

Ciclo de webinar en docencia universitaria
Abril 2026

Metodología de gamificación con IA: Entre escape room y aventuras conversacionales

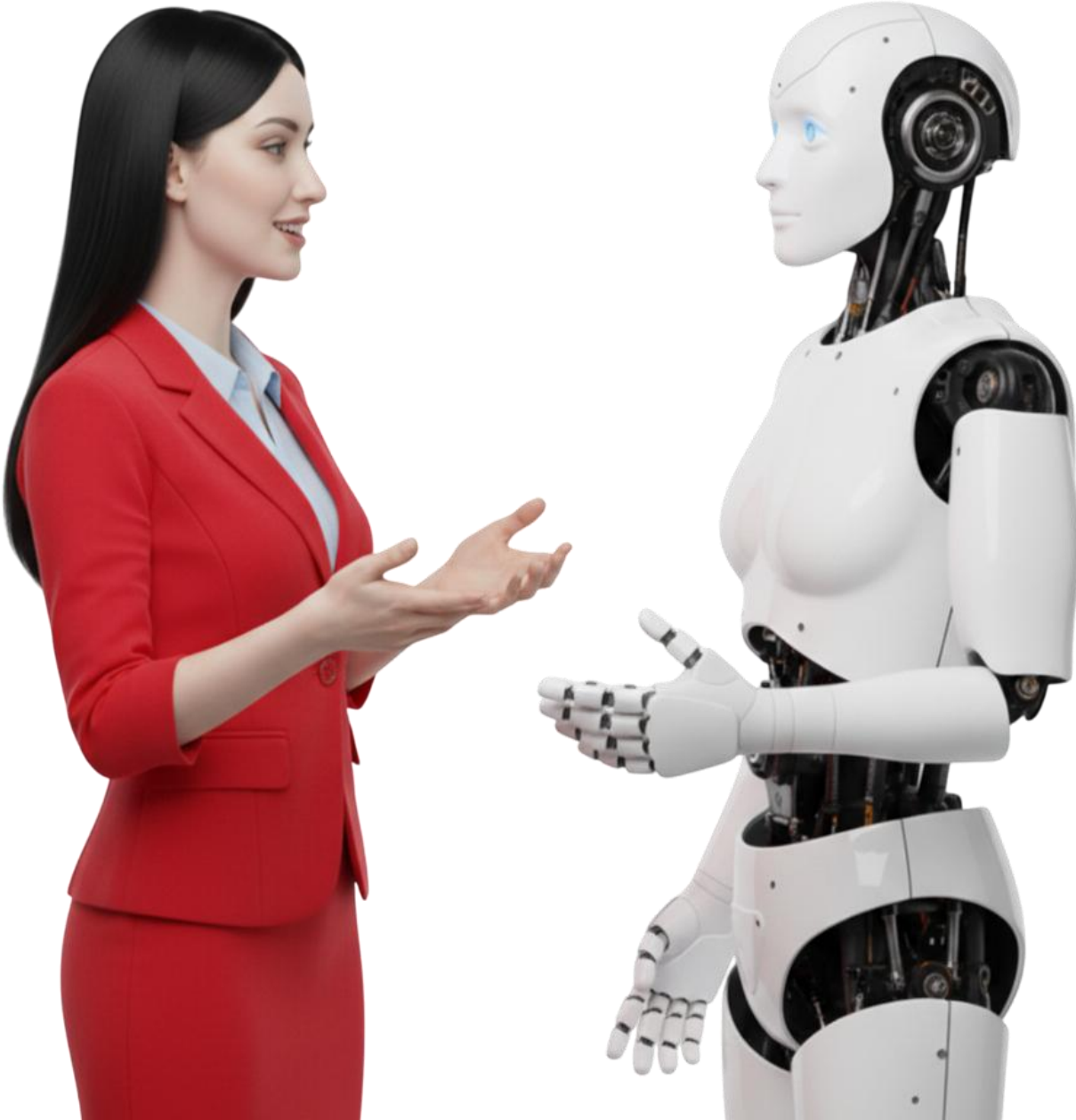
30 de abril 2026

Adrián Villegas Dianta

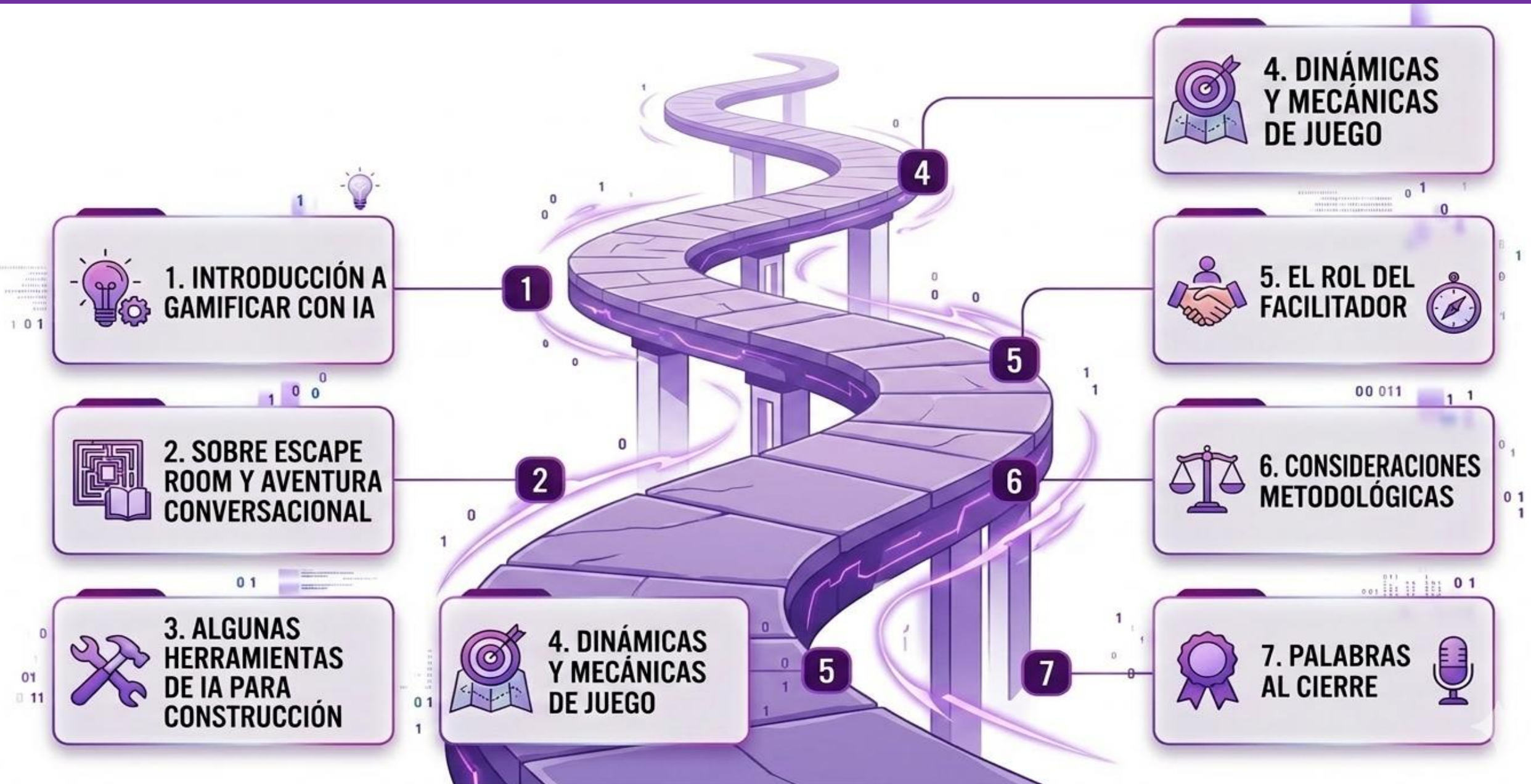
cvillegas@udla.cl

<https://adrianvillegasd.com>



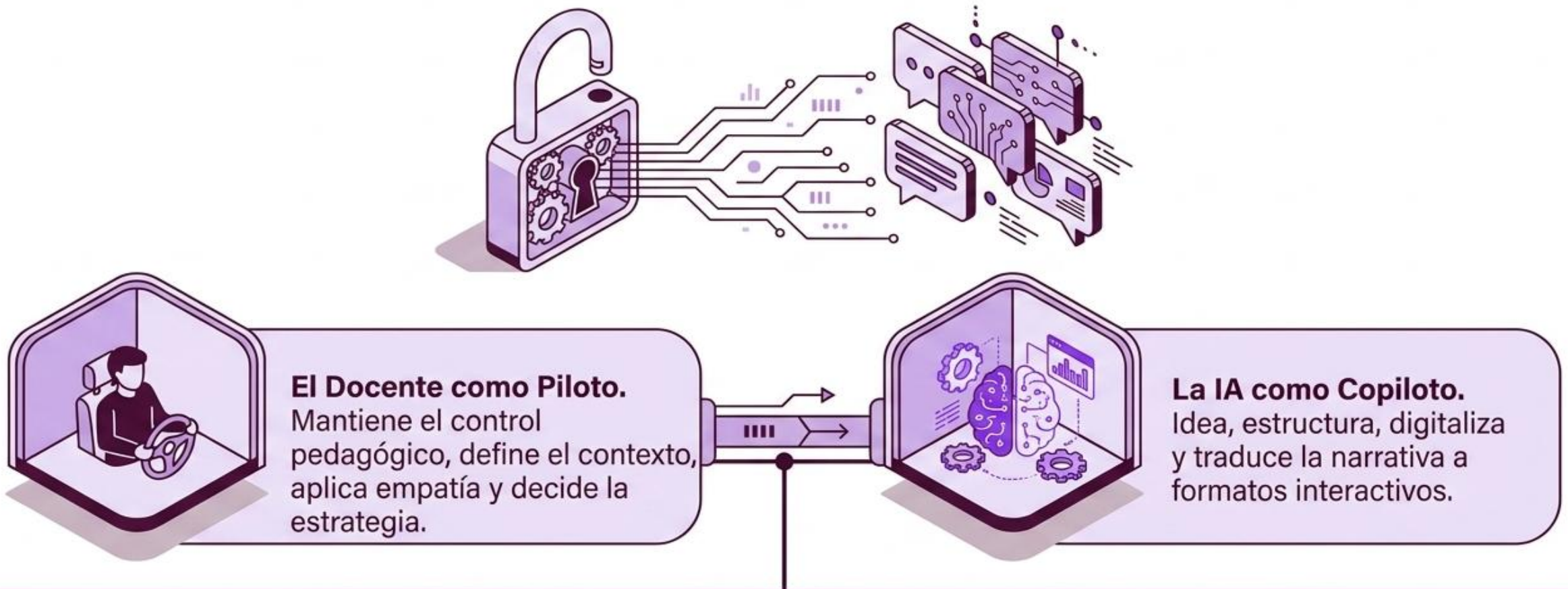


“Diseñar y producir escape room y aventuras conversacionales con IA, accesibles para potenciar buenas prácticas para su integración en la docencia universitaria, con el fin de potenciar el aprendizaje”



Metodologías de gamificación con IA

Entre escape rooms y aventuras conversacionales.



Regla de Oro: La IA propone y construye, el docente decide y valida.

La Matriz de Identidad Pedagógica

Dos caminos de interacción con objetivos y mecánicas contrastantes.

	 Escape Rooms	 Aventuras Conversacionales
