casos (simulador simple)

— ...



1



Definir el objetivo

Establece qué competencias o aprendizajes se buscan desarrollar con el caso.

2



Proponer el caso / simulación

Presenta una situación realista y contextualizada que plantee un desafío para el estudiante.

3



Definir interacción

Indica cómo el estudiante interactuará con el caso (opciones, decisiones, rutas o retroalimentación automática).

4



Definir evaluación

Establece criterios para valorar el desempeño y el logro de los aprendizajes.

5



Salida

Define el tipo de resultado que entregará el simulador (puntaje, retroalimentación, reporte o ruta de mejora).

Las próximas tendencias en IA educativa





**¿qué otras
temáticas se nos
ocurren para
crear nuestras
apps educativas?**

Opciones de construcción pedagógica

01



Pedir toda la construcción a la IA de la **pieza digital** (entregándole un insumo o no)



02



Co-construir el diseño del texto con IA y luego digitalizar con ella



03



Diseñar toda la **experiencia** de forma propia y luego pedir solo **digitalización**



Elige la opción que mejor se adapte a tu tiempo, objetivos y estilo de enseñanza.



Ideas al cierre: **El cambio del rol docente**

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



Creador de contenido manual

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



Arquitecto de experiencias

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

Consideraciones éticas



01

Foco en el trabajo humano



02

Co-construcción con la IA



03

Aspectos éticos



04

Sesgos y alucinaciones de la IA



05

Validación y responsabilidad humana



La IA es una aliada poderosa, pero la ética y el juicio humano son el corazón de una **educación transformadora y responsable**.

Próximos pasos para desarrollar apps educativas

1



Detectar una necesidad

Identifica un problema o desafío educativo concreto y define a quién ayudará tu app.

2



Diseñar y prototipar

Usa IA para estructurar la solución, definir funciones, pantallas y flujo de uso de la aplicación.

3



Probar y mejorar

Valida la app con usuarios, recoge retroalimentación y ajusta la experiencia antes de implementarla.



Reflexión final



**“¿cómo podemos
potenciar el
aprendizaje con este
tipo de recursos
con apoyo de IA?”**

iGracias!

Nos vemos en el próximo taller

Relator: Adrián Villegas Dianta

 <https://adrianvillegasd.com/>

