EXPL-AI-N CHALLENGE 2026 · DESAFÍO

# Antioquia sin brechas × Universidad de Medellín

Cuarto reto · Una herramienta de aprendizaje con IA · Cierre: 22 de noviembre de 2026

## { El reto en una mirada }

Antioquia sin brechas es el reto de la Universidad de Medellín en el Expl-AI-n Challenge 2026. Te invitamos a crear con IA una herramienta de aprendizaje que ayude a personas de Antioquia a desarrollar competencias digitales, mejorar su empleabilidad o adquirir habilidades para el trabajo. Puedes participar hasta el 22 de noviembre de 2026.

| Elemento | Detalle |
|---|---|
| Nombre | Antioquia sin brechas |
| Sponsor | Universidad de Medellín (Vicerrectorías de Formación y de Extensión) |
| Formato | Un prototipo funcional de una herramienta o experiencia de aprendizaje con IA: un tutor, un orientador, un asistente o un simulador |
| Participación | En equipo, de 2 a 5 integrantes, estudiantes y profesores de la Universidad de Medellín |
| Entrega | Solo el enlace de tu prototipo, para que el jurado lo pruebe y lo vea funcionar |
| Herramientas | Cualquier IA o herramienta de bajo código; las versiones gratuitas o de acceso institucional son suficientes |
| Fecha límite | 22 de noviembre de 2026, 11:59 p. m. (hora Colombia) |
| Premio | 1 boleta Pioneer + 4 boletas Ciudadanía para Expl-AI-n 2026 |

## { El concepto }

La pregunta del reto: **¿y si la inteligencia artificial pudiera ayudar a alguien a aprender lo que siempre ha necesitado?**

Imagina una Antioquia donde una persona mayor aprende a usar herramientas digitales sin depender siempre de alguien más. Donde un joven que busca su primer empleo se prepara para una entrevista con un orientador inteligente. O donde una mujer emprendedora aprende a administrar y vender mejor con un tutor hecho a su medida.

Tu misión es crear una herramienta que use IA para enseñar una competencia digital o laboral, sobre todo a personas que tienen dificultades para acceder a oportunidades de formación. Las barreras económicas, geográficas, educativas y tecnológicas siguen dejando a mucha gente por fuera, y la IA puede ayudar a reducirlas con experiencias de aprendizaje más flexibles, personalizadas y accesibles.

La condición es una sola: la IA debe ayudar a una persona a aprender algo útil que antes no sabía o no podía hacer. No basta con que la herramienta haga la tarea por ella; tiene que enseñarle a hacerla.

> **No buscamos la aplicación más compleja. Buscamos la herramienta que haga posible un aprendizaje significativo.**

Tu herramienta no tiene que transformar el mundo entero. Debe empezar por ayudar a una persona a aprender algo que pueda mejorar su vida.

## { Qué puedes crear }

Estas son cinco categorías para orientarte. No son excluyentes: puedes presentar otra experiencia educativa, siempre que la IA tenga una función esencial en el aprendizaje y haya una competencia digital o laboral clara.

| Categoría | Ejemplo |
|---|---|
| Tutor de alfabetización digital | Un tutor que enseña a personas mayores a crear un correo electrónico, usar aplicaciones o hacer trámites digitales de forma segura |
| Orientador de empleabilidad | Un simulador de entrevistas que formula preguntas según el perfil de la persona y le da retroalimentación para mejorar sus respuestas |
| Asistente de formación laboral | Un asistente que capacita a trabajadores de pequeños negocios en inventarios, atención al cliente o herramientas básicas de productividad |
| Mentor para emprendedores | Un tutor que enseña a calcular costos, fijar precios y manejar las finanzas de un pequeño emprendimiento |
| Tutor de aprendizaje inclusivo | Un tutor que explica con texto o voz, adapta el nivel de dificultad y deja aprender a distintos ritmos |

## { Qué debe tener tu herramienta }

Sin importar la categoría que elijas, tu herramienta debe tener estos seis elementos. Son los que diferencian una experiencia de aprendizaje de un chat que solo responde preguntas.

1. **Una población definida.** Quién la va a usar y qué barreras enfrenta para aprender. Puede ser para jóvenes, personas mayores, trabajadores, emprendedores, personas desempleadas, población rural o personas con necesidades de accesibilidad. Piensa en sus características reales y evita los estereotipos.

