UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

CUCEA
El mejor lugar para el talento

DEPARTAMENTO DE administración

Alianza del Pacífico

RI-IA
Red Iberoamericana de Inteligencia Artificial

V Congreso internacional de encadenamientos productivos en el sector primario - Alianza Pacífico
V Congreso internacional de investigación en Ciencias Administrativas
1er. Coloquio de la Red Iberoamericana de Inteligencia Artificial

Escape rooms con IA generativa en la formación docente de posgrado



Adrián Villegas Dianta
Universidad de Las Américas, Chile

17, 18 y 19 de Noviembre 2026, Jujuy, Argentina

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

CUCEA
El mejor lugar para el talento

DEPARTAMENTO DE administración

Alianza del Pacífico

RI-IA
Red Iberoamericana de Inteligencia Artificial

Introducción al problema



El Problema:

La formación docente de posgrado suele ofrecer 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.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

CUCEA
El mejor lugar para el talento

DEPARTAMENTO DE administración

Centro de Investigaciones Administrativas
Departamento de Administración

Alianza del Pacífico

RI-IA
Red Iberoamericana de Inteligencia Artificial

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).





Objetivo de la propuesta

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.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

CUCEA
El mejor lugar para el talento

UNIVERSIDAD NACIONAL DE JUJUY
FLAMMAM TVAM HOC FOCO ACCENDE

DEPARTAMENTO DE administración

Centro de Investigaciones Administrativas
Departamento de Administración

Alianza del Pacífico

RI-IA
Red Iberoamericana de Inteligencia Artificial

Metodología de trabajo



- **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.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

CUCEA
El mejor lugar para el talento

UNIVERSIDAD NACIONAL DE JUJUY
FLAMMAM TVAM HOC FOCO ACCENDE

DEPARTAMENTO DE administración

Centro de Investigaciones Administrativas
Departamento de Administración

Alianza del Pacífico

RI-IA
Red Iberoamericana de Inteligencia Artificial

Resultados de la investigación

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 categorias superiores.

Resultados de aprendizaje y satisfacción: 4,95

Dimensión con evaluación casi perfecta; 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 metodología 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 cognitiva y el desafío técnico comunicativo del prompting.



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%)

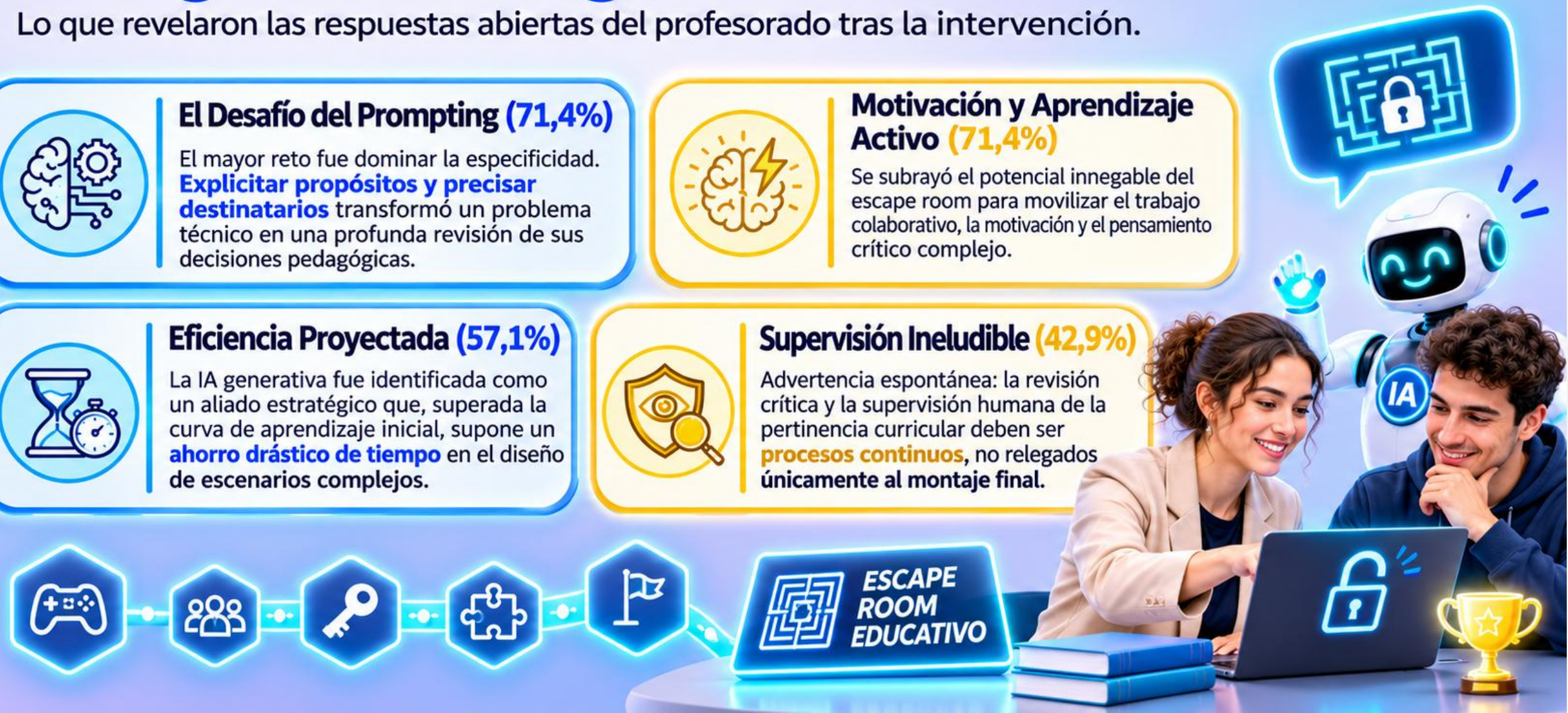
Se subrayó el potencial innegable del escape room para movilizar el trabajo colaborativo, la motivación y el pensamiento crítico complejo.

