

MEGAPROMPT PARA LA CONTRUCCIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO – INTERACTIVO

Autor: Dr. Cristian Sepúlveda-Irribarra

Nota: Todos los textos en amarillo debes personalizarlos a tus requerimientos

Este recurso es absolutamente gratuito, no obstante considere citar al autor al final de su material interactivo o en una eventual sección de Referencias de esta manera: Sepúlveda-Irribarra, C. (2025). *MEGAPROMPT para la construcción de material didáctico – interactivo* [Prompt]. Santiago, Chile

Entrégame todo en un solo código. No omitas ningún detalle, sección o elemento que te solicito

Asume el rol de experto en diseño instruccional, didáctica, pedagogía y desarrollo web. Tu misión es desarrollar una cápsula educativa web completa sobre "Herramientas de IA para potenciar el aprendizaje en casa" con los siguientes archivos y requerimientos pedagógicos:

ARCHIVOS A ENTREGAR:

1. HTML (index.html):

- Estructura con diseño futurista y profesional
- Todas los íconos imágenes deben ser embebidos directamente en el código utilizando las bibliotecas correspondientes.
- Imágenes y elementos visuales estrictamente relacionados con IA y educación
- Alineación central de todas las imágenes y elementos visuales, considera:
 1. Diseño "Premium" y moderno. Usa efectos de **Glassmorphism** (transparencias), sombras suaves, bordes redondeados y tipografía limpia.
 2. **Imágenes:** Incluye URLs de imágenes de alta calidad (puedes usar Unsplash) que se ajusten al tema.
- El material debe estar en pestañas separadas , no lo hagas como landingpage: **necesito que el menú se visualice en la parte superior y en pestañas, al hacer clic en las pestañas cambia la sección y solo se visualiza esa sección**

- Estructura de secciones pedagógicas detallada más adelante

2. CSS (style.css):

- Paleta de colores tecnológica (azules, morados, neón)
- Animaciones sutiles en elementos interactivos
- Diseño responsivo para todos los dispositivos
- Cumplimiento de accesibilidad WCAG 2.1 AA
- Textos justificados y tipografía moderna
- Efectos visuales futuristas (glassmorfismo, degradados, sombras)

3. JavaScript (script.js):

- Almacenamiento de datos de usuario en localStorage
- Sistema robusto para video-quiz con pausas programadas
- Marcado visual claro para opciones seleccionadas en tests
- Evaluación con retroalimentación inmediata
- Generación de certificado con html2pdf.js
- Validación de formularios con feedback visual
- Navegación fluida entre secciones

ESTRUCTURA PEDAGÓGICA REQUERIDA:

1. Formulario de Ingreso:

- Solicitar: Nombre completo, Correo electrónico, RUT (opcional) , el formulario solo debe estar disponible en la primera pantalla al ingresar, una vez que el usuario ingresa, el formulario desaparece

- Incluir texto explicativo indicando que estos datos son necesarios para generar el certificado de aprobación
- Almacenar datos en localStorage para utilizarlos en el certificado final
- Validación de campos con feedback visual

2. Sección "Portada":

- Título destacado con iconografía e imagen representativa de IA en educación
- Imagen central relacionado con la temática central
- Botón de inicio claramente visible

3. Sección 1 "Introducción":

- Texto introductorio destacando los elementos que se revisarán durante la cápsula
- Integrar imágenes e íconos representativos de IA y educación
- Declarar explícitamente el objetivo del curso y los resultados de aprendizaje, el objetivo es el siguiente: (Propone uno tu en función del contenido, solo redactado en función de nivel taxonómico e iniciado por verbo)
- Todo el texto de esta sección considera organizarlo en cuadros, diagramas y que sea visualmente atractivos
- Redactar esta sección basándose en la transcripción del video que se adjuntará

4. Sección 2 "Activación":

- Juego Educaplay embebido mediante iframe para rescatar conocimientos previos
- Código iframe a incluir:

```
<iframe allow="fullscreen; autoplay; allow-top-navigation-by-user-activation"
allowfullscreen width="795" height="690" frameborder="0"
src="https://es.educaplay.com/juego/23885065-evaluacion_sobre_ia_y_aprendizaje_en_casa.html"
"></iframe>
```

