

Proyectos de Innovación Docente

Recinto:	Emilio Prud'Homme - EPH
Nombre/s completo/s participante/s:	Ana Liliana Abreu Perdomo, MMA
Email/s:	ana.liliana@isfodosu.edu.do
Nombre del PID:	Escape Room: Aprendiendo Matemáticas con Retos
Línea de actuación:	Elaboración de recursos de aprendizaje
Código	PID-22-INNV002

PROPÓSITO EDUCATIVO DEL VIDEO

Intención educativa:

- Mostrar cómo un “Escape Room” digital puede facilitar el aprendizaje de las matemáticas por medio de la gamificación, incentivando la motivación, el razonamiento lógico y la resolución de problemas.
- Dar a conocer los beneficios que brinda esta estrategia en el aula, desde la perspectiva de docentes y estudiantes, reforzando competencias específicas en asignaturas como Cálculo Vectorial y Matemáticas y su Tecnología.

Público al que estará dirigido:

- Estudiantes de educación superior, especialmente de licenciaturas en matemática o en áreas afines.
- Docentes de cualquier nivel educativo que deseen innovar incorporando estrategias lúdicas y digitales a su práctica.
- Investigadores y gestores educativos interesados en la gamificación y la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Uso posterior del video:

- Como material de difusión en cursos de formación docente, talleres y conferencias, para ilustrar buenas prácticas en la gamificación de contenidos matemáticos.
- Como recurso motivacional que introduzca a nuevos estudiantes (o incluso a colegas docentes) en el uso de “Escape Rooms” digitales con fines educativos.
- Como documento audiovisual de referencia dentro de la misma institución para inspirar la creación de otros proyectos de innovación docente.

Competencias que se pretende abordar:

- **Pensamiento lógico-matemático:** resolución de problemas, interpretación de situaciones, aplicación de conceptos en contextos reales y desarrollo de estrategias de solución.
 - **Competencia digital:** uso de herramientas interactivas (Genially u otras plataformas) y familiarización con entornos virtuales de aprendizaje.
 - **Trabajo en equipo y colaboración:** dado que los “Escape Rooms” requieren cooperación y comunicación para resolver retos.
 - **Creatividad e innovación:** diseño de propuestas gamificadas y adaptación de materiales tradicionales de aprendizaje a formatos digitales interactivos.
-

2. GUIÓN DEL VIDEO

2.1. Estructura general

1. Introducción (30-40 segundos)

- **Toma 1:** Presentación breve del proyecto “Escape Room: Aprendiendo Matemáticas con Retos”.
 - **Voz en off** describiendo el problema central: “¿Cómo hacer que los estudiantes se motiven más para aprender matemáticas?”
 - **Recursos visuales:** tomas de un aula, pizarras con fórmulas, estudiantes interactuando, breves pantallazos de la plataforma Genially.

2. Contexto y propósito (45-60 segundos)

- **Toma 2:** Entrevista breve o declaraciones de la docente investigadora y/o asesores (a cuadro o en voz en off), explicando:
 - Por qué se eligió la gamificación como estrategia.
 - Cuáles objetivos se plantearon al inicio (fomentar el razonamiento lógico, motivación, etc.).
- **Recursos visuales:** clips o pantallas donde se ve el diseño de la narrativa del Escape Room, textos breves sobre los objetivos.

3. Descripción de la dinámica del Escape Room (1-1:30 minutos)

- **Toma 3:** Mostrar la interfaz de la herramienta digital. Pantallas de Genially con la narrativa, los retos, acertijos y la progresión de niveles.

- **Voz en off** o subtítulos resaltando las fases del juego: familiarización, narrativa, mecánica de retos, dinámica de resolución, autoevaluación.
- **Recursos visuales:**
 - Capturas de pantalla del Escape Room.
 - Fragmentos de videos breves (si los hay) de estudiantes resolviendo puzzles.
 - Gráficos con estadísticas de participación, porcentajes de satisfacción y rendimiento.

4. **Beneficios y resultados (1-1:30 minutos)**

- **Toma 4:** Presentar los resultados cuantitativos y cualitativos:
 - Incremento de la motivación y la comprensión de contenidos matemáticos.
 - Logro de un 85% de aprobación, mejora en la resolución de problemas.
 - El 100% de estudiantes destaca el impacto positivo en el razonamiento lógico.
- **Recursos visuales:**
 - Gráficos comparativos de notas o promedios.
 - Testimonios de estudiantes: “Me ayudó a comprender mejor la materia” / “Fue divertido y aprendí mientras jugaba”.

5. **Conclusiones y proyecciones (30-45 segundos)**

- **Toma 5:** Recapitulación de los puntos clave y sugerencias para su replicación en otras asignaturas (ciencias, artes, etc.).
- **Voz en off** comentando la importancia de la innovación docente y la posibilidad de incorporar tecnologías emergentes (IA, realidad aumentada o virtual) en futuros proyectos.
- **Recursos visuales:** Mensaje final en pantalla que invite a docentes e instituciones a implementar y adaptar estas metodologías.

6. **Cierre (15-20 segundos)**

- **Toma 6:** Logo institucional y agradecimientos:
 - Créditos finales de las personas involucradas: docente investigadora, asesores de contenido, diseñador gráfico, etc.
 - Invitación a consultar el enlace del recurso (si se quiere compartir públicamente) o el correo de contacto para más información.