 Objetivo Principal	Validación de conocimientos exactos, lógica deductiva, colaboración bajo presión.	Evaluación de criterio, toma de decisiones en contexto, exploración de consecuencias.
 Estructura Lógica	Lineal / Convergente (múltiples candados, una salida).	Ramificada / Divergente (múltiples caminos, múltiples finales).
 Mecánica de Respuesta	Resolución de problemas cerrados, selección múltiple, códigos.	Roleplay, escenarios de gestión, respuestas de desarrollo guiadas por IA.

Ecosistema de Herramientas y Despliegue Técnico

Opciones de Construcción IA



Gemini (Pro):
Mejor opción
por equilibrio en
su versión
gratuita.



Claude:
Superior en
programación
lógica, pero con
capa gratuita
muy limitada.

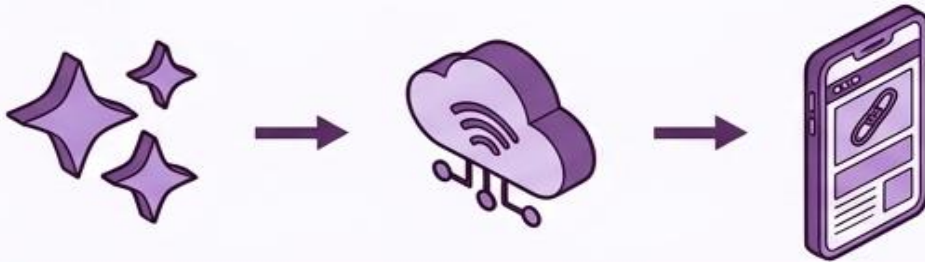


Lovable:
Excelente
equilibrio
técnico/visual
(límite: 3 usos al
día).

