UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 192 GUADALUPE, N.L.

III Congreso Nacional de la Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica
Universidad Pedagógica Nacional Unidad 192

Gamificación e inteligencia artificial: diseñar experiencias que despierten el aprendizaje

Adrián Villegas Dianta
cvillegas@udla.cl
https://adrianvillegasd.com
12 de noviembre 2026





Objetivo de la sesión

Explorar fundamentos y posibilidades de la gamificación con inteligencia artificial para la generación de experiencias de aprendizaje en educación superior



Ruta de trabajo

01 Posibilidades de **IA actual y la gamificación**

02 Construcción de **recursos gamificados** con IA

03 Consideraciones de **trabajo con IA al cierre**



1 Posibilidades de IA actual y la gamificación

Ecosistema de soluciones posibles con IA



- Gamificar con IA
- Soluciones inteligentes
- Personalización
- Automatización
- Estudiante en el centro del aprendizaje
- Tutoría 24/7
- Multiformato
- Accesibilidad
- Construcción de recursos digitales

¿Qué es gamificar con tecnología e IA?



GAMIFICAR ES...

Aplicar elementos y dinámicas de juego en contextos educativos para hacer **más motivador, significativo y efectivo** el aprendizaje.

- Motiva
- Involucra
- Desafía
- Reconoce

ELEMENTOS DE JUEGO

APOYADOS EN TECNOLOGÍA E IA

PARA TRANSFORMAR LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

RESULTADO

Aprendizajes más profundos, duraderos y relevantes.

¿Por qué gamificar?

Mejora el rendimiento académico

15%

Incremento de hasta un 15% en las calificaciones finales en entornos universitarios gamificados.
(Alonso-García et al., 2021).

Aumenta la participación

61,8%

Mayor interacción de los estudiantes con los materiales del curso mediante misiones y retos estructurados.
(Camacho et al., 2026).

Fortalece la motivación intrínseca

45%

Aumento en la percepción de autonomía de los estudiantes universitarios.
(Li, Hew, & Du, 2024).



Favorece la retención en entornos virtuales

35%

Incremento en la permanencia y finalización de cursos online mediante sistemas de progresión y puntos.
(Gómez Espín & Tituaña Pujos, 2023).

Uso de sistemas de progresión

41,2%

De las intervenciones universitarias analizadas basan su estructura en sistemas de niveles para desbloquear tareas.
(Camacho et al., 2026).

Reduce la ansiedad evaluativa

30%

Disminución en los iniveles de estrés reportados durante pruebas de evaluación formativa usando plataformas interactivas.
(Catagua & Vigueras, 2023).

¿Por qué seguir gamificando?

Adquisición de competencias técnicas

8–10%

Impacto directo más variable sobre habilidades técnicas puras; la gamificación influye más en el compromiso de estudio que en la capacidad cognitiva base.

(Li, Hew, & Du, 2024).

Asistencia a clases presenciales

–25% absentismo

Las dinámicas de recompensas continuas pueden reducir el absentismo en asignaturas presenciales.

(Ramesh et al., 2025).

Adopción por áreas de conocimiento

+50%

Más de la mitad de las publicaciones empíricas sobre gamificación universitaria se concentran en STEM y Ciencias Sociales.

(Nascimento et al., 2025).

Efectividad de insignias digitales

+22% persistencia

Las medallas o badges aumentan la persistencia en tareas universitarias asincrónicas.

(Ferriz-Valero et al., 2026).



La gamificación sigue siendo especialmente valiosa para sostener la participación, la permanencia y la constancia del aprendizaje universitario.

2

Construcción de recursos gamificados con IA



Recursos metodológicos gamificados que se pueden crear con IA

1. Test gamificados
2. Recursos digitales
3. Escape room
4. Aventuras conversacionales
5. Webquest
6. Cápsulas digitales
7. Juegos varios
8. Insumos impresos



Cambio: del código al vibe coding

THE OLD WAY
(Editor de Código)

VIBE CODING
Instrucción por Lenguaje Natural

THE NEW WAY
(Aplicación Funcional)



Beneficios clave

- Más Rápido
- Más Accesible
- Más Enfocado
- Más Impacto

Un flujo de trabajo “universal” con IA

1 Definir

2 Seleccionar IA

3 Instrucciones

4 Iterar

5 Exportar



Construcción de test gamificados

Diseña evaluaciones interactivas con apoyo de IA para el aprendizaje universitario en salud.



