

INNOVACIÓN DOCENTE

BOLETÍN Y LA ENSEÑANZA DE LA INGENIERÍA

COORDINACIÓN INNOVACIÓN ACADÉMICA



EDUCACIÓN 4.0

Escape room como herramienta didáctica en la educación superior

La dinámica de un “escape room” para el aprendizaje, fusiona la parte divertida y académica, haciendo que los estudiantes se sientan motivados a participar en estas actividades. Los cuartos de escape o escape rooms son juegos de acción en vivo cuyo propósito es resolver una especie de acertijos para encontrar la salida en un tiempo determinado. El primer cuarto de escape que se conoce se hizo en Japón en el 2007 por la empresa SCRAP llamado Real Escape Game para un equipo de jugadores entre cinco y seis personas. Desde entonces, su implementación se extendió a otros lugares del mundo (Nicholson, 2015). ¿Recuerdas la película de ciencia ficción de Indiana Jones cuando su misión era acceder a las catacumbas, encontrar la piedra alquímica en el interior y salir con vida? El personaje mezclaba toda su experiencia, conocimiento de arqueología y su agudeza mental para resolver situaciones que se le presentaban. En el ámbito educativo podemos generar una experiencia similar para reforzar o mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes a través de cuartos de escape o escape rooms tanto de manera física o virtual a través de plataformas digitales.

[Leer más](#)

MÁS CONTENIDOS

Habitación de Escape “Atrapados... ¡con salida!”

Escape rooms educativos, un desafío para enseñar y aprender

Guía completa para crear tu propia sala de escape

Estrategias y consejos para triunfar en escape rooms

Lecturas Recomendadas

Sección Tecnología

Biblioteca Digital

Recursos Educativos

Sección Noticias

HABITACIÓN DE ESCAPE “ATRAPADOS...¡CON SALIDA!”



“Atrapados...¡con salida!” tiene por objetivo fomentar el interés por la matemática mediante un juego participativo y colaborativo, introduciendo los conceptos matemáticos desde una nueva perspectiva en la La Facultad de Ingeniería Química de la UNL. Se trata de una Habitación de Escape (Escape Room), un juego de experiencia real que combina aventura y destreza mental. Una vez que ingresan a la habitación, los participantes deberán actuar en forma conjunta para encontrar pistas y resolver acertijos, con el objetivo de descifrar un misterio y hallar la salida antes de que el tiempo pautado termine.

[Leer más](#)

ESCAPE ROOMS EDUCATIVOS, UN DESAFÍO PARA ENSEÑAR Y APRENDER

Los escape rooms son una dinámica lúdica que se ha popularizado en la industria del entretenimiento. Pero, ¿qué ocurre cuando trasladamos esta experiencia al ámbito educativo? En este artículo, exploraremos el uso de los escape rooms digitales como herramientas pedagógicas. Descubriremos sus orígenes, tipos, elementos que los integran, ejemplos de posibles usos en los diferentes niveles educativos, pasos para implementarlos, sugerencias para docentes y beneficios para la enseñanza y el aprendizaje. Además, reflexionaremos sobre las habilidades y capacidades que permiten los escape rooms en los estudiantes.

[Leer más](#)



GUÍA COMPLETA PARA CREAR TU PROPIA SALA DE ESCAPE

Las salas de escape se han convertido en una forma popular de entretenimiento en todo el mundo. Si te encanta resolver acertijos y estás buscando un nuevo desafío, ¿por qué no crear tu propia sala de escape? En este artículo, te guiaremos a través de los pasos para diseñar y construir una experiencia inolvidable.

El primer paso para crear una sala de escape es decidir sobre una idea y un tema. Esto establecerá el tono y la atmósfera de la experiencia. Antes de decidirte por un tema, investiga las tendencias actuales y los intereses del público. ¿Hay algún género o tema de película que esté de moda? ¿O tal vez un evento histórico o cultural que pueda resultar intrigante? Toma nota de las ideas y asegúrate de seleccionar un tema que atraiga a una amplia variedad de personas.

