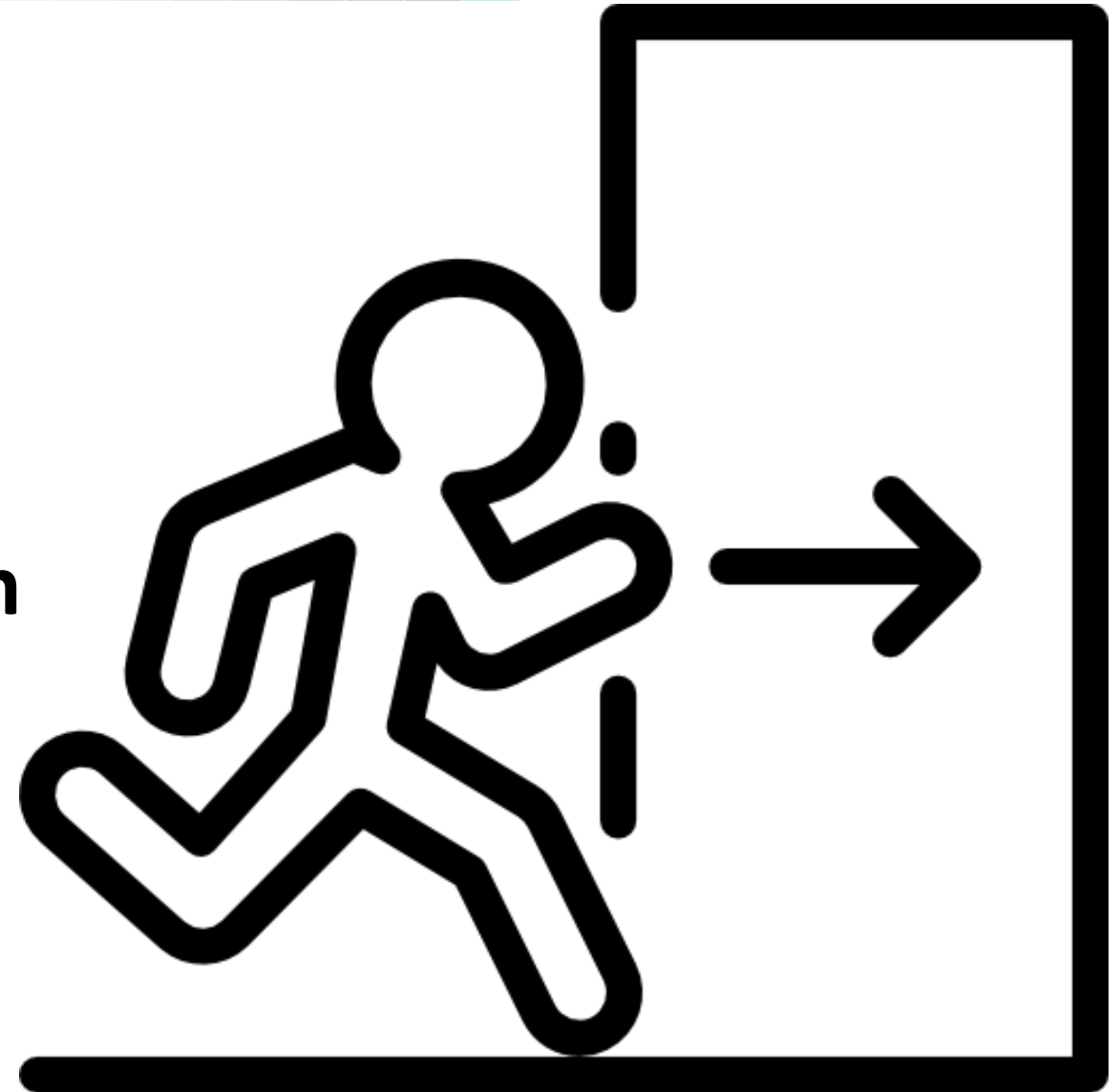
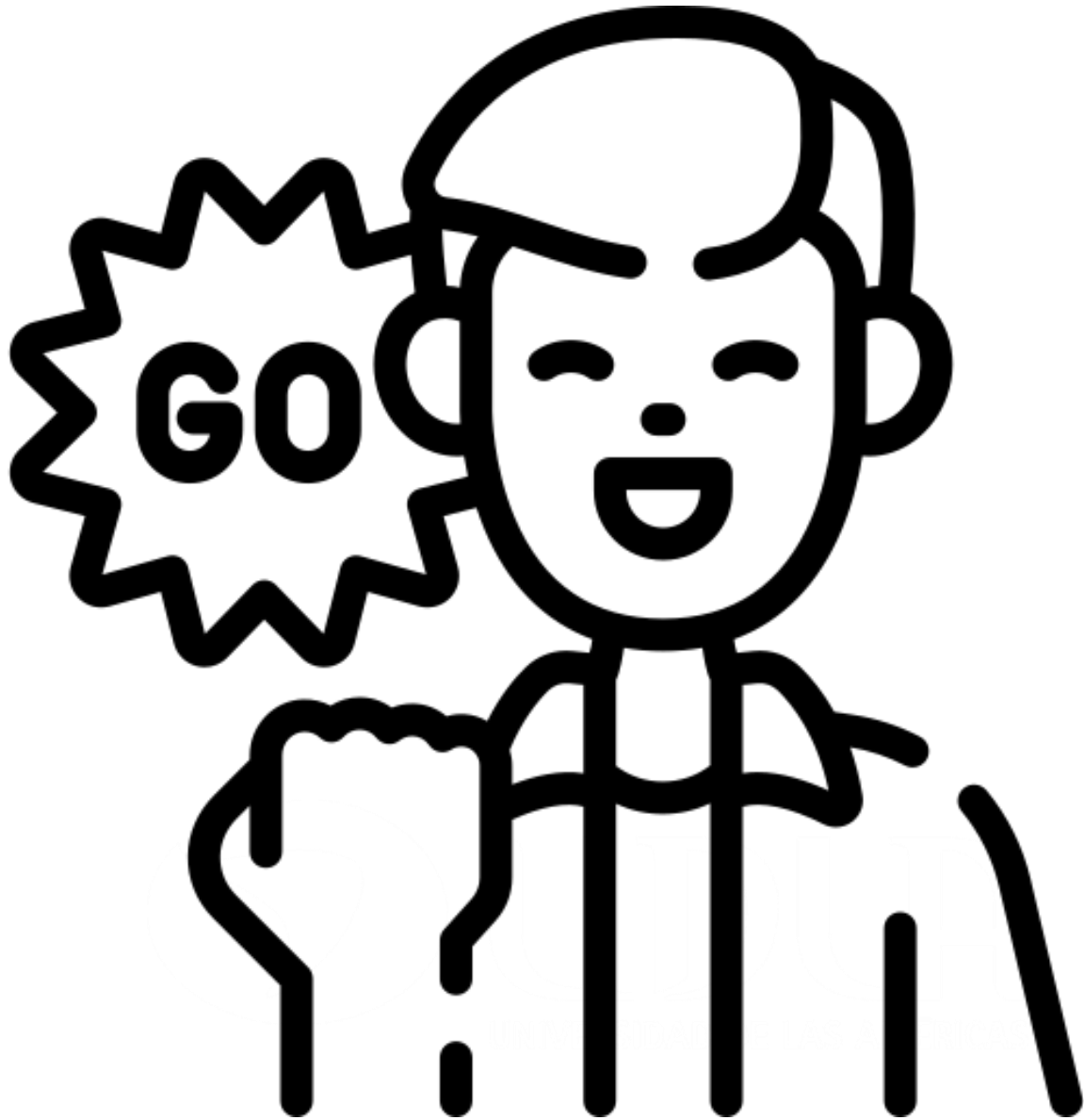


