Escape Room Digital

VICTOR ELARD TALAVERA ARGOMEDO
GLORIA DE MARÍA AVALO HORNA



Gamificación, misterio y resolución de problemas con motores del aprendizaje autónomo

EDICIONES AURISEDUCA

EDUCACIÓN Y LITERATURA



VICTOR ELARD TALAVERA ARGOMEDO

Docente especialista y formador de docentes, con maestría en Currículo Educativo y especializaciones en Didáctica de la Investigación y Tecnologías Educativas. Ganador nacional del FONDEP del Ministerio de Educación por sus innovaciones y estrategias didácticas para la integración tecnológica. Ha sido distinguido como Maestro Liberteño 2022, Maestro que Deja Huellas 2019 y reconocido por el Congreso de la República en 2025, por su destacada trayectoria educativa.

VICTOR ELARD TALAVERA ARGOMEDO

GLORIA DE MARÍA AVALO HORNA

EL ESCAPE ROOM DIGITAL

Gamificación, misterio y resolución de problemas con motores del aprendizaje autónomo

Educación y Literatura

El Escape Room Digital
Primera edición digital: octubre, 2026
Publicado: octubre, 2026
Perú

Autores:
Victor Elard Talavera Argomedo
Gloria De María Avalo Horna

Editado por Ediciones AURISEDUCA de Wilfredo David Auris Villegas. Jirón Alva Maúrtua 682 Pueblo Nuevo, Chincha, Ica – Perú. E-mail: edicionesauriseduca@gmail.com

Diagramación y maquetación e ilustración de carátula e interiores: Jhon Pari Pérez
Portada enviada por los autores hecho con ayuda de la IA.
Corrección de estilo: Los autores

Se terminó de digitalizar en setiembre de 2026

Depósito Legal. N° 2026-13651
ISBN: 978-612-4446-55-9

Libro digital disponible en la página electrónica:
https://www.edicionesauriseduca.com

Editado en Peru/ Edited in Peru
Pedidos y sugerencias: +51 959 685 295

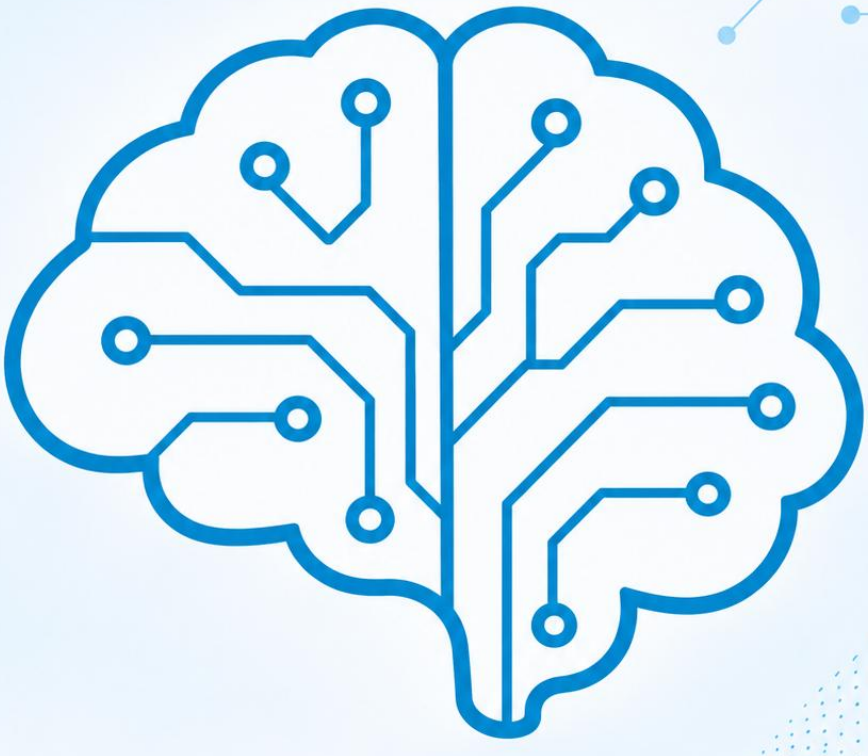
edicionesauriseduca@gmail.com

Todos los derechos reservados. Se permite compartir y difundir gratuitamente este libro digital, sin modificaciones y citando la fuente y sus autores. Se prohíbe su comercialización o modificación sin autorización firmado por los autores.

DEDICATORIA

Dedicamos esta obra a todas las personas comprometidas con la transformación y mejora de la educación; especialmente, a quienes buscan fortalecer sus estrategias pedagógicas e incorporar la innovación y las tecnologías en el proceso de formación de los estudiantes.

A los docentes que, con vocación, creatividad y compromiso, asumen el desafío de innovar para generar experiencias de aprendizaje significativas y preparar a las nuevas generaciones para los retos de un mundo en constante transformación.



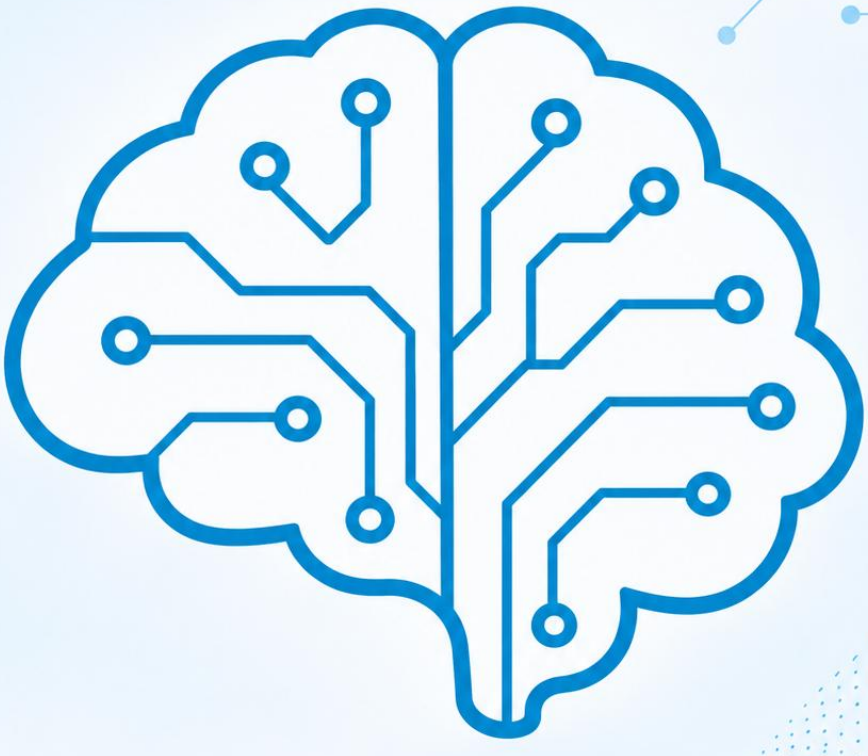
AGRADECIMIENTO

A Dios, por guiarnos, fortalecer nuestro camino y permitirnos hacer realidad el sueño de compartir esta obra.

A nuestras familias y, de manera especial, a nuestros hijos, por su amor, comprensión, paciencia y apoyo incondicional, que nos motivaron a perseverar y culminar este proyecto.

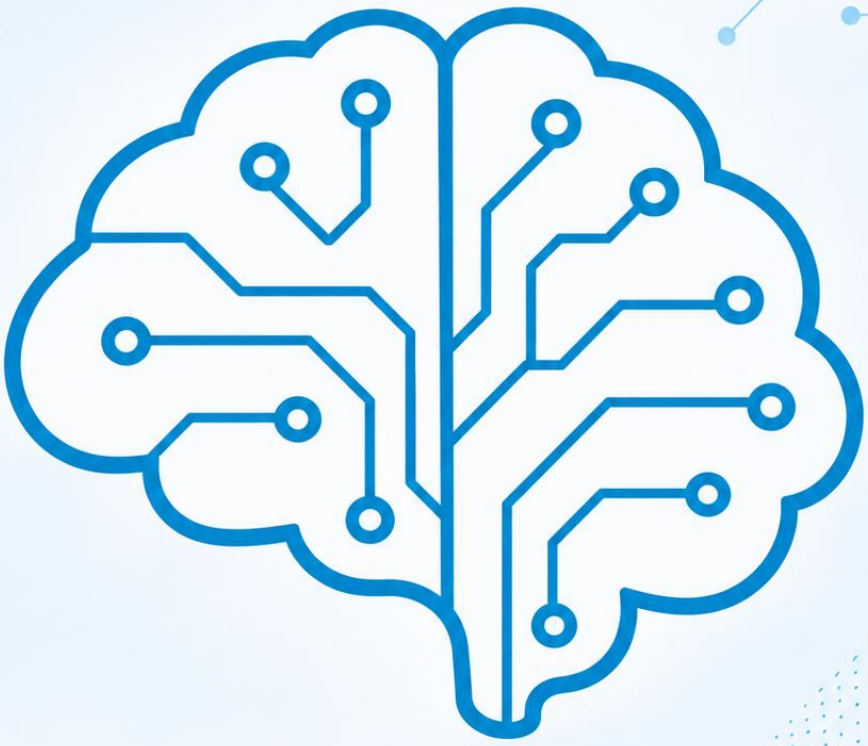
Expresamos nuestro especial agradecimiento al maestro Carlos Murga, por su confianza, generosidad y valioso acompañamiento, así como por brindarnos el visto bueno y el honor de escribir el prólogo de nuestra obra. Su respaldo representa para nosotros un reconocimiento muy significativo y una motivación para continuar aportando a la educación.

