



**Universidad[®]
de Medellín**
Ciencia y Libertad

De docente a diseñador de experiencias

Más allá del prompt: creación de recursos
educativos digitales con inteligencia artificial



Álvaro Monroy López

Director de Ambientes de Aprendizaje



Contenido
generado por IA

Interacción
inteligente

Aprendizaje
personalizado



¿Hasta dónde puede llegar hoy un docente sin saber programar?

La inteligencia artificial reduce la distancia entre **imaginar** y **construir** experiencias de aprendizaje.



Conocimiento disciplinar



Intención pedagógica



Inteligencia Artificial



Experiencias de aprendizaje **sin límites**



**Universidad[®]
de Medellín**
Ciencia y Libertad

DOCENTES QUE INSPIRAN, TECNOLOGÍA QUE TRANSFORMA

Docencia Activa UdeMedellín

Esto es lo que **construimos**

Una experiencia autogestionable para docentes que integra formación, interacción, gamificación, herramientas, progreso y certificación.



6
módulos
formativos



10+
actividades
interactivas



5
juegos
educativos



Progreso
y niveles
con XP



Certificación
automática



Formamos docentes para diseñar experiencias de aprendizaje **activas, flexibles** e innovadoras con apoyo de la IA.



Niveles 1.250 XP AM

DOCENCIA ACTIVA

UdeMedellín

Fortalece tus habilidades docentes con metodologías activas, HyFlex e inteligencia artificial.

[Comenzar recorrido](#) [Ver video](#)

1. Metodologías Activas

2. HyFlex y Tecnología

3. Inteligencia Artificial

4. Gamificación y Juegos

5. Evaluación para el aprendizaje

6. Diseño de Experiencias Docentes

JUEGO MILLONARIO

1.000 XP

Pregunta 5 de 15

¿Cuál es una característica clave del aprendizaje activo?

A El docente es el protagonista.

B Se centra en la memorización.

C El estudiante participa activamente.

D Se basa únicamente en teoría.

15 1.000.000

14 500.000

13 250.000

12 125.000

11 64.000

10 32.000

50:50





Siguiente

MI PROGRESO

Nivel 7

1.250 / 2.000 XP

Racha actual 5 días

Insignias

Módulos completados 4/6

GENERADOR DE PROMPTS

Describe lo que necesitas y la IA te ayudará a crear el mejor prompt.

Quiero diseñar una actividad para que los estudiantes analicen un caso sobre metodologías activas.

[+ Generar prompt](#)

DISEÑADOR DE CLASES

Objetivo

Contenido

Actividad

Evaluación

Recursos

[Exportar clase](#)

ruta de aprendizaje

Inicio

Certificación



CERTIFICA QUE

Álvaro Monroy López

ha completado satisfactoriamente el curso

Docencia Activa UdeMedellín

con una dedicación de 12 horas


Rector



No construimos una página. Construimos una experiencia.

Docencia Activa integra contenido, interacción, gamificación y herramientas para que el docente aprenda haciendo y aplique en sus clases.

Docencia Activa UdeMedellín integra múltiples capas de experiencia



JUEGOS INTERACTIVOS



HERRAMIENTAS INTELIGENTES



CONTENIDO

Microcontenidos, videos, lecturas y recursos clave.

INTERACCIÓN

Actividades prácticas, casos, tests y toma de decisiones.

GAMIFICACIÓN

XP, niveles, insignias y progreso que motiva.

HERRAMIENTAS

IA aplicada para crear, diseñar y mejorar tus clases.

SEGUIMIENTO

Progreso persistente, analíticas y ruta de aprendizaje.

CERTIFICACIÓN

Certificado automático al cumplir los requisitos.

CERTIFICACIÓN AUTOMÁTICA

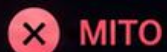
Al alcanzar el 80% de XP desbloqueas tu certificado.



Una experiencia completa para que el docente **aprenda, aplique y transforme** su práctica.

Esto **NO** nació de un gran prompt

Docencia Activa fue el resultado de **muchas decisiones** pedagógicas, funcionales y de diseño tomadas paso a paso en diálogo con la IA.



MITO

"Créame una plataforma completa de formación docente"



REALIDAD

Una sucesión de decisiones que construyen una experiencia con propósito.



≠

Así se construyó Docencia Activa UdeMedellín



No buscamos el prompt perfecto.
Dirigimos un **proceso de diseño**.

Antes del prompt: propósito + contexto

La calidad del recurso comienza antes de pedirle a la IA que construya.