2. **Una necesidad concreta de aprendizaje.** Qué necesita aprender esa persona y por qué le importa. No basta con decir que la herramienta "mejora la educación". Por ejemplo: personas que buscan empleo y no saben cómo hacer una hoja de vida o prepararse para una entrevista.
3. **Una competencia que se pueda demostrar.** Qué será capaz de hacer la persona después de usarla: hacer una hoja de vida, usar una hoja de cálculo, manejar una aplicación o calcular los costos de un negocio.
4. **Un uso significativo de la IA.** La IA participa directamente en el aprendizaje: adapta contenidos, formula preguntas, genera ejercicios, explica, simula situaciones, evalúa respuestas o da retroalimentación personalizada. Un chatbot genérico sin una función pedagógica definida no cuenta.
5. **Una experiencia que funcione de principio a fin.** Alguien debe poder entrar y completar, como mínimo, una actividad de aprendizaje completa. No hace falta una aplicación comercial terminada.
6. **Una forma de comprobar el aprendizaje.** Un mecanismo sencillo para saber si la persona logró la competencia: una actividad práctica, una simulación, un ejercicio de evaluación o una comparación entre cómo empezó y cómo terminó. Debe medir lo que aprendió, no solo si le gustó la herramienta.

## { Rutas para inspirarte }

Estos temas son puntos de partida (no obligatorios):

| Ruta | ¿Qué podrías enseñar? | ¿A quién podrías ayudar? |
|---|---|---|
| Alfabetización digital | Correo, aplicaciones, trámites digitales y herramientas básicas | Personas mayores y población con baja alfabetización digital |
| Empleabilidad | Hoja de vida, entrevistas y competencias para buscar empleo | Jóvenes y personas desempleadas |
| Formación para el trabajo | Habilidades técnicas, digitales y administrativas | Trabajadores que necesitan actualizar sus competencias |
| Emprendimiento | Finanzas básicas, costos, ventas y comercio digital | Emprendedores y pequeños comerciantes |
| Formación rural | Competencias digitales y productivas pertinentes al territorio | Comunidades rurales |
| Inclusión educativa | Aprendizajes adaptados y accesibles | Personas con barreras de aprendizaje o de accesibilidad |
| Aprendizaje permanente | Nuevas competencias para adaptarse al cambio tecnológico | Personas de distintas edades y trayectorias laborales |

**Importante:** no buscamos una herramienta que haga todo por la persona. Buscamos una que le enseñe a hacerlo, fortalezca su autonomía y le permita aplicar lo que aprendió.

## { El camino que te recomendamos }

No basta con pedirle a una IA "hazme una aplicación educativa". En este reto valoramos que se note cómo pensaste la experiencia de aprendizaje y las decisiones de tu equipo. Esta es la ruta que te sugerimos; no tienes que documentarla ni entregarla, pero te va a ayudar a llegar a un mejor prototipo:

1. **Identifica una necesidad.** Elige una población y una competencia digital o laboral que necesite desarrollar. Pregúntate qué dificultad concreta vas a resolver.
2. **Diseña el aprendizaje.** Define el objetivo, los contenidos, las actividades y cómo vas a comprobar que la persona aprendió.
3. **Construye con IA.** Usa la IA para diseñar, configurar o desarrollar la herramienta que guía el aprendizaje.
4. **Pruébala.** Cuando sea posible, pídele a dos o tres personas del público que elegiste que la usen. Observa dónde se traban y qué no entienden.
5. **Mejórala.** Ajusta la claridad, la accesibilidad y el funcionamiento con lo que viste en las pruebas.

**Puedes usar la IA para:** diseñar la secuencia de aprendizaje, crear materiales, adaptar explicaciones, generar ejercicios, hacer simulaciones, dar retroalimentación, apoyar el desarrollo técnico y revisar la accesibilidad.

**Tu equipo es responsable** de verificar que los contenidos, las respuestas y las actividades de la herramienta sean correctos. La IA puede equivocarse; quien aprende con tu herramienta confía en lo que le enseña.

## { Qué entregas }

Entregas una sola cosa: **el enlace de tu prototipo funcional.** No necesitas fichas, documentos ni video. Cada equipo presenta una sola solución.

| Entrega | Qué debe cumplir |
|---|---|
| El enlace de tu prototipo | Abre directamente la herramienta, sin pagar. Permite hacer al menos una actividad de aprendizaje completa, incluida la comprobación de lo aprendido. Sigue funcionando hasta el 26 de noviembre de 2026. |

**Un consejo:** el jurado va a conocer tu solución solo a través del enlace. Una pantalla de bienvenida corta, que diga para quién es la herramienta, qué va a aprender la persona y cómo empezar, ayuda a que se entienda desde el primer momento.

**Antes de enviarlo,** abre el enlace en una ventana privada o desde otro dispositivo y completa la actividad de principio a fin, como lo haría alguien que no conoce tu herramienta. Si la plataforma pide iniciar sesión para usarla, que sea con una cuenta gratuita.

**Cómo participar:**

1. Arma tu equipo de 2 a 5 integrantes.
2. Elige una población y una competencia, y construye tu prototipo con IA.
3. Prueba el enlace en una ventana privada.
4. Inscribe a tu equipo en la página del reto en explain.la y envía el enlace antes del 22 de noviembre.

