RIIA
Red Iberoamericana de IA en Educación

UDLA
UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS

OBSERVATORIO SOBRE EL USO DE IA EN EDUCACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

CERTIFICACIÓN: PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE CON IA 2026 RIIA

Sesión 1 - Construcción de recursos digitales educativos con IA



Adrián Villegas Dianta
cvillegas@udla.cl
https://adrianvillegasd.com
Noviembre-Diciembre 2026



Objetivo de la sesión

Explorar las posibilidades de la IA en la construcción de recursos digitales interactivos de aprendizaje.

Ecosistema de soluciones posibles con IA



- Gamificar con IA
- Soluciones inteligentes
- Personalización
- Automatización
- Estudiante en el centro del aprendizaje
- Tutoría 24/7
- Multiformato
- Accesibilidad
- Construcción de recursos digitales

Recursos metodológicos gamificados que se pueden crear con IA

1. Test gamificados
2. Recursos digitales
3. Escape room
4. Aventuras conversacionales
5. Webquest
6. Cápsulas digitales
7. Juegos varios
8. Insumos impresos



Cambio: del código al vibe coding

THE OLD WAY
(Editor de Código)

VIBE CODING
Instrucción por Lenguaje Natural

THE NEW WAY
(Aplicación Funcional)



Beneficios clave

- Más Rápido
- Más Accesible
- Más Enfocado
- Más Impacto

Un flujo de trabajo “universal” con IA

1 Definir

2 Seleccionar IA

3 Instrucciones

4 Iterar

5 Exportar



Construir un cuento digital con IA: Storybook de Gemini

De una idea pedagógica a un cuento ilustrado, narrado y personalizado con inteligencia artificial.



1 Definir el propósito

Determina la edad, el objetivo de aprendizaje y el mensaje del cuento.

2 Abrir Storybook

Ingresa a Gemini y selecciona Storybook en la sección Gems.

3 Escribir el prompt

Describe personajes, trama, contexto, tono y estilo de ilustración.

4 Generar y revisar

Crea el cuento ilustrado; revisa su contenido y solicita ajustes.

5 Compartir el cuento

Escucha la narración y comparte o guarda el cuento en PDF.

Construcción de test gamificados

Diseña evaluaciones interactivas con apoyo de IA para el aprendizaje universitario en salud.



1 Configura el test

- **Curso:** Enfermería
- **Tema:** Sistema cardiovascular
- **Nivel:** Universitario



2 Diseña la experiencia

- Pregunta de selección múltiple
- Puntaje, niveles e insignias
- Retroalimentación inmediata

¿Cuál es la función principal de los glóbulos rojos?

- A Defender el organismo
- B Transportar oxígeno ✓
- C Coagular la sangre
- D Regular la presión arterial



3 Revisa y mejora

- Resultados en tiempo real
- Detección de dificultades
- Ajustes para próximas clases

Resultados generales



Desempeño por tema



Estudiantes con mayores dificultades

Función cardiovascular	40%
Circulación sanguínea	25%
Presión arterial	15%

Idea clave: la IA permite crear test gamificados más rápidos, claros y motivadores.

Otros juegos posibles de hacer con IA

- ¿Quién quiere ser millonario?
- Juegos de avance digital
- Juegos de tablero
- Videojuegos
- Simuladores
- Juegos serios
- Memoria
- Juegos tradicionales
- Gestión de la gamificación



Trabajo con casos (simulador simple)

Diseña experiencias de aprendizaje basadas en retos, decisiones y retroalimentación con apoyo de IA.



1 Definir el objetivo

Determina el aprendizaje, habilidad o competencia que se quiere desarrollar mediante la experiencia gamificada.

2 Plantear el reto o misión

Describe una situación, desafío o historia breve que dé sentido a la actividad y motive al estudiante.

3 Diseñar la interacción

Define decisiones, rutas, pistas, opciones de avance y retroalimentación para sostener la participación.

4 Establecer la evaluación

Fija criterios, evidencias, niveles, puntajes o insignias para valorar el desempeño y los logros.