Lo que el docente debe **definir**



¿Quién aprende?



¿Qué debe aprender?



¿Qué debería ser capaz de hacer?



¿Para qué?



¿Cómo demostrará que aprendió?



IA



Lo que debe **aportar** a la IA



Microcurrículo y resultados de aprendizaje



Documentos y presentaciones



Artículos y normativa



Casos y ejemplos



Imágenes y videos



Ejercicios y preguntas



Referentes visuales e identidad institucional



Empiece por:

“Quiero que el estudiante sea capaz de...”



El prompt **no reemplaza** las fuentes.



**Universidad[®]
de Medellín**
Ciencia y Libertad

PROMPT 1 — COMPRENDER

Todavía **no construir.**

El primer paso no es generar código, es hacer que la IA entienda profundamente el propósito, el público y las fuentes para evitar suposiciones y errores costosos.



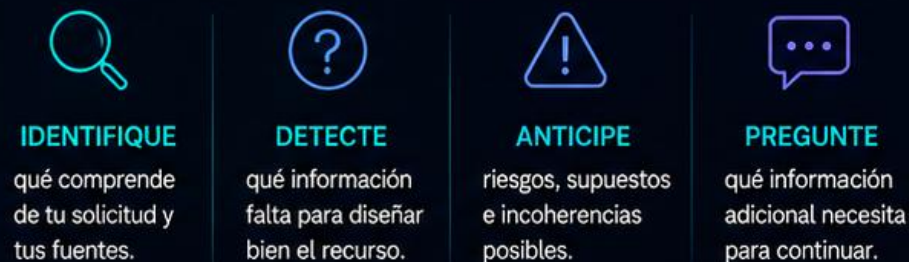
Objetivo: que la IA **comprenda** antes de diseñar o programar.

DOCENCIA **ACTIVA**

Primero se definió:



Pide a la IA que:



La IA analiza, pregunta y alinea.
Tú validas, complementas y autorizas.



EJEMPLO DE PROMPT

Actúa como un equipo compuesto por diseñador instruccional, especialista UX/UI, desarrollador web y especialista en tecnología educativa.

Quiero crear un recurso educativo digital interactivo dirigido a [público] cuyo resultado de aprendizaje es [resultado].

Utiliza como fuente principal los materiales que te proporcionaré.

Antes de diseñar, identifica:

- ✓ qué **comprendes** de mi solicitud y de las fuentes,
- ✓ qué información **falta**,
- ✓ qué **riesgos** existen,
- ✓ qué **información adicional** necesitas.



No generes código todavía.
Primero comprender.



La primera función de la IA **no es construir. Es comprender.**

PROMPT 2 — ESTRUCTURAR

Del propósito al
mapa de aprendizaje.

Una vez comprendido el propósito, pedimos a la IA que **organice** la experiencia de aprendizaje.



Objetivo: organizar y diseñar la **estructura** pedagógica y funcional.

¿QUÉ LE PEDIMOS A LA IA?



Estructura

Propón una secuencia lógica de módulos y temas.

1



Resultados de aprendizaje

Define qué debe lograr el estudiante en cada módulo.

2



Actividades

Sugiere actividades activas, recursos y evidencias por tema.

3



Evaluación

Propón criterios e instrumentos alineados con los resultados.

4



Recursos y herramientas

Sugiere recursos digitales e IA que puedan enriquecer la experiencia.

5



Diseño de experiencia

Recomienda cómo presentar la ruta, navegación e interacciones.

6



EJEMPLO DE PROMPT PARA ESTRUCTURAR

"Con base en los resultados de aprendizaje y el microcurrículo que te comparto, diseña la **estructura** del curso 'Metodologías Activas para la Educación Superior'. Incluye **módulos**, **temas**, **resultados de aprendizaje** por módulo, **actividades** sugeridas, **recursos digitales**, estrategias de **evaluación** y recomendaciones de **presentación** de la **experiencia** en la plataforma."



ENTREGABLE ESPERADO: Mapa de la experiencia de aprendizaje listo para desarrollar.



BUENAS PRÁCTICAS

- ✓ Pide claridad en la secuencia y dependencias.
- ✓ Solicita resultados de aprendizaje medibles.
- ✓ Alinea actividades con propósito y evaluación.
- ✓ Pide variedad de recursos y metodologías.
- ✓ Indica restricciones: tiempo, público, normativa, tecnología.
- ✓ Solicita alternativa de diseño si es posible.



