



# GAMIFICACIÓN CON APOYO DE IA

*Mayo 2025*

*Adrián Villegas Dianta*

*cvillegas@udla.cl*

*<https://adrianvillegasd.com>*



A

# RESULTADO DE APRENDIZAJE



*Aplica estrategias de gamificación apoyadas por herramientas de IA para diseñar experiencias de enseñanza-aprendizaje en educación que promuevan la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo del estudiantado de manera crítica y contextualizada*

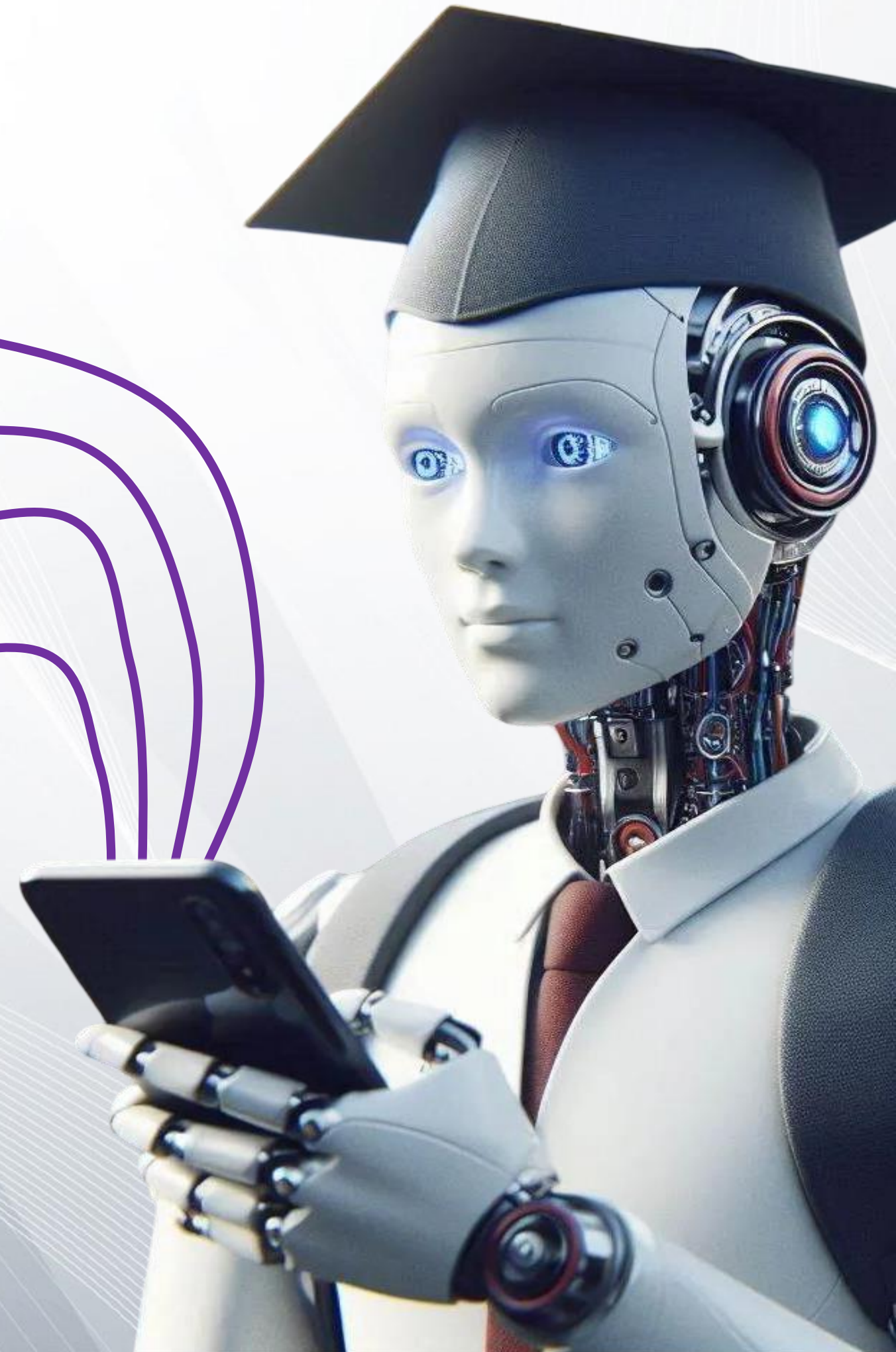
# **B** TEMARIO

**Introducción a gamificar con IA ①**

**Gamificando con IA ②**

**Actividad central ③**

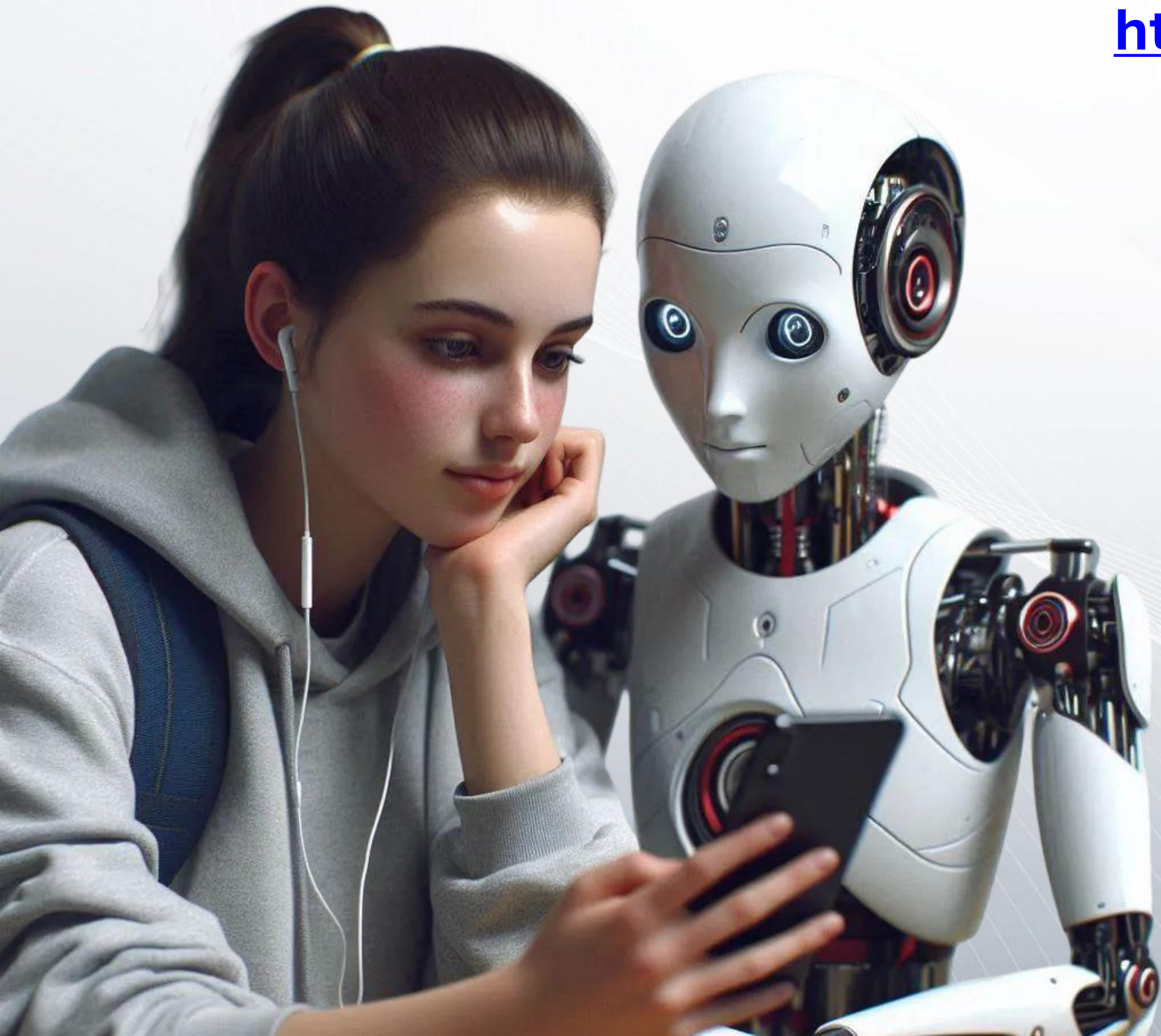
**Cierre ④**



# **1** INTRODUCCIÓN A GAMIFICAR CON IA

## *1.1 Activando conocimientos*

<https://claude.ai/public/artifacts/d9cab6d5-00c5-4b51-9545-6ff52259d1b0>



## *1.2 ¿Qué es gamificar entonces?*

- ① **Concepto de gamificación**
- ② **Algunas ventajas**
- ③ **Algunos aportes de la IA**



## **2** GAMIFICANDO CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL

### *2.1 Algunas opciones generales*

- ① Con ideas para una clase**
- ② Generando material físico**
- ③ Creando opciones digitales**