Finalmente, agradecemos a todas las personas que, de manera directa o indirecta, contribuyeron a hacer posible la publicación de este libro.



CONTENIDO

- Dedicatoria |5
- Agradecimiento |7
- Contenido |9
- Prólogo |11
- Presentación |15
- Capítulo I: El Contexto y el reto educativo |19
- Capítulo II: Arquitectura, diseño e implementación del Escape Room Digital |47
- Capítulo III: Ejecución práctica y vivencial en el aula de innovación |55
- Referencias |63



PRÓLOGO

He recibido con especial beneplácito la invitación de mi amigo **Víctor Elard Talavera Argomedo** para prologar ***EL ESCAPE ROOM DIGITAL***, obra escrita conjuntamente con **Gloria de María Avalo Horna**, nacida de la experiencia docente, la vocación innovadora y el compromiso de transformar el aula en un escenario donde aprender signifique descubrir, investigar, colaborar y resolver desafíos.

Estas páginas nos sitúan frente a una realidad ineludible: la educación del presente debe dialogar con los lenguajes y herramientas de la era digital. En este contexto, *El Escape Room Digital* convierte la tecnología en un puente entre el conocimiento y la aventura de aprender. La gamificación, los enigmas, las pistas, los códigos y los desafíos interactivos dejan de ser simples recursos recreativos para convertirse en herramientas pedagógicas que estimulan la autonomía, el razonamiento lógico, la creatividad, la comunicación y el trabajo colaborativo. Entre pantallas, códigos y desafíos, cada pista enciende una idea, cada clic abre una posibilidad y cada respuesta correcta desbloquea una nueva puerta hacia el conocimiento.

Este espíritu recorre la obra. Aquí, el estudiante deja de ser un receptor pasivo para convertirse en protagonista de una verdadera aventura intelectual: observa, formula hipótesis, explora entornos digitales, contrasta información, se equivoca, vuelve a intentarlo y encuentra soluciones junto a

sus compañeros. El docente, entretanto, asume el papel de diseñador de experiencias y mediador del aprendizaje, orientando sin entregar inmediatamente las respuestas y haciendo de la curiosidad una poderosa aliada pedagógica.

Uno de los principales valores del libro es que sus planteamientos nacen de una experiencia concreta desarrollada en la Institución Educativa N° 81526 "Víctor Ganoza Plaza", en Santo Domingo, distrito de Laredo, La Libertad. Allí, el Aula de Innovación Pedagógica se transforma en un espacio de exploración donde los estudiantes asumen roles, analizan pistas, interactúan con recursos tecnológicos y resuelven desafíos mediante el trabajo en equipo.

La obra nos recuerda, además, una verdad fundamental: innovar no significa llenar las aulas de dispositivos, sino dar sentido pedagógico a la tecnología. Una pantalla, una tableta o una plataforma digital adquieren verdadero valor cuando despiertan preguntas, promueven decisiones y ayudan al estudiante a construir conocimiento. La tecnología no sustituye al maestro; amplía sus posibilidades para crear experiencias educativas más dinámicas, participativas y significativas.

También el error adquiere aquí un nuevo significado. Una clave incorrecta no representa el final de la misión: obliga a revisar, analizar, dialogar y volver a intentarlo. En este universo educativo, equivocarse también forma parte del

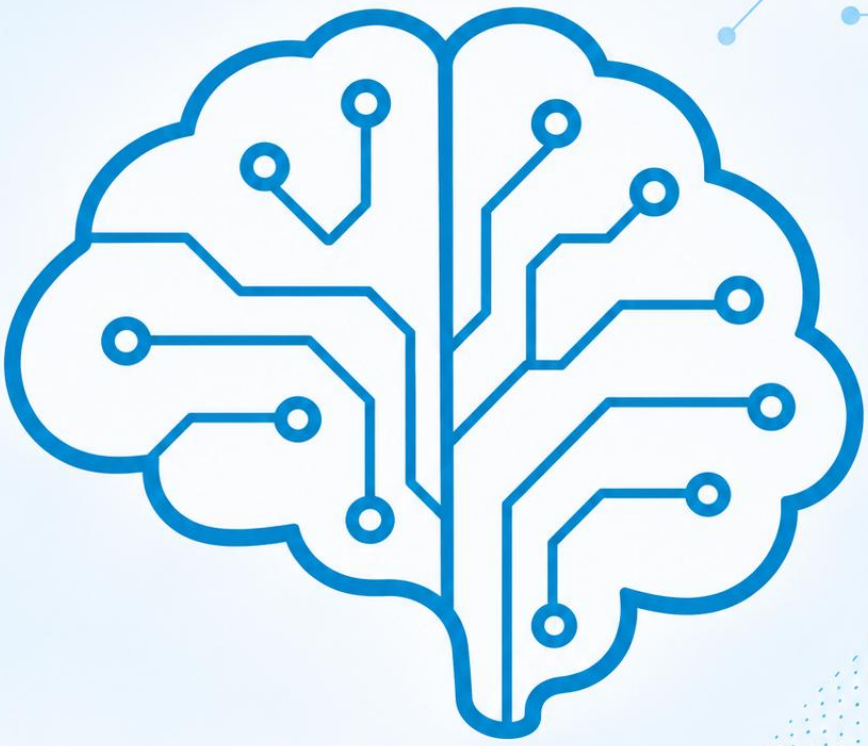
algoritmo de aprender. Cada error ofrece una pista; cada reto exige una estrategia y cada solución desbloquea una nueva oportunidad para crecer.

Celebro, por ello, la publicación de *El Escape Room Digital* y, de manera especial, el entusiasmo y compromiso pedagógico de mi amigo **Víctor Elard Talavera Argomedo**, quien junto con Gloria de María Avalo Horna comparte una experiencia que puede inspirar a otros maestros a explorar nuevos caminos para enseñar y aprender.

Adentrémonos, pues, en estas páginas como quien ingresa a una gran sala de escape digital: con curiosidad para buscar las pistas, pensamiento crítico para descifrar los códigos, creatividad para encontrar nuevas rutas y colaboración para abrir las puertas del conocimiento. Porque en la educación del siglo XXI el desafío no consiste únicamente en utilizar la tecnología, sino en convertirla en una llave capaz de abrir nuevos horizontes de aprendizaje.

Trujillo, La Libertad – Perú 2026

CARLOS ENRIQUE MURGA BOBADILLA
Palmas Magisteriales en Grado de Maestro



PRESENTACIÓN

El presente libro, "***El Escape Room Digital",*** nace de nuestra experiencia como docente en la implementación de esta estrategia y del deseo de compartir un proceso que ha permitido convertir el aprendizaje en una experiencia más dinámica, motivadora y significativa.

En sus páginas se presenta el proceso de planificación, diseño y aplicación de un *Escape Room* educativo, considerando la creación de retos, pistas, misiones y escenarios interactivos orientados al desarrollo de aprendizajes y competencias. Asimismo, se comparten experiencias, dificultades, aprendizajes y estrategias que surgieron durante su aplicación en el aula, con especial énfasis en el uso de herramientas digitales y plataformas de diseño digital como Genially.

Más allá de la tecnología y del componente lúdico, esta metodología permitió observar cambios importantes en la participación de los estudiantes. Los desafíos favorecieron la motivación, la autonomía, el trabajo colaborativo, la comunicación, la toma de decisiones y la capacidad para resolver problemas. El aula se convirtió en un espacio donde aprender significaba también investigar, equivocarse, intentarlo nuevamente y celebrar los logros alcanzados.

Este libro no pretende presentar una receta única, sino ofrecer una experiencia práctica que pueda inspirar a otros docentes a diseñar sus propias propuestas de *Escape Room*,

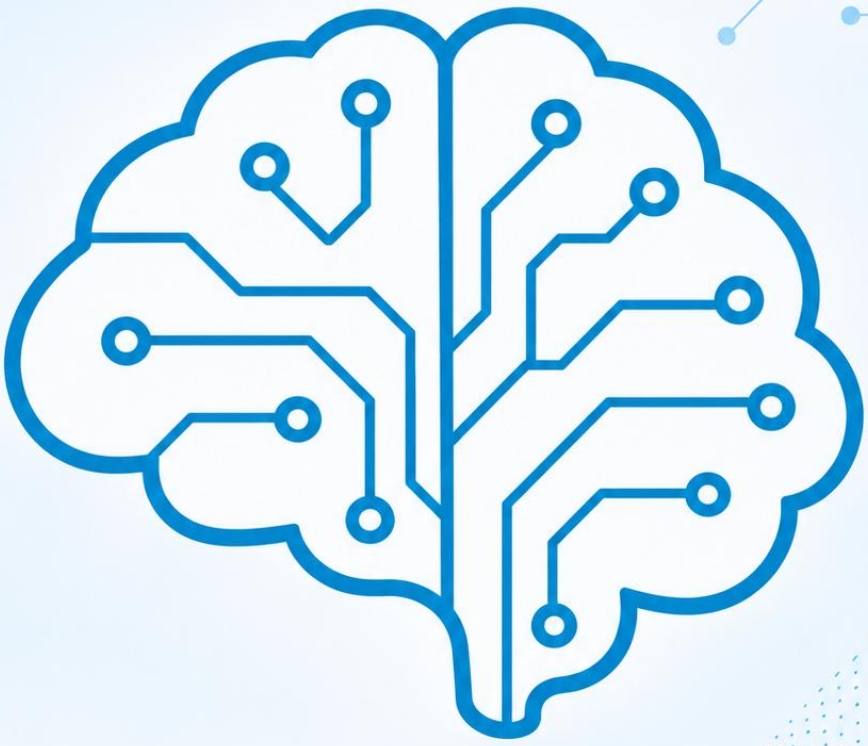
adaptándolas a su realidad, área curricular y características de sus estudiantes.