5 Definir la salida

Especifica el producto final, la recompensa, el reporte o la ruta de mejora que cerrará la experiencia.

Reflexionando de momento, ¿Qué otros tipo de uso de inteligencia artificial podemos utilizar para gamificar?



Construyendo un simulador educativo

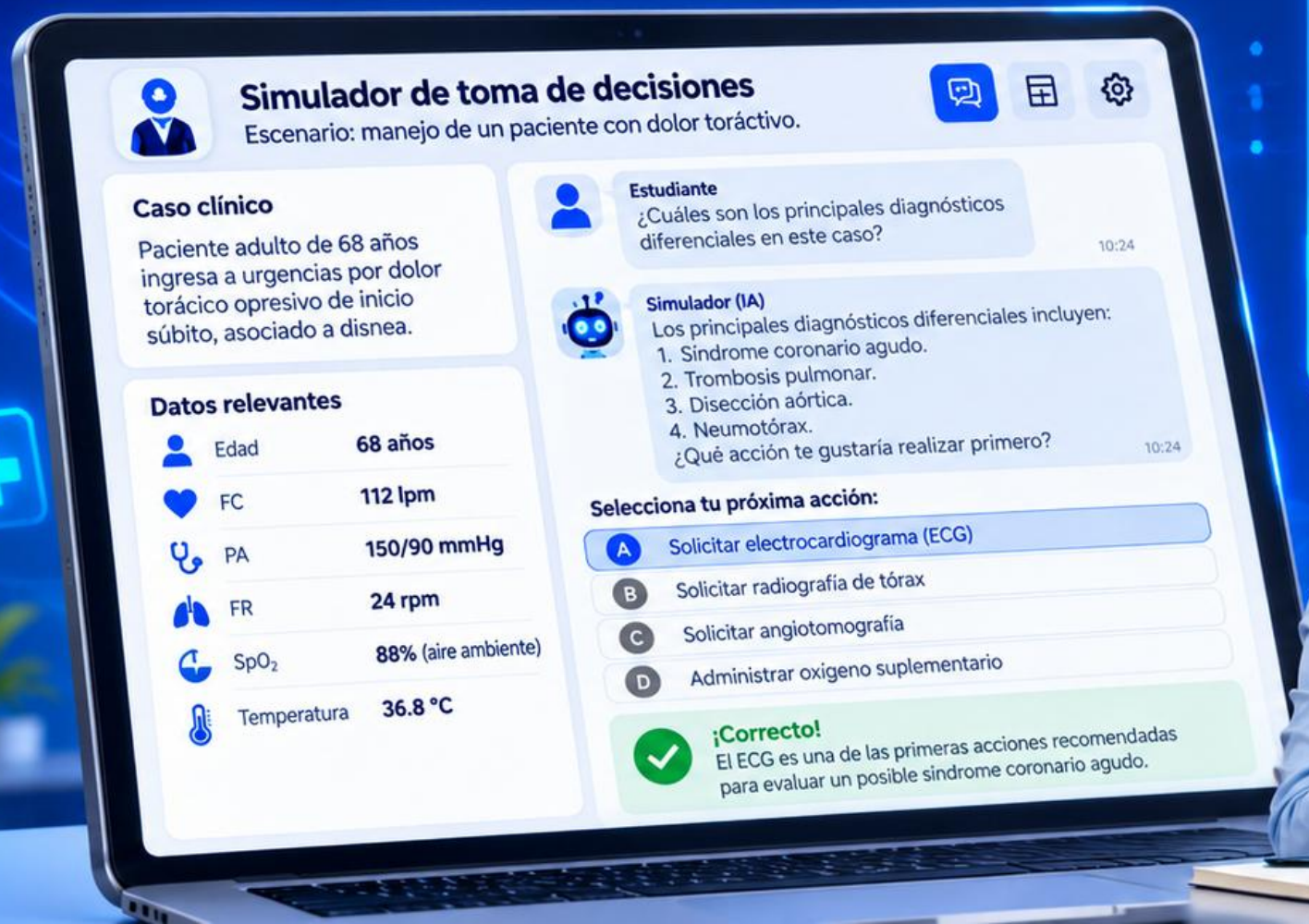
Diseña experiencias conversacionales con IA para analizar y resolver casos de manera interactiva.