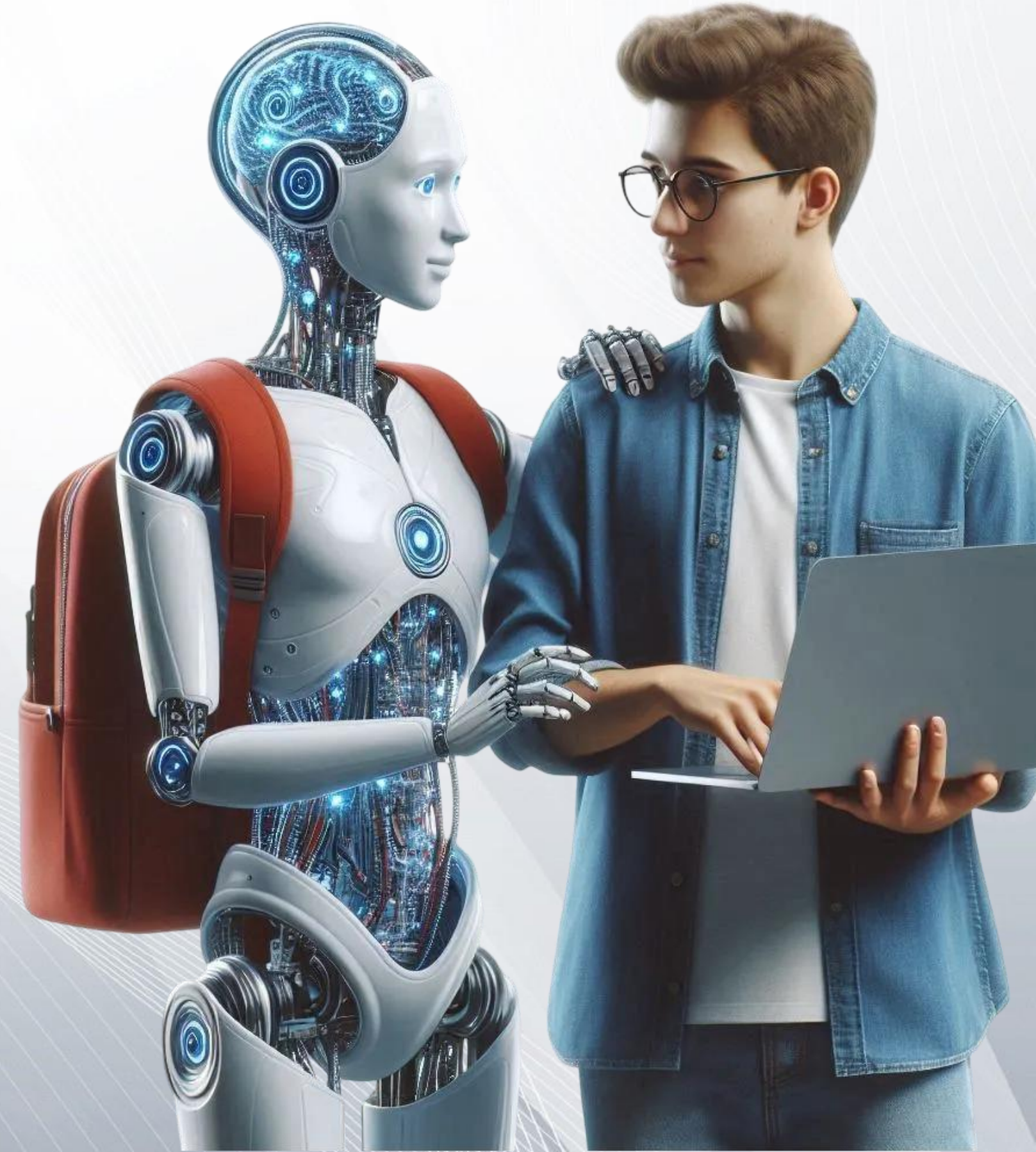
## *2.2 Creando un escape room digital con IA*