Comparto esta experiencia con la convicción de que innovar en educación no consiste únicamente en incorporar nuevas tecnologías, sino en crear nuevas oportunidades para que nuestros estudiantes quieran aprender, se atrevan a pensar y descubran que aprender también puede ser una aventura.

Los autores

EL ESCAPE ROOM DIGITAL

Gamificación, misterio y resolución de problemas como motores del aprendizaje autónomo



Capítulo I
El Contexto y el reto educativo

El panorama educativo contemporáneo atraviesa una transformación estructural acelerada por la digitalización global de la información. Las aulas ya no representan espacios aislados del devenir tecnológico, sino nodos dinámicos donde convergen hábitos, lenguajes y herramientas del entorno virtual. La integración de la tecnología en el aprendizaje ha dejado de ser una aspiración optativa para convertirse en un requisito imperativo dentro de cualquier proyecto pedagógico. Este escenario exige una lectura profunda de las realidades locales para adaptar las metodologías sin perder de vista la equidad ni la calidad formativa.

Frente a esta coyuntura, las instituciones de educación básica enfrentan la urgencia de redefinir las metas de aprendizaje y las estrategias de enseñanza. Los enfoques tradicionales basados en la repetición memorística resultan insuficientes para preparar a las nuevas generaciones frente a la complejidad social.

Se requiere construir propuestas didácticas capaces de encender la curiosidad intelectual y el razonamiento lógico desde edades tempranas. La escuela debe transformarse en un laboratorio social y tecnológico donde el error sea comprendido como una estación natural dentro del camino hacia la consolidación del saber.



Figura 01. Imagen generada por IA (Gemini, 2026) a partir del prompt "generame una imagen de estudiantes en un aula de clases de AIP iniciando la jornada educativa IE".No se utlizaron datos personales ni imágenes de personas reales

La brecha entre el uso cotidiano de dispositivos móviles y el dominio pleno de competencias digitales avanzadas constituye uno de los desafíos más marcados en la actualidad. Frecuentemente, se asume de manera errónea que la familiaridad con interfaces recreativas equivale al desarrollo de habilidades analíticas o de resolución de problemas. La labor del docente consiste en encauzar esa intuición instrumental hacia la investigación, el pensamiento computacional y la creación de soluciones originales. Esta transición demanda un diseño curricular flexible que respete los ritmos de aprendizaje y potencie el trabajo colaborativo.

Por ello hacemos referencia a Macias et al. (2023), quienes manifiestan que la implementación del Escape Room se relaciona con la aplicación de metodologías activas, que se centran en el estudiante, generando una actitud positiva en el rendimiento y la participación, por lo cual esta estrategia responde a las demandas educativas actuales, apostando por la experiencia como vía de aprendizaje. Por tal motivo, podemos situar al Escape Room como una respuesta metodológica integral a los retos del nuevo siglo.

Por otro lado, hay que tener presente que esta estrategia no busca simplemente entretener a los estudiantes, sino sumergirlos en un ecosistema de aprendizaje basado en la indagación y la consecución de objetivos, la cual se refleja cuando se articulan los enigmas, retos y narrativas cautivadoras, donde la experiencia didáctica promueve el compromiso emocional y la disciplina mental. Es por ello que este libro tiene como propósito dar a conocer dicha transición metodológica a partir de vivencias reales consolidadas en el trabajo cotidiano en una institución educativa.

Desafíos de la sociedad actual: autogestión y dominio tecnológico

La sociedad de la información exige un perfil ciudadano caracterizado por la capacidad de aprender a aprender de forma autónoma y continua. La velocidad con la que se actualizan los conocimientos científicos e industriales

sobrepasa los esquemas rígidos de los programas de estudio tradicionales. Ante este escenario, la autogestión cognitiva surge como la destreza fundamental que permite al individuo filtrar, procesar y aplicar información en contextos diversos. Fomentar la autogestión en el aula implica traspasar la responsabilidad del aprendizaje al estudiante, dotándolo de herramientas metacognitivas claras.

El dominio tecnológico pleno sobrepasa la simple navegación por redes sociales o el consumo de contenidos digitales pasivos. Implica comprender la estructura lógica de los sistemas informáticos, evaluar la veracidad de las fuentes y utilizar programas para resolver problemas del entorno. Un estudiante informáticamente alfabetizado es capaz de formular hipótesis, diseñar diagramas de flujo y ejecutar búsquedas sistemáticas para validar sus descubrimientos. La labor educativa consiste en convertir al usuario pasivo en un creador activo de contenido reflexivo y de utilidad social. La desigualdad en el acceso a infraestructuras tecnológicas representa una barrera crítica que las escuelas periurbanas y rurales deben sortear a diario.

No basta con dotar a las aulas de equipamiento básico; resulta imprescindible acompañar la tecnología con una propuesta didáctica con sentido formativo. Cuando los recursos son limitados, la creatividad pedagógica y la optimización del tiempo de máquina se vuelven variables determinantes. Es ahí donde el diseño de metodologías

inmersivas de bajo consumo de banda ancha cobra un valor instrumental estratégico.

Por consiguiente, la escuela actual debe responder al reto de equilibrar la formación técnica con el desarrollo del juicio ético y crítico. El uso autorregulado de los medios digitales previene la dispersión de la atención y promueve hábitos de estudio sostenibles en el tiempo. Desarrollar la autogestión tecnológica significa capacitar al estudiante para fijarse metas académicas individuales, administrar su tiempo y evaluar objetivamente sus propios progresos. Este proceso de empoderamiento intelectual sienta las bases para un desempeño profesional solvente y una participación ciudadana consciente.

La autonomía formativa no se construye mediante consignas teóricas, sino a través de experiencias prácticas orientadas a la toma de decisiones. Cuando a un equipo de estudiantes se le encomienda descifrar un enigma dentro de un tiempo límite, se activa un proceso cognitivo complejo. Los alumnos deben organizar sus recursos, distribuir tareas según las fortalezas individuales y monitorear el avance del grupo. Esta dinámica transforma el aula en un escenario de entrenamiento donde la autogestión se ejercita de manera natural, inmediata y con un propósito claro.

El dominio de las herramientas digitales requiere también desarrollar una alta tolerancia a la frustración y una actitud perseverante ante el error. En la programación y en la

resolución de problemas lógicos, los primeros intentos suelen presentar fallos que exigen análisis reflexivo. La cultura del ensayo y error guiado permite que los estudiantes desmitifiquen la equivocación y la asuman como una valiosa fuente de información. De este modo, la persistencia cognitiva se consolida como un rasgo de carácter esencial para superar los desafíos académicos más exigentes.

Asimismo, la convergencia entre habilidades tecnológicas y competencias transversales como la lectura crítica resulta indispensable en el aprendizaje moderno. Descifrar la clave de un reto digital requiere comprender instrucciones escritas complejas, inferir significados implícitos y sintetizar datos dispersos. La tecnología deja de ser un fin en sí misma para operar como un vehículo de fortalecimiento de las capacidades comunicativas e interpretativas. Así, el dominio tecnológico se entrelaza de forma indisoluble con el desarrollo del pensamiento abstracto y verbal.

La autogestión pedagógica implica además una adecuada administración de las emociones durante las situaciones de alta exigencia cognitiva. El trabajo bajo presión de tiempo puede desencadenar bloqueos iniciales si no existen pautas para la autorregulación emocional del equipo. El diseño del Escape Room contempla pausas estratégicas de reflexión donde el grupo evalúa su nivel de estrés y reajusta su plan de acción. Aprender a mantener la calma y la claridad

analítica ante el conflicto constituye una lección formativa de incalculable valor vital.

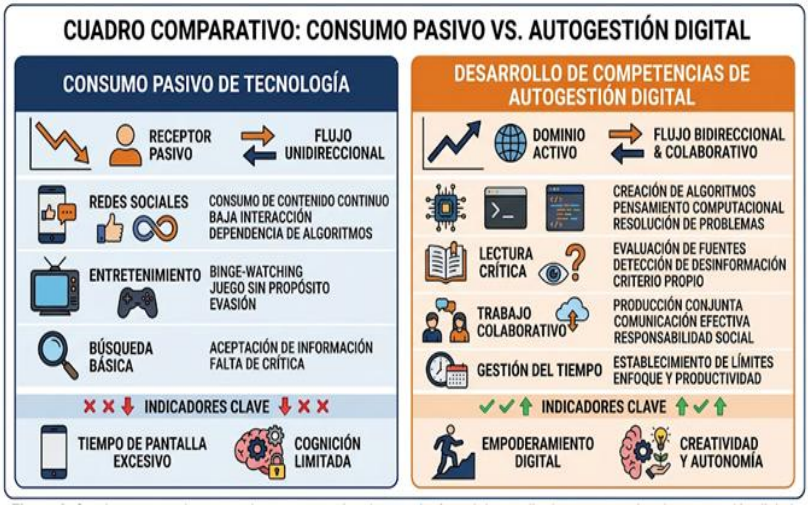


Figura 02. Imagen generada por IA (Gemini, 2026) a partir del prompt ” iseña un cuadro comparativo entre el consumo pasivo de tecnologías y eld esarrollo de competencias de autogestión digital”.

