

**GUIA ACADEMICA:
ESCAPE ROOMS Y BREAKOUT EDUCATIVOS PARA ENSEÑAR JUGANDO**

POBLACIÓN OBJETO

La población objeto son **docentes de todos los niveles educativos, instructores y facilitadores de aprendizaje** interesados en la gamificación y en metodologías activas que busquen transformar el aula en un entorno de aprendizaje inmersivo y dinámico.

**DIRIGIDO A
FUNDACIÓN SOCIAL PEREA**

2026

ESCAPE ROOMS Y BREAKOUT EDUCATIVOS PARA ENSEÑAR JUGANDO

OBJETIVOS GENERAL

Capacitar a los participantes en el diseño, desarrollo e implementación de experiencias de **Escape Rooms y Breakout educativos**, integrando fundamentos pedagógicos con herramientas digitales y de gestión de datos para fomentar la motivación y el aprendizaje significativo en los estudiantes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Fundamentar la gamificación educativa: Comprender los principios teóricos y las mecánicas de juego que sustentan el éxito de los Escape Rooms en entornos de aprendizaje.
2. Diseñar experiencias inmersivas digitales: Desarrollar contenidos educativos interactivos utilizando Genially para crear misiones y retos visualmente atractivos y funcionales.
3. Gestionar y organizar la información del juego: Utilizar Excel como herramienta de apoyo para el control de resultados, seguimiento de pistas o gestión logística de las actividades educativas.
4. Aplicar estrategias de juego en el aula: Ejecutar dinámicas de Breakout adaptadas al currículo académico para fortalecer el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

DIRIGIDO A

- Maestros y Profesores: Que deseen innovar en sus clases y alejarse de los métodos de enseñanza tradicionales.

- Diseñadores Tecnopedagógicos: Que busquen nuevas formas de estructurar contenidos interactivos.
- Líderes de Innovación Educativa: Interesados en implementar metodologías de "aprender jugando" en sus instituciones.
- Talleristas y Animadores Socioculturales: Que trabajen en procesos de educación no formal y busquen herramientas de alto impacto grupal.

Contenido temático

Módulo 1: Fase Teórica

Módulo 2: Aplicaciones en el Aula

Módulo 3: Manos a la obra usando Genially

Módulo 4: Introducción a Excel

METODOLOGÍA.

Virtual gestionando de forma autónoma, procurando evacuar como mínimo una unidad por semana.

Intensidad horaria y Certificación legal: 120 horas

Modalidad del Diplomado

El diplomado se desarrolla en modalidad **100% virtual**, por lo tanto, el proceso de aprendizaje dependerá en gran medida del compromiso, disciplina y responsabilidad de cada participante.

El estudiante será el principal protagonista de su formación, gestionando su tiempo y cumpliendo con las actividades establecidas en cada módulo.

Adquirir el certificado hará parte esencial del objetivo de la capacitación, ya que constituye el respaldo formal de los conocimientos y competencias adquiridas.