

Seminario-taller iberoamericano:
Por una ruta hacia la calidad en la
educación a distancia y virtual en las IES IV 2026

DISEÑO COLABORATIVO DE EXPERIENCIAS GAMIFICADAS DE RESOLUCIÓN DE DESAFÍOS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL: UNA EXPERIENCIA DE FORMACIÓN DOCENTE. UNA EXPERIENCIA DE ESCAPE ROOM DIGITAL



Cristian Adrián Villegas Dianta
cvillegas@udla.cl



Antonio Castillo Paredes
antonio.castillo@udla.cl



Loreto Ivonne Cantillana Armijo
lcantillana@udla.cl



Universidad de Las Américas, Chile



**INSTITUTO DE
EDUCACIÓN Y LENGUAJE**
FACULTAD DE EDUCACIÓN

**OBSERVATORIO SOBRE
EL USO DE IA EN EDUCACIÓN**
FACULTAD DE EDUCACIÓN



Resumen del Estudio



El Problema

Superar la pasividad en la educación superior mediante la motivación.



La Propuesta

Uso de IA para diseñar Escape Rooms Digitales (ERD) sin saber programar.



El Método

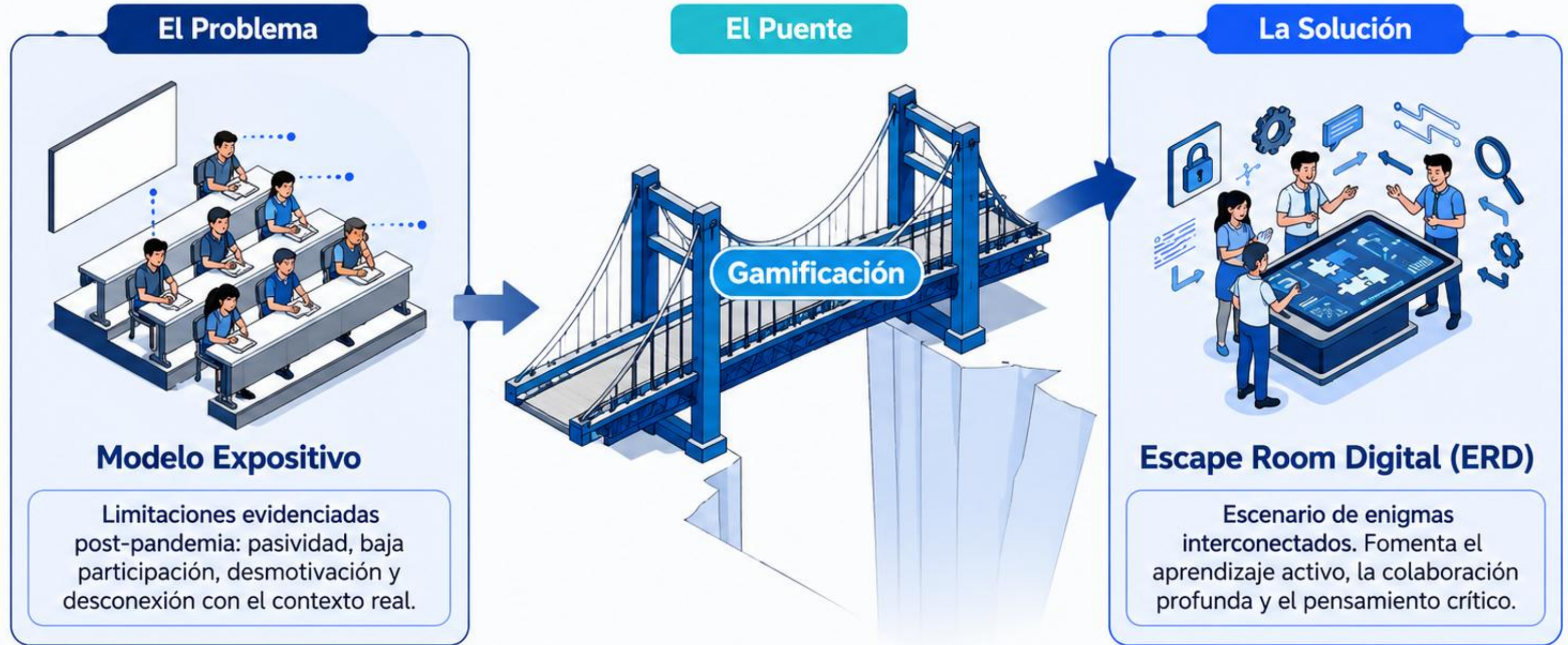
Diseño colaborativo por 15 docentes en formación continua (Magíster).