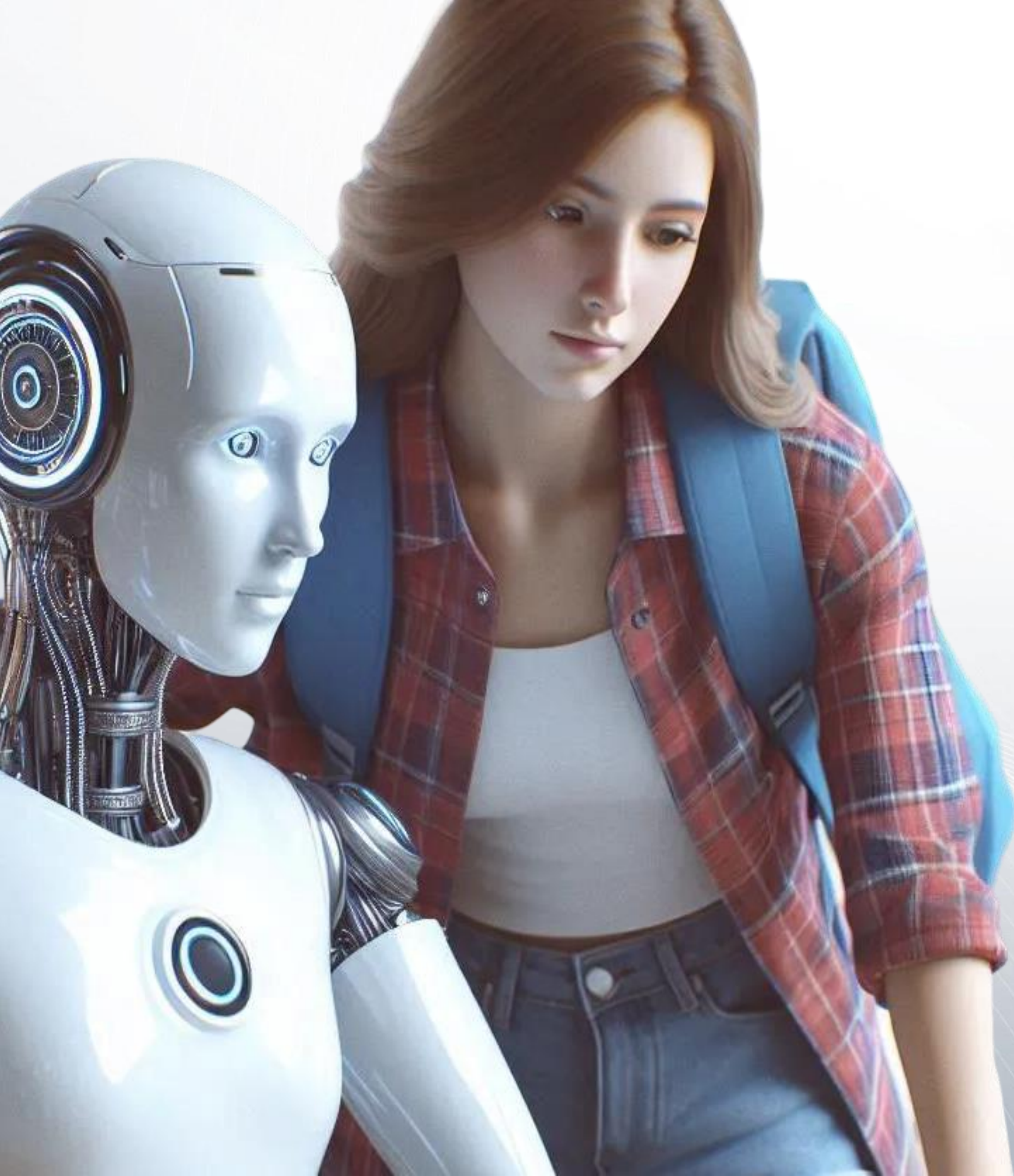
### *Algunas opciones*

- |                                    |                                   |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| ① <a href="#"><u>Claude IA</u></a> | ③ <a href="#"><u>Genspark</u></a> |
| ② <a href="#"><u>POE IA</u></a>    | ④ <a href="#"><u>Manus IM</u></a> |

### *Especificaciones instrucción*

- ① Tipo de producto
- ② Digital / interactivo / artefacto
- ③ Tema / nivel / complejidad
- ④ Extensión / características





## ***Pasos***

- 1 Seleccionar IA**
- 2 Crear una instrucción**
- 3 Ver funcionamiento**
- 4 Mejorar**
- 5 Definir versión final**
- 6 Publicar / exportar / guardar**

## 2.2 Creando aventuras conversacionales con IA

### *Algunas opciones*

- ① IA aventura conversacional
- ② IA escape room
- ③ Crear nuestro asistente IA
- ④ Ver otros asistentes



## 2.3 Creando un test gamificado con IA

<https://quizizz.com/join?gc=649444>



## 2.4 Creando un recurso/test programado con IA

### Algunas opciones

- |                                      |                                        |
|--------------------------------------|----------------------------------------|
| 1 <a href="#"><u>Claude IA</u></a>   | 5 <a href="#"><u>Genspark (ej)</u></a> |
| 2 <a href="#"><u>POE IA</u></a>      | 6 <a href="#"><u>Manus IM (ej)</u></a> |
| 3 <a href="#"><u>Deepseek</u></a>    | 7 <a href="#"><u>Chat Qwen IA</u></a>  |
| 4 <a href="#"><u>IA con HTML</u></a> | 8 <a href="#"><u>Lovable</u></a>       |



## *2.5 Algunos ideas para crear gamificación con IA*



- 1 Test interactivo / test gamificados**
- 2 Simuladores / experimentos**
- 3 Juegos educativos / caseros**
- 4 Videojuegos con fin educativo**
- 5 Aventura conversacional / scape room**
- 6 Juegos de roles / diálogos**
- 7 ¿Otras ideas?**