1 Configura el test

- **Curso:** Enfermería
- **Tema:** Sistema cardiovascular
- **Nivel:** Universitario



2 Diseña la experiencia

- Pregunta de selección múltiple
- Puntaje, niveles e insignias
- Retroalimentación inmediata

¿Cuál es la función principal de los glóbulos rojos?

- A Defender el organismo
- B Transportar oxígeno ✓
- C Coagular la sangre
- D Regular la presión arterial



3 Revisa y mejora

- Resultados en tiempo real
- Detección de dificultades
- Ajustes para próximas clases

Resultados generales



Desempeño por tema



Estudiantes con mayores dificultades

Función cardiovascular	40%
Circulación sanguínea	25%
Presión arterial	15%

Idea clave: la IA permite crear test gamificados más rápidos, claros y motivadores.

Otros juegos posibles de hacer con IA

- ¿Quién quiere ser millonario?
- Juegos de avance digital
- Juegos de tablero
- Videojuegos
- Simuladores
- Juegos serios
- Memoria
- Juegos tradicionales
- Gestión de la gamificación



Trabajo con casos (simulador simple)

Diseña experiencias de aprendizaje basadas en retos, decisiones y retroalimentación con apoyo de IA.



1 Definir el objetivo

Determina el aprendizaje, habilidad o competencia que se quiere desarrollar mediante la experiencia gamificada.

2 Plantear el reto o misión

Describe una situación, desafío o historia breve que dé sentido a la actividad y motive al estudiante.

3 Diseñar la interacción

Define decisiones, rutas, pistas, opciones de avance y retroalimentación para sostener la participación.

4 Establecer la evaluación

Fija criterios, evidencias, niveles, puntajes o insignias para valorar el desempeño y los logros.

5 Definir la salida

Especifica el producto final, la recompensa, el reporte o la ruta de mejora que cerrará la experiencia.

Reflexionando de momento, ¿Qué otros tipo de uso de inteligencia artificial podemos utilizar para gamificar?