Las exigencias del entorno laboral moderno demandan profesionales capaces de adaptarse a entornos digitales dinámicos y cambiantes. Las habilidades aprendidas en la etapa escolar deben alinearse con las necesidades de un mercado altamente tecnologizado y globalizado. Formar estudiantes con capacidad de autogestión garantiza que puedan actualizar sus conocimientos de forma autónoma a lo largo de toda su vida. La alfabetización digital profunda no es un lujo académico, sino un derecho fundamental para la inclusión social.

El dominio tecnológico se manifiesta de manera evidente cuando el alumno trasciende la interfaz y comprende la lógica subyacente del sistema. Esto implica pasar de usar aplicaciones predeterminadas a modificar y diseñar secuencias didácticas interactivas mediante código o bloques lógicos. Esta comprensión estructural estimula el pensamiento sistémico, permitiendo abordar problemas complejos mediante su descomposición en partes más simples. La escuela debe ofrecer las condiciones institucionales para que esta alfabetización de segundo orden se concrete en cada aula.

La autogestión también exige el desarrollo de criterios de ciberseguridad y uso ético de la información disponible en las redes. Los estudiantes deben aprender a proteger sus datos personales, respetar la propiedad intelectual y convivir cordialmente en entornos virtuales. Esta dimensión actitudinal de la tecnología es tan determinante como el aprendizaje de lenguajes de programación o herramientas de software. La responsabilidad digital constituye un eje transversal que debe guiar cada actividad práctica realizada en el laboratorio escolar.

En síntesis, responder a los desafíos de la sociedad actual exige sustituir los modelos pedagógicos pasivos por metodologías activas e integradoras. La autogestión y el dominio tecnológico no se logran mediante la mera exposición magistral de conceptos teóricos. Requieren la creación de escenarios formativos donde el estudiante

enfrente retos auténticos, tome decisiones meditadas y experimente las consecuencias directas de sus acciones. El Escape Room Digital encarna esta visión, transformando el aula en un espacio de crecimiento intelectual continuo.

El aula de clases debe concebirse como un microcosmos reflexivo de las dinámicas y tensiones de la sociedad de la información. En ella se manifiestan las diferencias de acceso, los diversos ritmos de procesamiento y las variadas motivaciones de cada estudiante. Reconocer esta diversidad es el primer paso para diseñar experiencias educativas inclusivas que no dejen a ningún alumno relegado. Las metodologías activas ofrecen rutas diferenciadas de aprendizaje, permitiendo que cada participante aporte al grupo desde sus habilidades específicas.

La transformación del espacio educativo requiere una revisión profunda de la distribución del tiempo y de la arquitectura escolar. Las filas rígidas de carpetas orientadas hacia la pizarra responden a un modelo industrial superado que desincentiva la interacción entre pares. La disposición modular del mobiliario facilita el trabajo en equipo, la discusión cara a cara y la supervisión ágil por parte del docente. Un ambiente físico flexible y estimulante influye positivamente en el clima emocional y en la predisposición para el trabajo intelectual.

La integración tecnológica cobra sentido pleno únicamente cuando responde a un propósito pedagógico claro y

previamente planificado a partir de una matriz de coherencia entre la competencia y las actividades estructuradas con los recursos digitales, por ello Vargas y Ríos (2021) en el estudio realizado manifiestan que trabajar en actividades planificadas y propuestas en forma colaborativa, fortalece la empatía, la autorregulación emocional y la escucha activa, ya que, al resolver tareas en conjunto, los estudiantes aprenden a gestionar conflictos y valorar la diversidad, potenciando así la formación integral desde la convivencia.

El incorporar actividades didácticas en el entorno virtual con dispositivos sin una meta formativa precisa suele derivar en distracción y pérdida de efectividad durante la sesión de clase. Cada recurso digital utilizado a partir de la metodología Escape Room debe estar justificado por la competencia cognitiva que pretende movilizar en los alumnos. La tecnología es el medio que vehiculariza el enigma, no el centro de la actividad educativa.

Por ello, la planificación docente exige una rigurosa selección de plataformas, la verificación previa del equipamiento y el diseño de planes de contingencia. Las fallas de conectividad o de soporte técnico deben ser previstas para evitar interrupciones que rompan la inmersión del estudiante en el reto. Un diseño metodológico robusto garantiza que el proceso formativo mantenga su efectividad aun frente a limitaciones técnicas imprevistas. La

previsión logística es el sostén invisible sobre el cual se edifica una experiencia inmersiva exitosa.

La realidad sociocultural de las comunidades educativas influye de manera directa en los procesos de apropiación de las tecnologías. En contextos donde el acceso a computadoras es limitado en el hogar, la escuela asume la responsabilidad casi exclusiva de alfabetizar digitalmente. Esta condición demanda optimizar cada minuto de práctica en el laboratorio escolar, garantizando un contacto directo, guiado y reflexivo con el equipamiento. La equidad educativa se materializa en la calidad de las oportunidades de aprendizaje que el colegio brinda a sus alumnos.

Las expectativas de las familias frente al uso de la tecnología en la escuela varían entre la desconfianza y la sobrevaloración instrumental. Es función de la directiva y del equipo docente comunicar con claridad el enfoque pedagógico de las innovaciones implementadas en la institución. Explicar a los padres que el juego lúdico y estructurado desarrolla competencias académicas rigurosas fortalece la alianza entre la escuela y la comunidad. El respaldo de las familias consolida la sostenibilidad de los proyectos de innovación formativa a largo plazo.

El trabajo en contextos con restricciones presupuestarias estimula la búsqueda de soluciones creativas por parte de la comunidad docente. El software libre y las aplicaciones de código abierto representan alternativas sostenibles para

diseñar actividades interactivas de alto nivel sin incurrir en costos elevados. La innovación pedagógica no depende del presupuesto financiero disponible, sino de la capacidad analítica del docente para estructurar retos formativos potentes. La inventiva metodológica es el motor fundamental del cambio educativo real.

Finalmente, el análisis del contexto educativo debe considerar el impacto emocional que los cambios metodológicos generan en los propios estudiantes. Acostumbrados a esquemas tradicionales donde solo se espera que escuchen y copien, el desafío de la autonomía puede generar desorientación inicial. Es necesario acompañar progresivamente esta transición, brindando andamios de soporte que construyan seguridad antes de exigir una independencia cognitiva total. La graduación de la dificultad es el secreto para consolidar un aprendizaje verdaderamente transformador.

El estudiante como protagonista de su aprendizaje

Colocar al estudiante en el centro del proceso educativo implica un cambio ontológico en la forma de concebir la enseñanza. Ya no se trata de considerar al alumno como un recipiente vacío listo para ser llenado con información seleccionada por el adulto. El estudiante es un agente activo

dotado de saberes previos, emociones, expectativas y una capacidad natural de indagación que debe ser estimulada. Asumir el protagonismo significa que el aprendiz toma el control de su ruta de descubrimiento, formulando preguntas y construyendo respuestas.



Figura 03. Imagen generada por IA (Gemini, 2026) a partir del prompt "generame una imagen de estudiantes en un aula de clases de AIP analizando colaborativamente pistas logicas de escape room en la computadora IE". No se utlizaron datos personales ni imágenes de personas reales.

El protagonismo estudiantil se fortalece cuando el diseño curricular conecta los contenidos académicos con situaciones de la vida real. Los enigmas de un Escape Room deben representar problemas verosímiles que exijan aplicar conceptos teóricos a casos prácticos. Cuando el alumno percibe la utilidad inmediata de lo que aprende, la motivación intrínseca sustituye a la presión externa de las

calificaciones. El aprendizaje se convierte en una búsqueda con sentido personal y relevancia social inmediata.

Para que el estudiante sea el protagonista real, el docente debe aprender a dar un paso al costado en el momento oportuno de la sesión. Si el profesor resuelve el problema ante la primera dificultad del alumno, anula la oportunidad de desarrollo de la autonomía cognitiva. La intervención del adulto debe ser mínima, oportuna y estratégicamente formulada mediante preguntas orientadoras que devuelvan la responsabilidad del razonamiento al equipo. El silencio pedagógico del docente es a menudo la condición necesaria para que nazca el pensamiento del alumno.

La participación activa del alumno exige la creación de un clima de aula donde la toma de riesgos intelectuales sea valorada y protegida. En una clase tradicional, el miedo al ridículo o a la sanción por una respuesta incorrecta suele paralizar la iniciativa estudiantil. El entorno del juego inmersivo transforma la naturaleza del error, convirtiéndolo en un simple dato de entrada para ajustar la estrategia. Esta desdramatización del fallo estimula la formulación de hipótesis audaces y el desarrollo del pensamiento divergente en los alumnos.

El trabajo colaborativo constituye el andamiaje principal sobre el cual se sostiene el protagonismo individual dentro del grupo de aprendizaje. Ningún estudiante posee todas las respuestas por sí solo; el éxito de la misión depende de la

articulación de los talentos de cada integrante. El alumno que domina la lógica matemática necesita del compañero con mayor comprensión lectora para descifrar el enunciado del reto. La interdependencia positiva enseña que la diversidad de capacidades es una fortaleza colectiva indispensable para resolver problemas complejos.

Asimismo, el protagonismo del estudiante se manifiesta en la capacidad de autoevaluar y coevaluar el desempeño durante y al final del proceso. Aprender a reflexionar sobre la propia ruta de pensamiento permite identificar qué estrategias fueron eficaces y cuáles resultaron infructuosas. Esta práctica metacognitiva sistemática consolida hábitos de estudio autorregulados que acompañarán al alumno más allá de la etapa escolar. El verdadero aprendizaje culmina cuando el estudiante comprende cómo aprende y cómo puede mejorar continuamente.

