

# ESCAPE ROOM EDUCATIVO

UNA ESTRATEGIA INNOVADORA PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO

ORGANIZADO POR



## OBJETIVOS DEL TALLER

Compartir experiencias sobre herramientas de aprendizaje activo

Inspirar nuevas prácticas docentes adaptadas al contexto actual



# CONTEXTO Y NECESIDAD

La educación debe acompañar los cambios sociales.

Necesitamos estrategias que despierten interés en nuestros estudiantes.



# "Los aprendizajes verdaderamente importantes de la vida se adquieren jugando"

Francesco Tonucci

La neurociencia ha demostrado que durante **la adolescencia el cerebro presenta una plasticidad notable.**

Esta condición lo hace especialmente **receptivo a nuevas experiencias.**

Y justamente **el juego activa múltiples áreas cerebrales al mismo tiempo,** convirtiéndose en una **poderosa herramienta pedagógica.**



La Doctora en Educación **Irene García Lázaro** plantea que la escuela actual **debe apostar por metodologías que coloquen al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje**, promoviendo experiencias significativas, activas y alejadas de los antiguos modelos pasivos y conductistas.



# ¿QUÉ ES UN ESCAPE ROOM EDUCATIVO?

- Juego educativo basado en desafíos con una narrativa.
- Resolver pruebas vinculadas a contenidos curriculares.
- Objetivo: "escapar" en un tiempo limitado.



# CARACTERÍSTICAS DEL ESCAPE ROOM

- **Narrativa envolvente:** La actividad se basa en una historia que contextualiza el desafío y engancha al grupo.
- **Desafíos curriculares:** Las pruebas están diseñadas en función de los temas del curso, estimulando el aprendizaje significativo.
- **Cooperación:** La resolución de enigmas requiere comunicación y trabajo en equipo.
- **Tiempo límite:** El reloj genera tensión positiva, urgencia y compromiso.
- **Diversión con propósito:** La propuesta lúdica mejora el ambiente del aula y la predisposición a aprender.
- **Desarrollo integral:** Estimula habilidades como pensamiento crítico, creatividad, resolución de problemas y colaboración.



# TIPOS DE ESCAPE ROOM

**Wiemker, Elumir y Clare (2016)** señalan que el Escape room se puede diseñar de tres formas:

- **Modelo lineal:** los retos están ordenados y se debe seguir una secuencia para alcanzar el objetivo fijado.
- **Modelo abierto:** los retos no están ordenados y se pueden resolver en el orden que el grupo decida.
- **Modelo multilineal:** supone una combinación de los dos anteriores, ya que introduce retos que deben realizarse de manera ordenada y otros no.



# BENEFICIOS EDUCATIVOS

- **Alta motivación:** El juego genera emoción y participación activa.
- **Aprendizaje experiencial:** Los estudiantes dejan de ser oyentes para transformarse en protagonistas.
- **Desarrollo de habilidades :** Favorece la comunicación, la resolución de conflictos, la toma de decisiones y la empatía.
- **Contextualización:** Los contenidos se abordan dentro de una narrativa, lo que los vuelve más comprensibles y significativos.
- **Evaluación:** Permite observar el proceso de aprendizaje de manera natural y auténtica.



# EVALUACIÓN EN ESCAPE ROOMS EDUCATIVOS

- Se puede utilizar una **rúbrica**,
- Evalúa los **contenidos** como las **habilidades socioemocionales**.
- Fomenta la **metacognición: auto y coevaluación**.



# ¿QUÉ SE PUEDE EVALUAR?

- **Comprensión del contenido:** ¿Aplicaron correctamente los conceptos trabajados?
- **Participación activa:** ¿Todos aportaron y se involucraron?
- **Trabajo en equipo:** ¿Colaboraron y se comunicaron de manera efectiva?
- **Resolución de problemas:** ¿Propusieron soluciones adecuadas ante los desafíos?
- **Creatividad y pensamiento crítico:** ¿Exploraron distintas vías de solución?
- **Gestión del tiempo:** ¿Se organizaron para completar la actividad a tiempo?



Criterio	Excelente	Bueno	Satisfactorio	Necesita mejorar
<b>Comprensión del contenido</b>	Aplica todos los conceptos con precisión	Aplica la mayoría con precisión	Aplica algunos con dificultad	Tiene errores frecuentes o no aplica
<b>Participación</b>	Participa activamente todo el tiempo	Participa de forma constante	Participa de forma esporádica	No participa o interfiere negativamente
<b>Colaboración</b>	Coopera y escucha a todos	Coopera la mayoría de las veces	Solo coopera cuando se lo solicita	Dificulta el trabajo grupal
<b>Resolución de problemas</b>	Propone ideas eficaces y creativas	Propone ideas funcionales	Aporta soluciones con ayuda	Se muestra pasivo o desorientado
<b>Gestión del tiempo</b>	Finaliza todas las tareas a tiempo	Finaliza la mayoría	Necesita ayuda o excede el tiempo	No logra finalizar



# CONCLUSIÓN

- Metodología innovadora y motivadora.
- Promueve aprendizajes significativos.
- Potencia el trabajo colaborativo y las habilidades del siglo XXI.
- Aprender también puede ser una aventura.





## Escape Room: El secreto del origen

### Taller propuesto para la cátedra de Biología 1er año



# ¡GRACIAS POR SU ATENCIÓN!



## ¿Nos animamos a jugar para aprender?

### Taller " El secreto del origen "

**Créditos:** Prof. Rocío Narvárez Lacambra  
Directora Argentina del Colegio Parque de España

Prof. Lorena Chazarreta  
Vicedirectora Colegio Parque de España