Construyendo un simulador educativo

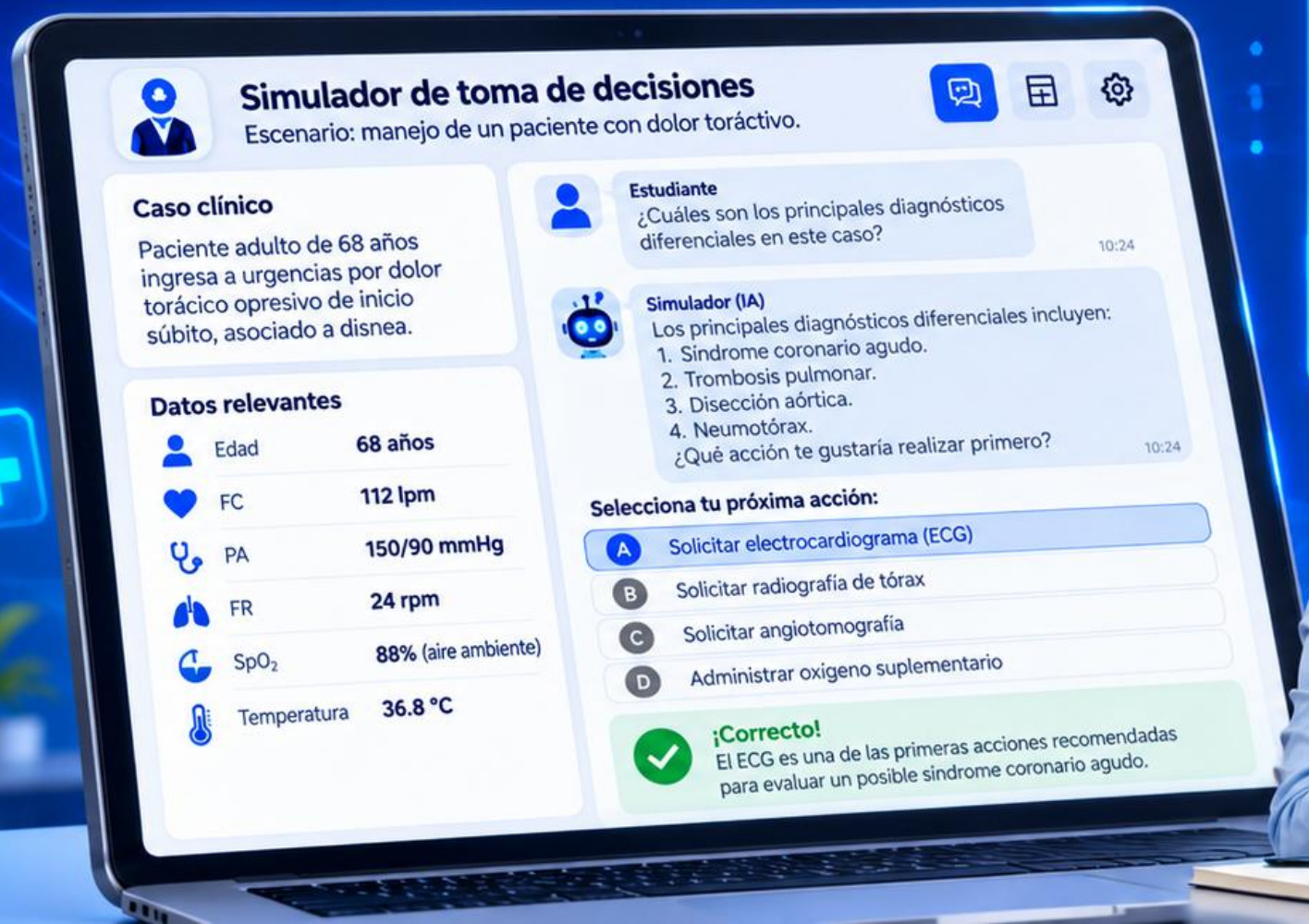
Diseña experiencias conversacionales con IA para analizar y resolver casos de manera interactiva.

Motor recomendado

Modelo de IA conversacional: útil para dialogar, adaptar respuestas y entregar retroalimentación.

Arquitectura del simulador

1. **Caso o escenario:** define el contexto, antecedentes y objetivos de aprendizaje.
2. **Interacción:** diseña preguntas, decisiones y ruta de atención.
3. **Retroalimentación:** establece criterios, sugerencias y cierre del caso.





Escape room con IA

Convierte el aprendizaje en una aventura colaborativa donde cada desafío abre nuevas posibilidades y desarrolla habilidades clave.



Adaptación del Escape Room EDU

El grupo colabora para resolver desafíos educativos contrarreloj y abrir la "caja misteriosa".



> La motivación es fundamental para que el aprendizaje se genere.
>
> — Marc Prensky

El candado (Gate)

Restringe el avance hasta lograr la respuesta correcta.

La secuencia

Cada reto se desbloquea después de resolver el anterior.

Objetivo

Alcanzar la salida demostrando dominio de conceptos.

Ejemplo de flujo del juego

Estación 1
(Inicio)
Presenta el contexto y el primer desafío con apoyo de IA.

Estación 2
(Reto de análisis)
Resuelve un caso, interpreta información y avanza.

Estación 3
(Reto colaborativo)
Integra pistas, toma decisiones y desbloquea la siguiente etapa.

Salida
(Logro)
Abre la caja misteriosa y reflexiona sobre lo aprendido.

Construcción estructural: the prompt card



1. **Fase 1:** Diseño inicial
2. **Fase 2:** Ideación con IA
3. **Fase 3:** Construcción
4. **Fase 4:** Diseño visual

Prompt card de ejemplo

Rol	Actúa como diseñador instruccional experto en gamificación.
Objetivo	Crear una actividad interactiva y motivadora.
Tema central	Valoración inicial del paciente adulto.
Contexto / Audiencia	Estudiantes de enfermería de segundo año.
Producto / Formato	Escape room digital con 3 escenarios y retroalimentación.
Elementos clave	Situaciones clínicas breves, 3 preguntas por caso, múltiples rutas, insignias y puntaje.
Estilo y tono	Cercano, motivador, claro y alineado a la realidad educativa.
Restricciones	Nivel universitario, sin información clínica sensible.