*Ciclo de webinar Facultad de Educación
Agosto 2022*

Innovando con tecnología: Metodología de escape room

Adrián Villegas Dianta
cvillegas@udla.cl

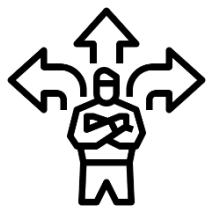




**“La motivación es fundamental para que
el aprendizaje se genere”**

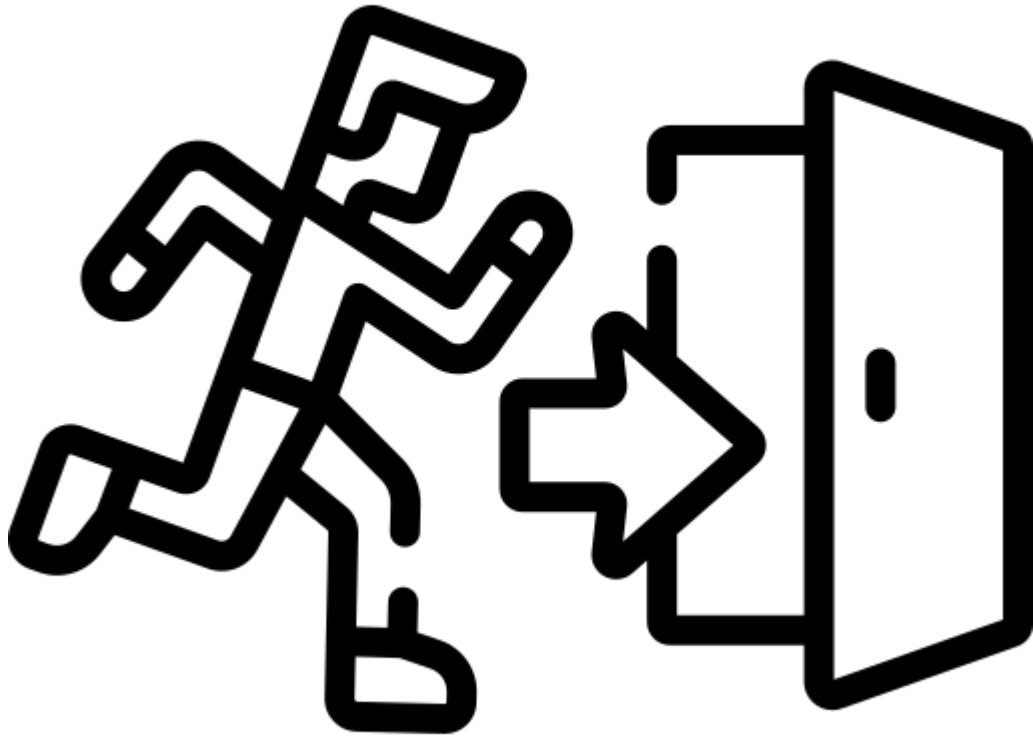
(Marc Prensky)

Secuencia

**1****Introducción y activación****2****Desarrollo de temática****3****Actividad de aprendizaje****4****Cierre de trabajo****5****Contacto**