# 3

## ACTIVIDAD CENTRAL

### *3.1 Construyendo nuestro propio recurso*

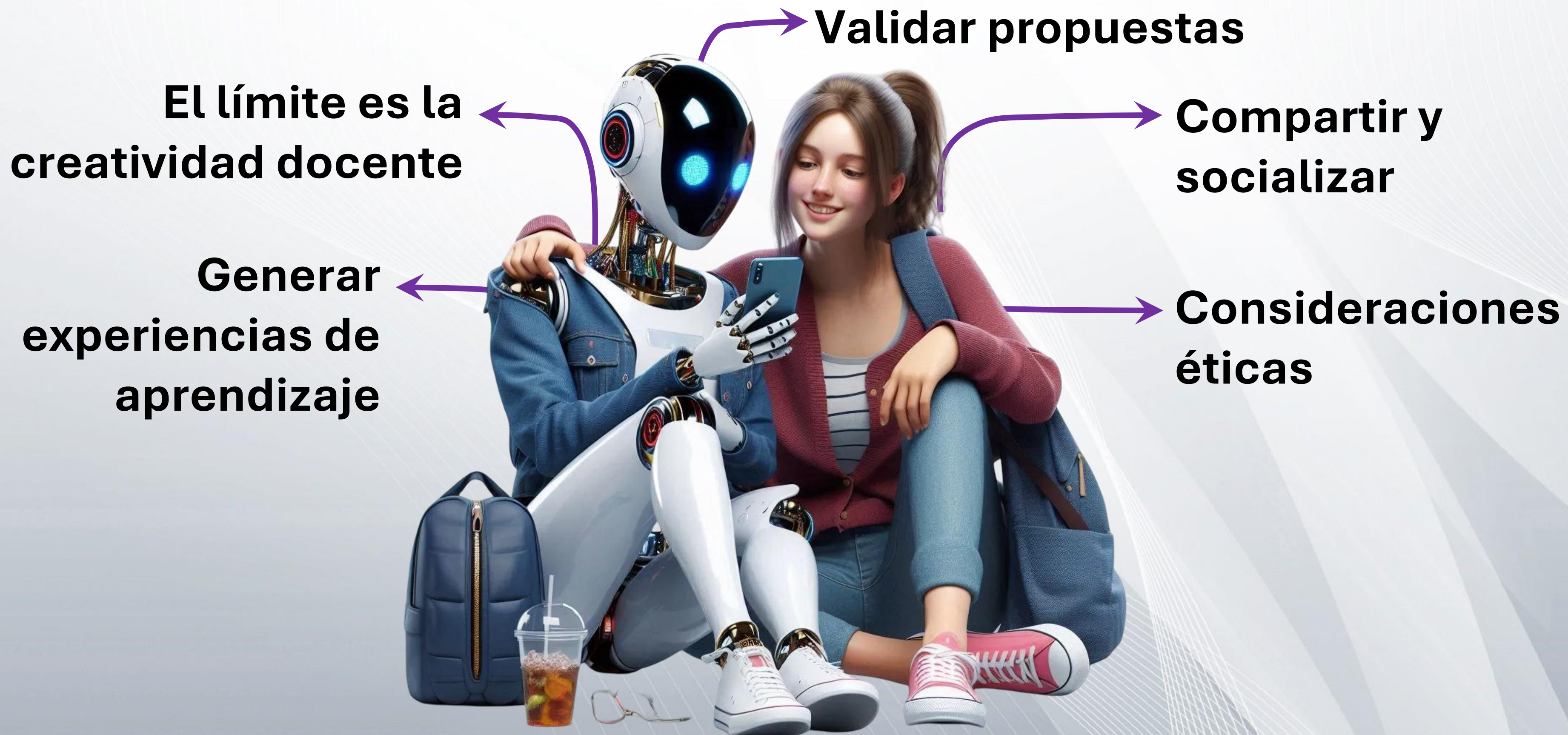


- ① **Decida una necesidad**
- ② **Piense en el tipo de recurso**
- ③ **Decida la herramienta**
- ④ **Diseñe y construya el recurso**
- ⑤ **Valide y mejore el recurso**
- ⑥ **Socialice su recurso**

