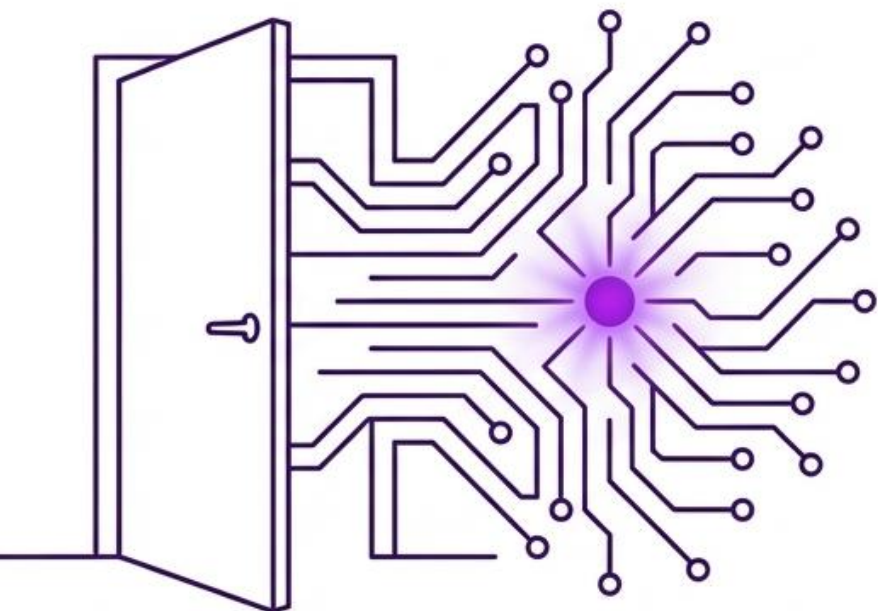




Diseño colaborativo de escape rooms digitales con inteligencia artificial: experiencia con docentes en formación continua

Adrián Villegas Dianta
Karen Nuñez Valdés
Loreto Cantillana Armijo

1. Introducción: la crisis de la pasividad en el aula actual

El Modelo Agotado



Pasividad del estudiante, baja participación, desconexión del contexto real, desmotivación.