Entre mejor estructures la solicitud, mejor será la respuesta.



Una buena **estructura** guía al estudiante y facilita el logro del **propósito**.

PROMPT 3 — DISEÑAR

De la estructura al diseño de la experiencia.

Aquí convertimos la estructura en un **plan de experiencia** de aprendizaje claro, atractivo y alineado a tus objetivos.



Objetivo: diseñar **experiencias de aprendizaje** activas, significativas y centradas en el estudiante.

• ¿QUÉ INGREDIENTES DEBE INCLUIR TU PROMPT? •



EJEMPLO DE PROMPT PARA DISEÑAR

“Diseña una experiencia de aprendizaje **[objetivo]** para estudiantes de **[perfil]**, que permita lograr **[resultados de aprendizaje]** a través de **[metodologías activas]**. Incluye **[contenidos clave]**, actividades interactivas, recursos digitales, estrategias de evaluación y una experiencia visual alineada con **[tono y estilo]**.”



ENTREGABLE ESPERADO:



BUENAS PRÁCTICAS

- ✓ Sé específico en objetivos y resultados.
- ✓ Indica el nivel académico y contexto.
- ✓ Pide actividades activas y contextualizadas.
- ✓ Solicita variedad de recursos y formatos.
- ✓ Pide alineación con la evaluación.
- ✓ Define el tono y la identidad institucional.
- ✓ Solicita accesibilidad y diseño inclusivo.
- ✓ Usa ejemplos o referencias para orientar.



Cuanto más claro seas en lo que pides, más precisa y útil será la propuesta de la IA.



TIP DOCENCIA ACTIVA

Explica el “por qué” detrás de cada solicitud. La IA entiende mejor cuando entiende el propósito.



Un buen **diseño** genera experiencias que **motivan**, **conectan** y **transforman** el aprendizaje.

PROMPT 4 — DESARROLLAR

Diseñar el curso paso a paso.

Aquí le pedimos a la IA que construya la experiencia: contenidos, actividades, recursos, evaluación, interacciones y rutas de aprendizaje.



Objetivo: organizar y diseñar la experiencia de aprendizaje con claridad pedagógica y lógica instruccional.

¿QUÉ DEBE CONTENER TU PROMPT?



Objetivo claro

¿Qué debe lograr el estudiante?



Contexto académico

Asignatura, nivel, modalidad, características.



Estructura deseada

Módulos, temas, secuencias, duración.



Actividades y estrategias

Tipos de actividades, metodologías activas.



Evaluación

Criterios, evidencias, instrumentos y ponderación.



Diseño y tono

Estilo visual, tono comunicativo e identidad institucional.



Restricciones y requisitos

Lo que debe incluir, evitar o respetar (obligatorio).



EJEMPLO DE PROMPT PARA DESARROLLAR

“Desarrolla un curso en modalidad [HyFlex] sobre [Metodologías Activas] para estudiantes universitarios. Estructúralo en [4 módulos] con los temas, contenidos, actividades activas, recursos multimedia, foros y casos prácticos. Incluye evaluación formativa y sumativa con rúbricas y criterios claros. El tono debe ser [cercano, motivador y profesional] y el diseño alineado con la identidad de [UdeMedellín].”



ENTREGABLE ESPERADO:



Plan de curso completo



Módulos y secuencias



Actividades detalladas



Recursos sugeridos



Evaluaciones con rúbricas



Foros y rutas de interacción



Guía de diseño visual sugerido



BUENAS PRÁCTICAS

- ✓ Sé específico y detallado.
- ✓ Incluye ejemplos y referencias.
- ✓ Indica el tipo de actividades activas.
- ✓ Alinea con resultados de aprendizaje.
- ✓ Pide coherencia pedagógica y secuencial.
- ✓ Solicita diversidad de formatos y recursos.
- ✓ Define criterios de calidad y accesibilidad.
- ✓ Pide que justifique las decisiones clave.



Cuanto más contexto y detalle proporcionas, más completa y pertinente será la experiencia que generará la IA.



TIP DOCENCIA ACTIVA

Piensa en tu curso como una historia de aprendizaje con inicio, desarrollo y cierre transformador.



La IA diseña. Tú decides, ajustas y das sentido pedagógico.

10. INTERACTUAR, EVALUAR Y GAMIFICAR

Del contenido a experiencias de aprendizaje significativas.

No basta con mostrar información.