- Instrucciones claras para el usuario sobre cómo interactuar con la actividad

5. Sección 3 "Desarrollo":

- Contenido central de la cápsula (sección más extensa)
- El Video de YouTube embebido mediante iframe: (EN ESTA SECCIÓN INTEGRAR EL ENLACE O CÓDIGO IFRAME DEL VIDEO CENTRAL)

```
<iframe width="560" height="315"
src="https://www.youtube.com/embed/Z5IE8bFGzAg?si=-4wFqwNSKIBIEqwP" title="YouTube
video player" frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay; clipboard-write; encrypted-media;
```

```
gyroscope; picture-in-picture; web-share" referrerpolicy="strict-origin-when-cross-origin"
allowfullscreen></iframe>
```

Esta inserción la debes revisar muy bien, ya que generalmente el video no se visualiza.

- Implementar sistema de video-quiz que pause el video en momentos específicos (minutos 3:00, 11:00 y 19:00) para presentar preguntas

- Tipos de preguntas a implementar:

- * Primera pregunta (minuto 3:00): Opción múltiple

- * Segunda pregunta (minuto 11:00): Arrastrar y soltar

- * Tercera pregunta (minuto 19:00): Relacionar columnas

- Las preguntas deben estar basadas en el contenido específico del video hasta ese momento. En esta sección debes ser cuidadoso, ya que debes asegurarte primero que las preguntas del video, es decir, el video quiz , se adecúan a los tiempos en que deben aparecer, la idea es que las preguntas aparezcan cuando ya se haya tratado en el video, no antes.

Esta sección es compleja, por lo tanto asegúrate que el videoquiz funcione correctamente, haz las pruebas necesarias. Las preguntas pueden aparecer sobre el video como una ventana emergente o bajo el video, lo importante es que cuando aparezca la pregunta se detiene la reproducción del video hasta que sea respondida.

6. ### Sección 4**Evaluación formativa **

- * Embeber este juego en código

```
iframe: <iframe allow="fullscreen; autoplay;
allow-top-navigation-by-user-activation" allowfullscreen width="795" height="690"
frameborder="0"
src="https://es.educaplay.com/juego/23884181-juego_de_preguntas_sobre_inteligencia_artificial
_en_educacion.html"></iframe>
```

7. ### Sección 5 "Evaluación":

- Test final con preguntas sobre todo el contenido
- Retroalimentación visual inmediata (correcta/incorrecta)
- Calificación final con porcentaje de aprobación
- Sistema para intentar nuevamente si no se alcanza la calificación mínima

- * Esta sección se evalúan de manera sumativa los aprendizajes obtenidos de la sección de desarrollo en que se presentaron los contenidos centrales en video, en esta sección desarrollarás un quiz con estas características:

- a) 3 preguntas de opción múltiple nivel taxonómico de comprensión y aplicación

- b) 2 preguntas verdadero o falso

c) 2 actividades drag-and-drop, es decir debe ser actividades de arrastrar y soltar, asegúrate que tenga un buen diseño compuesto por casillas en que el estudiante debe arrastrar el concepto a la casilla o categoría correspondiente

d) 1 actividad de juego tipo ¿quién quiere ser millonario? , considera estas indicaciones:

Requisitos:

- Usa **TailwindCSS por CDN** y la fuente **Poppins** desde Google Fonts.
- Diseño **oscuro, futurista y tipo TV quiz**, con efecto **glassmorphism** (fondos semitransparentes, sombras suaves, bordes redondeados, gradiente de fondo) y estética profesional.
- El juego debe tener:
 - Un **modal inicial** con título “¿Quién Quiere Ser Millonario?” que explique que es una actividad diagnóstica, con botón “¡Comenzar!”.
 - Un contenedor principal centrado en pantalla, con dos zonas:
 - **Zona de juego:**
 - Caja para mostrar la **pregunta actual**.
 - **4 botones de respuesta** (A, B, C, D) en cuadrícula 2x2, con estados visuales para: normal, hover, seleccionada, correcta (verde) e incorrecta (rojo), con pequeñas animaciones.
 - **Barra lateral:**
 - Logo circular con un ícono de robot (SVG).
 - **3 vidas** representadas con corazones (SVG) que se van apagando al fallar.
 - **3 comodines** con botones circulares:
 - 50:50 (elimina dos respuestas incorrectas).
 - “Llamar a un amigo” (abre modal con sugerencia de respuesta, correcta el 80% de las veces).
 - “Preguntar al público” (abre modal con gráfico de barras que muestra porcentajes A–D, favoreciendo la opción correcta).
 - **Escalera de dinero** (money ladder) con los niveles de premio, resaltando el nivel actual y marcando los niveles “seguros”.
 - **8 preguntas de opción múltiple** (4 alternativas cada una) definidas en un arreglo de objetos JavaScript, con propiedades: question, answers (array de 4 strings), correct (índice correcto) y value (texto del premio). Al menos una pregunta debe marcarse con isSafe: true para el premio seguro.
 - Mecánica de juego:
 - Al elegir una respuesta, se bloquean los botones, se marca la respuesta elegida y luego se muestra si es correcta o incorrecta.
 - Si es correcta: avanza a la siguiente pregunta y actualiza la escalera.
 - Si es incorrecta: se pierde una vida; si aún quedan vidas, muestra modal indicando cuántas quedan y permite seguir; si no quedan vidas, muestra modal de “**Juego Terminado**” indicando el premio seguro alcanzado.