Motor recomendado

Modelo de IA conversacional: útil para dialogar, adaptar respuestas y entregar retroalimentación.

Arquitectura del simulador

1. **Caso o escenario:** define el contexto, antecedentes y objetivos de aprendizaje.
2. **Interacción:** diseña preguntas, decisiones y ruta de atención.
3. **Retroalimentación:** establece criterios, sugerencias y cierre del caso.





Construyendo un asistente virtual como app

Integra elementos de gamificación para crear experiencias de aprendizaje más motivadoras e interactivas.

1 Entradas del sistema

Definición del rol
Instrucciones sobre personalidad, tono, objetivos y límites pedagógicos.

Base de conocimiento
Carga de contenidos, recursos, reglas del juego y criterios de evaluación.

Elementos de gamificación
Retos, misiones, niveles, puntos, insignias y narrativa del curso.

2 Procesamiento de la IAG



El motor interpreta las consultas del estudiante, aplica las reglas de gamificación y responde según la información cargada.

3 Interacción educativa

Diálogo conversacional
Responde dudas, guía paso a paso y adapta el nivel de dificultad.

Experiencias gamificadas
Propone retos, misiones, pistas y escenarios interactivos.

Retroalimentación inmediata
Entrega puntajes, insignias y sugerencias de mejora.

Seguimiento del progreso
Registra logros y adapta actividades según el desempeño.

4 Ejemplos de asistentes virtuales gamificados



Tutor gamificado
Acompaña el estudio de contenidos con retos, quizzes e insignias.



Explorador de casos
Plantea casos interactivos con decisiones, múltiples rutas y recompensas.



Simulador de prácticas
Genera escenarios realistas con niveles de dificultad y retroalimentación automática.





Algunas opciones de construcción con IA

Plataformas y herramientas que puedes usar para crear experiencias conversacionales interactivas con IA.

https://v0.app/
Crea interfaces y prototipos con IA.

https://www.netlify.com/
Despliega y aloja aplicaciones web fácilmente.

https://replit.com/
Desarrolla aplicaciones completas con IA.

https://lovable.dev/
Crea productos digitales con IA, sin código.

https://base44.com/
Construye apps y herramientas rápido con IA.

https://gemini.google.com/app
Asistente de IA para idear, escribir y construir.

https://bolt.new/
Genera aplicaciones web con IA.

https://claude.ai/
IA conversacional avanzada para crear y analizar.

Prompt Card genérico para construir recursos digitales con IA

PROMPT CARD GENÉRICO

Rol	Define el papel que quieres que asuma la IA.
Objetivo	Indica qué quieres lograr con el recurso.
Contenido	Especifica el tema central.
Nivel	Precisa el nivel de profundidad.
Carrera / Área	Indica la carrera o disciplina a la que pertenece.
Público objetivo	Ayuda a personalizar el recurso para tu audiencia.
Tipo de recurso	Elige el formato o tipo de recurso que necesitas.
Características clave	Añade elementos clave que debe incluir.
Instrucciones específicas	Proporciona detalles para orientar el diseño y contenido.
Formato de salida	Especifica cómo deseas recibir el resultado.



Anatomía de la WebQuest

Estructura esencial para diseñar experiencias de aprendizaje significativas con IA y elementos de gamificación.



1 Introducción

Presenta el tema, contextualiza la actividad y motiva al estudiante con un reto o misión inicial.

2 Tarea

Describe claramente lo que el estudiante debe hacer, el producto final y las metas o logros esperados.

3 Proceso

Explica los pasos que debe seguir el estudiante para completar la tarea, incluyendo pistas, niveles y orientaciones.

4 Recursos

Proporciona una selección de recursos confiables y variados para apoyar la investigación y el avance en la misión.