El verdadero aprendizaje ocurre cuando el estudiante interactúa, se enfrenta a retos, recibe retroalimentación y avanza con propósito.



Objetivo: transformar contenidos en experiencias interactivas que motiven, evalúen y reconozcan el progreso del estudiante.

TIPOS DE ACTIVIDADES QUE PUEDES INCORPORAR



CASOS

Situaciones reales para analizar y tomar decisiones.



DECISIONES

Rutas de aprendizaje según elecciones del estudiante.



FOROS Y DEBATES

Interacción social para argumentar y construir ideas.



QUIZZES

Preguntas formativas con retroalimentación inmediata.



RETOS

Desafíos prácticos que aplican lo aprendido.



MULTIMEDIA

Videos, audios, infografías y simulaciones.

EVALUACIÓN CON PROPÓSITO



Evaluación diagnóstica
Conoce el punto de partida.



Evaluación formativa
Acompaña, orienta y da feedback.



Retroalimentación
Clara, oportuna y accionable.



Evaluación sumativa
Valida el logro de los objetivos.

GAMIFICACIÓN



PUNTOS (XP)

Reconocen el esfuerzo y la participación.



NIVELES

Progresión visible que motiva a seguir adelante.



INSIGNIAS

Logros que celebran hitos importantes.



CLASIFICACIONES

Competencias sanas que inspiran a superarse.



RECOMPENSAS

Acceso a recursos especiales o privilegios.



MISIÓN Y PROPÓSITO

Cada actividad tiene sentido y contribuye al objetivo final.

¡PARA APRENDER!



Primero aprendizaje; después juego. El juego es el medio, no el fin.



BUENAS PRÁCTICAS

- ✓ Cada actividad responde a un objetivo de aprendizaje.
- ✓ Varía los tipos de actividad para mantener el interés.
- ✓ Da retroalimentación inmediata y significativa.
- ✓ Usa la gamificación para motivar, no para distracción.
- ✓ Asegura accesibilidad e inclusión en todas las actividades.
- ✓ Permite que el estudiante vea su progreso.
- ✓ Conecta siempre con situaciones reales y contextos.



La motivación inicial puede venir del juego; la motivación duradera viene del sentido. Diseña experiencias que conecten con la curiosidad y el propósito.



TIP DOCENCIA ACTIVA

Diseña una actividad clave y réplica la estructura:

- Contexto / Reto
- Instrucciones claras
- Interacción significativa
- Retroalimentación
- Reconocimiento



Ahora sí: construir

Del diseño a la primera
versión funcional.

Cuando el propósito, la estructura, la experiencia y las interacciones ya están definidas, podemos pedir a la IA que desarrolle una primera versión funcional del recurso.



Apenas ahora
hablamos de código.

Todo lo anterior ya está aprobado



¿Qué pedimos a la IA en este punto?

- Desarrolla una versión funcional.
- Hazla responsive.
- Integra navegación e interacciones.
- Conserva lo ya aprobado.
- Organiza el código por bloques claros.
- Piensa en WordPress / Elementor si se va a publicar allí.



Ejemplo de prompt para construir

La arquitectura pedagógica y la experiencia ya están aprobadas. Ahora desarrolla una primera versión funcional del recurso en HTML, CSS y JavaScript. Debe ser responsive, conservar las interacciones definidas, incluir navegación, retroalimentación, progreso y Herramientas, y estar lista para integrarse en WordPress/Elementor. No elimines funcionalidades previamente aprobadas.



Entregable esperado



Prototipo
funcional



Pantallas
navegables



Interacciones
activas



Base técnica
para probar



La IA construye.
Tú revisas, ajustas y validas.

Primero diseñamos el **aprendizaje**. Ahora construimos la **experiencia**.

12. LA PRIMERA VERSIÓN NUNCA ES LA ÚLTIMA

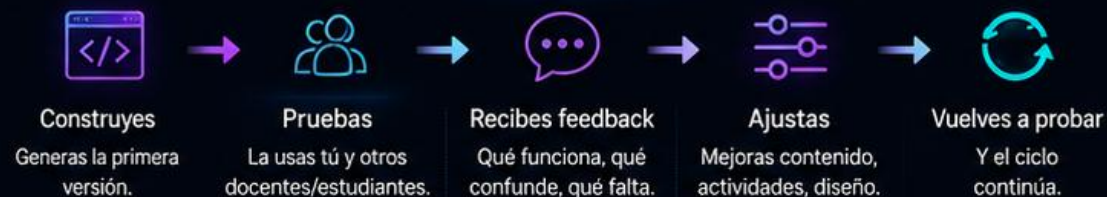
Iterar es diseñar mejor.