La transferencia progresiva de la responsabilidad del aprendizaje afianza la autoconfianza y el sentido de autoeficacia en los jóvenes. Sentirse capaces de superar desafíos intelectuales exigentes mediante su propio esfuerzo transforma la percepción que los alumnos tienen de sus capacidades. Esta ganancia en autoeficacia es particularmente relevante en estudiantes que han experimentado fracasos reiterados bajo métodos tradicionales de enseñanza. La metodología del Escape Room devuelve a cada estudiante la convicción de que es plenamente apto para el trabajo intelectual.

La motivación intrínseca se activa cuando las actividades didácticas satisfacen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación con los demás. El Escape Room Digital satisface la autonomía al permitir que el equipo elija el orden de resolución de ciertos acertijos dentro de la sala. Alimenta el sentido de competencia al ofrecer retos de dificultad graduada que brindan una gratificación inmediata al ser superados. Finalmente, fortalece la relación social al requerir una colaboración estrecha e intensa para lograr el objetivo común.

El diseño de escenarios pedagógicos centrados en el alumno exige superar la rígida división por asignaturas aisladas e inconexas. Los problemas del mundo real no se presentan categorizados estrictamente como matemática, lenguaje o ciencias naturales de forma separada. Las metodologías inmersivas permiten integrar saberes interdisciplinarios en una única experiencia coherente de resolución de enigmas. Un acertijo puede requerir la comprensión de un texto histórico en inglés para aplicar una fórmula matemática que desbloquee una clave.

El rol del lenguaje y de la comunicación asertiva se vuelve determinante cuando los estudiantes asumen la conducción de la actividad escolar. Para convencer a sus pares sobre una propuesta de solución, el alumno debe argumentar con claridad, escuchar con respeto y ceder si su hipótesis es refutada. Esta práctica permanente de debate con fundamento consolida competencias comunicativas orales

superiores que difícilmente se desarrollan en clases expositivas. La discusión académica entre iguales es uno de los motores más potentes del desarrollo cognitivo.

Por todo ello, el protagonismo estudiantil no debe entenderse como un activismo caótico o un juego sin estructura pedagógica clara. Requiere una intencionalidad didáctica rigurosa por parte del docente, quien diseña las reglas, las limitaciones de tiempo y los objetivos de aprendizaje. La libertad del estudiante se desenvuelve dentro de un marco institucional sólido que encausa la energía lúdica hacia el logro de metas académicas concretas. La estructura rigurosa es el sostén que garantiza la auténtica libertad de creación e indagación.

Figura 8. Esquema del proceso cognitivo que sigue el estudiante desde la recepción del enigma hasta la autoevaluación final.



Diagrama circular con cuatro etapas: Observación del Reto, Formulación de Hipótesis, Pruebas y Validación, Reflexión Metacognitiva.

Figura 04. Imagen generada por IA (Gemini, 2026) a partir del prompt " genera un diagrama en forma circular que refiera al proceso cognitivo del estudiante frente a retos y desafios propuestos en una gamificación digital".

El ciclo de pensamiento del estudiante protagónico comienza con la observación analítica y la delimitación del problema presentado en el entorno digital. El alumno debe aprender a separar los datos relevantes de la información accesoria o distractora incluida intencionalmente en la narrativa. Esta habilidad para focalizar la atención en los aspectos esenciales constituye la base del razonamiento analítico y del método científico.

A continuación, la formulación de hipótesis exige al estudiante conectar la nueva información con sus esquemas mentales previos para proyectar posibles soluciones. En este punto se activa el pensamiento lateral, buscando caminos alternativos cuando las vías tradicionales no ofrecen respuestas inmediatas. El ambiente del Escape Room estimula la creatividad al premiar las aproximaciones novedosas e ingeniosas a los problemas planteados. La capacidad de innovar se consolida mediante la práctica constante de la resolución de retos complejos.

La fase de validación requiere que el equipo ponga a prueba sus conjeturas introduciendo las claves resultantes en la interfaz digital del juego. La respuesta inmediata del sistema—ya sea la apertura del candado virtual o una alerta de error—proporciona una retroalimentación instantánea sin sesgos subjetivos. Esta verificación objetiva obliga al estudiante a asumir la responsabilidad directa por los resultados de sus decisiones algorítmicas. El aprendizaje se

fija profundamente mediante la experiencia directa de las consecuencias de la propia elección.

Finalmente, la reflexión metacognitiva cierra el ciclo, permitiendo al estudiante tomar conciencia de la ruta mental seguida para resolver el reto. Preguntarse por qué funcionó una determinada estrategia o en qué punto se cometió un desvío analítico consolida la madurez intelectual. Esta etapa de balance convierte una simple experiencia lúdica en un aprendizaje significativo de largo plazo. El estudiante protagonista se transforma así en un pensador autónomo, reflexivo y plenamente consciente de sus capacidades de transformación.

La integración de las lenguas extranjeras, como el inglés, encuentra en los entornos gamificados un terreno especialmente fértil para el aprendizaje. Descifrar enigmas redactados en un segundo idioma transforma la traducción de un ejercicio mecánico en un requisito indispensable de supervivencia en el juego.

El estudiante se ve motivado a utilizar el vocabulario y las estructuras gramaticales en un contexto comunicativo real e inmersivo. La necesidad pragmática de comprender el mensaje para avanzar elimina la inhibición habitual al trabajar con una nueva lengua.

El aprendizaje de una segunda lengua se potencia cuando se combina con contenidos de áreas como la ciencia, la historia

o la lógica matemática. Las experiencias de aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras enriquecen el bagaje cultural y cognitivo del alumno. Al resolver retos bilingües en la computadora, el estudiante comprende que la lengua es un instrumento de acceso a información valiosa y global. Esta visión amplía sus horizontes formativos y lo prepara para interactuar en comunidades académicas diversas.

El protagonismo en la adquisición del inglés se evidencia cuando el estudiante utiliza estrategias de inferencia contextual para deducir palabras desconocidas. En lugar de acudir inmediatamente al diccionario o al docente, el alumno utiliza las imágenes y las pistas circundantes para interpretar el texto. Esta capacidad de tolera la ambigüedad y resolver vacíos de información desarrolla la fluidez y la seguridad en el manejo del idioma. La tecnología proporciona el andamiaje visual indispensable para facilitar esa comprensión autónoma.

Por lo tanto, el Escape Room Digital se consolida como un facilitador o dinamizador de la educación bilingüe inclusiva dentro del currículo de la institución. La convergencia entre el dominio tecnológico, la autogestión y la competencia lingüística fortalece el perfil global del estudiante moderno. Formar jóvenes capaces de procesar información compleja en múltiples idiomas y formatos es una de las metas más elevadas de la educación contemporánea. La propuesta que

aquí se expone demuestra la viabilidad de lograr estos objetivos en aulas reales.

Las instituciones educativas ubicadas en contextos de las afueras urbanas enfrentan el desafío permanente de innovar en condiciones de infraestructura heterogéneas. La falta de laboratorios de última generación o de conectividad simétrica continua no debe ser motivo para renunciar a la vanguardia pedagógica.

Por el contrario, estas limitaciones imponen la obligación metodológica de optimizar los recursos existentes con inteligencia y eficiencia didáctica. La verdadera calidad educativa radica en el diseño de las interacciones humanas y cognitivas que el docente promueve en el aula.

El liderazgo institucional cumple un rol determinante al respaldar las iniciativas de innovación metodológica presentadas por el equipo docente. La dirección debe crear un clima de confianza que fomente la investigación-acción, la experimentación pedagógica y la evaluación continua de los proyectos.

Facilitar los espacios para la capacitación entre pares y la reorganización de horarios del laboratorio escolar es vital para el éxito del Escape Room. La innovación educativa es un compromiso institucional colectivo que requiere visión compartida y respaldo operativo permanente.

Asimismo, la sostenibilidad de las propuestas innovadoras exige documentar rigurosamente cada etapa de la implementación en el centro educativo. Registrar las dificultades encontradas, las respuestas de los estudiantes y las evidencias fotográficas del proceso permite realizar ajustes informados en futuras ediciones.

La producción de conocimiento pedagógico local fortalece la identidad de la escuela y convierte a la institución en un referente de buenas prácticas. El presente libro es testimonio directo de ese esfuerzo de sistematización académica consciente.

La articulación con la comunidad local permite enriquecer las narrativas de los juegos inmersivos con elementos de la historia y geografía regional. Integrar aspectos del patrimonio cultural cercano en los acertijos digitales fortalece el sentido de pertenencia y la identidad de los estudiantes.

El aprendizaje adquiere una dimensión territorial concreta, conectando el saber escolar con la riqueza histórica de la localidad. La escuela se afirma, así como un centro activo de valorización y preservación del patrimonio comunitario.



Figura 05. Imagen generada por IA (Gemini, 2026) a partir del prompt "generame una imagen de un docente orientndo a los estudiantes frente a la computadora sobre verificación de codigos logicos aplicados en un escape room en el aula de AIP". No se utlizaron datos personales ni imágenes de personas reales.

La transición del docente desde el rol de expositor tradicional hacia el de facilitador socrático requiere una profunda convicción metodológica. El profesor debe aprender a resistir la tentación de dar la respuesta correcta para acelerar el cumplimiento de la clase. Su tarea principal consiste en formular la pregunta precisa que haga visible la contradicción en el razonamiento del grupo de trabajo. Esta mediación sutil mantiene viva la tensión cognitiva y respeta el derecho del estudiante a descubrir la verdad por sus propios medios.