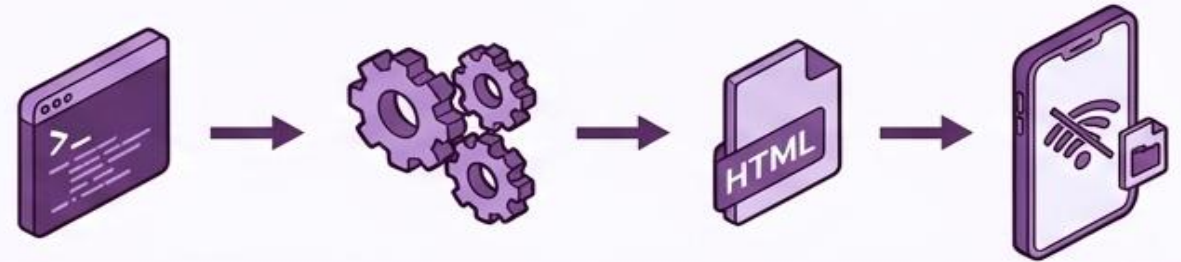


**Otras
alternativas:**
AI Studio,
Magicloops,
Bolt new, POE.

Arquitectura de Despliegue

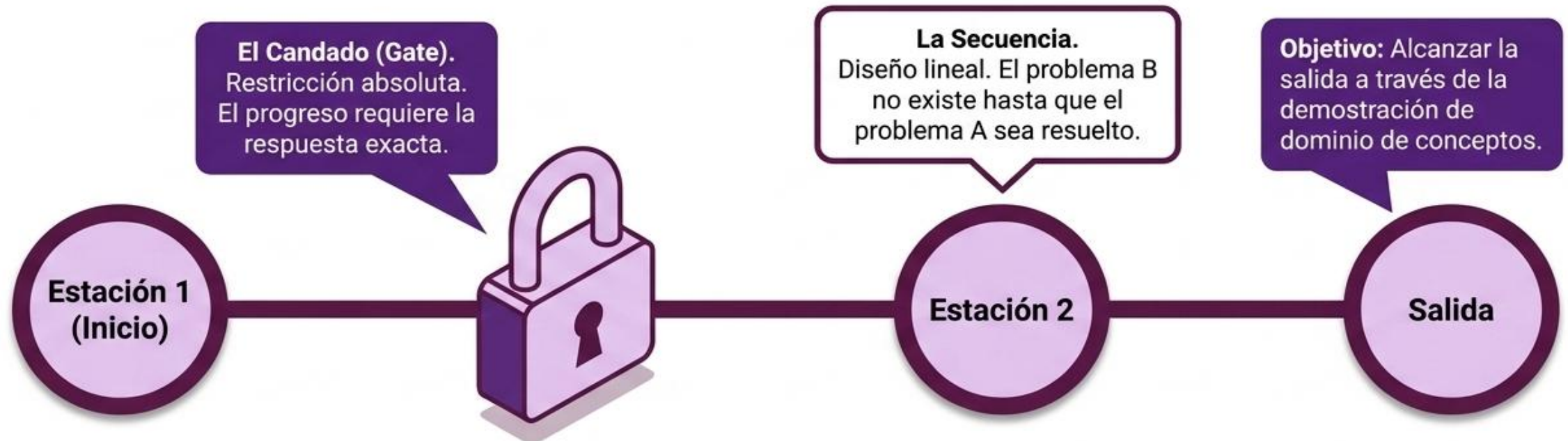
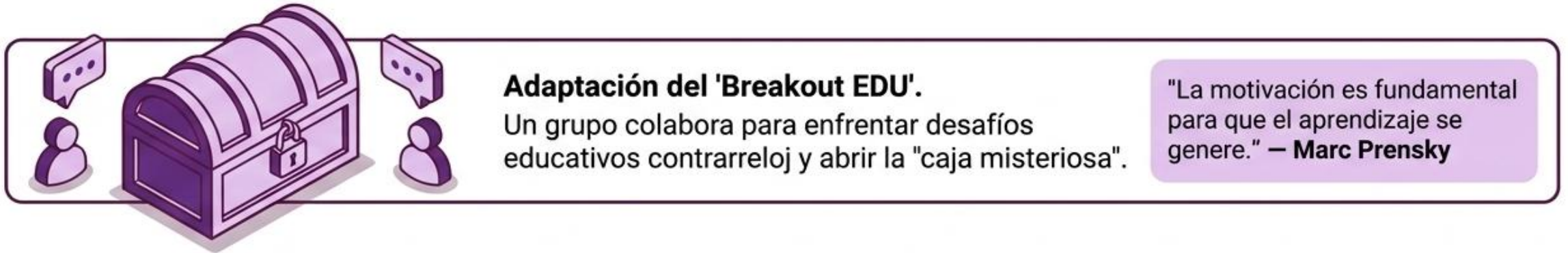


Despliegue Online (Gemini Canvas): Ideal para aventuras fluidas y dinámicas. Requiere conexión web constante.

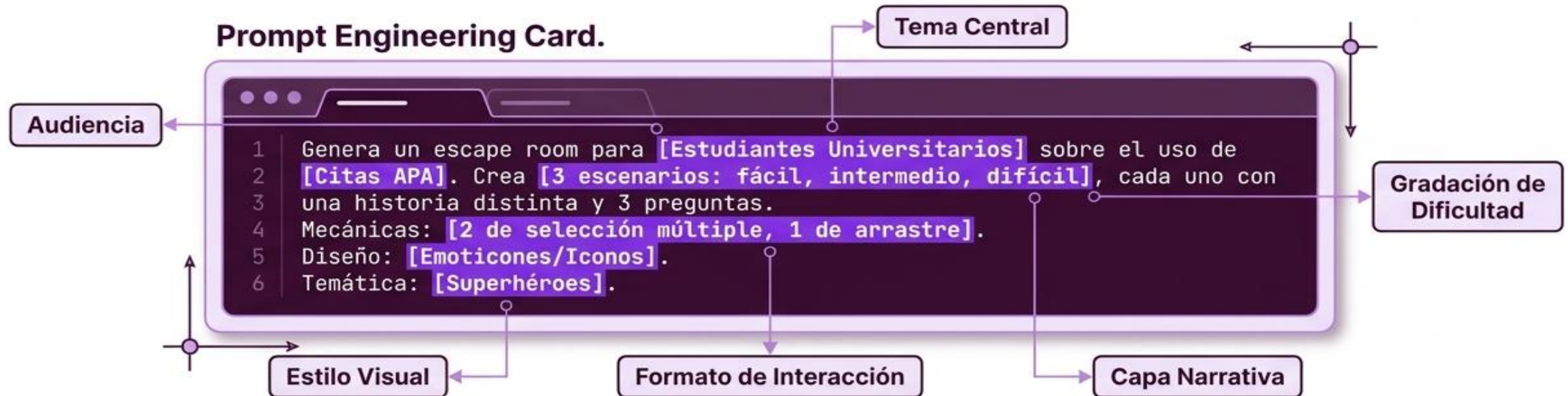


Despliegue Offline (DeepSeek): Ventaja arquitectónica crítica. Generación Front-End. Genera interactivos simples (HTML) descargables que operan localmente sin internet.