Elementos del prompt card

Audiencia	Define a quién está dirigido el recurso.
Tema central	Especifica el contenido principal.
Gradación de dificultad	Indica el nivel de complejidad.
Estilo visual	Define el tipo de diseño y estética.
Formato de interacción	Precisa la dinámica del recurso.
Capa narrativa	Establece la historia o contexto del juego.

Propuesta de instrucción escape room con IA



Prompt base

Genera un **escape room** para estudiantes universitarios de **Enfermería** sobre valoración inicial y priorización del cuidado en un caso clínico. Crea **tres escenarios** de dificultad progresiva (básico, intermedio y avanzado), cada uno con una breve **historia clínica, tres desafíos y retroalimentación inmediata.** Incluye **dos preguntas de selección múltiple** y una actividad de **ordenamiento o arrastre** por escenario. Usa un **diseño claro, altamente visual** e incorpora **opciones de inclusión y apoyo al aprendizaje.**

Ejemplos:

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

Propuesta de instrucción de escape room completo

Actúa como un desarrollador web experto en gamificación educativa. Escribe el código completo en **React y Tailwind CSS** para un 'Escape Room' interactivo en una sola página (Single Page Application), dirigido a **estudiantes universitarios de veterinaria.**

Temática: El jugador es un veterinario recién egresado enfrentando distintos casos clínicos de mascotas.

Estructura requerida:

Menú de Selección: Tres escenarios seleccionables al inicio según dificultad: **Fácil, Intermedio y Difícil.**

Historias Clínicas: Cada nivel debe tener una historia/caso clínico distinto y adaptado a la dificultad.

Mecánicas de Juego: Cada escenario debe contener exactamente tres preguntas con dinámicas diferentes:

1. Una pregunta de selección múltiple.
2. Un ejercicio interactivo de arrastrar y soltar (o emparejar elementos).
3. Un ejercicio de completar el espacio en blanco (input de texto).

Diseño UI/UX: Debe ser altamente visual, moderno e intuitivo. Usa colores temáticos (estilo clínica médica).

Integra abundantes emoticones e iconos para ilustrar los casos, herramientas médicas y estados del juego. **Agrega opciones de inclusión.**



La aventura conversacional con IA

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 depende de las decisiones.

Prompting Avanzado: Motor de Aventura

Genera una aventura conversacional para **estudiantes de enfermería** sobre **citas APA**.

Fomenta la argumentación.



1. **Objetivo:**
   Genera una aventura conversacional para [estudiantes de enfermería] sobre [citas APA].
2. **Escenarios:**
   Crea [3 escenarios de dificultad] con [3, 5 o 7 preguntas] cada uno.
3. **Mecánica:**
   Las respuestas deben ser de [desarrollo abierto]. La IA debe [evaluarlas de forma inmediata].
4. **Sistema de ayuda:**
   Entrega [pistas limitadas que se agoten].
5. **Cierre:**
   Al final entrega un [reporte de fortalezas, debilidades y mejoras].
6. **Inmersión:**
   Incluye [contador de tiempo], [nombre del estudiante] y selección entre [3 avatares].
7. **Tema:**
   [Estudiante aplicando citas APA en un caso clínico de enfermería].
8. **Diseño visual:**
   Usa [emoticonos] y una narrativa atractiva.

Previene la dependencia del bot.

Automatiza la evaluación formativa.

Propuesta de instrucción aventura conversacional:

1. Crea una aventura conversacional para **estudiantes de enfermería o TNS** sobre **[tema de salud]**, en formato interactivo. La duración debe ser **[corta 5–10 min, media 15–20 min o larga 30–40 min]**.

2. **Establece el contexto:** el tema es **[Indica el tema clínico]**, para estudiantes de **[enfermería o TNS]**. Sitúa la historia en un entorno real de trabajo, como [ej. servicio de urgencias, APS, hospitalización, atención primaria].