La observación atenta del trabajo de los equipos permite al docente identificar las barreras de aprendizaje que no se

manifiestan en exámenes escritos. Ver cómo un alumno aborda la frustración, cómo argumenta ante un desacuerdo o cómo administra el tiempo brinda datos formativos invaluables. Esta evaluación cualitativa en tiempo real permite ofrecer apoyos diferenciados a los estudiantes que requieren mayor acompañamiento emocional o cognitivo. La evaluación formativa se integra de manera orgánica en el desarrollo mismo de la actividad lúdica.

Asimismo, el docente debe ser capaz de regular el ritmo general de la sesión mediante la administración estratégica de las pistas de ayuda. Si un equipo avanza demasiado rápido, el facilitador puede introducir retos secundarios opcionales que profundicen en el contenido. Si un equipo se estanca peligrosamente, una pista oportuna evita que la frustración destruya la motivación por jugar y aprender. El manejo del tiempo y de la curva de dificultad es el arte pedagógico que sostiene la efectividad de la sesión.

El impacto de las metodologías activas trasciende el ámbito académico para influir favorablemente en el clima del aula y la convivencia escolar. Al requerir que los estudiantes colaboren estrechamente para lograr una meta común, se reducen las tensiones interpersonales y se fortalece la empatía. Grupos de alumnos que habitualmente no interactúan en los recreos descubren intereses comunes y valoran los aportes de sus compañeros durante el juego. La vivencia compartida de superar un reto exigente crea lazos de camaradería duraderos.

La motivación intrínseca alcanzada durante un Escape Room genera una disposición positiva hacia la escuela y el trabajo intelectual en general. Los estudiantes dejan de percibir al colegio como un lugar de aburrimiento o imposición para asimilarlo como un espacio de desafíos estimulantes. Esta mejora en la percepción institucional se traduce en un incremento en la asistencia, una mayor puntualidad y una disminución de los problemas de disciplina. El entusiasmo por aprender es el mejor antídoto contra el desinterés y la deserción escolar.

El desarrollo de la autogestión y el protagonismo estudiantil constituye, en última instancia, una estrategia de formación ciudadana para la vida democrática. Un ciudadano autónomo, crítico, capaz de trabajar en equipo y de emplear la tecnología éticamente es el pilar de una sociedad justa. La escuela cumple su misión más elevada cuando prepara a sus jóvenes para pensar por sí mismos y actuar responsablemente en su comunidad. Las dinámicas inmersivas son un ensayo general para el ejercicio pleno de la ciudadanía activa.

Así, la gamificación reflexiva demuestra que la rigurosidad académica y la vivencia lúdica no son términos opuestos, sino dimensiones complementarias de una misma realidad formativa. Cuando el aprendizaje se viste de misterio, reto y descubrimiento, el esfuerzo intelectual se realiza con alegría y convicción profunda. Esta filosofía pedagógica es la que

sustenta cada una de las páginas de esta obra y orienta la práctica de nuestra institución.



Figura 06. Imagen generada por IA (Gemini, 2026) a partir del prompt " genera la imagen de una fachada principal de ingreso de una IE. Y una vsta paralela de una aula de innovacion pedagógica con equipos tecnologicos" . No se utlizaron datos personales ni imágenes de contexto real.

A modo de síntesis del primer capítulo, se afirma que el contexto actual exige una profunda renovación de los métodos pedagógicos tradicionales. La combinación entre autogestión, dominio tecnológico y protagonismo estudiantil no es una simple preferencia estética, sino una urgencia formativa de primer orden. La escuela debe asumir el reto de transformar sus aulas en espacios vivos de indagación, donde el conocimiento se construya colaborativamente mediante la resolución de problemas reales.

El Escape Room Digital se presenta, así como una alternativa metodológica consolidada, capaz de articular las demandas de la sociedad de la información con las necesidades emocionales y cognitivas de los estudiantes. A través del enigma y la narrativa, se logra un equilibrio entre la exigencia académica y la alta motivación intrínseca del grupo. Las evidencias recogidas en nuestra experiencia institucional demuestran que es posible implementar estas metodologías con éxito en entornos reales con recursos optimizados.

En el capítulo siguiente se abordará en detalle la arquitectura técnica y el diseño pedagógico que permiten estructurar una sala de escape virtual efectiva y alineada con el currículo. Se analizarán la formulación de los acertijos, la elección de las plataformas tecnológicas, la creación de narrativas envolventes y los sistemas de evaluación formativa. El lector encontrará herramientas concretas y guías paso a paso para replicar y adaptar estas experiencias a su propia realidad educativa.

Con esta visión clara y con el compromiso firme hacia la innovación centrada en el ser humano, cerramos la fundamentación contextual de nuestra propuesta. Invitamos a la comunidad educativa a recorrer las siguientes páginas con la misma actitud de curiosidad y apertura que pedimos a nuestros estudiantes. El camino hacia una educación relevante, atractiva y emancipadora está abierto para

quienes se atreven a innovar con rigurosidad y vocación en el aula de clases.

Capítulo II

Arquitectura, diseño e implementación del Escape Room Digital

Fundamentos del diseño narrativo y mecánicas de juego.

La fase inicial para el diseño de un Escape Room Digital requiere establecer una narrativa envolvente que actúe como el hilo conductor de toda la experiencia pedagógica. La narrativa no debe concebirse como un mero marco decorativo, sino como el catalizador emocional que justifica la existencia de cada enigma y desafío propuesto.

Al vincular los contenidos curriculares con una historia intrigante como la resolución de un enigma histórico o un rescate científico— los estudiantes incrementan de inmediato su nivel de inmersión. Una premisa argumental sólida convierte la resolución de ejercicios tradicionales en una misión colectiva con propósito claro.

Una vez definida la línea argumental, el siguiente paso técnico consiste en la estructuración de la arquitectura de enigmas o mapa de juego. Existen principalmente dos modelos de flujo: el diseño lineal, donde los retos deben resolverse en una secuencia estricta, y el diseño paralelo o convergente. El modelo convergente resulta especialmente idóneo para el trabajo colaborativo en el laboratorio escolar, pues permite que subgrupos de estudiantes aborden acertijos independientes simultáneamente. Todos los

caminos parciales convergen al final en un candado maestro que exige integrar los descubrimientos previos.

El diseño de las mecánicas de juego debe mantener un estricto equilibrio pedagógico entre la dificultad del reto y el nivel de competencia del alumnado. Si un acertijo exige un nivel cognitivo desproporcionado sin el andamiaje adecuado, la experiencia deriva en una frustración que interrumpe el aprendizaje. Por el contrario, enigmas demasiado simples generan aburrimiento y disminuyen el interés colectivo por continuar. Es fundamental intercalar victorias tempranas de fácil resolución que refuercen la autoeficacia inicial, seguidas de desafíos progresivos que demanden pensamiento lateral.

Finalmente, la preparación de la interfaz digital debe priorizar la usabilidad, la accesibilidad y el principio de simplicidad tecnológica. La plataforma elegida para hospedar el juego interactivo no debe convertirse en un obstáculo de navegación para los estudiantes ni para el docente. Es recomendable emplear entornos virtuales de libre acceso que permitan integrar formulaciones condicionales, candados lógicos y elementos multimedia sin exigir programación compleja. El objetivo prioritario es que la atención visual y mental del estudiante permanezca enfocada en el contenido didáctico.

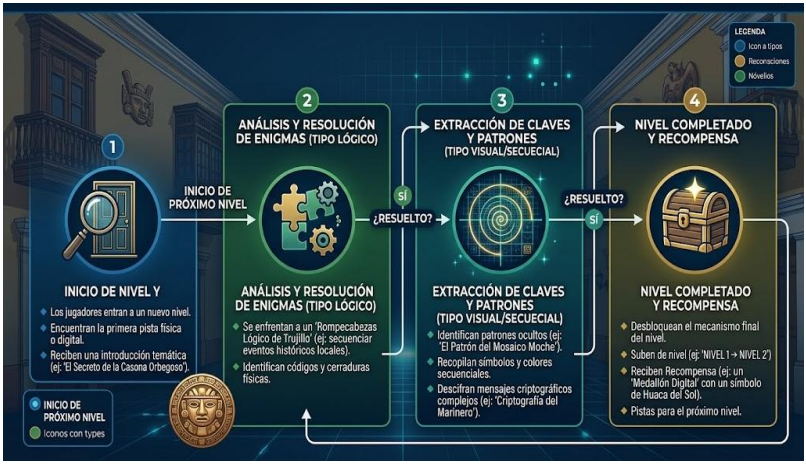


Figura 07. Imagen generada por IA (Gemini, 2026) a partir del prompt generame una imagen diagramada del proceso de subir del nivel en un juego de escape room donde hay , enigmas, patrones y criptograficos"

Selección de herramientas y estructuración de enigmas interdisciplinarios

La selección y configuración de las herramientas digitales constituye la columna vertebral técnica de la sala de escape pedagógica. Aplicaciones de presentación interactiva, formularios con validación de respuestas y generadores de códigos QR permiten simular candados virtuales con gran efectividad. Al configurar un formulario digital, por ejemplo, se puede establecer la restricción de respuesta con expresiones regulares para que el formulario solo avance si el código ingresado es exacto. Esta retroalimentación automatizada proporciona una verificación objetiva e inmediata que dinamiza la sesión.