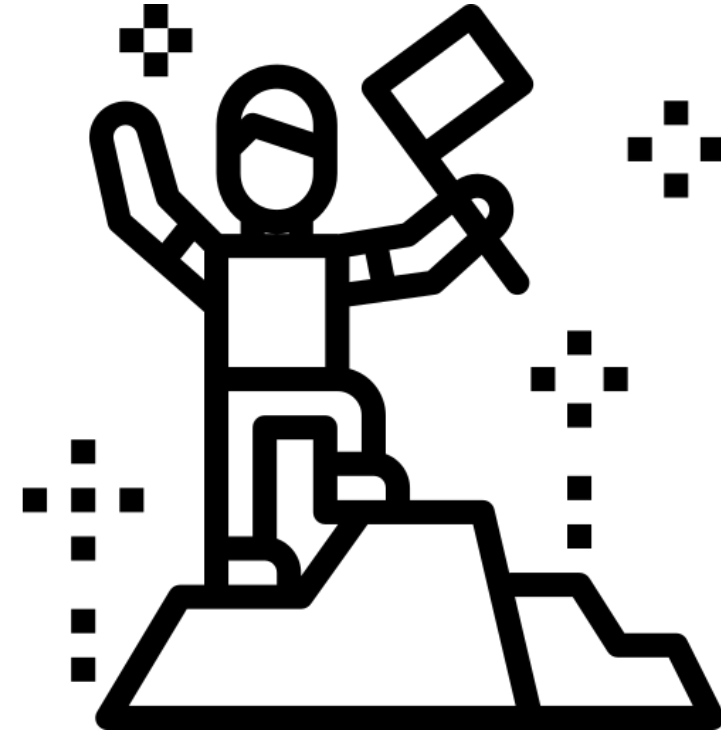
1 INTRODUCCIÓN Y ACTIVACIÓN

1.1 Explorando la temática



¿Hemos escuchado del escape room?

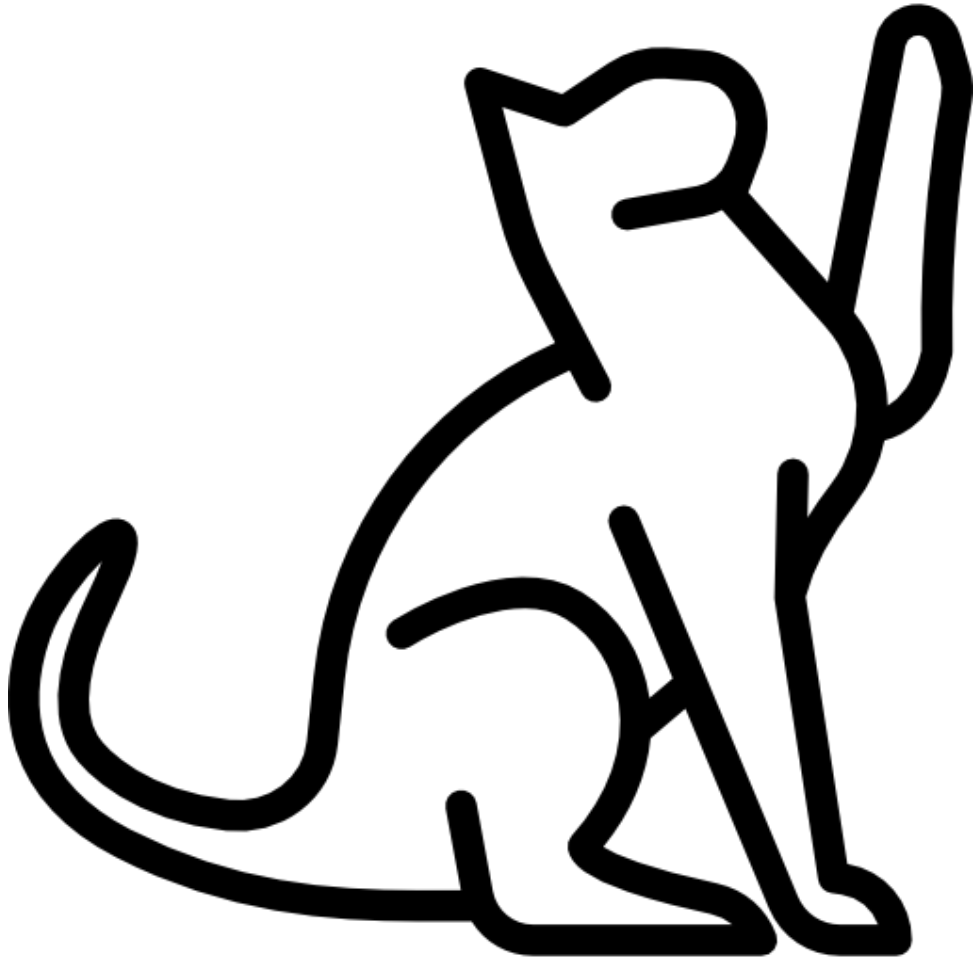
1



¿Hemos formulados actividades basadas en desafíos?

2

1.2 Activación



1

Acceda al siguiente escape room
[Rebelión gatetes](#)