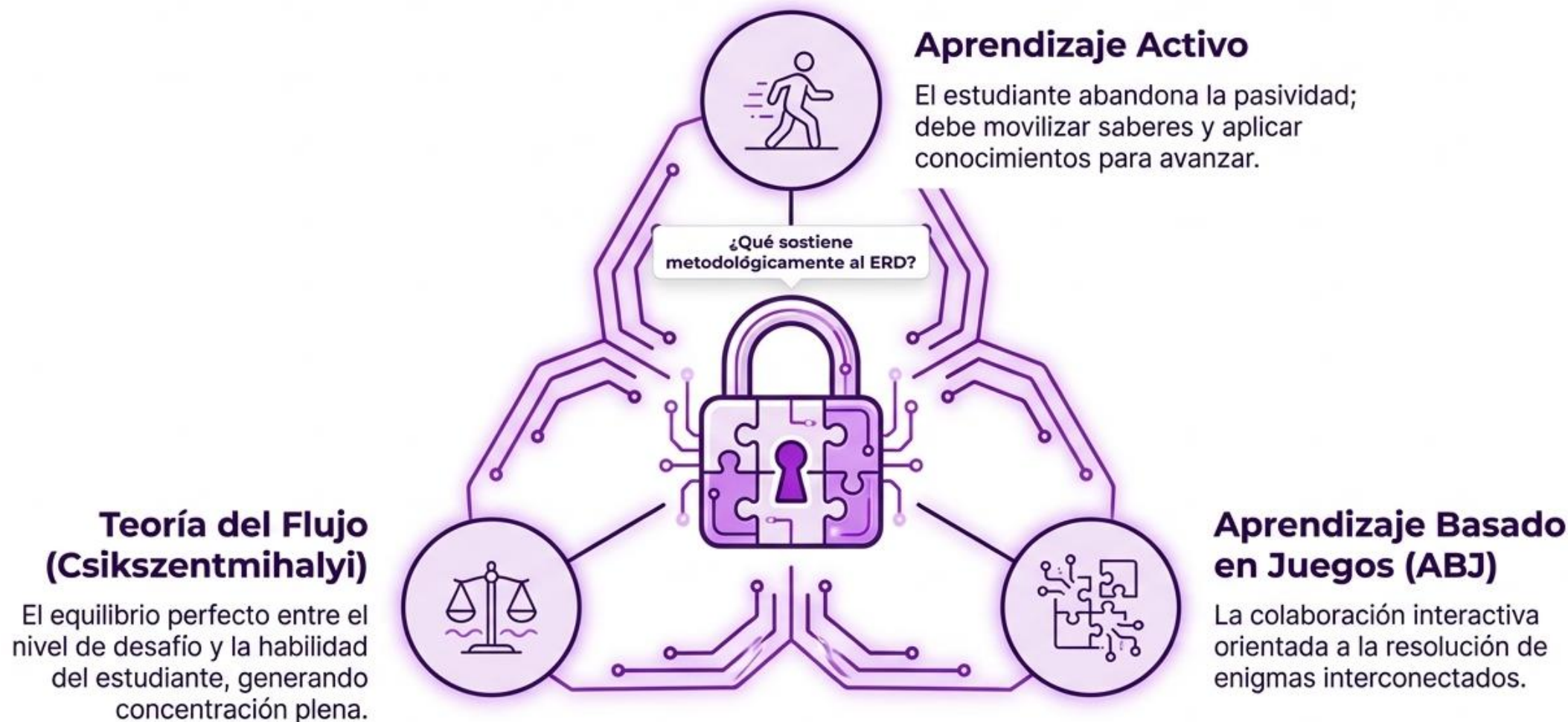
El Paradigma Activo



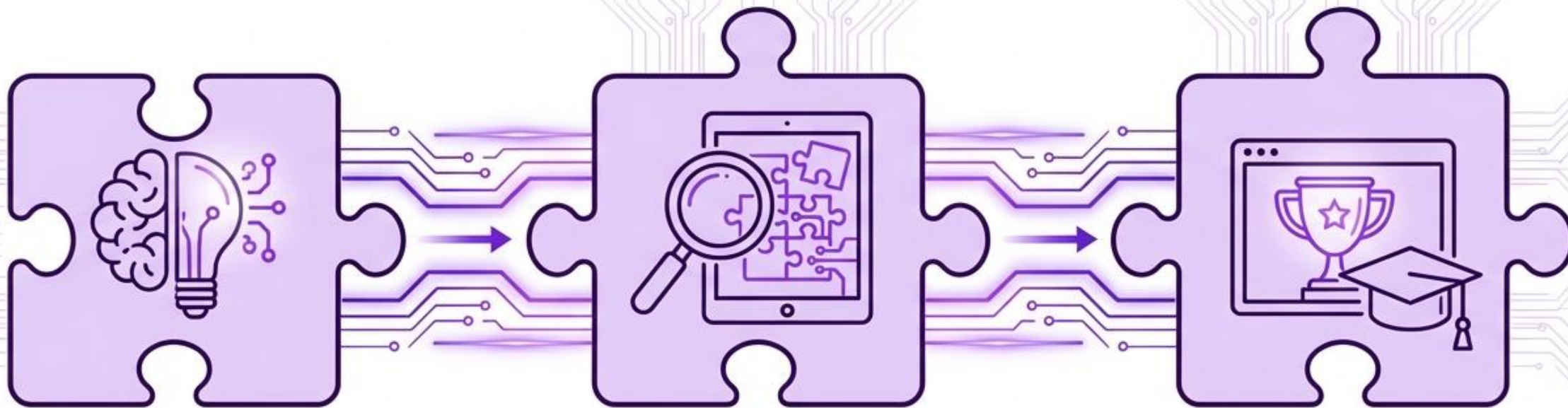
Estudiante al centro, aprendizaje profundo y situado, interacción constante.

La irrupción digital forzada por la pandemia expuso las limitaciones de la clase magistral tradicional, exigiendo metodologías que transformen al estudiante de receptor pasivo a constructor de significado.

2. La propuesta: Desarrollo de escape room digitales con apoyo IA



3. Secuencia de construcción



Fase 1: Fundamentación y Diseño Narrativo

Definición de contexto, audiencia y el Hilo Conductor (misión ficticia coherente).

Fase 2: Desarrollo de Retos y Validación

Uso de IA para diseñar desafíos (mínimo 3 retos con pistas) y validación de calidad técnica.

Fase 3: Finalización y Análisis Pedagógico

Cierre de la experiencia, recompensa visual, y justificación teórica (APA) del aporte a los objetivos de aprendizaje.

4. Metodología



15 Docentes en Ejercicio

Organizados en 5 grupos de 3.
Rango etario predominante: 40-49 años.
Sin formación técnica avanzada.



Contexto Académico

Magíster en Educación.
Curso DIP292: Innovación Educativa y Aprendizaje (Universidad de Las Américas, Chile).



La Misión

Diseño colaborativo de un ERD completamente funcional utilizando herramientas de IA para narrativa, desafíos y diseño gráfico.