La integración del contenido curricular dentro de los enigmas exige redactar enunciados breves, precisos y contextualizados dentro de la narrativa del juego. En el área de lenguas extranjeras, como el inglés, o en comprensión lectora, los acertijos pueden incluir fragmentos de textos donde las pistas clave se hallan en conectores o vocabulario específico. En áreas científicas y de matemática, los códigos de candado suelen obtenerse al resolver operaciones algorítmicas cuyos resultados corresponden a coordenadas o secuencias numéricas. La clave reside en que el contenido académico sea la única vía para descifrar la clave.

El uso estratégico de recursos multimedia complementa la experiencia auditiva y visual, aumentando el nivel de realismo dentro del aula. Incorporar archivos de audio con efectos ambientales, imágenes digitalizadas con mensajes ocultos y videos cortos de introducción transforma la pantalla en un entorno interactivo completo. Es indispensable cuidar la optimización de los archivos digitales para asegurar su carga rápida en redes escolares con ancho de banda limitado. La eficiencia técnica del material preparado garantiza que el ritmo de juego no sufra interrupciones indeseadas.

Para asegurar la viabilidad operativa de la implementación, el docente debe construir una hoja de ruta o matriz de prueba previa con todas las soluciones. Probar la sala de escape de principio a fin antes de la aplicación con los estudiantes permite detectar posibles ambigüedades en las

consignas o fallos en los enlaces digitales. Esta fase de validación en frío ayuda a estimar con precisión los tiempos reales de resolución y a calibrar las pistas socráticas que se ofrecerán durante el desarrollo. La anticipación didáctica es la garantía de un proceso ordenado.



Figura 08. Imagen generada por IA (Gemini, 2026) a partir del prompt generame una imagen diagramada del proceso de un candado con los enigmas , retos en una plataforma virtual genially en una hoja de ruta de proceso de aplicación"

Protocolo de implementación, facilitación y evaluación formativa

La fase de implementación en el laboratorio escolar requiere una preparación logística meticulosa que condicione el ambiente de trabajo. Los equipos de cómputo deben estar encendidos con las pestañas de inicio cargadas y el material complementario físico como hojas de borrador y lápices

distribuido en los escritorios. Asignar los roles dentro de los equipos de trabajo antes de iniciar el cronómetro evita pérdidas de tiempo y promueve una organización eficiente desde el primer minuto. La claridad en las normas de convivencia y en el uso del espacio es vital para el éxito.

El rol del docente durante la ejecución del Escape Room Digital evoluciona hacia una facilitación activa basada en la observación sistemática. El educador transita por el aula monitoreando el progreso de cada grupo en las pantallas y en los apuntes físicos, interviniendo únicamente mediante preguntas orientadoras. Cuando un equipo experimenta un bloqueo cognitivo, el profesor no entrega la clave, sino que formula cuestionamientos que dirigen la atención hacia elementos no considerados. Esta mediación socrática mantiene intacto el desafío y fomenta el razonamiento autónomo.

El sistema de gestión de pistas debe estar regulado mediante mecánicas transparentes que enseñen a administrar los recursos del equipo. Una estrategia efectiva consiste en otorgar a cada grupo un número limitado de tarjetas o comodines físicos para solicitar ayuda al docente durante la sesión. Decidir de manera colectiva cuándo utilizar una pista obliga a los estudiantes a debatir sobre el estado real de sus avances y a autorregular su impaciencia. De este modo, la solicitud de orientación se convierte en una decisión estratégica meditada.

Al finalizar el tiempo de juego, la fase de cierre resulta indispensable para transformar la experiencia lúdica en un aprendizaje consolidado. En este espacio final, el docente guía una discusión reflexiva donde los grupos exponen los caminos lógicos seguidos, los errores cometidos y los conceptos curriculares aplicados. La reflexión colectiva permite fijar los saberes, resolver dudas conceptuales persistentes y valorar el trabajo colaborativo realizado. El Escape Room concluye, así como un ciclo formativo completo y riguroso.

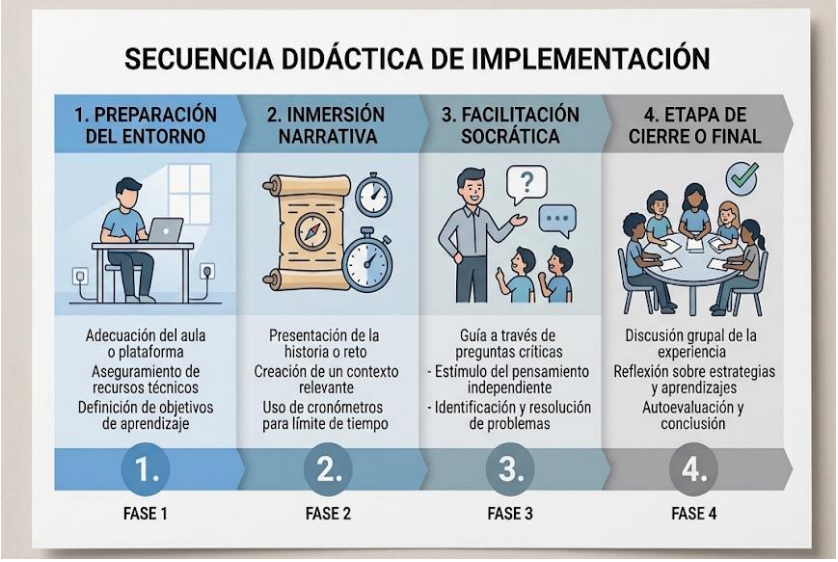
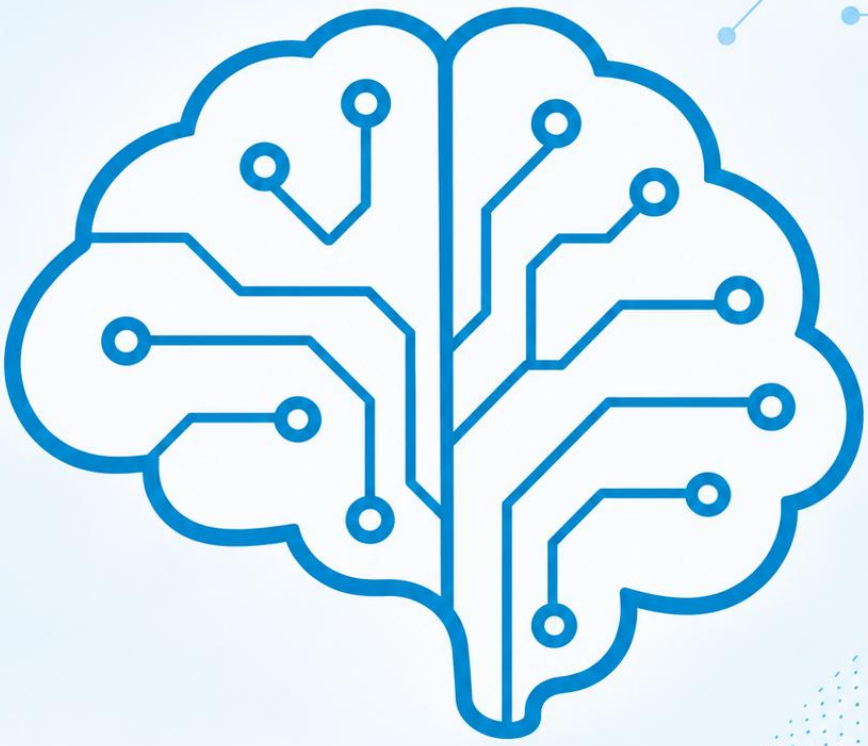


Figura 09. Imagen generada por IA (Gemini, 2026) a partir del prompt " genera la imagen en la que se muestre la preparación del proceso de inmersión narrativa, facilitación de enegmas y retos, etapa cierre".



Capítulo III
Ejecución práctica y vivencial en el aula de innovación

Puesta en marcha de la experiencia en la Institución Educativa N° 81526 "Víctor Ganoza Plaza"

La puesta en marcha del proyecto en la comunidad rural de Santo Domingo (distrito de Laredo, La Libertad) representó el momento de validación directa para la estrategia del Escape Room digital en el V ciclo de educación primaria. El paso de la instrucción tradicional basada en la transcripción hacia una metodología gamificada interactiva transformó radicalmente la dinámica habitual dentro del Aula de Innovación Pedagógica (AIP). Desde el inicio de la sesión, el espacio fue dispuesto para ofrecer un ambiente inmersivo donde las herramientas tecnológicas como la pantalla digital actuando como portal colectivo y las tabletas entregadas por el MINEDU despertaron una expectativa inmediata de indagación en los estudiantes.

Al ingresar al aula, los alumnos se distribuyeron en equipos heterogéneos y asumieron roles de trabajo claramente estructurados: Líder, Investigador y Coordinador. Esta asignación previa garantizó la corresponsabilidad en el manejo de los recursos y en la toma de decisiones grupales. La sesión inició con la presentación de una premisa narrativa contextualizada a la realidad local planteada y

diseñada en la plataforma Genially. Al activarse el temporizador en la pantalla principal, los equipos entraron en una fase de concentración enfática, comprendiendo que el avance de la misión exigía una lectura minuciosa y un uso analítico de los recursos digitales disponibles.