5 Evaluación

Define criterios e indicadores para valorar el desempeño y el producto final, incorporando retroalimentación, puntajes o insignias.

6 Conclusión

Invita a la reflexión sobre lo aprendido, los logros alcanzados, los aprendizajes transferibles y los nuevos desafíos.

Creación de una WebQuest con IA

Diseña experiencias de aprendizaje guiadas por indagación que integren gamificación y fomenten la investigación, el pensamiento crítico y la autonomía del estudiante.

1 Introducción

Presenta el tema como un desafío del mundo real. Motiva al estudiante con una narrativa atractiva y elementos de gamificación.

- Historia
- Misión
- Puntaje

2 Tarea

Describe claramente lo que el estudiante debe hacer y el producto final que debe elaborar.

- Reto
- Producto
- Roles

3 Proceso

Explica los pasos que debe seguir el estudiante, incluyendo estrategias de indagación, uso de IA y orientación.

- Pistas con IA
- Paso a paso

4 Recursos

Proporciona una selección de recursos confiables y variados para apoyar la investigación.

- Fuentes
- Enlaces
- Multimedia

5 Evaluación

Define los criterios e indicadores para valorar el desempeño y el producto final. Integra insignias y retroalimentación automática con IA.

- Rúbrica
- Insignias
- Feedback IA

6 Conclusión

Invita a la reflexión sobre lo aprendido, los aprendizajes transferibles y los nuevos desafíos.

- Reflexión
- Compartir
- Nuevo reto



Creación de una cápsula digital

Diseña una experiencia de aprendizaje breve con IA que integre gamificación, motive al estudiante y promueva el aprendizaje activo.

1 Introducción

Presenta el tema, los objetivos y el propósito de aprendizaje.

- Tema
- Público
- Propósito

2 Activación de conocimientes

Recupera saberes previos y conecta con la experiencia del estudiante.

- Desafío inicial
- Preguntas
- Puntos

3 Contenidos multimediales

Presenta la información con recursos variados y atractivos.

- Videos
- Infografías
- Simulaciones

4 Ejercicios

Permite practicar y reforzar lo aprendido con actividades autocorregibles.

- Quiz
- Retos
- Retroalimentación

5 Actividad aplicada

Propone una tarea significativa para aplicar lo aprendido en contextos reales.

- Colaboración
- Caso
- Niveles

6 Cierre

Promueve la reflexión, evalúa el aprendizaje y cierra la experiencia.

- Insignia
- Logros
- Reflexión



Reflexionando de momento, ¿Qué otras metodologías o acciones podemos gamificar con apoyo de IA?



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 y el 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.



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 formato y la producción lenta y exhaustiva.



Arquitecto de Experiencias

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





Próximos pasos en el aula

Pequeñas acciones hoy, grandes transformaciones mañana.

1

Practicar

Comienza con una **actividad breve y concreta** para explorar posibilidades y ganar confianza en el proceso.

2

Sistematizar

Convierte lo que funciona en una secuencia simple: **definir, probar, ajustar y volver a aplicar** en nuevas clases.

3

Compartir

Recoge evidencias, conversa los resultados con tus estudiantes y **comparte aprendizajes y mejoras** con otros docentes.

Avanza paso a paso y transforma la experiencia de aprendizaje desde tu propia práctica.



Comprobando lo aprendido

Escanea el código QR
y accede a la actividad interactiva para poner en práctica lo que aprendiste.



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

Reflexión final

¿Cómo podemos **aprovechar la IA** para generar **experiencias didácticas** que apoyen el **aprendizaje?**





RIIA
Red Iberoamericana de IA en Educación

UDLA
UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS

OBSERVATORIO SÓBRE EL USO DE IA EN EDUCACIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN

CERTIFICACIÓN: PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE CON IA 2026 RIIA

Sesión 1 - Construcción de recursos digitales educativos con IA.

Adrián Villegas Dianta
cvillegas@udla.cl
https://adrianvillegasd.com
Noviembre-Diciembre 2026

¡Gracias!