# 4

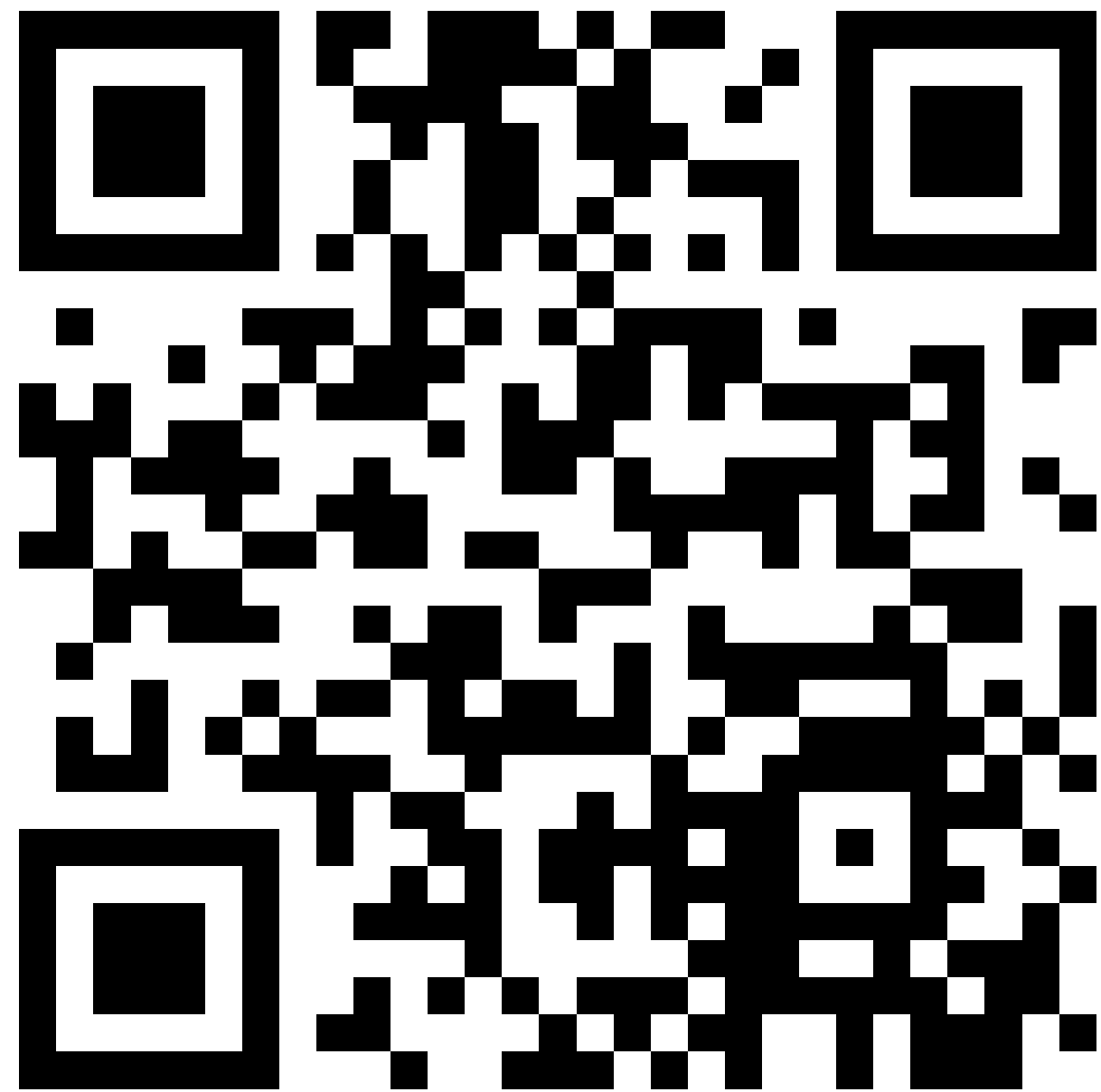
## CIERRE

### *4.1 Algunas consideraciones finales*



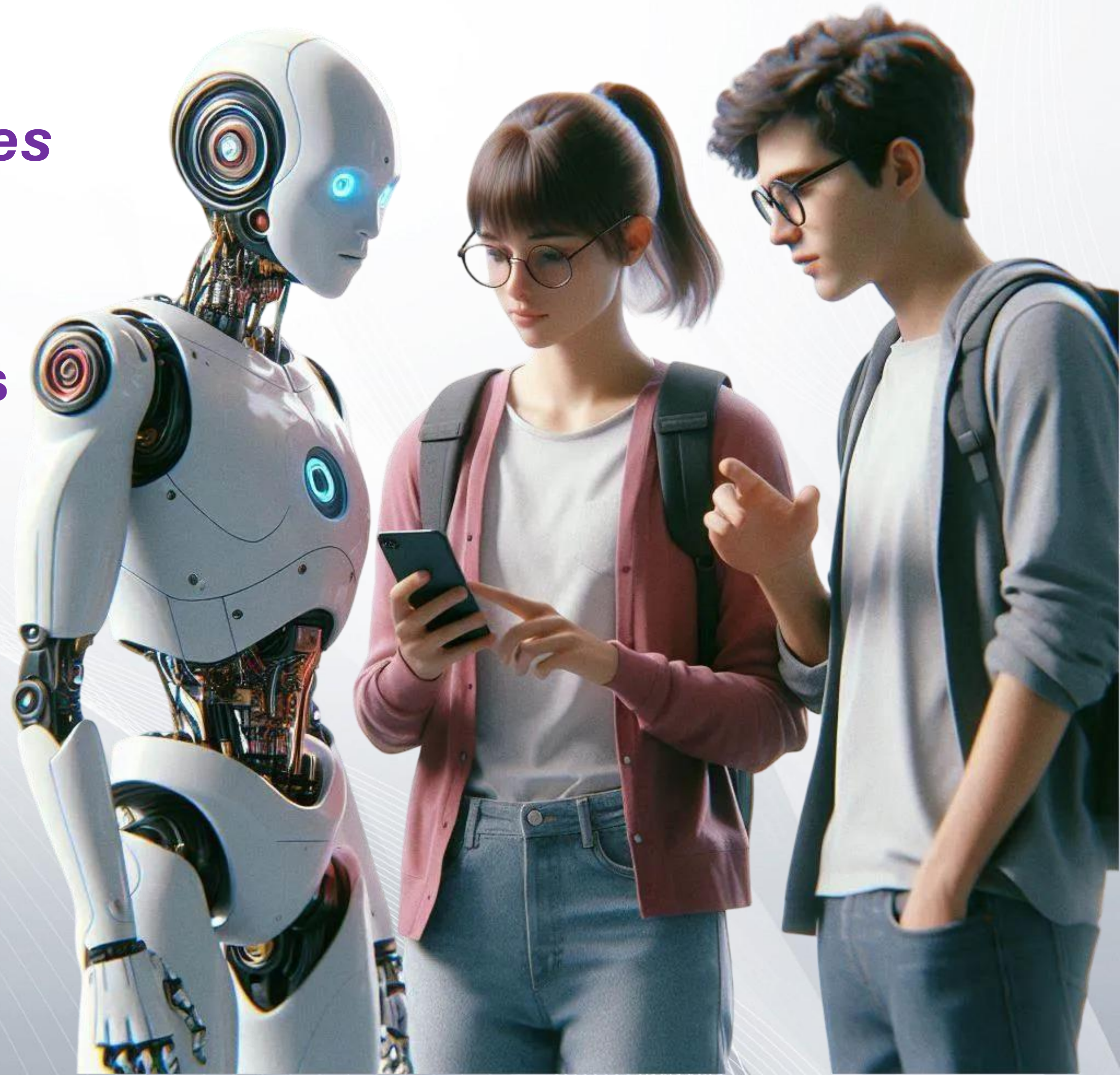
## 4.2 *Revisando lo aprendido*

<https://uiuaaffcj.manus.space/>

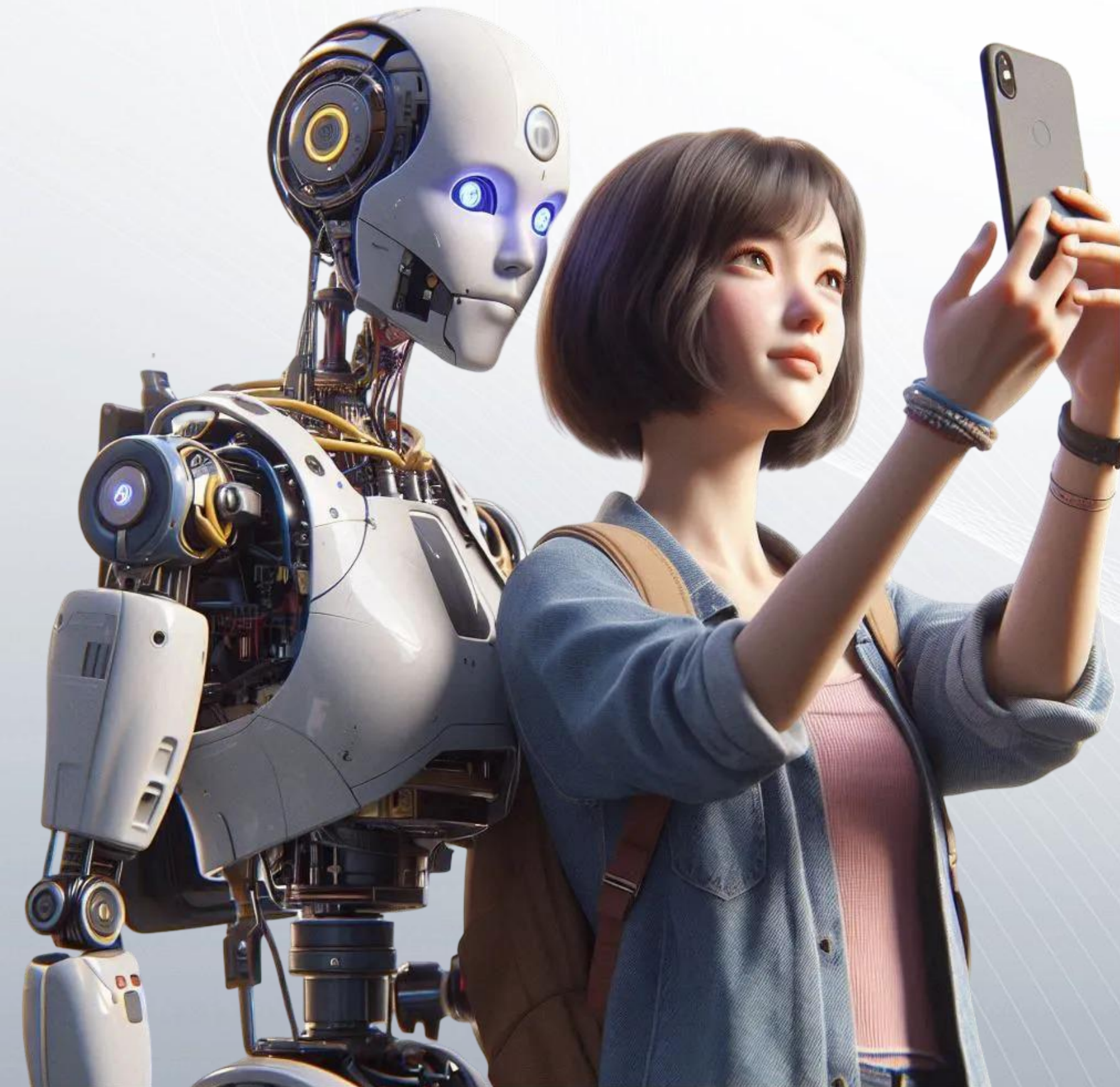