2

Realizaremos algunas actividades de
esta propuesta

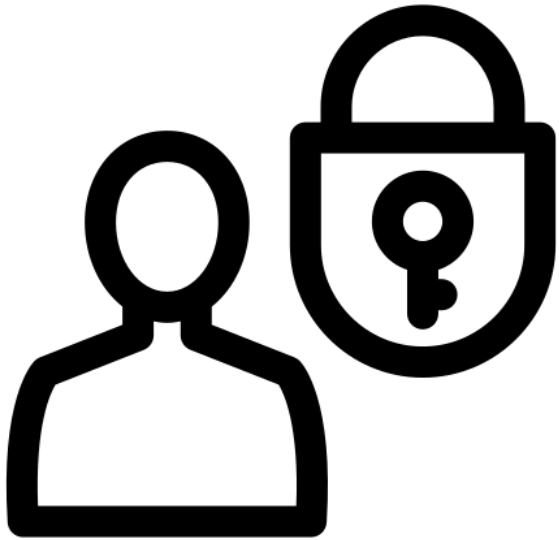
3

Analizando la experiencia de un
escape room

2 DESARROLLO DE LA TEMÁTICA

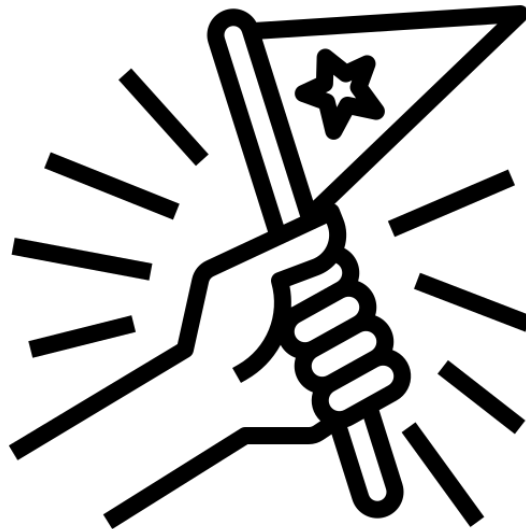
2.1 Una metodología innovadora: escape room

2.1.1 ¿En qué consiste el escape room original?



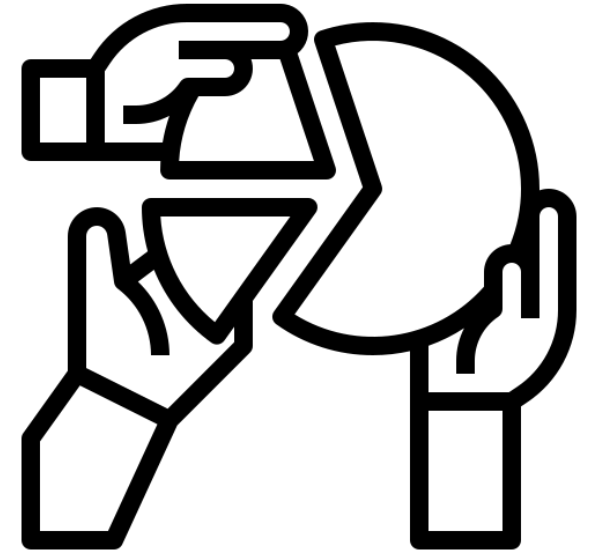
Grupo de jugadores son encerrados dentro de una habitación

1



Se debe resolver un reto para poder escapar, se suelen basar en películas o historias

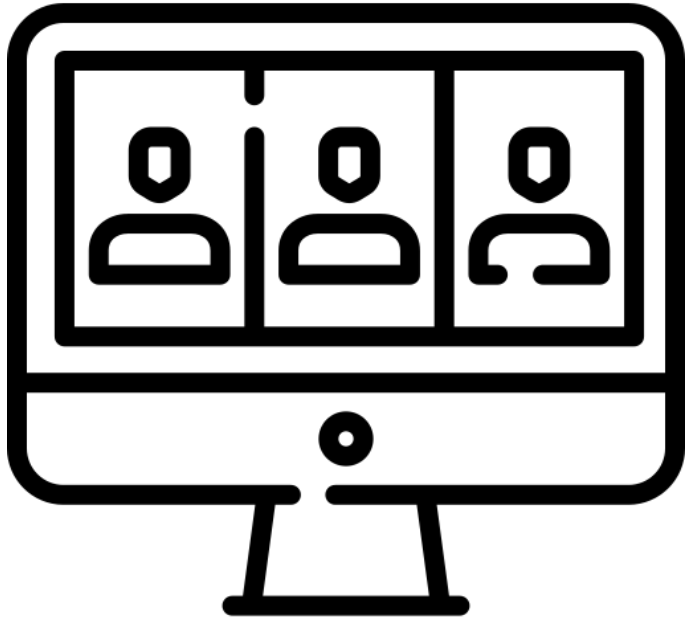
2



La clave para ganar está en la colaboración del equipo de trabajo

3

2.2 ¿Cómo se ha trasladado la metodología a educación?



Se ha adaptado de forma presencial o virtual con desafíos educativos

1



Se denomina **“breakout EDU”** dado que el foco es “abrir la caja misteriosa”

