Elaboración de escape rooms educativos con IAG en formación docente

Cristian Adrián Villegas Dianta

Universidad de Las Américas | Chile

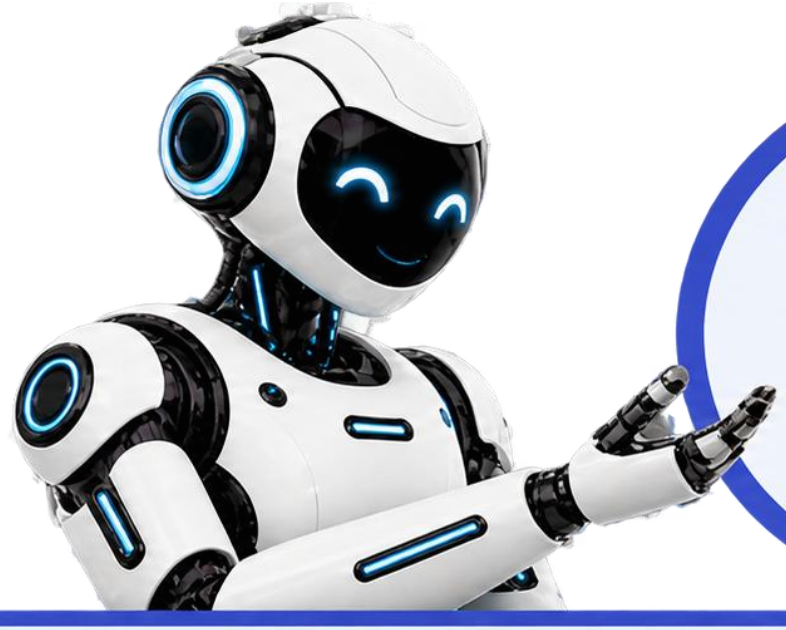
cvillegas@udla.cl

Asunción, Paraguay
2026

Estructura de la presentación

1. Introducción
2. Objetivos
3. Metodología
4. Resultados
5. Discusión
6. Conclusiones

Introducción



El Problema:

La formación docente de posgrado suele ofercer demostraciones aisladas de IA, pero escasas oportunidades para la creación de recursos gamificados complejos y auténticos.

La Solución:

Involucrar al profesorado en el diseño completo. La atención no está en enseñar a usar la IA, sino en tomar decisiones pedagógicas para orquestar la herramienta.

Introducción

La Fundamentación Teórica del Escape Room

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

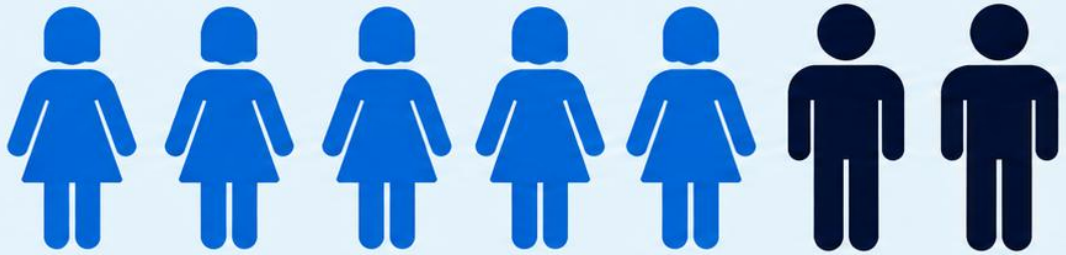
Teoría del Flujo
Equilibrio emocional y cognitivo entre la dificultad del desafío y la habilidad.

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

Objetivos

Diseñar colaborativamente **escape rooms educativos** completos, **funcionales** y **publicables** con apoyo de **inteligencia artificial generativa**, fortaleciendo las competencias de **diseño instruccional** en docentes en formación continua.

Metodología



Curso: Aprendizaje y Tecnología (3er semestre Magíster).

7 Participantes: 71,4% Mujeres, 28,6% Hombres.

Diversidad etaria (23 a 49 años) y trayectoria profesional.

Organizados en 4 equipos de trabajo colaborativo.

Instrumento: encuesta mixta.

Escape Rooms Educativos

Experiencias lúdicas organizadas como misiones. Articulan el contenido curricular con mecánicas de juego en contextos pedagógicos planificados.

Trabajo Colaborativo

Motor de la experiencia. Favorece la construcción compartida del conocimiento, requiriendo distribución clara de tareas y comunicación constante.

Resultados

Valoración Cuantitativa de la Experiencia

Resultados consolidados de la encuesta de percepción (29 ítems, escala Likert 1-5).