Anatomía Lógica: El Escape Room



Construcción: Blueprint y Prompting Estructural

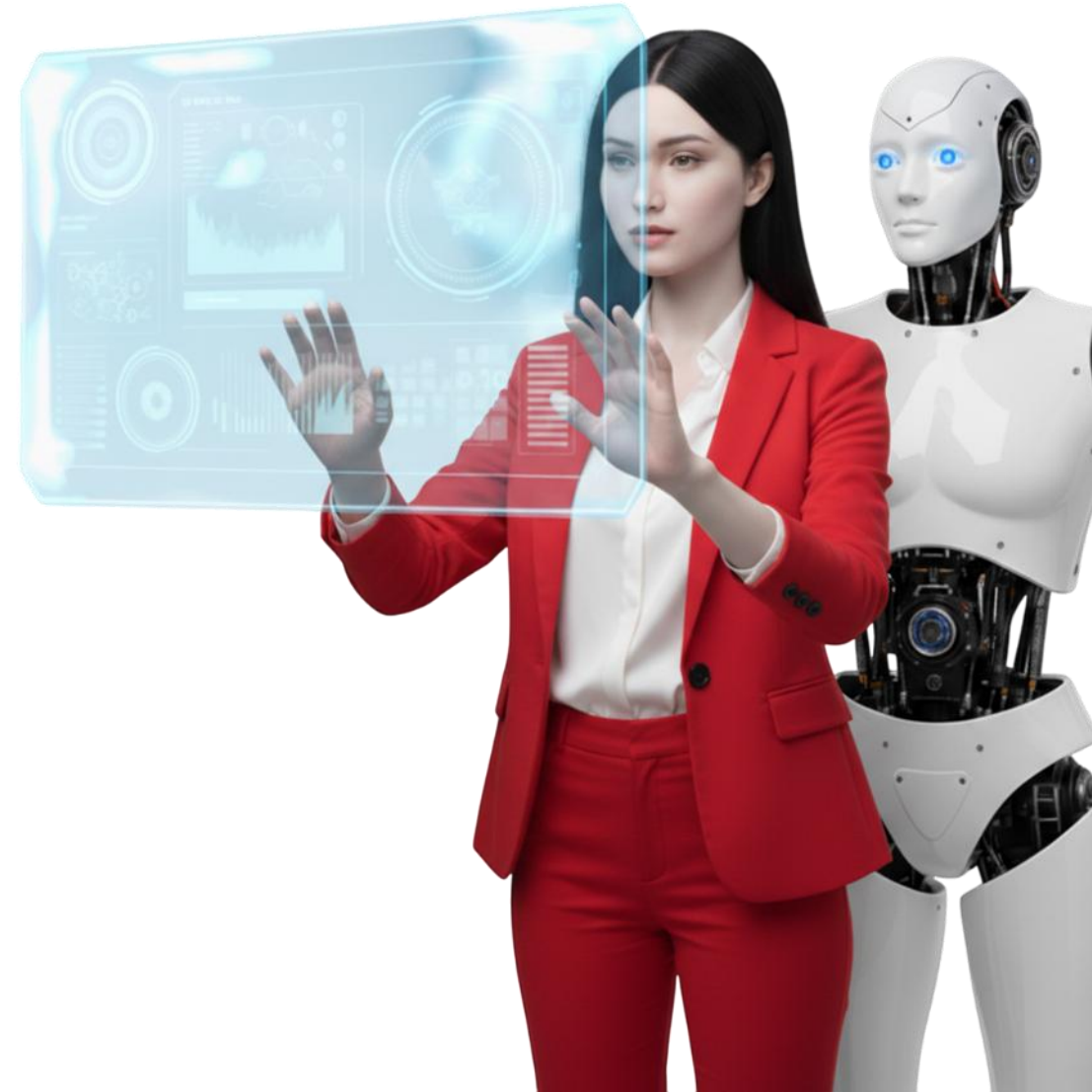


Propuesta de instrucción escape room:

“Genera un escape room que permita a estudiantes universitarios dar cuenta de lo que saben en torno al uso correcto de las citas APA. Genera tres escenarios seleccionados al inicio (fácil, intermedio, difícil), cada uno con una historia distinta y tres preguntas, las dos primeras de selección múltiple y la tercera con ejercicio de arrastre. Diseña con emoticones e iconos, altamente visual. La historia debe tratarse de superhéroes”.

Ejemplos:

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



Anatomía Ramificada: La Aventura Conversacional

Simulaciones inmersivas tipo "Elige tu propio camino".
El estudiante asume un rol, evalúa información y toma
decisiones que alteran el resultado.