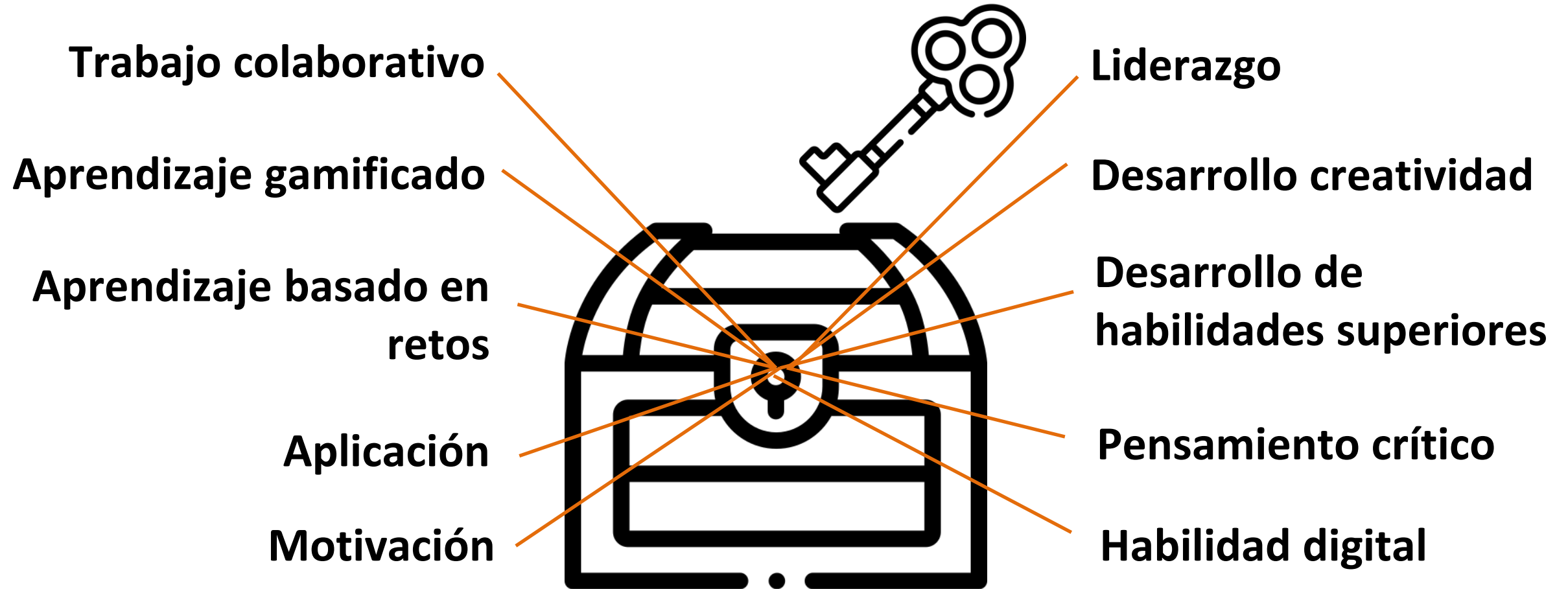
2



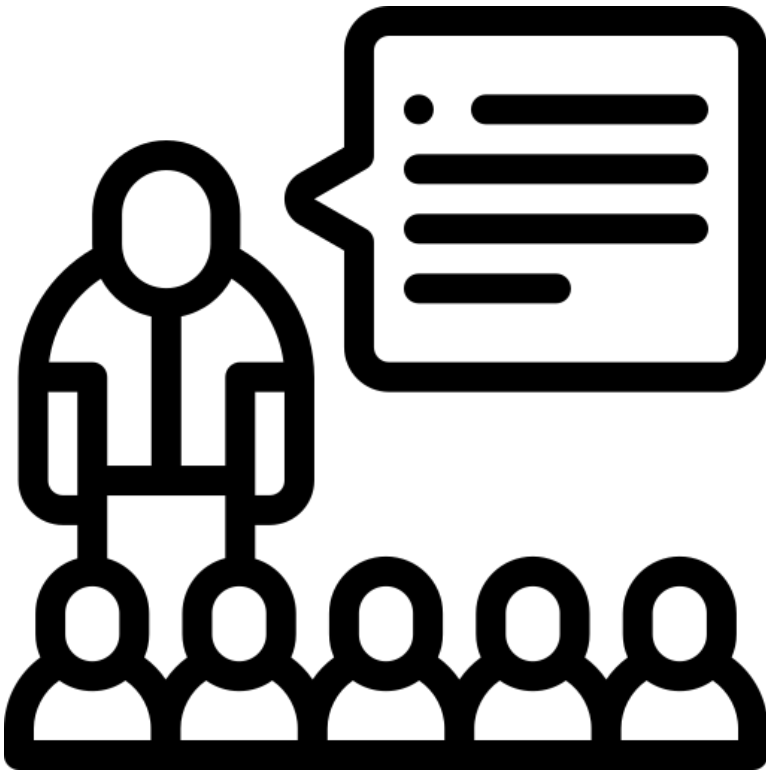
Suele ser digital, más simple que el escape room y no es necesario estar encerrados