Eficiencia Proyectada (57,1%)

La IA generativa fue identificada 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.**



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

CUCEA
El mejor lugar para el talento

DEPARTAMENTO DE administración

Alianza del Pacífico

RI-IA
Red Iberoamericana de Inteligencia Artificial

Discusión

El Filtro Humano Ineludible

La calidad del recurso depende del criterio profesional.





- Contenido Generado por IA
- Tamiz Docente
- Recursos Pedagógicos Validados

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 tecnología acelera la construcción, pero la responsabilidad del rigor disciplinar permanece indelegable en el profesorado.

Discusión

Planes de construcción pedagógica

2 sesiones sincrónicas + trabajo autónomo



1 — Fundamentos
Gamificación, diseño narrativo de misiones y progresión de desafíos (Heredia et al., 2020; Peñalva et al., 2019).

2 — Alfabetización (prompting)
Instrucciones específicas para narrativas, acertijos y retroalimentación.

3 — Diseño colaborativo
Definición de destinatarios, objetivos de aprendizaje y currículo.

4 — Producción digital
Google Gemini: textos y pistas.
Lovable: montaje web interactivo.

5 — Revisión y publicación
Pruebas de usabilidad, ajuste de dificultad y publicación en Netlify.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

CUCEA
El mejor lugar para el talento

DEPARTAMENTO DE administración

Centro de Investigaciones Administrativas
Departamento de Administración

Alianza del Pacífico

RI-IA
Red Iberoamericana de Inteligencia Artificial

Conclusiones

Explora el ejemplo interactivo y vive la experiencia



Pertinencia pedagógica

La gamificación y el formato de escape room fortalecen la motivación y el aprendizaje activo.

Colaboración efectiva

El diseño y desarrollo conjunto enriquece la calidad, viabilidad y pertinencia del recurso.

Potencial de replicabilidad

El ejemplo interactivo es adaptable a distintos contextos, contenidos y niveles de formación.

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

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

CUCEA
El mejor lugar para el talento

UNIVERSIDAD NACIONAL DE JUJUY
FLAMMAM TVAM HOC FOCO ACCENDE

DEPARTAMENTO DE administración

Centro de Investigaciones Administrativas
Departamento de Administración

Alianza del Pacífico

RI-IA
Red Iberoamericana de Inteligencia Artificial

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 complejas en educación superior.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

CUCEA
El mejor lugar para el talento

DEPARTAMENTO DE administración

Centro de Investigaciones Administrativas
Departamento de Administración

Alianza del Pacífico

RI-IA
Red Iberoamericana de Inteligencia Artificial

Próximos peldaños de innovación

La inteligencia artificial no sustituye el diseño instruccional; lo amplifica, consolidando al docente como arquitecto irremplazable de experiencias de aprendizaje.



Andamiaje de prompts

Integrar ejemplos de instrucciones con dificultad progresiva.

Validación estudiantil

Medir empíricamente el impacto del aprendizaje directo en los estudiantes destinatarios.

Feedback intrajuego

Usar IA para generar retroalimentación formativa y explicaciones automáticas del error dentro del recurso.

Auditoría de pares

Implementar pruebas cruzadas de usabilidad antes de publicar.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

CUCEA
El mejor lugar para el talento

UNIVERSIDAD NACIONAL DE JUJUY
FLAMMAM TVAM HOC FOCO ACCENDE

DEPARTAMENTO DE administración

Centro de Investigaciones Administrativas
Departamento de Administración

Alianza del Pacífico

RI-IA
Red Iberoamericana de Inteligencia Artificial

Recomendaciones y prospectiva institucional

Orientaciones para consolidar, escalar y dar sostenibilidad a la innovación con IA en la docencia.



1 Espacios de exploración segura

Ofrecer a los docentes tiempos sin presión evaluativa para experimentar 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 sindrome de la página en blanco.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

CUCEA
El mejor lugar para el talento

DEPARTAMENTO DE administración

Centro de Investigaciones Administrativas Departamento de Administración

Alianza del Pacífico

RI-IA
Red Iberoamericana de Inteligencia Artificial

Escape rooms con IA generativa en la formación docente de posgrado

Relator:
Adrián Villegas Dianta

cvillegas@udla.cl

https://adrianvillegasd.com/



¡Muchas gracias!