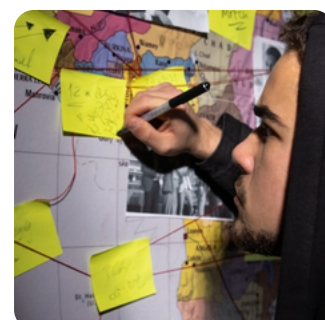
[Leer más](#)



ESTRATEGIAS Y CONSEJOS PARA TRIUNFAR EN ESCAPE ROOMS

Cada escape room es un universo de enigmas y desafíos esperando ser descubiertos y superados. Pero, ¿cómo transformar esa hora de juego en una experiencia exitosa y memorable? Aquí, en Escaperoos, después de analizar las experiencias de miles de jugadores, hemos recopilado algunas de las mejores estrategias y consejos para triunfar en cualquier sala de escape. La base de cualquier buen equipo de escape room es una comunicación fluida. Comparte lo que encuentras, habla sobre tus ideas y escucha a tus compañeros. A veces, un comentario casual puede ser la clave para resolver un enigma.

[Leer más](#)



LECTURAS SUGERIDAS

(Clic sobre los títulos para ir al enlace)

- [Guía metodológica para el diseño y ejecución de escape rooms educativas mediante la plataforma escapp](#)
- [Escape Room: ¿Es probable que salgamos de esta?](#)
- [Escape Room Educativo digital para el aprendizaje en docencia híbrida](#)

TECNOLOGÍA

META CONNECT 2023: QUEST 3, AVANCES EN IA, GAFAS INTELIGENTES DE ÚLTIMA GENERACIÓN Y EL CAMINO HACIA EL METAVERSO

Imagina que sustituyes tu TV por un cine en casa totalmente personalizable que puedes llevar a cualquier parte. O sentarte alrededor de una mesa con amigos, algunos de los cuales están en la misma habitación mientras otros son avatares de quienes viven a kilómetros de distancia y, aún así, sentirse plenamente presentes en el mismo espacio y experiencia.

[Leer más](#)



UN ESCAPE ROOM DE LA 'CASA DE PAPEL' PARA SER DOCENTE MIE EXPERT

¿Qué es ser un MIE EXPERT? Los [MIE Expert](#) son docentes que han sido seleccionados por Microsoft Educación (tras un proceso de candidatura) para formar parte de un programa de certificación que les otorga distintas oportunidades en su desarrollo profesional. Son docentes con alto nivel de conocimiento TIC que han demostrado su visión y que disfrutan de ser un agente del cambio metodológico en sus organizaciones.

[Leer más](#)



CÓMO HACER UN ESCAPE ROOM EN EL AULA

Un scape room es toda una experiencia tanto para los alumnos como para los profes. Por un lado, promueve el trabajo en equipo y el [aprendizaje cooperativo](#) y, por otro lado, fomenta otras competencias importantes como la toma de decisión, la resolución de problemas o el diálogo.

Entonces, ¿qué se necesita para hacer un escape room en el aula?

Consejos para hacer un escape room en el aula

[Leer más](#)



BIBLIOTECA DIGITAL

Espacio con links a libros digitales publicados en internet en referencia a la Innovación Educativa y Docente y la Enseñanza de la Ingeniería. (No somos responsables de los derechos de autor de dichos links)



MANUAL DE JUEGO DE ESCAPE.

Los juegos de escape no necesariamente implican escapar, como veremos más adelante, el objetivo puede ser muy diferente. Los juegos de escape son juegos de acción que se desarrollan en un entorno real, donde grupos de personas (equipos) se enfrentan al reto de descubrir pistas y resolver una serie de puzzles, conseguir aclarar un misterio o encontrar la manera de salir de un espacio en un tiempo limitado.

[Ir al link](#)



GUÍA PARA EL DISEÑO, LA IMPLANTACIÓN, ORGANIZACIÓN Y EVALUACIÓN DE ESCAPE ROOMS EDUCATIVAS.

En las Escape Rooms educativas, se persigue crear una experiencia de aprendizaje motivadora y atractiva para un grupo específico de alumnos. Lo que diferencia a las escape rooms educativas de las de ocio es el enfoque en los objetivos de aprendizaje, que se integran en el diseño, el concepto, el contenido y la experiencia general. Los objetivos pueden variar desde el desarrollo de competencias específicas hasta el fomento de habilidades transversales, como el trabajo en equipo, la comunicación, la gestión del tiempo, el pensamiento crítico o la creatividad.

[Ir al link](#)



ESCAPE ROOM COMO EXPERIENCIA QUE FORTALECE LA COMPETENCIA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS DESDE LA GAMIFICACIÓN EDUCATIVA.