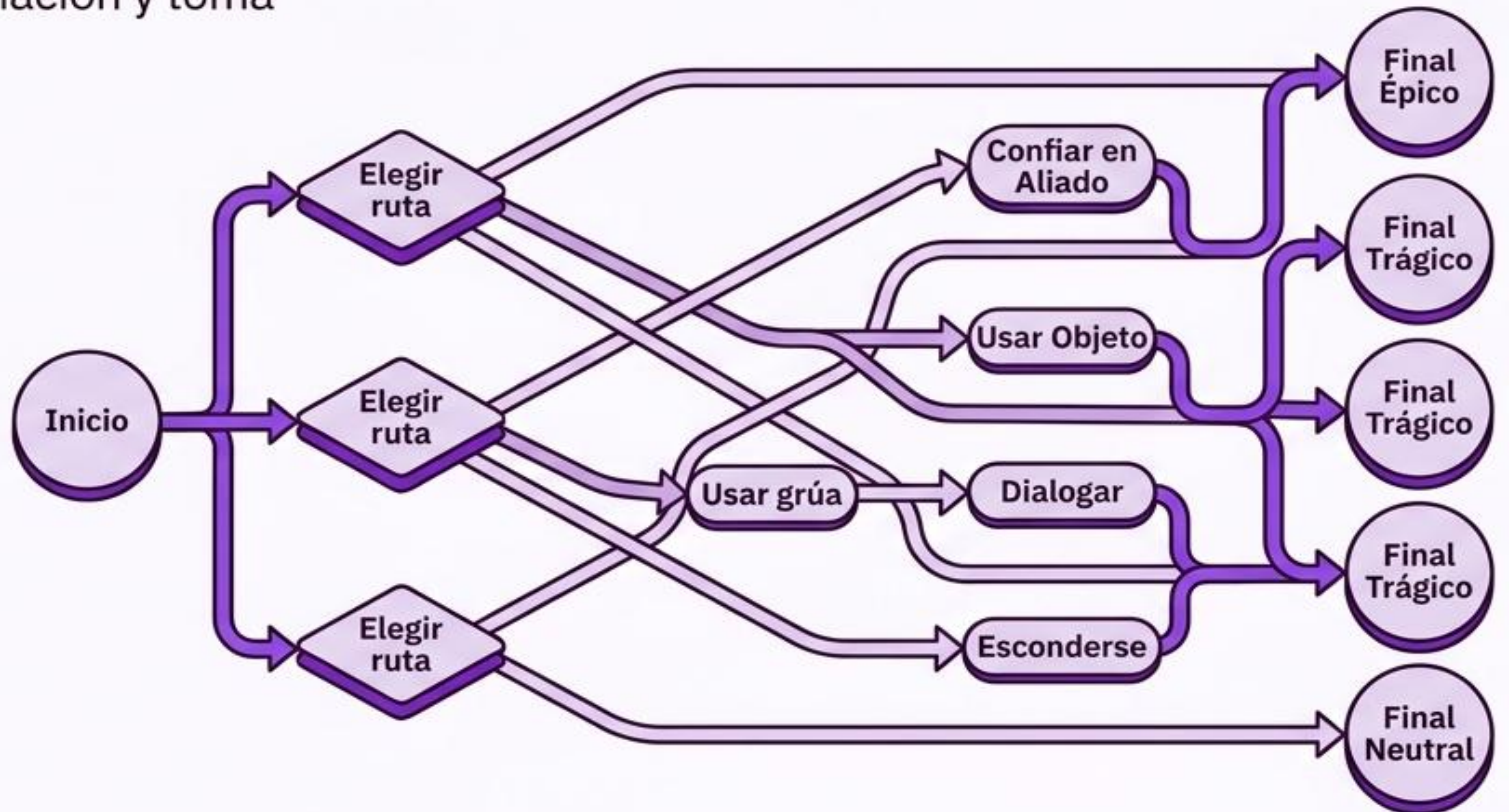
Misión: Un objetivo claro a resolver.



Obstáculos: Desafíos alineados a las habilidades a evaluar.

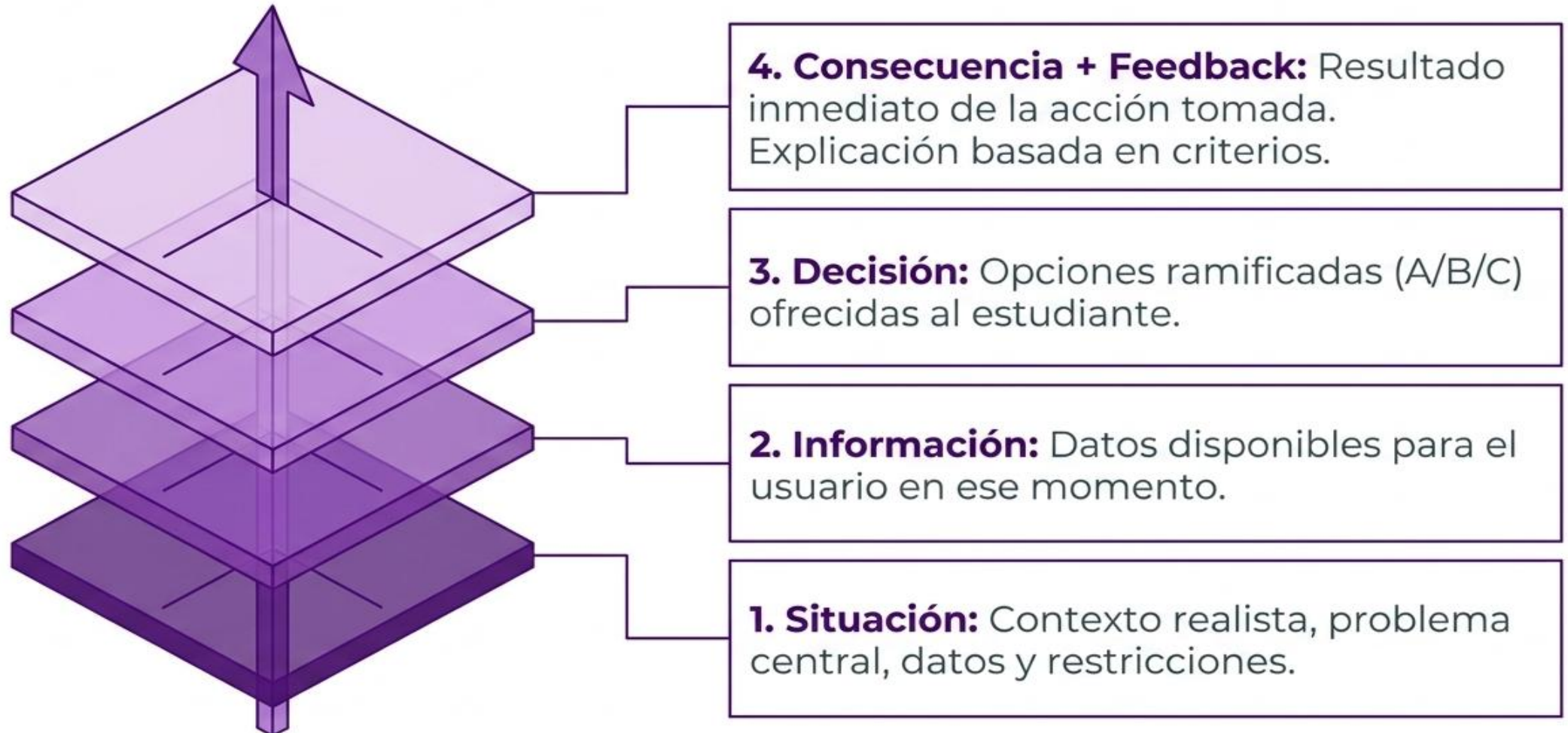


Finales Múltiples: Aprendizaje por consecuencia. No hay una única respuesta correcta.