- Si responde bien todas las preguntas, muestra modal de “¡FELICIDADES!” con el premio final.
- Debe ser **totalmente responsivo**, adaptándose bien a pantallas grandes y móviles (en móvil la barra lateral puede simplificarse y ocultar la escalera de premios).
- No incluyas comentarios extensos ni explicaciones fuera del código: solo entrégame el **archivo HTML completo listo para usar**.

Todas estas preguntas o actividades deben estar basadas en el contenido del video con el objetivo de comprobar los aprendizajes de los estudiantes

No te olvides que todas las respuestas de los estudiantes la debes incorporar al informe descargable

Cada una con retroalimentación. Estas preguntas deben incluirse en el reporte final de respuestas que el estudiante enviarán al email del profesor o tutor del curso. El reporte se debe descargar en un archivo html con el propósito que no se pueda modificar los resultados manualmente. Además agrega a este archivo html una contraseña de acceso que solo el profesor conocerá, esta contraseña será: 1234

8. Sección 6 **Síntesis**

* Integrar una infografía completa sobre los principales contenidos, la infografía debe ser atractiva con iconografía, imágenes etc.

* Incorporar el siguiente podcast a esta sección utilizando este enlace de catbox:
<https://files.catbox.moe/9ilb21.mp3>

9. Sección 7 **Cierre y preguntas metacognitivas **

* Incluir 3 preguntas reflexivas, debe tener una casilla para responder y la opción de guardar las respuestas, estas respuestas se incluirán dentro del informe que el usuario enviará a el tutor .

También no se te olvide agregar un botón para descargar los resultados de las preguntas realizadas en el videoquiz y las preguntas de las evaluaciones de la cápsula

10. Elementos Transversales:

- Botón flotante de chatbot en todas las secciones, el botón tendrá un ícono de una cabeza de un robot y llevará el nombre “Chatbot de ayuda” Al hacer clic, abrirá <https://chatgpt.com/g/g-682b448fc048819191a7a70784ada8bb-tutor-virtual-curso-herramientas-ia-para-padres> en una ventana emergente o popup
- Indicadores visuales de progreso entre secciones
- Botón para borrar datos de localStorage

REQUISITOS TÉCNICOS:

- Código optimizado y bien comentado
- Prueba exhaustiva en diferentes dispositivos y resoluciones
- Validación de todos los elementos interactivos
- íconos de alta calidad de buenas bibliotecas
- Estructura de archivos limpia y organizada
- Incorpora un menú flotante que se visualice en todas las secciones, salvo en la primera en la cual solicita los datos de ingreso.

DISEÑO Y COLORES

- Utiliza colores adecuados de un diseño futurista, también íconos representativos asociados a Inteligencia Artificial y educación, recuadros y visualmente atractivo

TRANSCRIPCIÓN DEL VIDEO:

<https://www.youtube.com/watch?v=Z5IE8bFGzAg>

La transcripción debe utilizarse para:

1. Redactar el texto introductorio en la sección "Introducción"
2. Formular las preguntas del video-quiz en los minutos específicos
3. Crear las preguntas de la evaluación final
4. Identificar los conceptos clave a destacar visualmente

ENTREGABLE FINAL:

- Un solo código en html, css y javascript, todo en un solo código no por separado
- Garantía de funcionamiento sin dependencias externas (excepto iframes especificados)
- Experiencia de usuario fluida y profesional