Valoración Global: 4,78 / 5,0
93,1% en las categorías superiores.

Resultados de aprendizaje y satisfacción: 4,95

Dimensión con evaluación casi perfacta; consenso absoluto en el valor formativo de la experiencia.

Diseño y usabilidad del escape room: 4,91

Altos niveles de aprobación respecto a la funcionalidad e interactividad de los recursos montados.

Valoración metodológica y proyección futura: 4,84

La metodologia fue percibida como altamente transferible a otras experiencias formativas.

Trabajo colaborativo: 4,71

Proceso enriquecedor que exigió una clara distribución de roles y constante articulación.

Uso e integración de IA: 4,46

Media más baja, reflejando directamente la alta demanda cognítiva y el desafío técnico comunicativo del prompting.

Resultados

Perspectivas Cualitativas y Categorías Emergentes

Lo que revelaron las respuestas abiertas del profesorado tras la intervención.

El Desafío del Prompting (71,4%)

El mayor reto fue dominar la especificidad. **Explicitar propósitos y precisar destinatarios transformó un problema técnico en una profunda revisión de sus decisiones pedagógicas.**

Motivación y Aprendizaje Activo (71,4%)

Se subrayó el potencial innegable del escape room para movilizar el trabajo colaborativo, la motivación y el pensamiento crítico complejo.

Eficiencia Proyectada (57,1%)

La IA generativa fue dentifficada como un aliado estratégico que, superada la curva de aprendizaje inicial, supone un **ahorro drástico de tiempo en el diseño de escenarios complejos.**

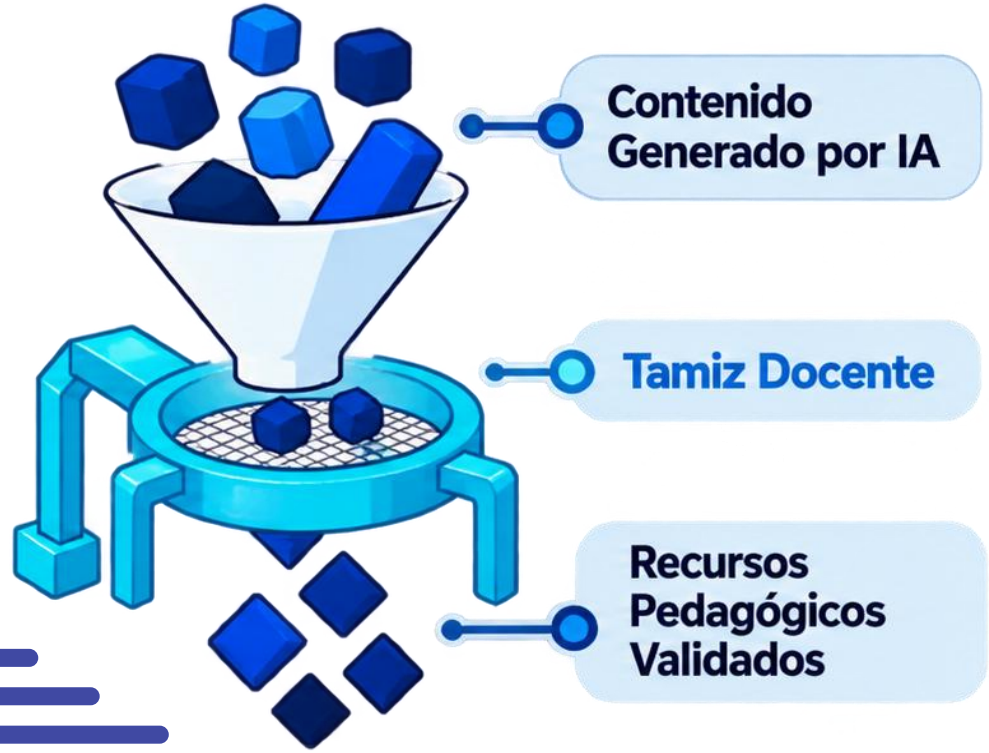
Supervisión Ineludible (42,9%)

Advertencia espontánea: la revisión crítica y la supervisión humana de la pertinencia curricular deben ser procesos **continuos, no relegados únicamente al montaje final.**

Discusión

El Filtro Humano Ineludible

La calidad del recurso depende del criterio profesional.



Supervisión Continua (42.9%):
El monitoreo de la IA no debe relegarse a una revisión final, debe integrarse en la ideación, producción y montaje.

Toma de Decisiones:
Conservar, modificar o descartar respuestas de la IA obedeció estrictamente a pertinencia curricular y adecuación al nivel etario.

