RIIA
Red Iberoamericana de IA en Educación

UDLA
UNIVERSIDAD DE LAS AMERICAS

OBSERVATORIO SOBRE EL USO DE IA EN EDUCACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

CERTIFICACIÓN: PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE CON IA 2026 RIIA

Sesión 2 - Construcción de metodologías educativas con IA



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



Objetivo de la sesión

Desarrollar metodologías educativas participativas usando inteligencia artificial para su diseño y construcción.

Escape room con IA

Convierte el aprendizaje en una aventura colaborativa donde cada desafío abre nuevas posibilidades y desarrolla habilidades clave.



Adaptación del Escape Room EDU

El grupo colabora para resolver desafíos educativos contrarreloj y abrir la "caja misteriosa".



> La motivación es fundamental para que el aprendizaje se genere.
>
> — Marc Prensky

El candado (Gate)

Restringe el avance hasta lograr la respuesta correcta.

La secuencia

Cada reto se desbloquea después de resolver el anterior.

Objetivo

Alcanzar la salida demostrando dominio de conceptos.

Ejemplo de flujo del juego

Estación 1
(Inicio)
Presenta el contexto y el primer desafío con apoyo de IA.

Estación 2
(Reto de análisis)
Resuelve un caso, interpreta información y avanza.

Estación 3
(Reto colaborativo)
Integra pistas, toma decisiones y desbloquea la siguiente etapa.

Salida
(Logro)
Abre la caja misteriosa y reflexiona sobre lo aprendido.

Construcción estructural: the prompt card



1. **Fase 1:** Diseño inicial
2. **Fase 2:** Ideación con IA
3. **Fase 3:** Construcción
4. **Fase 4:** Diseño visual

Prompt card de ejemplo

Rol	Actúa como diseñador instruccional experto en gamificación.
Objetivo	Crear una actividad interactiva y motivadora.
Tema central	Valoración inicial del paciente adulto.
Contexto / Audiencia	Estudiantes de enfermería de segundo año.
Producto / Formato	Escape room digital con 3 escenarios y retroalimentación.
Elementos clave	Situaciones clínicas breves, 3 preguntas por caso, múltiples rutas, insignias y puntaje.
Estilo y tono	Cercano, motivador, claro y alineado a la realidad educativa.
Restricciones	Nivel universitario, sin información clínica sensible.

Elementos del prompt card

Audiencia	Define a quién está dirigido el recurso.
Tema central	Especifica el contenido principal.
Gradación de dificultad	Indica el nivel de complejidad.
Estilo visual	Define el tipo de diseño y estética.
Formato de interacción	Precisa la dinámica del recurso.
Capa narrativa	Establece la historia o contexto del juego.

Propuesta de instrucción escape room con IA



Prompt base

Genera un **escape room** para estudiantes universitarios de **Enfermería** sobre valoración inicial y priorización del cuidado en un caso clínico. Crea **tres escenarios** de dificultad progresiva (básico, intermedio y avanzado), cada uno con una breve **historia clínica, tres desafíos y retroalimentación inmediata.** Incluye **dos preguntas de selección múltiple** y una actividad de **ordenamiento o arrastre** por escenario. Usa un **diseño claro, altamente visual** e incorpora **opciones de inclusión y apoyo al aprendizaje.**

Ejemplos:

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

Propuesta de instrucción de escape room completo

Actúa como un desarrollador web experto en gamificación educativa. Escribe el código completo en **React y Tailwind CSS** para un 'Escape Room' interactivo en una sola página (Single Page Application), dirigido a **estudiantes universitarios de veterinaria.**

Temática: El jugador es un veterinario recién egresado enfrentando distintos casos clínicos de mascotas.

Estructura requerida:

Menú de Selección: Tres escenarios seleccionables al inicio según dificultad: **Fácil, Intermedio y Difícil.**

Historias Clínicas: Cada nivel debe tener una historia/caso clínico distinto y adaptado a la dificultad.