Esta estrategia, promueve el trabajo colaborativo, desarrolla habilidades, resolución de problemas matemáticos y pensamiento crítico, permitiendo construir aprendizajes de manera divertida e involucrando la toma de decisiones para obtener la solución a una situación planteada, el Escape Room fundamenta su aplicación en la gamificación y el aprendizaje basado en retos, el cual, se desarrolla con un enfoque pedagógico que involucra al estudiante en situaciones reales y relevantes para su vida.

[Ir al link](#)

RECURSOS EDUCATIVOS

Espacio con links a recursos digitales que pueden aplicar a la docencia.

HERRAMIENTAS GRATUITAS PARA CREAR TU ESCAPE ROOM

[Ir al link](#)

Herramientas, retos y enigmas que puedes utilizar para diseñar tu Escape Room Educativo.

[Ir al link](#)

Las últimas innovaciones tecnológicas en escape rooms

NOTICIAS

UNA ESCAPE ROOM VIGUESA CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PREMIADA POR SU HUELLA INNOVADORA

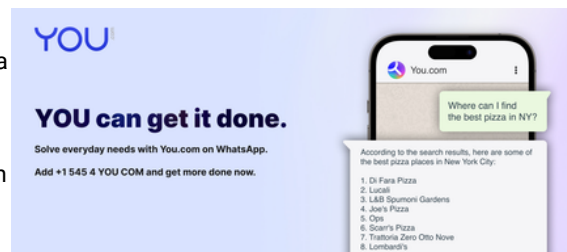
Eskapark, empresa dedicada a la instalación y gestión de escape rooms (o salas de escapismo), ha sido reconocida como proyecto innovador por el Ayuntamiento y el Centro Comercial Gran Vía de Vigo. Este jueves ha tenido lugar la entrega de la tercera edición del galardón Wonderful a la firma viguesa, premiada por aportar elementos diferenciados al negocio, como el empleo de la **inteligencia artificial para el control de los juegos o el uso de la realidad virtual**.

[Leer más](#)

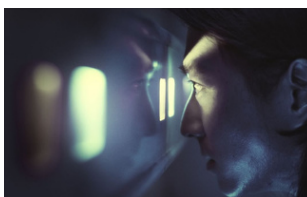
YOU.COM LLEVA SU ASISTENTE DE CHAT DE IA A WHATSAPP

Con You.com, todo consiste en permitirte realizar las tareas cotidianas sin esfuerzo, incluso cuando estás en movimiento. Tanto si buscas respuestas a preguntas, soluciones a una tarea compleja o simplemente satisfacer tu curiosidad, You. com está aquí para ayudarte a hacer más cosas. Y ahora, conseguir objetivos sobre la marcha nunca ha sido tan fácil con You. com en WhatsApp.

[Leer más](#)



LAS ÚLTIMAS INNOVACIONES TECNOLÓGICAS EN ESCAPE ROOMS



Los escape rooms son una actividad de ocio cada vez más popular en todo el mundo. A medida que la tecnología ha avanzado, también lo han hecho las experiencias de escape room. En este artículo, exploraremos las últimas innovaciones tecnológicas en escape rooms y cómo están transformando la industria.

[Leer más](#)

¿RECIBISTE ESTE BOLETÍN Y TE INTERESÓ SU CONTENIDO?

SUSCRÍBETE

¿TE ES INTERESANTE EL BOLETÍN?

**COMPÁRTELO
CON UN AMIGO**

Edición: Prof. Dra. Carmen Varela
Coordinación de Innovación Académica
Decanato
Facultad de Ingeniería
Universidad Nacional de Asunción



Boletines de Innova-FIUNA
en el siguiente link:
<https://bit.ly/3gJxrSX>



Derechos de autor

El boletín se publica de febrero a diciembre anualmente bajo Licencia Creative Commons de Atribución 4.0 Internacional, recopilando informaciones de otras fuentes que permiten copiar, distribuir y comunicar públicamente todos sus contenidos, siempre que se haga referencia a la fuente de la información y al autor, indicando que se encuentra bajo la licencia CC 4.0 Internacional. Todas las imágenes que se utilizan son adquiridas bajo licencia o del sitio www.freepikes.com.

No vulneran los derechos de autor aquellos enlaces a otras páginas cuyo acceso sea absolutamente libre y público, sin restricción alguna si la obra de un autor es pública, de libre acceso en la web originaria, el enlace a la misma es legal y no vulnera el derecho de autor, y puede ser publicada en cualquier web, sin necesidad de consentimiento de los autores de la noticia.