Ética Algorítmica:
La tecnologia acelera la construcción, pero la responsabilidad del rigor disciplinar permanece indelegable en el profesorado.

Conclusiones

1. Empoderamiento sin Código (No-Code)

Cumplimiento del 100%. Docentes sin conocimientos de programación lograron publicar recursos web interactivos gracias a una secuencia estructurada, IA generativa y acompañamiento pedagógico.

2. Colaboración como Catalizador

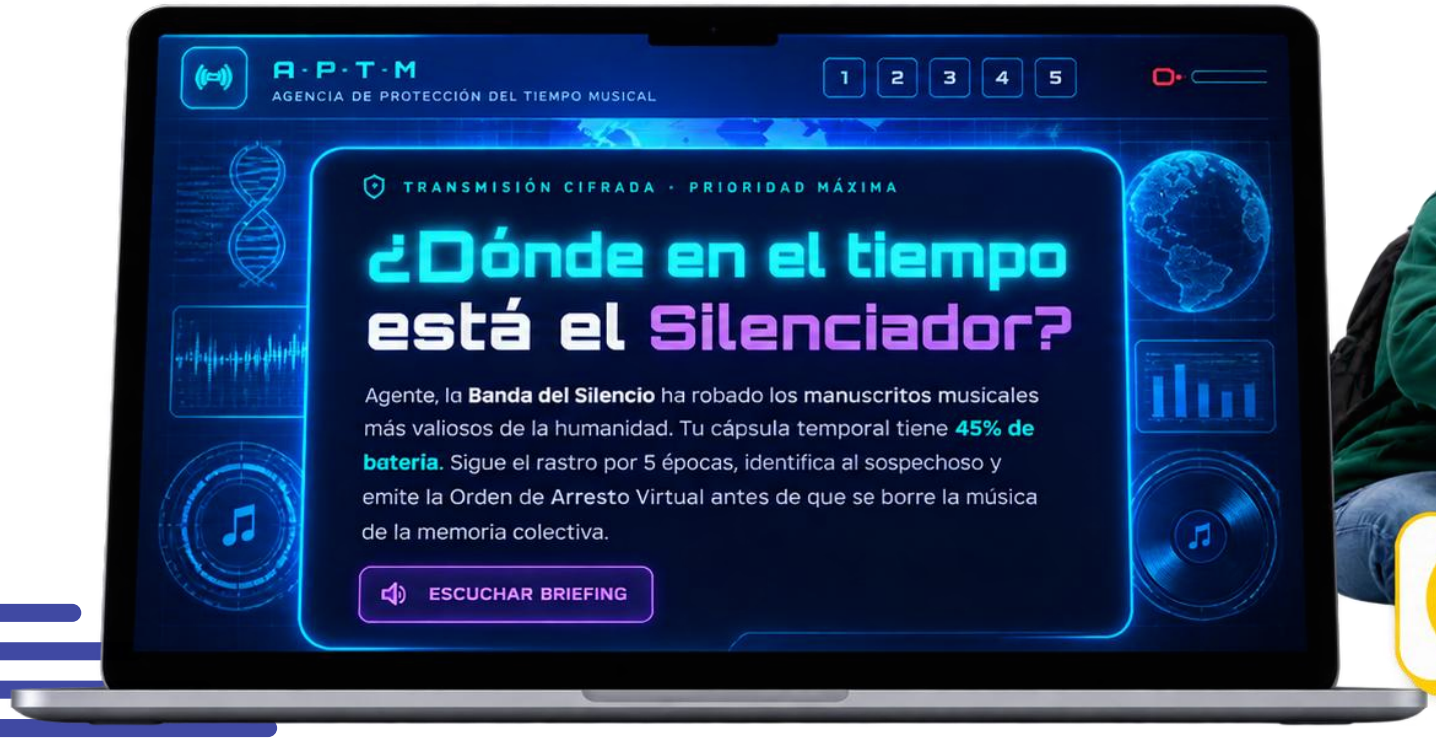
El trabajo grupal fue vital para distribuir responsabilidades y enriquecer narrativas. Sin embargo, requiere acuerdos claros y comunicación constante para ser efectivo.

3. Flexibilidad y Adaptabilidad

Los 4 recursos creados demuestran que la metodología (IA + Gamificación) es maleable. Funciona desde la alfabetización inicial básica hasta simulaciones clínicas complejas en educación superior.

Conclusiones

Explora el ejemplo interactivo y vive la experiencia



Accede al ejemplo interactivo aquí:
https://viajeromusicales.lovable.app/

¡Muchas gracias!

Preguntas y comentarios

Cristian Adrián Villegas Dianta

cvillegas@udla.cl | Universidad de Las Américas