Mecánicas de Juego: Cada escenario debe contener exactamente tres preguntas con dinámicas diferentes:

1. Una pregunta de selección múltiple.
2. Un ejercicio interactivo de arrastrar y soltar (o emparejar elementos).
3. Un ejercicio de completar el espacio en blanco (input de texto).

Diseño UI/UX: Debe ser altamente visual, moderno e intuitivo. Usa colores temáticos (estilo clínica médica).

Integra abundantes emoticones e iconos para ilustrar los casos, herramientas médicas y estados del juego. **Agrega opciones de inclusión.**



La aventura conversacional con IA

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 depende de las decisiones.

Prompting Avanzado: Motor de Aventura

Genera una aventura conversacional para **estudiantes de enfermería** sobre **citas APA**.

Fomenta la argumentación.



1. **Objetivo:**
   Genera una aventura conversacional para [estudiantes de enfermería] sobre [citas APA].
2. **Escenarios:**
   Crea [3 escenarios de dificultad] con [3, 5 o 7 preguntas] cada uno.
3. **Mecánica:**
   Las respuestas deben ser de [desarrollo abierto]. La IA debe [evaluarlas de forma inmediata].
4. **Sistema de ayuda:**
   Entrega [pistas limitadas que se agoten].
5. **Cierre:**
   Al final entrega un [reporte de fortalezas, debilidades y mejoras].
6. **Inmersión:**
   Incluye [contador de tiempo], [nombre del estudiante] y selección entre [3 avatares].
7. **Tema:**
   [Estudiante aplicando citas APA en un caso clínico de enfermería].
8. **Diseño visual:**
   Usa [emoticonos] y una narrativa atractiva.

Previene la dependencia del bot.

Automatiza la evaluación formativa.

Propuesta de instrucción aventura conversacional:

1. Crea una aventura conversacional para **estudiantes de enfermería o TNS** sobre **[tema de salud]**, en formato interactivo. La duración debe ser **[corta 5–10 min, media 15–20 min o larga 30–40 min]**.

2. **Establece el contexto:** el tema es **[Indica el tema clínico]**, para estudiantes de **[enfermería o TNS]**. Sitúa la historia en un entorno real de trabajo, como [ej. servicio de urgencias, APS, hospitalización, atención primaria].

3. Genera **[3]** escenarios con niveles de dificultad **[básico, intermedio y avanzado]**. Para cada escenario, crea una historia distinta y plantea **[3, 5 o 7] preguntas** alineadas al nivel, con una única pregunta por vez.

4. Indica que las respuestas de la IA deben ser de **desarrollo abierto** y que se **evalúen de forma inmediata**. La IA debe entregar **retroalimentación, pistas** si es necesario (sin entregar la respuesta) y avanzar según la calidad de la respuesta.

5. Al final, solicita que entregue un **reporte de fortalezas, debilidades y sugerencias de mejora**, incluyendo un **contador de tiempo**, el **nombre del estudiante** y la posibilidad de **elegir un avatar** (3 personajes). Pide que use **emoticonos o elementos visuales simples** para hacer la experiencia atractiva.



Ejemplos:

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



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.



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



Personalizar para Gamificar con IA

Diseñando experiencias que motivan, retan y conectan a cada estudiante.



Experiencias a la medida

La gamificación con IA transforma el aprendizaje en **experiencias atractivas y significativas.**

Adaptación dinámica

La IA adapta desafíos, recompensas y retroalimentación según el **progreso, intereses y estilo de cada estudiante.**

Motivación y participación

Impulsa la **motivación, la participación activa** y el desarrollo de habilidades en entornos dinámicos.

Seguimiento y mejora

Permite un **seguimiento continuo del desempeño** y sugerencias personalizadas para seguir aprendiendo y superando retos.

Gamificamos con IA para convertir cada reto en una oportunidad de crecer, **aprender y disfrutar.**

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 2 - Construcción de metodologías educativas con IA

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

¡Gracias!