El Hallazgo

Alta calidad pedagógica y satisfacción, pero requiere andamiaje tecnológico.

Del Modelo Expositivo al Aprendizaje Inmersivo



Un diseño mixto convergente para evaluar la co-creación con IA



15 profesionales en el curso DIP292 (Magíster UDLA, Chile).

Mayoritariamente del sistema escolar, perfil etario predominante entre 40-49 años.

5 grupos de 3 integrantes.



Engine

Evaluar el potencial pedagógico y tecnológico de la IA en la creación de Escape Rooms Digitales, analizando tanto el recurso generado como la experiencia del docente creador.



Rúbrica Cualitativa:
Coherencia narrativa, alineación pedagógica, UX e integración de IA.



Encuesta Cuantitativa:
Post-intervención (23 ítems Likert, 3 preguntas abiertas).



La Fundamentación Teórica del Escape Room



Aprendizaje Activo

El estudiante moviliza saberes y construye significado, abandonando la pasividad.



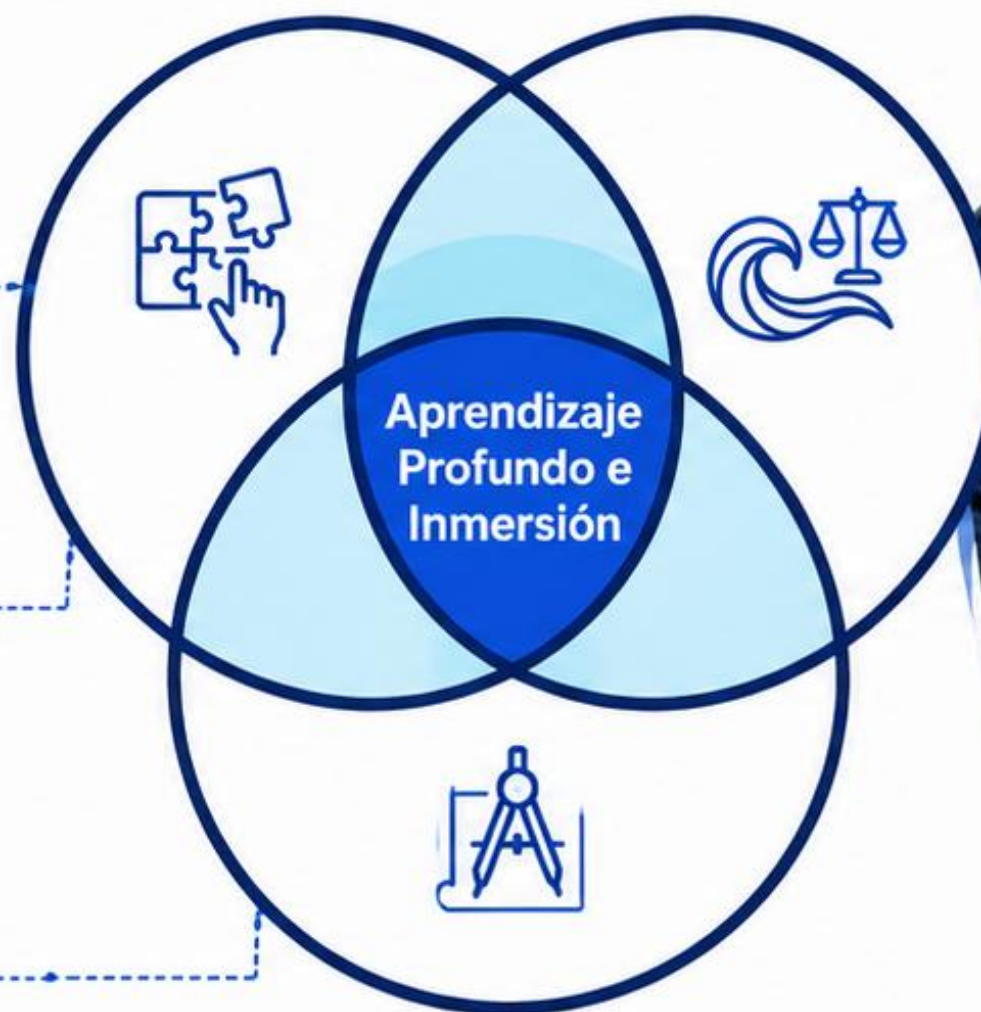
Teoría del Flujo

Equilibrio emocional y cognitivo entre la dificultad del desafío y la habilidad.