3. Genera **[3]** escenarios con niveles de dificultad **[básico, intermedio y avanzado]**. Para cada escenario, crea una historia distinta y plantea **[3, 5 o 7] preguntas** alineadas al nivel, con una única pregunta por vez.

4. Indica que las respuestas de la IA deben ser de **desarrollo abierto** y que se **evalúen de forma inmediata**. La IA debe entregar **retroalimentación, pistas** si es necesario (sin entregar la respuesta) y avanzar según la calidad de la respuesta.

5. Al final, solicita que entregue un **reporte de fortalezas, debilidades y sugerencias de mejora**, incluyendo un **contador de tiempo**, el **nombre del estudiante** y la posibilidad de **elegir un avatar** (3 personajes). Pide que use **emoticonos o elementos visuales simples** para hacer la experiencia atractiva.



Ejemplos:

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

Construyendo un asistente virtual como app

Integra elementos de gamificación para crear experiencias de aprendizaje más motivadoras e interactivas.

1 Entradas del sistema

Definición del rol
Instrucciones sobre personalidad, tono, objetivos y límites pedagógicos.

Base de conocimiento
Carga de contenidos, recursos, reglas del juego y criterios de evaluación.

Elementos de gamificación
Retos, misiones, niveles, puntos, insignias y narrativa del curso.

2 Procesamiento de la IAG



El motor interpreta las consultas del estudiante, aplica las reglas de gamificación y responde según la información cargada.

3 Interacción educativa

Diálogo conversacional
Responde dudas, guía paso a paso y adapta el nivel de dificultad.

Experiencias gamificadas
Propone retos, misiones, pistas y escenarios interactivos.

Retroalimentación inmediata
Entrega puntajes, insignias y sugerencias de mejora.

Seguimiento del progreso
Registra logros y adapta actividades según el desempeño.

4 Ejemplos de asistentes virtuales gamificados



Tutor gamificado
Acompaña el estudio de contenidos con retos, quizzes e insignias.



Explorador de casos
Plantea casos interactivos con decisiones, múltiples rutas y recompensas.



Simulador de prácticas
Genera escenarios realistas con niveles de dificultad y retroalimentación automática.





Algunas opciones de construcción con IA

Plataformas y herramientas que puedes usar para crear experiencias conversacionales interactivas con IA.

https://v0.app/
Crea interfaces y prototipos con IA.

https://www.netlify.com/
Despliega y aloja aplicaciones web fácilmente.

https://replit.com/
Desarrolla aplicaciones completas con IA.

https://lovable.dev/
Crea productos digitales con IA, sin código.

https://base44.com/
Construye apps y herramientas rápido con IA.

https://gemini.google.com/app
Asistente de IA para idear, escribir y construir.

https://bolt.new/
Genera aplicaciones web con IA.

https://claude.ai/
IA conversacional avanzada para crear y analizar.

Prompt Card genérico para construir recursos digitales con IA

PROMPT CARD GENÉRICO

Rol	Define el papel que quieres que asuma la IA.
Objetivo	Indica qué quieres lograr con el recurso.
Contenido	Especifica el tema central.
Nivel	Precisa el nivel de profundidad.
Carrera / Área	Indica la carrera o disciplina a la que pertenece.
Público objetivo	Ayuda a personalizar el recurso para tu audiencia.
Tipo de recurso	Elige el formato o tipo de recurso que necesitas.
Características clave	Añade elementos clave que debe incluir.
Instrucciones específicas	Proporciona detalles para orientar el diseño y contenido.
Formato de salida	Especifica cómo deseas recibir el resultado.



Anatomía de la WebQuest

Estructura esencial para diseñar experiencias de aprendizaje significativas con IA y elementos de gamificación.



1 Introducción

Presenta el tema, contextualiza la actividad y motiva al estudiante con un reto o misión inicial.

2 Tarea

Describe claramente lo que el estudiante debe hacer, el producto final y las metas o logros esperados.

3 Proceso

Explica los pasos que debe seguir el estudiante para completar la tarea, incluyendo pistas, niveles y orientaciones.