3

2.3 Ventajas educativas

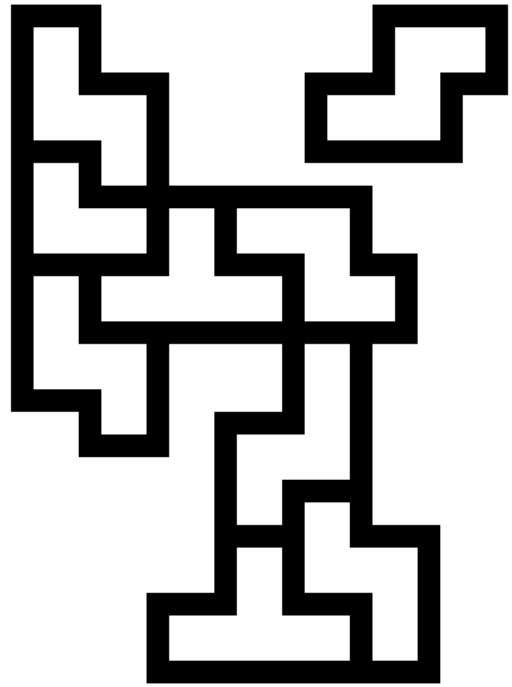


2.4 Elementos que se deben considerar



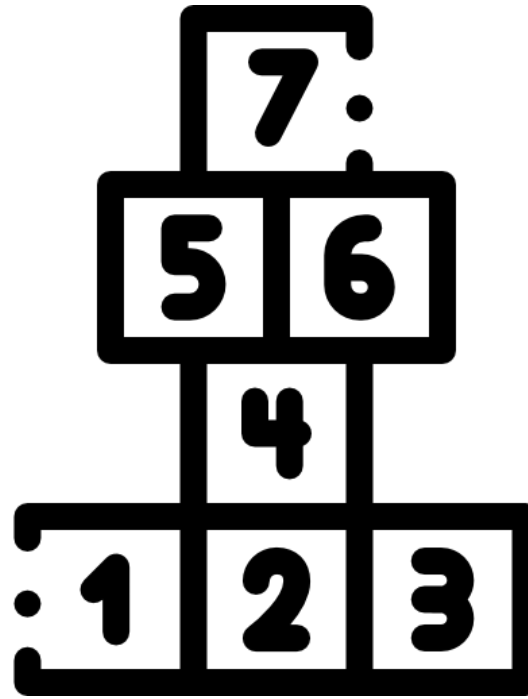
- 1 **Objetivos de aprendizaje**
- 2 **Contexto e inicio del desafío**
- 3 **Narrativa que contextualice**
- 4 **Retos o desafíos progresivos / códigos**
- 5 **Motivación y diversión**
- 6 **Espacios de trabajo y dificultad**
- 7 **Procesos de reflexión y colaboración**
- 8 **Cierre o desenlace del desafío**
- 9 **Materiales de apoyo al trabajo**
- 10 **Tiempo de las actividades**