La calidad de tu recurso no depende del primer intento, sino del ciclo de **mejora continua** que hagas con intención.



Objetivo: probar, recibir retroalimentación y **mejorar** tu experiencia.

EL CICLO DE MEJORA CONTINUA



EJEMPLOS DE AJUSTES QUE MARCAN LA DIFERENCIA



ANTES vs DESPUÉS (Un ejemplo real)



La **excelencia** está en el **proceso**, no en el primer intento.



BUENAS PRÁCTICAS

- ✓ Itera con propósito, no solo por cambiar.
- ✓ Escucha a tus estudiantes: ellos son tus mejores evaluadores.
- ✓ Valida que cada ajuste responda a los objetivos de aprendizaje.
- ✓ Documenta los cambios importantes (qué, por qué y cómo).
- ✓ Pequeñas mejoras constantes generan grandes resultados.



Mejorar no es volver atrás, es avanzar con más intención.
Cada iteración te acerca a una experiencia de aprendizaje excepcional.



TIP DOCENCIA ACTIVA



Usa una lista de verificación después de cada prueba:

- ¿Se entiende el propósito?
- ¿La actividad es pertinente?
- ¿El estudiante aprende haciendo?
- ¿Queda claro cómo demostrar el aprendizaje?



**Universidad[®]
de Medellín**
Ciencia y Libertad

13. ANTES DE PUBLICAR: AUDITAR

Lo que no pruebas, **no lo puedes garantizar.**

Antes de compartir tu recurso, asegúrate de que **funciona**, es **accesible**, **pedagógico** y **alineado** con tu propósito.



Objetivo: asegurar la **calidad**, **accesibilidad** y **coherencia pedagógica** de tu recurso antes de publicarlo o implementarlo.

PASA TU RECURSO POR ESTA LISTA DE AUDITORÍA



FUNCIONAL

- ¿Todos los enlaces funcionan?
- ¿Las actividades se completan correctamente?
- ¿No hay errores técnicos?



ACCESIBLE

- ¿Se puede usar con teclado?
- ¿Los textos tienen buen contraste y tamaño?
- ¿Las imágenes tienen texto alternativo?



PEDAGÓGICO

- ¿Responde al objetivo definido?
- ¿Las actividades son significativas y variadas?
- ¿La evaluación es coherente con el aprendizaje?



ALINEADO

- ¿Está alineado con tu microcurrículo o plan de curso?
- ¿Responde al perfil de tus estudiantes?
- ¿Contribuye a las competencias esperadas?



LEGAL Y ÉTICO

- ¿Respetas derechos de autor?
- ¿Las fuentes están citadas?
- ¿El contenido es ético e inclusivo?



MEDIBLE

- ¿Puedes hacer seguimiento del uso y progreso?
- ¿Tienes métricas clave definidas?
- ¿Puedes mejorar con datos?

PRUEBAS RECOMENDADAS



Prueba con colegas



Prueba con estudiantes



Prueba en distintos dispositivos



Evalúa tiempos de carga



Usa herramientas de accesibilidad



Valida con tu lista de auditoría



Publicar sin auditar es como entregar una clase sin ensayar. La **confianza** empieza en los **detalles**.



Un recurso de **calidad** no se improvisa. Se diseña, se prueba y **se mejora**.



BUENAS PRÁCTICAS

- ✓ Audita en cada versión, no solo al final.
- ✓ Involucra a otros en la revisión.
- ✓ Documenta los ajustes realizados.
- ✓ Guarda versiones y cambios importantes.
- ✓ Usa listas de verificación siempre.
- ✓ Piensa en la experiencia completa, no solo en el contenido.



Un buen recurso no es el que más tiene, sino el que mejor **funciona** para aprender.

TIP DOCENCIA ACTIVA

Crea tu propia lista de auditoría y úsala siempre.

Te ahorrará tiempo, errores y frustraciones.



Universidad[®] de Medellín
Ciencia y Libertad

14. DE DOCENCIA ACTIVA A CUALQUIER RECURSO EDUCATIVO

Mismo proceso, infinitas posibilidades.

La metodología que aprendiste en Docencia Activa UdeMedellín la puedes aplicar para crear **cualquier recurso educativo digital** que imagines.