4 Recursos

Proporciona una selección de recursos confiables y variados para apoyar la investigación y el avance en la misión.

5 Evaluación

Define criterios e indicadores para valorar el desempeño y el producto final, incorporando retroalimentación, puntajes o insignias.

6 Conclusión

Invita a la reflexión sobre lo aprendido, los logros alcanzados, los aprendizajes transferibles y los nuevos desafíos.

Creación de una WebQuest con IA

Diseña experiencias de aprendizaje guiadas por indagación que integren gamificación y fomenten la investigación, el pensamiento crítico y la autonomía del estudiante.

1 Introducción

Presenta el tema como un desafío del mundo real. Motiva al estudiante con una narrativa atractiva y elementos de gamificación.

- Historia
- Misión
- Puntaje

2 Tarea

Describe claramente lo que el estudiante debe hacer y el producto final que debe elaborar.

- Reto
- Producto
- Roles

3 Proceso

Explica los pasos que debe seguir el estudiante, incluyendo estrategias de indagación, uso de IA y orientación.

- Pistas con IA
- Paso a paso

4 Recursos

Proporciona una selección de recursos confiables y variados para apoyar la investigación.

- Fuentes
- Enlaces
- Multimedia

5 Evaluación

Define los criterios e indicadores para valorar el desempeño y el producto final. Integra insignias y retroalimentación automática con IA.

- Rúbrica
- Insignias
- Feedback IA

6 Conclusión

Invita a la reflexión sobre lo aprendido, los aprendizajes transferibles y los nuevos desafíos.

- Reflexión
- Compartir
- Nuevo reto



Creación de una cápsula digital

Diseña una experiencia de aprendizaje breve con IA que integre gamificación, motive al estudiante y promueva el aprendizaje activo.

1 Introducción

Presenta el tema, los objetivos y el propósito de aprendizaje.

- Tema
- Público
- Propósito

2 Activación de conocimientes

Recupera saberes previos y conecta con la experiencia del estudiante.

- Desafío inicial
- Preguntas
- Puntos

3 Contenidos multimediales

Presenta la información con recursos variados y atractivos.

- Videos
- Infografías
- Simulaciones

4 Ejercicios

Permite practicar y reforzar lo aprendido con actividades autocorregibles.

- Quiz
- Retos
- Retroalimentación

5 Actividad aplicada

Propone una tarea significativa para aplicar lo aprendido en contextos reales.

- Colaboración
- Caso
- Niveles

6 Cierre

Promueve la reflexión, evalúa el aprendizaje y cierra la experiencia.

- Insignia
- Logros
- Reflexión



Reflexionando de momento, ¿Qué otras metodologías o acciones podemos gamificar con apoyo de IA?





3

Consideraciones de trabajo con IA al cierre

Personalizar para Gamificar con IA

Diseñando experiencias que motivan, retan y conectan a cada estudiante.



Experiencias a la medida

La gamificación con IA transforma el aprendizaje en **experiencias atractivas y significativas.**

Adaptación dinámica

La IA adapta desafíos, recompensas y retroalimentación según el **progreso, intereses y estilo de cada estudiante.**

Motivación y participación

Impulsa la **motivación, la participación activa** y el desarrollo de habilidades en entornos dinámicos.

Seguimiento y mejora

Permite un **seguimiento continuo del desempeño** y sugerencias personalizadas para seguir aprendiendo y superando retos.

Gamificamos con IA para convertir cada reto en una oportunidad de crecer, **aprender y disfrutar.**

Opciones de construcción pedagógica

01

Pedir toda la construcción a la IA de la pieza digital
(entregándole un insumo o no)



02

Co-construir el diseño y el texto con IA y luego digitalizar con ella



03

Diseñar toda la experiencia de forma propia y luego pedir solo digitalización



Elige la opción que mejor se adapte a tu tiempo, objetivos y estilo de enseñanza.



La transformación docente

Las herramientas son secundarias; la habilidad crítica es saber qué pedir, iterarlo e integrarlo.

Creador de Contenido Manual

Enfocado en la sintaxis, el formato y la producción lenta y exhaustiva.



