

PROPUESTA DE CAPACITACIÓN

Escape Room en el aula:

Una herramienta para el aprendizaje activo

ERAA



Inscripción abierta



Emite: Ministerio de
Educación de Chubut



Expte: N° 1276/2026



INICIO

13/08/2026



FINALIZACIÓN

17/09/2026



DURACIÓN

6 semanas



MODALIDAD

Virtual



Una capacitación destinada a docentes que buscan incorporar estrategias innovadoras para transformar sus clases en experiencias más dinámicas, participativas y significativas.



La propuesta aborda el diseño e implementación de salas de escape educativas para fomentar el aprendizaje activo, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la creatividad.



Destinado a docentes, directivos, supervisores,
equipos técnicos y estudiantes avanzados
de carreras docentes



Cupos limitados

PROPUESTA DE CAPACITACIÓN

Objetivos y contenidos

Gamificación y diseño pedagógico para el aprendizaje activo



Propósito de la capacitación

El trayecto propone brindar herramientas para diseñar e implementar Escape Rooms educativos como estrategia de gamificación, favoreciendo la participación, la motivación, el pensamiento crítico, la creatividad y el aprendizaje colaborativo.



Aprendizaje activo

Propuestas donde el estudiante explora, resuelve y construye saberes de forma participativa.



Trabajo en equipo

Dinámicas que promueven cooperación, comunicación y toma de decisiones compartidas.



Creatividad y pensamiento crítico

Diseño de retos, pistas y enigmas para estimular análisis, imaginación y resolución de problemas.



Gamificación y tecnología

Integración de recursos físicos y digitales para crear experiencias desafiantes y significativas.



Ejes de trabajo

1

¿Qué es un Escape Room educativo y cómo funciona?
conceptos básicos, objetivos y beneficios



2

Diseño y creación de un Escape Room educativo
narrativa, pistas, enigmas, tiempos y recursos



3

Integración de los Escape Rooms en el currículo
articulación con contenidos y evaluación



4

La tecnología al servicio del Escape Room
Genially, Educaplay, Google Sites, Kahoot! y códigos QR



5

Superación de desafíos y buenas prácticas
motivación, organización y mejora de la propuesta



Actividades principales

Diseño de una propuesta de Escape Room aplicable al aula, creación de pistas y desafíos, planificación de secuencias y trabajo final integrador.

Modalidad, carga horaria y cronograma

Información de cursado



Modalidad

Los contenidos se trabajarán en modalidad virtual, con clases sincrónicas, actividades asincrónicas, materiales digitales y acompañamiento tutorial.



Carga horaria y tutorías

- 30 horas totales
- 6 clases sincrónicas de 1 hora
- 6 tutorías de 1 hora
- 18 horas de trabajo asincrónico
- Materiales de apoyo y trabajo final integrador



Cohorte única

Inicio de cursado: **13 de agosto de 2026**

| Encuentro | Fecha de clase | Horario de clase | Tutoría |
|-----------|------------------|------------------|----------------------------------|
| N°1 | 13 de agosto | 20:00 a 21:00 | 15 de agosto 10:00 a 11:00 |
| N°2 | 20 de agosto | 20:00 a 21:00 | 22 de agosto 10:00 a 11:00 |
| N°3 | 27 de agosto | 20:00 a 21:00 | 29 de agosto 10:00 a 11:00 |
| N°4 | 03 de septiembre | 20:00 a 21:00 | 05 de septiembre 10:00 a 11:00 |
| N°5 | 10 de septiembre | 20:00 a 21:00 | 12 de septiembre 10:00 a 11:00 |
| N°6 | 17 de septiembre | 20:00 a 21:00 | 19 de septiembre 10:00 a 11:00 |



Público destinatario

Docentes, directivos, supervisores, equipos técnicos y estudiantes avanzados de carreras docentes.



Certificación

Certificación institucional de Fundación Coincidir.



Docente tutora

A confirmar