2.5 Algunos tipos de desafíos que se pueden implementar



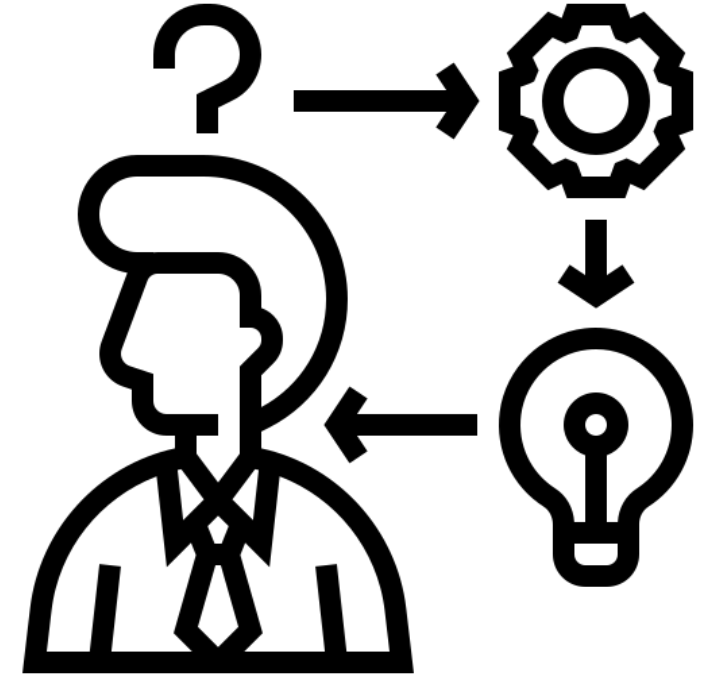
Problemas de lógica o
rompecabezas

1



Problemas matemáticos
o respuestas concretas

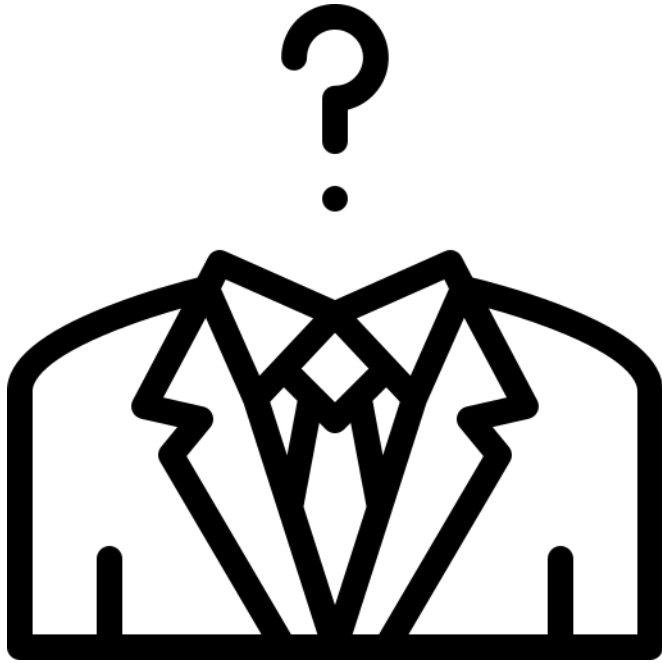
2



Uso de códigos, códex,
pistas, etc

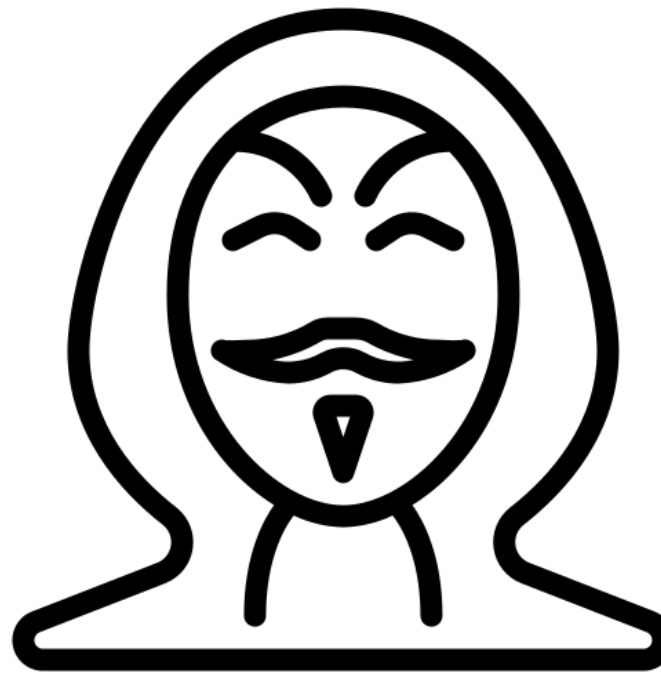
3

2.6 Probando algunos ejemplos de escape room educativos



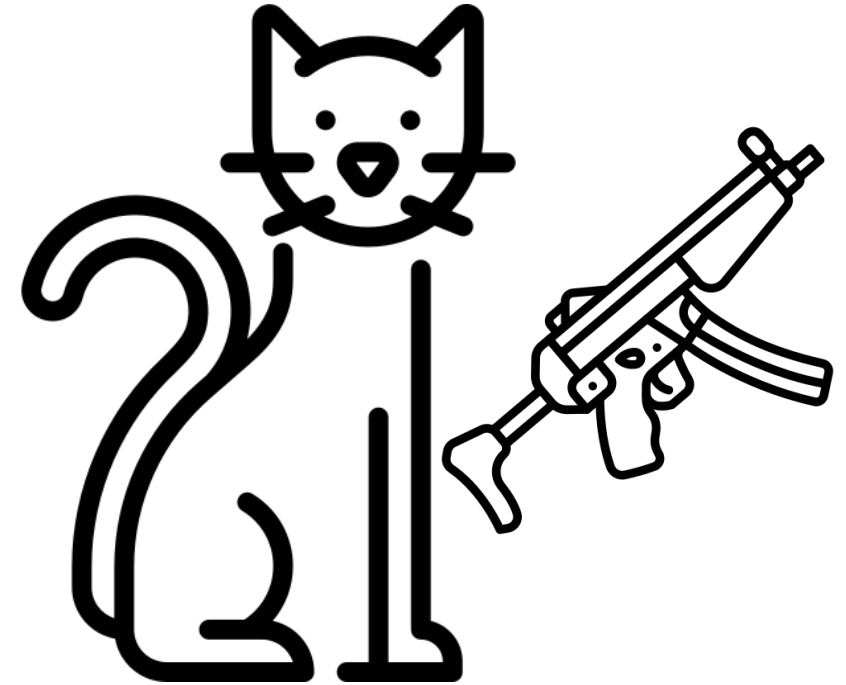
El impostor
(matemática): fácil

1



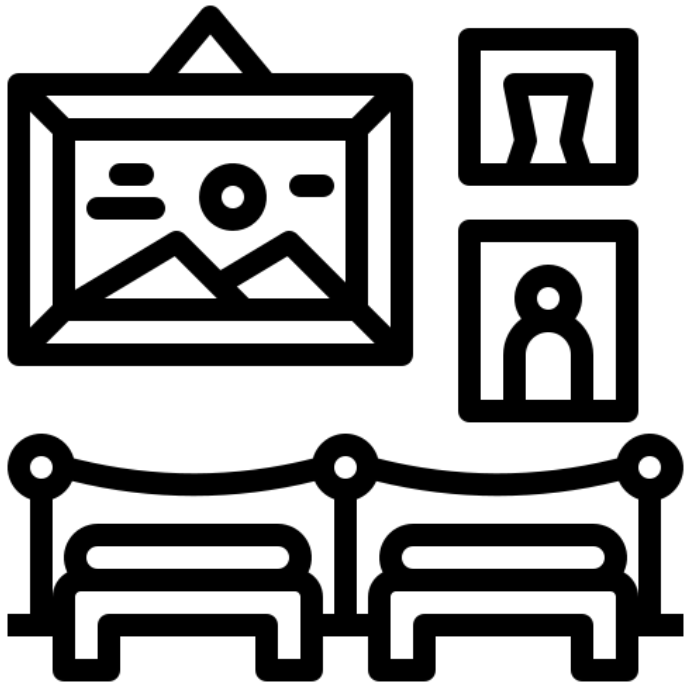
La extorsión del hacker
(informática): difícil