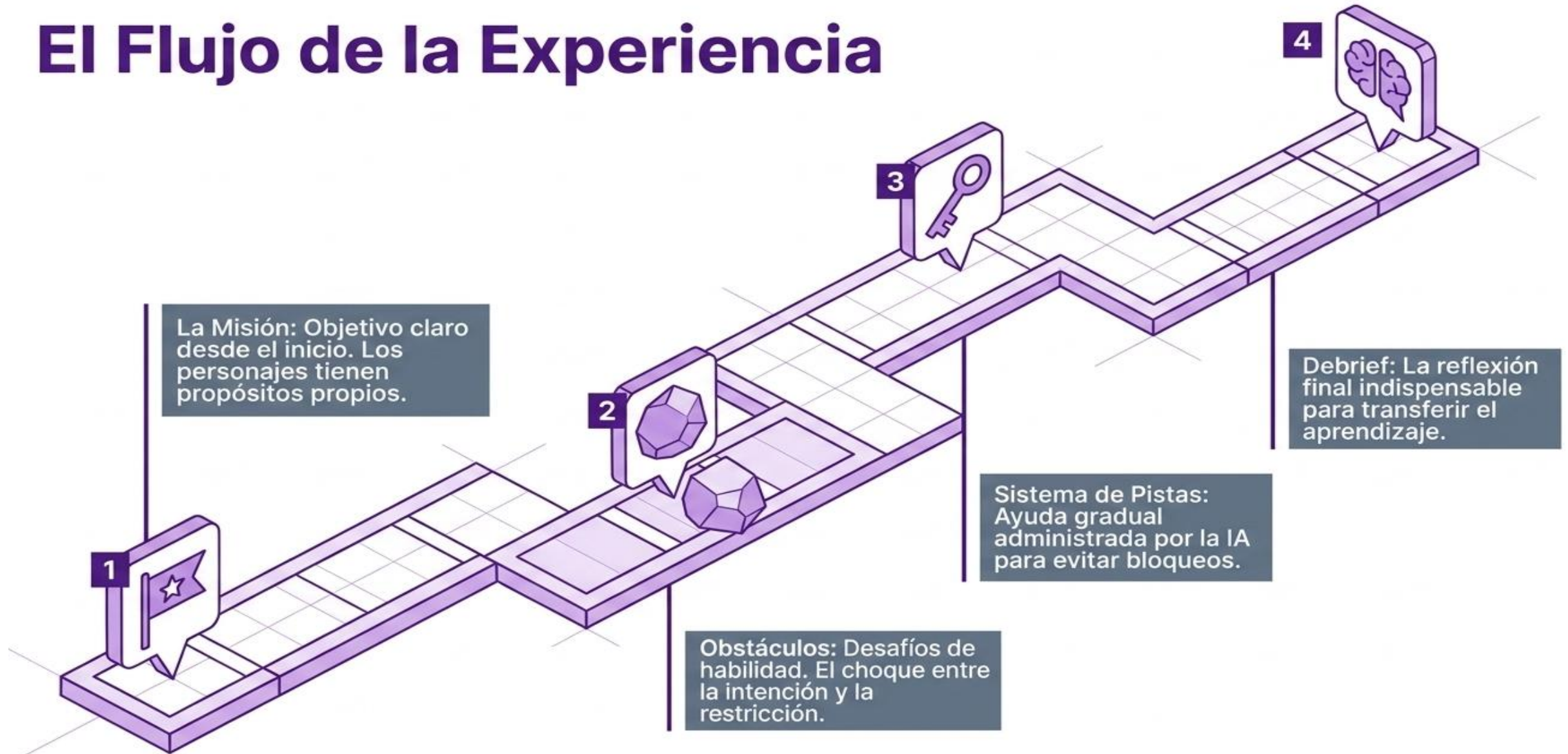


La Gestión de la Consecuencia: Cada elección cierra unas puertas y abre otras. El resultado refleja la suma de las decisiones.

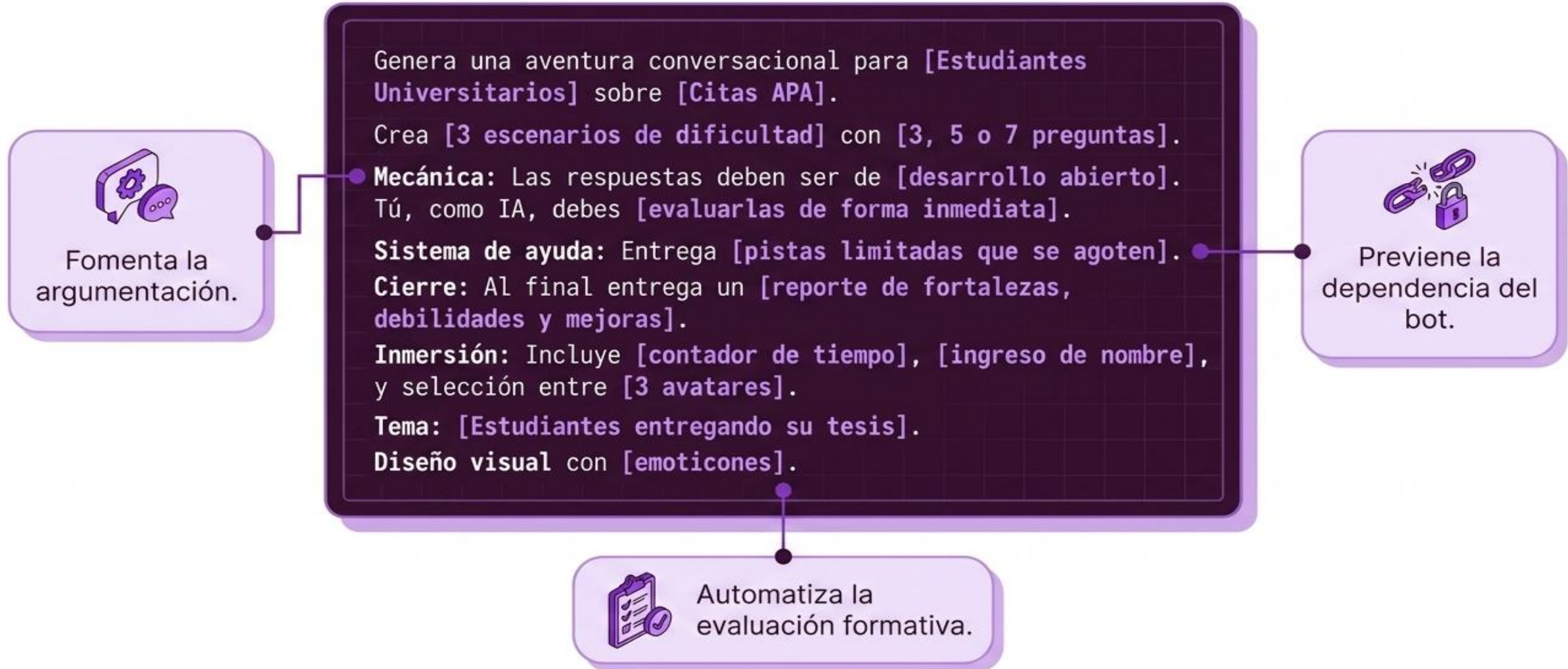
La Unidad Básica: El Bloque de Escenario



El Flujo de la Experiencia



Prompting Avanzado: Motor de Aventura



Propuesta de instrucción aventura conversacional:

“Genera una aventura conversacional que permita a estudiantes universitarios dar cuenta de lo que saben en torno al uso correcto de las citas APA. Genera tres escenarios seleccionados al inicio (fácil, intermedio, difícil), cada uno con una historia distinta en que seleccionen 3, 5 o 7 preguntas. Las respuestas deben ser siempre de desarrollo y tu como IA evaluarlas de forma inmediata, puedes entregar pistas (pero que se vayan agotando), al final del desafío desde dar un completo reporte de fortalezas, debilidades y mejoras. Debes colocar un contador de tiempo, permitir que el estudiante escriba su nombre y seleccione un avatar asociado a la historia (deben ser 3 personajes). Debes diseñar con emoticones e iconos, altamente visual. La historia debe tratarse estudiantes que deben entregar su tesis.”.