Enfoque Metodológico

Método Mixto Convergente.
Evaluación cualitativa (rúbrica del producto) + Cuantitativa (encuesta de satisfacción y experiencia).

5. Resultados generales

Trabajo en Equipo y Colaboración



4.95 / 5.0

Fortaleza sistémica del grupo.

Impacto en el Aprendizaje



4.90 / 5.0

Alta validación pedagógica.

Diseño y Experiencia de Usuario

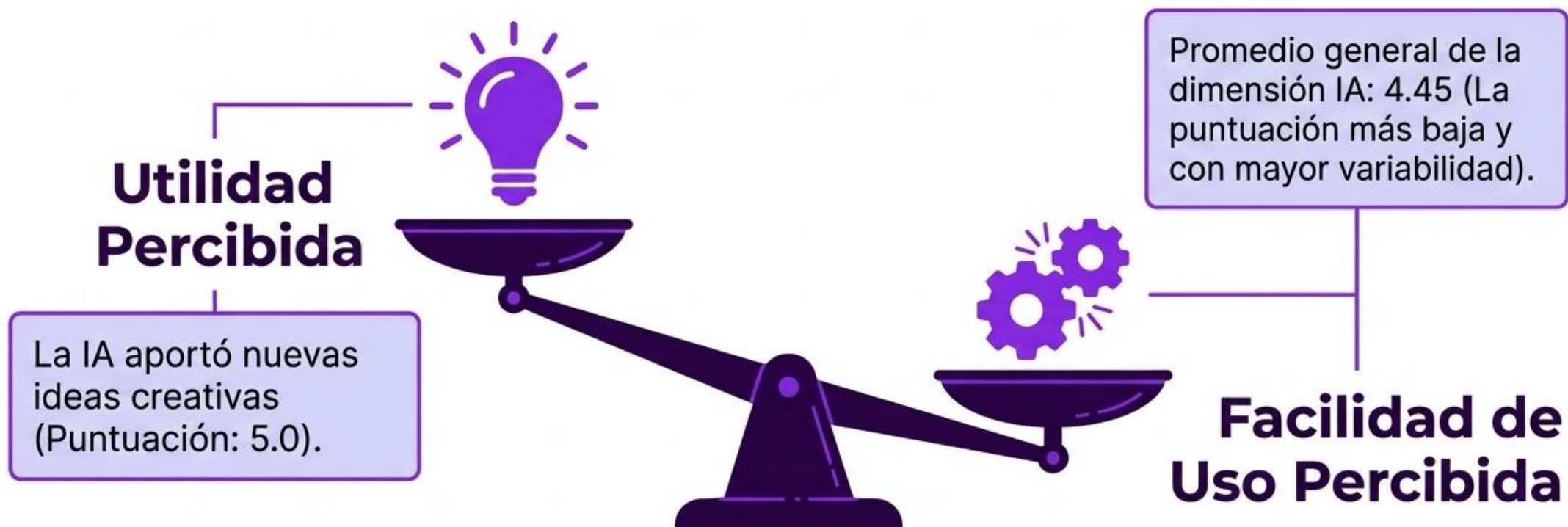


4.85 / 5.0

Calidad profesional del producto final.