## { Herramientas }

No se exige una plataforma específica. Elige la que mejor responda a la necesidad educativa y ten en cuenta que sea accesible, segura y sostenible para quien la va a usar. Puedes hacer todo el reto con versiones gratuitas o de acceso institucional:

| Etapa | Ejemplos |
|---|---|
| Diseñar la experiencia (objetivos, contenidos, ejercicios) | ChatGPT, Gemini, Microsoft Copilot, Claude |
| Asistentes configurables | GPT personalizados de ChatGPT, Gems de Gemini |
| Crear una app o página web conversando con la IA | Gemini (Canvas), Google AI Studio, Claude (artefactos), Lovable, Bolt, v0 |
| Bajo código y programación | Glide, Google Sites, Replit u otros entornos de desarrollo |

Puedes combinar varias. Por ejemplo, una IA conversacional para diseñar las actividades y otra herramienta para convertirlas en una página que cualquiera pueda abrir desde el celular. Ten en cuenta que los planes gratuitos cambian con frecuencia, así que revisa los límites de cada herramienta antes de empezar.

## { Cómo se evalúa }

Un jurado prueba cada prototipo y lo califica sobre 100 puntos con estos seis criterios. En caso de empate, gana el puntaje más alto en calidad de la experiencia de aprendizaje y, después, en comprobación del aprendizaje.

| Criterio | Qué mira el jurado |
|---|---|
| Pertinencia del problema educativo | Que la herramienta atienda una necesidad concreta y esté adaptada a su población |
| Calidad de la experiencia de aprendizaje | Que el objetivo, las actividades y la evaluación ayuden a desarrollar una competencia |
| Uso innovador y significativo de la IA | Que la IA cumpla una función pedagógica relevante, responsable y demostrable |
| Funcionalidad y accesibilidad | Que el prototipo funcione y sea fácil de entender para quienes lo van a usar |
| Comprobación del aprendizaje | Que la herramienta permita verificar qué aprendió la persona |
| Potencial de impacto en Antioquia | Que la solución tenga posibilidades reales de aplicarse en comunidades del departamento |

La sofisticación tecnológica no da puntos por sí sola. Una herramienta sencilla que enseña bien compite en igualdad de condiciones con una más elaborada.

## { Fechas y premio }

| Momento | Fecha |
|---|---|
| Cierre de postulaciones | 22 de noviembre de 2026, 11:59 p. m. (hora Colombia) |
| Anuncio de finalistas | Antes del evento, por los canales de Expl-AI-n |
| Finalistas exhibidas en la Galería Expl-AI-n | 25 y 26 de noviembre de 2026, Plaza Mayor, Medellín |
| Anuncio de ganadores | Durante el congreso Expl-AI-n 2026 |

**Premios:** 1 boleta Pioneer y 4 boletas Ciudadanía para Expl-AI-n 2026.

**Reconocimientos de la Universidad de Medellín** para las tres mejores soluciones:

- **Mejor experiencia de aprendizaje con IA:** la de mayor calidad pedagógica y efectividad demostrada.
- **Mayor impacto en inclusión digital:** la que mejor reduce barreras de acceso al aprendizaje.

- **Mayor potencial para la empleabilidad:** la que más contribuye a desarrollar competencias para el trabajo.

Además, las soluciones seleccionadas podrán recibir acompañamiento académico y de extensión de la Universidad para evaluar su continuidad y su aplicación en comunidades.

## { Reglas y derechos }

Tu postulación queda por fuera si:

- No envías el enlace, el enlace no abre o la herramienta exige pagar para usarla.
- Presentas solo una idea, una imagen o una descripción, sin un prototipo que se pueda probar.
- Es un chatbot genérico, sin una experiencia de aprendizaje estructurada.
- No usa IA en una función educativa significativa.
- No tiene una competencia u objetivo de aprendizaje definido, o no permite hacer una actividad de aprendizaje.
- Muestra resultados, pruebas o testimonios inventados.
- Usa datos personales sin las autorizaciones necesarias.
- Reproduce contenidos protegidos sin autorización.
- Incluye contenidos discriminatorios o prácticas que pongan en riesgo la seguridad de quienes la usan.

**Quién puede participar:** estudiantes y profesores de la Universidad de Medellín, en equipos de 2 a 5 integrantes, preferiblemente de distintas áreas del conocimiento. Los equipos pueden vincular personas externas, organizaciones sociales o representantes de las comunidades, y pueden recibir acompañamiento académico y técnico de profesores mentores.

**Derechos:** tu equipo conserva la autoría de su herramienta. Al participar, autorizan a Expl-AI-n y a la Universidad de Medellín a publicar, exhibir y difundir la solución, siempre con crédito al equipo y sin fines de venta. Los términos completos te llegan por correo al inscribirte.

## { ¿Tienes dudas? }

Escríbenos y con gusto te ayudamos:

- Correo: comunidadexplain@gmail.com
- Comunidad de WhatsApp: chat.whatsapp.com/E591RwCHD7d6ecmpVO7emo
- Instagram: @explainlatam
- Web: explain.la