## *4.3 Nuevas percepciones*

**¿Qué tipo experiencias  
de aprendizaje podemos  
crear ahora con apoyo  
de IA?**



## 4.4 Material apoyo

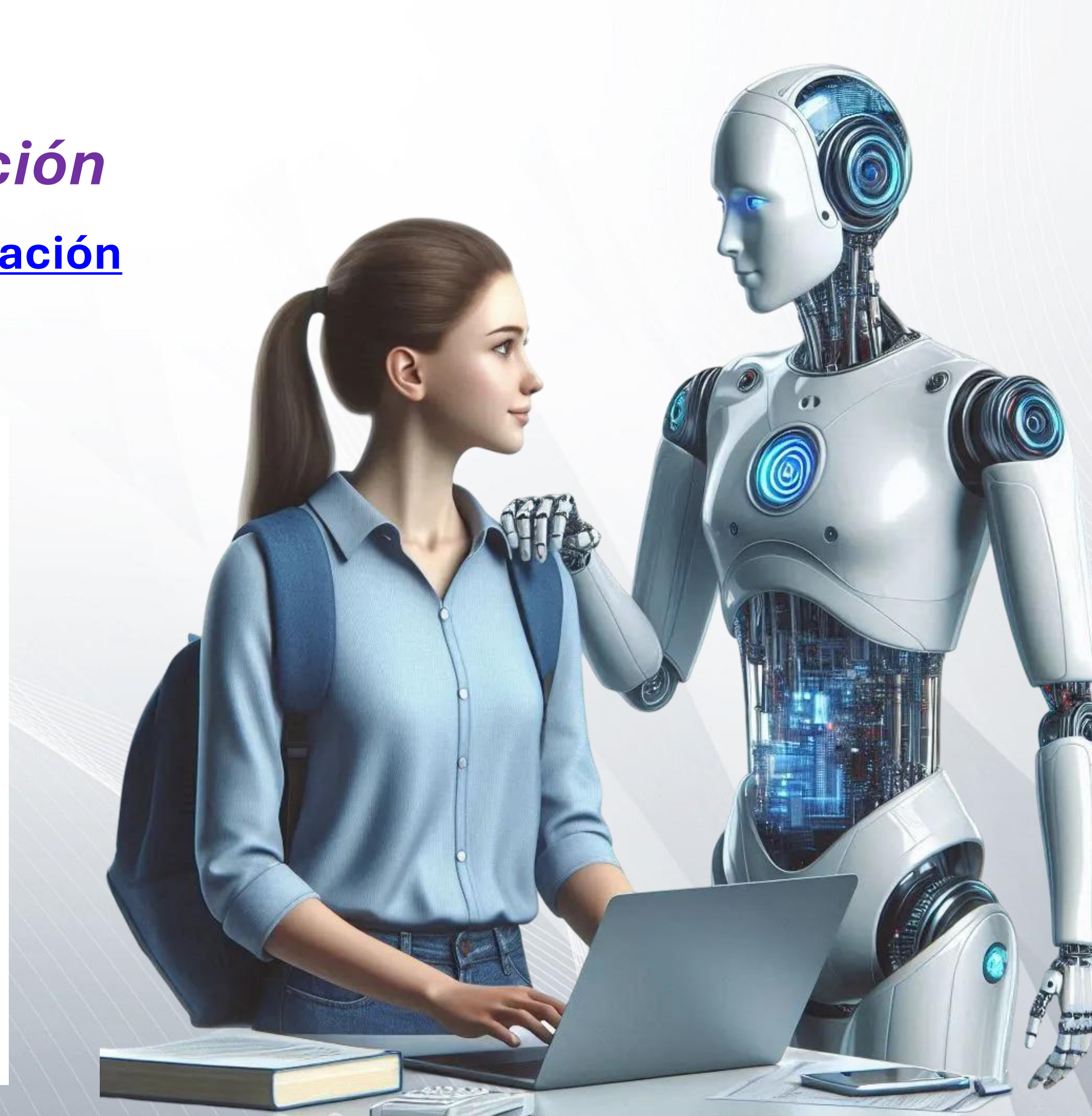


- 1 [Recurso digital de creación de artefactos educativos con Claude](#)
- 2 [Recurso digital de gamificación con TIC en educación](#)
- 3 [Recurso digital de estrategias de gamificación con IA](#)
- 4 [Recurso digital de gamificación con herramientas de IA](#)
- 5 [Acceso materiales](#)

## 4.5 Acceso a la presentación

① Recurso digital de la presentación

② Acceso presentación





**Gracias por su atención**