Diseño Instruccional

Triada clave: Narrativa (motor), Mecánicas (reglas) y Estética (inmersión).



El Paradigma de la Adopción Docente (Modelo TAM)



Resultados Cualitativos:

100% de Éxito Funcional y Calificación Máxima



Grupo	Nivel & Disciplina	Título del ERD	Arquetipo Narrativo	Aporte Clave IA/Tecnología
G1	 Universitario (Ciencias Deporte)	Operación Peak	Simulación Profesional	Resolución de casos reales; identidad profesional
G2	 3° Básico (Ed. Física)	Salvemos las habilidades	Fantasía Heroica	Gamificación física/activa integrada
G3	 4° Básico (Matemática)	Máquina del Tiempo	Ciencia Ficción	IA generativa de imagen (estética videojuego)
G4	 3° Medio (Biología)	Sombra del Desierto	Realismo Social	Contexto territorial (crisis hídrica Atacama)
G5	 7° Básico (Inglés)	Food and Friends	Supervivencia	Mecánica de recolección de vocabulario



Todos los proyectos mostraron consistencia ludo narrativa y aprendizaje situado.

Resultados Cuantitativos: Satisfacción vs. Fricción Técnica



Trabajo en Equipo
(Fortaleza sistémica)



Impacto en el Aprendizaje
(Validación pedagógica)



Diseño y UX
(Calidad del producto final)



Inteligencia Artificial
(Punto de fricción)



“La Curva de Aprendizaje es Real.”

Los docentes perciben la inmensa utilidad de la IA (puntaje 5.0 en aporte creativo), pero reportan esfuerzo cognitivo alto y falta de experiencia previa.



Conclusión I: Amplificación de la Capacidad Docente



Democratización del Diseño

Docentes sin conocimientos de programación crean experiencias activas, inmersivas y tecnológicamente complejas.



Sentido Pedagógico

La IA asume la carga técnica, permitiendo al docente invertir su tiempo en el rigor del diseño instruccional.

Conclusión II: Colaboración como Mitigador de Fricción

El Desafío



La adopción no es automática.

Existe una brecha etaria y falta de alfabetización en IA que genera aversión inicial.

El Acelerador Humano



Mentores Internos.

El trabajo grupal con habilidades heterogéneas difumina la fricción técnica. Enseñar IA debe ser situado y colaborativo, no aislado.



Recomendaciones y Prospectiva Institucional



1 Espacios de Exploración Segura

Institucionalizar **tiempos sin presión evaluativa** para que los docentes experimenten libremente con IA.

2 Roles Asimétricos y Tutoría

Formalizar **equipos de trabajo heterogéneos** para incentivar la **tutoría natural** entre pares con distintas habilidades digitales.

3 Repositorios Comunitarios

Crear **bancos de recursos** (prompts, ejemplos de ERDs) que sirvan de inspiración y **punto de partida** para mitigar el síndrome de la **página en blanco**.



Ejemplo de Scape room

Explora el ejemplo interactivo y vive la experiencia



Accede aquí:

<https://gemini.google.com/share/302863a1811a>



Escanea para acceder



Escanea el código QR con tu dispositivo para ingresar directamente al **Scaperoom** de ejemplo.



Interactivo

Aprende resolviendo desafíos en un entorno seguro y dinámico.



Colaborativo

Trabaja en equipo y desarrolla habilidades clave para el futuro.



Experiencial

Vive una experiencia inmersiva que conecta conocimiento y creatividad.





Relevancia Estratégica

“La Inteligencia Artificial no reemplaza la creatividad del docente; la amplifica, materializando diseños inmersivos que antes eran técnicamente inalcanzables.”



Valida el aprendizaje experiencial de Kolb.



Comprueba el valor del aprendizaje situado.



Optimiza el tiempo, priorizando la didáctica.



Seminario-taller iberoamericano:

Por una ruta hacia la calidad en la
educación a distancia y virtual en las IES IV 2026

DISEÑO COLABORATIVO DE EXPERIENCIAS GAMIFICADAS DE RESOLUCIÓN DE DESAFÍOS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL: UNA EXPERIENCIA DE FORMACIÓN DOCENTE. UNA EXPERIENCIA DE ESCAPE ROOM DIGITAL



Cristian Adrián Villegas Dianta
cvillegas@udla.cl



Antonio Castillo Paredes
antonio.castillo@udla.cl



Loreto Ivonne Cantillana Armijo
lcantillana@udla.cl



Universidad de Las Américas, Chile