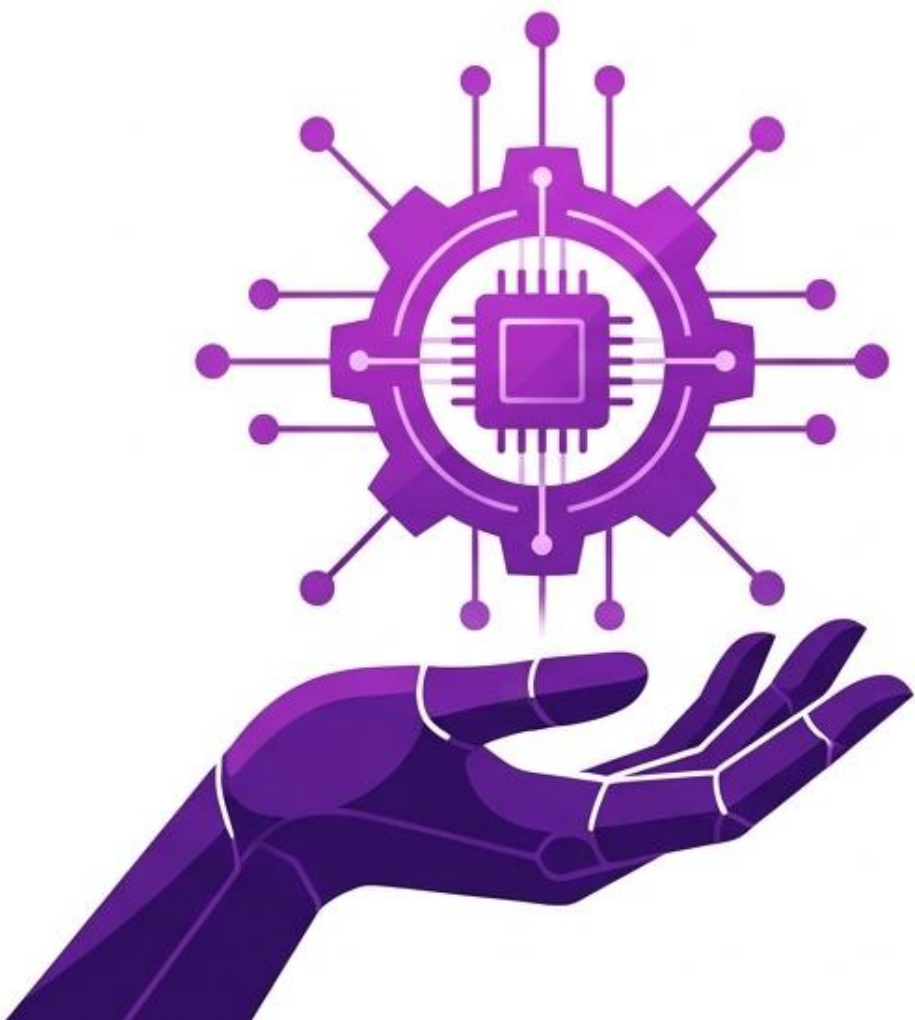
Key Insight Card: El 100% de los grupos logró calificaciones destacadas. La co-construcción mediante ERD redujo la complejidad del desafío, permitiendo a los docentes destinar más esfuerzo a la inmersión pedagógica.

5. Resultado y la paradoja del modelo TAM



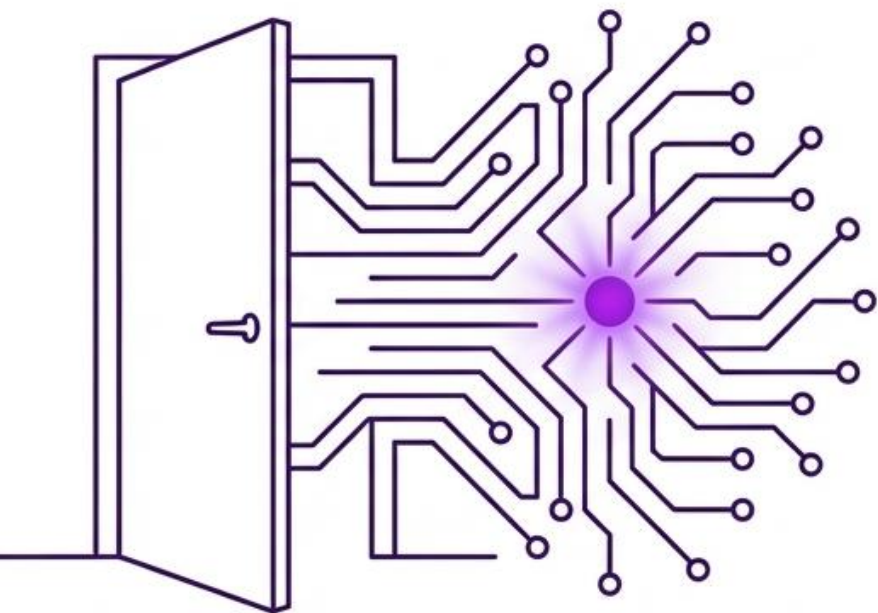
La democratización de la IA no es automática. Para el rango etario predominante (40-49 años), la IA no fue transparente; requirió un esfuerzo cognitivo significativo y generó fricción tecnológica.

6. Conclusión



- **Delegación Técnica:** La IA asume la construcción informática y el diseño gráfico.
- **Foco Pedagógico:** El docente invierte su tiempo en planificar la narrativa, calibrar la dificultad y alinear los objetivos de aprendizaje.
- **Co-Construcción:** El docente dirige y supervisa; la plataforma materializa.

La IA no reemplaza la creatividad docente; la dota de herramientas para materializar diseños previamente inalcanzables.



Diseño colaborativo de escape rooms digitales con inteligencia artificial: experiencia con docentes en formación continua

Adrián Villegas Dianta
Karen Nuñez Valdés
Loreto Cantillana Armijo