Arquitecto de Experiencias

Enfocado en la pedagogía, la empatía y la iteración rápida mediante lenguaje natural.





Consideraciones éticas

Un uso responsable de la IA en educación potencia el aprendizaje humano, con equidad, transparencia y sentido crítico.

01 **Foco en el trabajo humano**
La IA complementa y potencia la labor docente y el aprendizaje humano.

02 **Co-construcción de la IA**
Usarla de forma colaborativa, con diálogo entre personas e IA.

03 **Aspectos éticos**
Considerar privacidad, equidad, transparencia y uso responsable.

04 **Sesgos y alucinaciones de la IA**
Reconocer sus limitaciones y cuestionar la información que genera.

05 **Validación y responsabilidad humana**
Revisar, contrastar y asumir la responsabilidad de su uso.



La IA es una aliada poderosa, pero la ética y el juicio humano son el corazón de una educación transformadora y responsable.

Próximos pasos en el aula

Pequeñas acciones hoy, grandes transformaciones mañana.

1

Practicar

Comienza con una **actividad breve y concreta** para explorar posibilidades y ganar confianza en el proceso.

2

Sistematizar

Convierte lo que funciona en una secuencia simple: **definir, probar, ajustar y volver a aplicar** en nuevas clases.

3

Compartir

Recoge evidencias, conversa los resultados con tus estudiantes y **comparte aprendizajes y mejoras** con otros docentes.

Avanza paso a paso y transforma la experiencia de aprendizaje desde tu propia práctica.



Comprobando lo aprendido

Escanea el código QR
y accede a la actividad interactiva para poner en práctica lo que aprendiste.



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

Reflexión final

¿Cómo podemos **aprovechar la IA** para generar **experiencias didácticas** que apoyen el **aprendizaje?**





Bibliografía

Alonso-García, S., Aznar-Díaz, I., Cáceres-Reche, M. P., & Trujillo-Torres, J. M. (2021). Estudio sistemático de la gamificación en la educación superior: un análisis biométrico. *Campus Virtuales*, 10(1), 11-23. https://doi.org/10.54988/cv.2021.1.921

Camacho, E., Ruiz, L., & Silva, J. (2026). Metodologías activas y participación conductual: El rol de la gamificación en plataformas universitarias. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia (RIED)*, 29(1), 112-130. https://doi.org/10.5944/ried.29.1.41235

Catagua, K., & Vigueras, J. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para reducir la ansiedad evaluativa en la educación superior. *Polo del Conocimiento*, 8(3), 125-142. https://doi.org/10.23857/pc.v8i3.5358

Ferriz-Valero, A., García-Martínez, S., & García-Jaén, M. (2026). Insignias digitales y persistencia asincrónica: Efectos longitudinales en estudiantes de ciencias. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 26(80), 1-22. https://doi.org/10.6018/red.543211

Gómez Espín, K., & Tituaña Pujos, A. (2023). Gamificación en entornos virtuales: Estrategias de retención, progresión y finalización en educación superior. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (83), 45-60. https://doi.org/10.21556/edutec.2023.83.2750

Li, S., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Impacto de los elementos de gamificación en la motivación intrínseca de estudiantes universitarios: Un metaanálisis basado en la Teoría de la Autodeterminación. *Comunicar*, 32(78), 34-45. https://doi.org/10.3916/C78-2024-03

Nascimento, J., Silva, A., & Oliveira, M. (2025). Adopción de gamificación por áreas de conocimiento: Barreras docentes y tendencias en educación superior. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 24(1), 55-72. https://doi.org/10.17398/1695-288X.24.1.55

Ramesh, A., López, C., & Fernández, T. (2025). Recompensas continuas y su efecto en la reducción del absentismo presencial universitario. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 77(2), 101-118. https://doi.org/10.13042/Bordon.2025.98765



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 192 GUADALUPE, N.L.

III Congreso Nacional de la Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica
Universidad Pedagógica Nacional Unidad 192

Gamificación e inteligencia artificial: diseñar experiencias que despierten el aprendizaje

Adrián Villegas Dianta
cvillegas@udla.cl
https://adrianvillegasd.com
12 de noviembre 2026

¡Gracias!