Durante los primeros minutos, los equipos se enfrentaron a la desorientación controlada propia de un entorno de resolución de problemas. En lugar de recibir indicaciones paso a paso por parte del docente, los estudiantes debieron inspeccionar hipervínculos, analizar pistas de comprensión lectora y verificar datos numéricos. La observación de campo registró cómo la competencia transversal "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC" comenzó a movilizarse de forma práctica: los estudiantes operaron la interfaz de las tabletas con destreza, navegando entre pestañas e identificando los elementos interactivos clave para la tarea.

El docente adoptó una postura de observación atenta y distanciamiento respetuoso, evitando intervenir prematuramente en la resolución de las consignas. Ubicados estratégicamente en el aula, los profesores evaluaron mediante rúbricas de observación la forma en que los estudiantes organizaban su trabajo y administraban su tiempo. La práctica demostró que la abstención de la respuesta inmediata por parte del adulto es la condición pedagógica indispensable para que el pensamiento complejo y la autogestión del aprendizaje emerjan en el aula.



Figura 10. Imagen generada por IA (Gemini, 2026) a partir del prompt " genera la imagen en la cual se vean estudiantes interactuando con el escape room en una tablet en un aula de AIP". No se utlizaron datos personales ni imágenes de personas reales.

Dinámicas de colaboración y resolución de enigmas interdisciplinarios

El desarrollo del Escape Room digital exigió una integración constante entre las competencias de distintas áreas curriculares. Los desafíos diseñados en la plataforma Genially combinaron ejercicios de comprensión lectora, lógica matemática y formulaciones de lenguaje, condicionando el acceso a las claves finales a la correcta resolución académica. En esta etapa, la asignación de roles mostró su máxima efectividad: mientras el Investigador procesaba la información de la pantalla, el Coordinador sintetizaba las opciones en papel y el Líder moderaba el

debate para consensuar el código que se probaría en el candado digital.

La dinámica de trabajo se vio enriquecida por la retroalimentación inmediata que ofrece la herramienta digital. Cuando un equipo ingresaba un código erróneo en el formulario con validación condicional, el sistema no solo impedía el paso a la siguiente fase, sino que emitía una alerta de revisión. Este mecanismo evitó la dependencia de la corrección del docente y empujó a los estudiantes a repensar sus hipótesis de manera autónoma. Los alumnos debieron volver a leer las premisas, verificar los cálculos y discutir en equipo la falla cometida, fortaleciendo procesos metacognitivos en tiempo real.



Figura 11. Imagen generada por IA (Gemini, 2026) a partir del prompt " genera la imagen de una diaframa en la cual muestre la forma como se da la resolución de eneigmas y retos propuestos en un escape rom digital y la validación durante el proceso".

A diferencia del modelo tradicional donde el error suele ser sancionado, en el Escape Room el fallo se percibió como un dato de entrada para ajustar la estrategia. Los estudiantes del V ciclo mostraron una progresiva capacidad de autorregulación, manteniendo la calma ante la presión del cronómetro y distribuyendo de forma equitativa las intervenciones. La colaboración no se limitó a la división de tareas, sino que se consolidó como una discusión basada en evidencias extraídas del propio entorno virtual.

Acompañamiento docente mediante la mediación socrática y uso del dispositivo para la interacción

El rol del profesorado durante la sesión de aprendizaje evolucionó hacia una facilitación socrática altamente refinada. Al detectar que un equipo sufría un estancamiento prolongado frente a un enigma, el docente no proporcionaba la respuesta ni señalaba directamente la falla.

En su lugar, formulaba preguntas guía: *¿Qué datos del texto no han considerado aún? ¿Por qué están seguros de que ese número es el correcto?* Esta forma de intervención mantuvo el desafío cognitivo en manos de los estudiantes y preservó el sentido de logro personal.

El uso del televisor en la pared frontal del aula cumplió una función pedagógica central: sirvió como punto de

convergencia visual cuando fue necesario realizar precisiones generales o cuando los equipos presentaban sus avances al resto de la clase. Este equipamiento permitió que toda la audiencia escolar observara los detalles de los escenarios del Escape Room en alta definición, convirtiendo la resolución de un problema individual en un objeto de análisis y debate colectivo.



Figura 12. Imagen generada por IA (Gemini, 2026) a partir del prompt " genera la imagen en la cual se vea un docente conversando con un estudiante frente a una pizarra interactiva digital en el aula de clase mostrando un escape room digital" . No se utlizaron datos personales ni imágenes de personas reales.

Asimismo, la gestión de la sesión contempló la aplicación rigurosa del plan de contingencia técnico. En momentos donde la conectividad presentó fluctuaciones, el uso de recursos descargados previamente y la adaptación de

interfaces locales en las tabletas permitieron mantener la fluidez del juego sin perder la inmersión de los equipos. Esta previsión organizativa demostró que la tecnología, cuando está respaldada por una planificación sólida, se convierte en un medio transparente y confiable para el aprendizaje.

El clímax de la resolución y el espacio de reflexión metacognitiva

La apertura del candado final por parte de los equipos generó un momento de celebración genuina que marcó el pico emocional de la sesión. Descifrar el último código no solo significó completar la narrativa del Escape Room digital, sino confirmar la capacidad del equipo para superar retos complejos mediante la cooperación y el pensamiento crítico. La satisfacción visible en los estudiantes evidenció cómo la gamificación bien estructurada incrementa la motivación intrínseca y la autoeficacia en el ámbito escolar.

Inmediatamente después de la resolución, la clase transitó hacia la fase metodológica más relevante: la reflexión metacognitiva. El docente reunió a los equipos en plenaria para verbalizar las estrategias empleadas, evaluar el desempeño en los roles asignados y analizar los errores cometidos durante el trayecto. En este espacio, los propios alumnos explicaron cómo la autogestión de sus tiempos y la verificación de fuentes les permitieron superar los momentos de estancamiento.



Figura 13. Imagen generada por IA (Gemini, 2026) a partir del prompt " genera la imagen en la cual se vea en dos encuadres estudiantes celebrando que lograron terminar el escape room y otrro reflexionando con el docente sobre la participacion en un escape room en el aula". No se utlizaron datos personales ni imágenes de personas reales.

"La gamificación no es solo una herramienta para hacer la educación más divertida; es un puente poderoso para transformar la curiosidad natural del estudiante en un motor autónomo de descubrimiento y pensamiento crítico." — **Karl Kapp**

Referencias

Conexión ESAN. (2019, 4 de noviembre). Escape Room, una nueva forma de mejorar el trabajo en equipo. Universidad ESAN. https://www.esan.edu.pe/conexion-esan/escape-room-una-nueva-forma-de-mejorar-el-trabajo-en-equipo

Duch, M. (2023, 13 de noviembre). 15 escape room educativos. Fundesplai Món Escolar. https://escoles.fundesplai.org/es/blog-es/recursos-es/15-escape-room-educativos/

Fundación Telefónica. (2026). *Escape Room educativo*. Educared. https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/editions/escape-room-educativo-autoestudio-tutorizado-supervideo

Golden Escape Room. (2025). *¿Qué es un Escape Room? Definición y qué tipos de escapes*. https://www.goldenescaperoom.es/que-es-un-escape-room/

Macías-Guillén, A.; Montes Díez, R.; Borrás-Gené, O. (2023). Escape Room Educativo Digital para el aprendizaje en docencia híbrida. *Campus Virtuales*, 12(2), 19-30. https://doi.org/10.54988/cv.2023.2.1160

Vargas Sánchez, J. J., & Ríos Parra, D. (2022). Evaluación del impacto de programas de Bienestar Universitario en el rendimiento académico, permanencia y graduación de estudiantes. *Revista Facultad De Ciencias Económicas*, *30*(1), 53–66. https://doi.org/10.18359/rfce.5777

Esta obra fue diagramada y maquetada en su totalidad por: Jhon Pari Pérez, por encargo de Ediciones AURISEDUCA
de Wilfredo David Auris Villegas.
E-mail: edicionesauriseduca@gmail.com
octubre, 2026
https://www.edicionesauriseduca.com



GLORIA DE MARÍA AVALO HORNA

Docente de educación primaria y abogada, con maestría en Psicología Educativa y Neurociencia. Cuenta con 23 años de experiencia en el ámbito educativo y se desempeña como formadora en Evaluación Formativa. Junto a sus estudiantes, ganó los Juegos Florales Nacionales con el proyecto «Investigación de los Ancestros Culturales de Virú», destacando por su compromiso con la innovación y la investigación educativa.

He recibido con especial beneplácito la invitación de mi amigo Víctor Elard Talavera Argomedo para prologar EL ESCAPE ROOM DIGITAL. Educación y Literatura, obra escrita conjuntamente con Gloria de María Avalo Horna, nacida de la experiencia docente, la vocación innovadora y el compromiso de transformar el aula en un escenario donde aprender signifique descubrir, investigar, colaborar y resolver desafíos.

Estas páginas nos sitúan frente a una realidad ineludible: la educación del presente debe dialogar con los lenguajes y herramientas de la era digital. En este contexto, El Escape Room Digital convierte la tecnología en un puente entre el conocimiento y la aventura de aprender. La gamificación, los enigmas, las pistas, los códigos y los desafíos interactivos dejan de ser simples recursos recreativos para convertirse en herramientas pedagógicas que estimulan la autonomía, el razonamiento lógico, la creatividad, la comunicación y el trabajo colaborativo. Entre pantallas, códigos y desafíos, cada pista enciende una idea, cada clic abre una posibilidad y cada respuesta correcta desbloquea una nueva puerta hacia el conocimiento

CARLOS ENRIQUE MURGA BOBADILLA,

Palmas magisteriales en grado de Maestro

ISBN: 978-612-4446-55-9