Ejemplos:

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



Reglas de Comportamiento del Motor IA



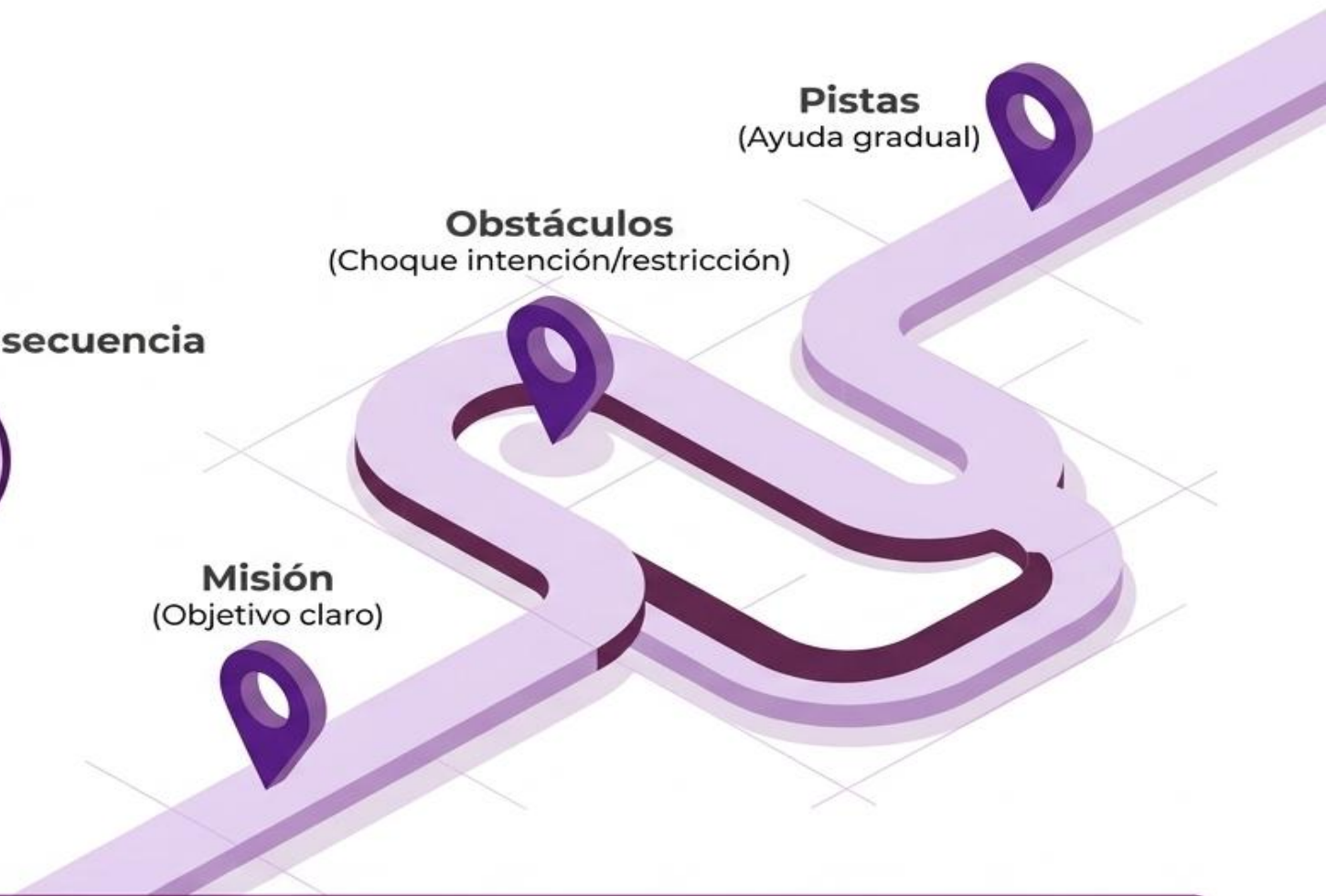
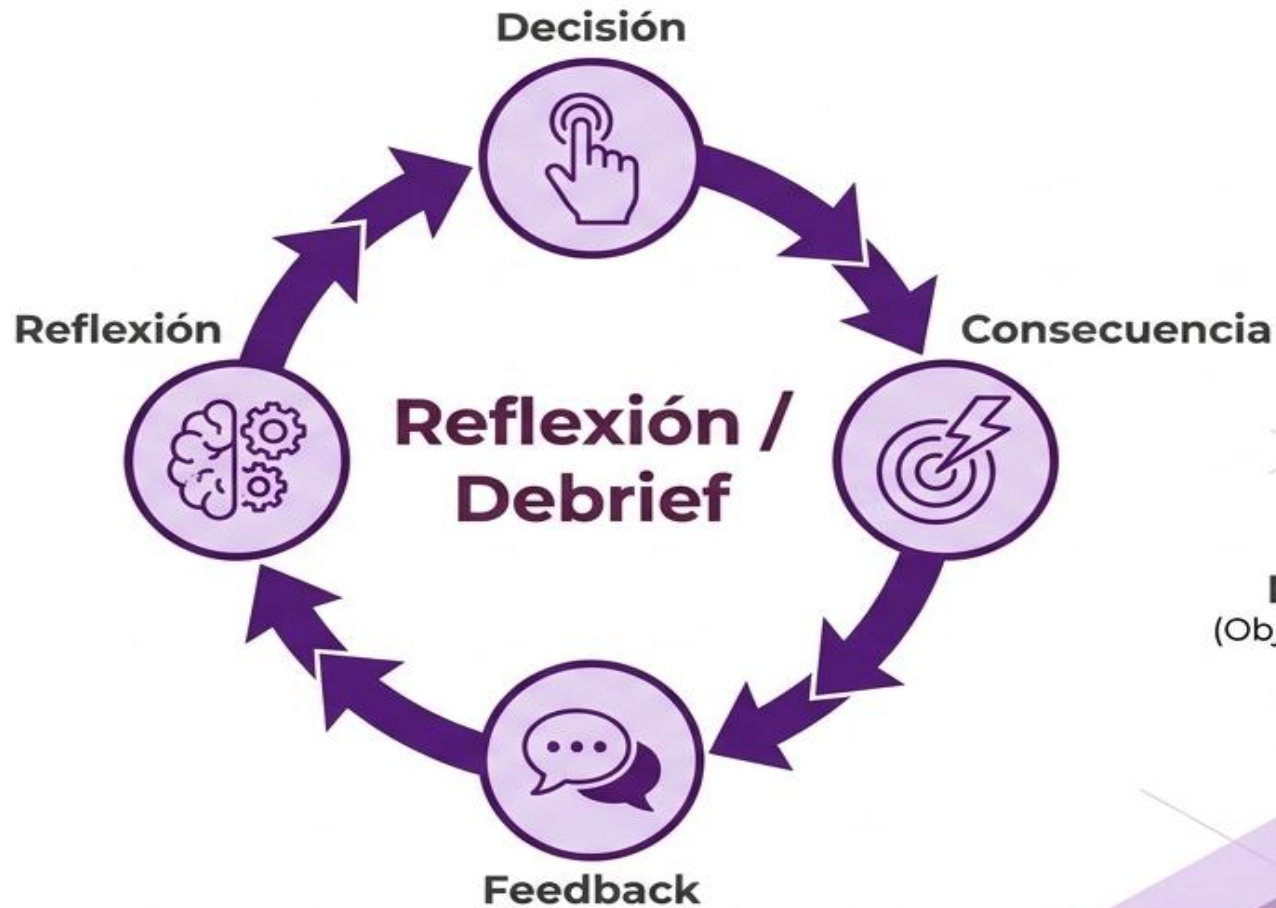
✓	**Andamiaje, no resolución*: Instruir al bot para que haga preguntas de clarificación, no que dé la respuesta.
✓	**Pistas Graduadas*: Ofrecer un máximo de 3 pistas antes de revelar una solución.
✓	**Exigir Evidencia*: El estudiante debe justificar el 'por qué' (Ej. '¿Dónde lo ves en el texto?').
✓	**Regla de Oro Operativa*: La IA NUNCA resuelve el problema de inmediato.

6. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS

El puente metodológico transforma la intención abierta en una validación exacta



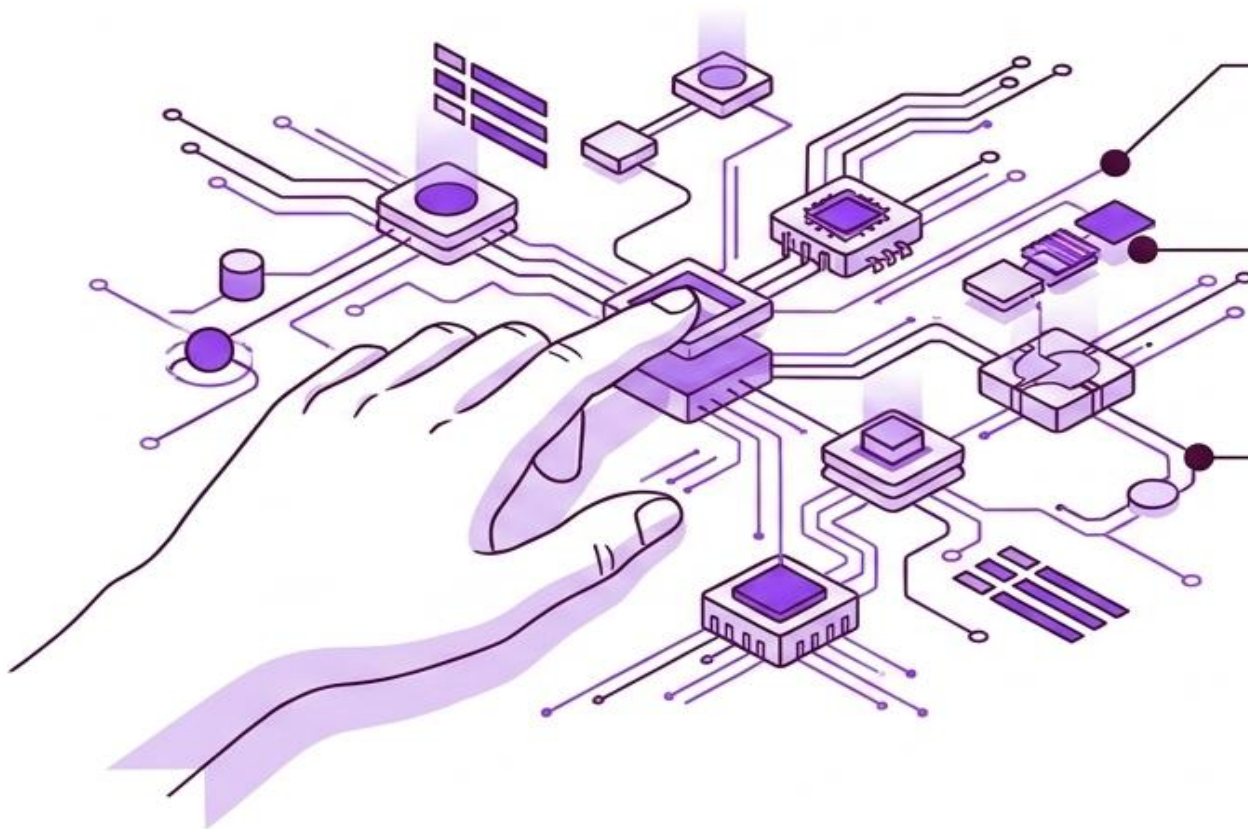
El diseño de la evaluación define la experiencia: la aventura mide el juicio, el escape room valida la precisión



El Principio Clave: Sin importar si la estructura es lineal (Escape) o ramificada (Aventura), el verdadero aprendizaje ocurre en el cierre (**Debrief**). La evaluación no busca una única respuesta correcta ni premia la velocidad; mide la calidad de la justificación y la coherencia de las decisiones tomadas durante la simulación.

Personalizar para Humanizar

Diseñando rutas con propósito.



La meta final del diseño de interacciones avanzadas no es la implementación de 'más tecnología'.

La IA gestiona la extrema variabilidad estructural (los candados, los avatares, las rutas múltiples).

Esto libera al educador para gestionar lo verdaderamente importante: el vínculo, la ética y el sentido profundo del aprendizaje.

Diseñamos con máquinas para construir un camino desafiante y posible para cada mente humana.

Comprobando lo aprendido



<https://escape-teach-quest.lovable.app/>



[Acceso sitio web](#)

Adrián Villegas Dianta

cvillegas@udla.cl

<https://adrianvillegasd.com>