LOS MISMOS 6 PASOS



Una vez aprendes el proceso, la creatividad es el límite.
El docente pasa de consumir recursos a **diseñar los suyos propios**.

¿QUÉ PUEDES CREAR?



CURSOS COMPLETOS

- Cursos web completos
- Diplomados y programas
- Microcredenciales



MÓDULOS Y UNIDADES

- Módulos autoinstruccionales
- Unidades de aprendizaje
- Secuencias didácticas



MATERIALES INTERACTIVOS

- Presentaciones interactivas
- Guías dinámicas
- Infografías navegables



EVALUACIONES Y JUEGOS

- Cuestionarios
- Escape rooms educativos
- Juegos de aprendizaje



RECURSOS DE APOYO

- Videos interactivos
- Podcasts educativos
- Lecturas guiadas



OTROS FORMATOS

- Simulaciones
- Casos prácticos
- Laboratorios virtuales

Para **cualquier tema, asignatura, nivel educativo o modalidad**.

EJEMPLOS REALES CREADOS CON ESTE PROCESO



Curso completo con módulos, actividades y evaluación gamificada



Módulo autoinstruccional con videos, lecturas y actividades



Cuestionario adaptativo con retroalimentación inmediata



Juego de aprendizaje con retos, niveles y recompensas



Video interactivo con preguntas integradas



BUENAS PRÁCTICAS

- ✓ Adapta el proceso a tu audiencia y contexto.
- ✓ Reutiliza y mejora tus recursos existentes.
- ✓ Alinea siempre con tus objetivos de aprendizaje.
- ✓ Prioriza la experiencia del estudiante.
- ✓ Empieza simple, mejora continuamente.
- ✓ Comparte y colabora con otros docentes.
- ✓ Documenta tu proceso para replicarlo.
- ✓ Celebra cada recurso creado y su impacto.



Cuando dominas el proceso, la IA no reemplaza tu creatividad, la **potencia**.

Tú sigues siendo el **diseñador de experiencias de aprendizaje**.



TIP DOCENCIA ACTIVA

Crea una biblioteca personal de recursos que vayas construyendo y mejorando con cada iteración.

Tu experiencia crece con cada creación.



15. EL VERDADERO PROMPT ES EL PROCESO

*No es una magia,
es una metodología.*

La IA no reemplaza al docente.
Potencia su creatividad, ordena
sus ideas y multiplica su impacto.



Tú tienes el propósito.
Tú tienes el contexto.
Tú tienes la mirada pedagógica.
La IA es tu aliada, no tu autora.



El valor no está en el prompt.
Está en cómo piensas, diseñas, pruebas y mejoras tu recurso.

EL PROCESO COMPLETO EN 7 MOMENTOS



Cada vuelta del ciclo **mejora tu recurso** y tu **práctica docente**.

¿QUÉ GANAS CON ESTE PROCESO?



Cuando combinas tu experiencia docente con el poder de la IA, el aprendizaje **no tiene límites**.



BUENAS PRÁCTICAS

- ✓ Piensa en el estudiante, no solo en el contenido.
- ✓ Diseña experiencias, no solo información.
- ✓ Itera siempre con propósito.
- ✓ Escucha, prueba y mejora.
- ✓ Comparte lo que creas y aprende de otros.
- ✓ Tu experiencia es única, tu recurso también.



La tecnología cambia rápido, pero el buen diseño pedagógico y la creatividad docente son siempre relevantes.



TIP DOCENCIA ACTIVA

Guarda tus prompts, decisiones y versiones. Tu proceso es tu mejor activo.
Documentar es aprender, reflexionar y volver a crear mejor.



¡Sigue creando, sigue compartiendo, sigue transformando la educación!
El mundo lo necesita.



Universidad de Medellín
Ciencia y Libertad

Gracias

Seamos docentes creadores y diseñadores de experiencias

La inteligencia artificial no reemplaza al docente.
Amplía su capacidad para **imaginar**, **diseñar** y **construir**
experiencias de aprendizaje que **transforman**.



Pasemos de transmitir contenidos a **crear experiencias**. >>



El futuro de la educación también **se diseña desde el aula**.



**Universidad[®]
de Medellín**
Ciencia y Libertad

Álvaro Monroy López

Director de Ambientes de Aprendizaje
Universidad de Medellín

Correo: amonroy@udemedellin.edu.co

WhatsApp: 317 749 6762

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/tecnolotic/>

Sitio web: www.tencolotic.com



IA



Diseño



Aprendizaje



Impacto