2



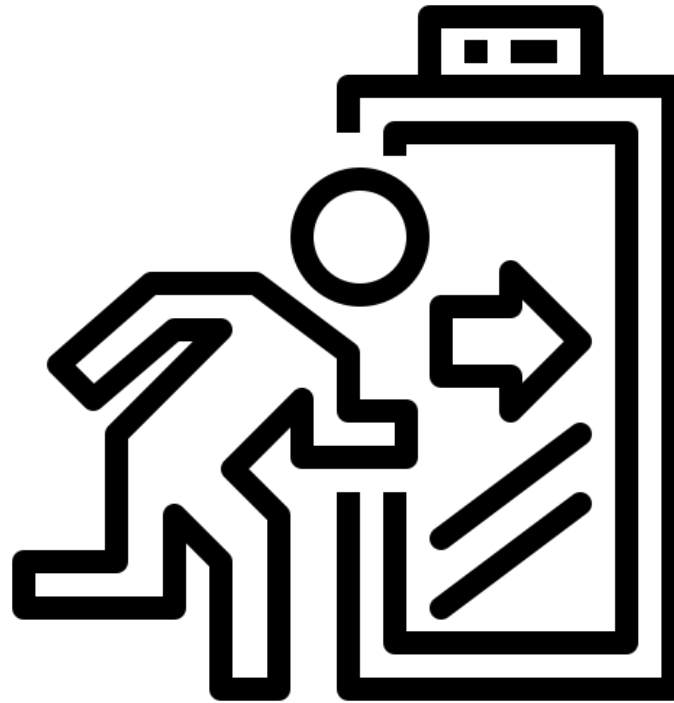
Rebelión gatetes
(varios): intermedio

3



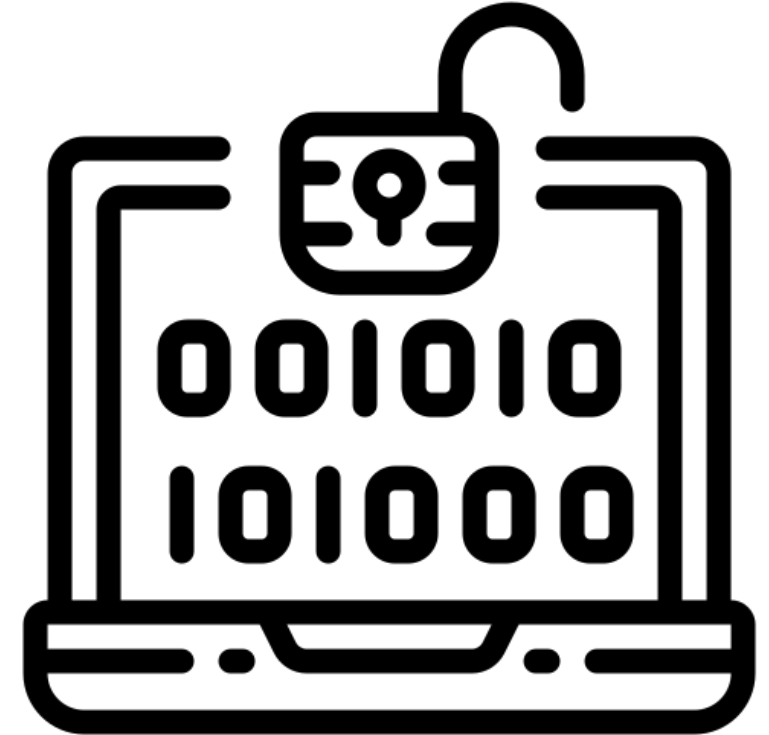
Los misterios del Prado
(arte): intermedio

4



Escape del colegio
(varios): fácil

5



Opciones: 1, 2, 3, 4
(buscar en Google)

6

2.7 Ejemplos creados en Universidad de las Américas



- 1 [Desactivando la bomba atómica](#)
- 2 [Reto geométrico](#)
- 3 [¿Dónde está el alma de Edgar?](#)
- 4 [Manual de hechicería](#)
- 5 [Lo que es de Grecia a Grecia](#)
- 6 [Muerte en la noche de Halloween](#)
- 7 [Isla Paz](#)

3 ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

3.1 Presentación de actividad



1

Acceder a [Genial.ly](https://genial.ly)

2

Seleccionar crear / gamificación

3

Seleccionar plantilla gratuita de escape

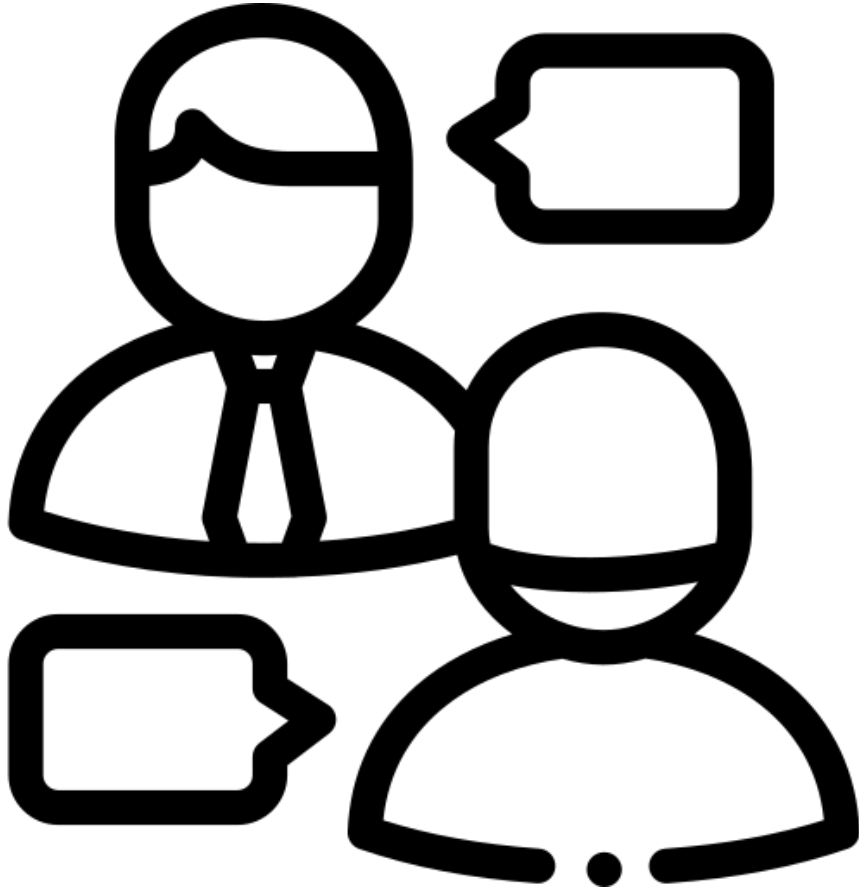
4

Elegir un tema y planificarlo por etapas

5

Crear historia y desafíos, digitalizar y probar

4.1 Conclusiones



1

¿Qué opinan de la metodología?



2

¿Qué ideas podemos trabajar con esta metodología?



3

¿Cómo podemos innovar con esta metodología?



4

¿Qué tipos de escape room podemos desarrollar?



cvillegas@udla.cl



www.e-historia.cl



@ehistoriacl



@ehistoriacl

