

Sistematización de la práctica innovadora

Escape Room: Aprender es la llave



IMPLEMENTACIÓN:

Esta experiencia se implementó siguiendo una modalidad multi-institucional y multi-curso. La actividad se llevó a cabo en un grupo de la materia Expresión Oral en la Universidad EAFIT (21 estudiantes) y en dos grupos de la materia Organización en la Universidad Icesi (34 y 31 estudiantes respectivamente). Esta implementación dual permitió comprobar la adaptabilidad de la propuesta a distintas temáticas académicas, niveles educativos y contextos institucionales, enriqueciendo así la validación de la estrategia pedagógica.

Para observar de manera completa la experiencia de implementación, es posible ingresar a la cuenta de Instagram de este programa, *Escape Room 4U*: <https://www.instagram.com/escaperoom4u/>. En la sección 4 de evidencias, se explicará la estrategia de comunicación del Escape Room.

En esta guía te compartimos ejercicios puntuales para **replicar** en las temáticas:

Conflicto y negociación organizacional (Caso extraterrestre)

Oralidad y nuevos medios

[Si tu interés es diseñar tu propio scape room, escríbenos](#) para compartirte el material a adaptar de acuerdo con tu necesidad.

1. GENERALIDADES DE LA IMPLEMENTACIÓN

La experiencia pedagógica *Escape Room: aprender* es la llave consiste en la implementación de un juego educativo en el aula universitaria que busca que los estudiantes enfrenten, mediante retos secuenciados y colaborativos, situaciones que exigen la aplicación de sus conocimientos, la argumentación crítica y la toma de decisiones. La propuesta se estructura en una narrativa que invita al estudiante a resolver una misión vinculada al tema central de la asignatura, con el acompañamiento de un Agente IA que actúa como interlocutor crítico, y de un docente que asume el rol de Maestro de llaves. Los estudiantes, organizados en equipos, deben interactuar con un agente virtual que plantea pruebas progresivas de complejidad creciente en cuatro niveles. El docente, en su rol de Maestro de llaves, regula el tiempo, entrega pistas estratégicas para avanzar de nivel y garantiza la coherencia académica de la experiencia.

Antes de aplicar la versión final del Escape Room en los cursos seleccionados, se realizó una prueba piloto, el 3 de octubre, en la Universidad EAFIT, con la participación de un estudiante voluntario de quinto semestre de Ciencias Políticas (Anexo 1). El objetivo fue comprobar el buen funcionamiento del agente IA utilizado, la claridad de las pistas suministradas por el maestro de llaves, la pertinencia del contenido y la estimación del tiempo asignado. A partir de este ejercicio, se identificaron las fortalezas y oportunidades de mejora, y se realizaron los ajustes necesarios antes de la implementación definitiva. El piloto demostró que el agente (ChatGPT) funcionó correctamente, pues actuó conforme a las indicaciones previstas, aprobando respuestas correctas y rechazando las insuficientemente argumentadas. Reconoció las pistas y realizó la valoración basada en la rúbrica final de forma coherente. El contenido resultó comprensible y el tiempo fue adecuado. De otra parte, fue necesario ajustar algunos detalles en las pistas, el ingreso a la plataforma y el diseño de la interfaz.

Aunque la estética de ChatGPT no era prioritaria, se consideró importante contar con una interfaz coherente con la imagen visual del juego. Para esto se solicitó el apoyo del Centro de excelencia para el aprendizaje, en adelante EXA-EAFIT, con quienes se evaluó la integración del agente en plataformas como Genially, Canvas o Interactiva, sin éxito por las limitaciones de GPT (Anexo 2). También se probó la herramienta Claude, con mayor capacidad de texto e interfaz, pero con más dificultades de acceso. Finalmente, se mantuvo ChatGPT, se diseñó un sitio web gratuito en Canva con acceso mediante Cutt.ly para facilitar el ingreso y conservar la imagen visual del juego.

En total, se realizaron tres sesiones de implementación. Las 2 primeras, el 29 y 30 de octubre, en la clase “*Organización*”, de la profesora Lina Valenzuela, en la Universidad de ICESI. La tercera implementación se llevó a cabo el 30 de octubre, en la clase de “*Expresión Oral*”, de la profesora Mariaclara Olaya en EAFIT. Las diferentes sesiones de implementación demostraron que la estrategia educativa, con una estructura por etapas y un reto final, se adapta fácilmente a temáticas, contextos y niveles educativos diferentes.

Antes de cada una de ellas, los estudiantes recibieron lecturas sobre los contenidos que serían trabajados en el Escape Room. En las sesiones de implementación, las profesoras presentaron el juego a través de una página web generada por canva, donde se describe el reto, las reglas de juego, y se incluye el link del agente creado con ChatGPT para facilitar el acceso (anexo 3).

En todas las aplicaciones, las docentes participantes asumieron con precisión y entusiasmo el rol de Maestras de llaves, conduciendo la experiencia con dinamismo y equilibrio entre el juego y el

aprendizaje. Gestionaron el tiempo con fluidez, permitiendo que todas las etapas se desarrollaran sin perder la inmersión narrativa ni el enfoque académico. A través de las llaves, intervinieron en momentos clave para motivar, aclarar dudas, profundizar en temas teóricos, retar y mantener la atención de los equipos, generando una atmósfera participativa y vibrante. Su acompañamiento constante fortaleció la reflexión, la construcción de conocimiento, la colaboración y el sentido de logro en los estudiantes. La experiencia pedagógica Escape Room les permitió a los estudiantes explorar una dimensión diferente del uso de la IA, esto es, comprender el potencial de la inteligencia artificial más allá de la búsqueda de información: como un interlocutor que reta, guía y co-construye conocimiento.

Al finalizar la implementación, los estudiantes expresaron comentarios muy positivos, respaldados por la rúbrica valorada por la IA, la encuesta de satisfacción y las autoevaluaciones. Como oportunidad de mejora, se identificó que la versión gratuita de ChatGPT limita el procesamiento de texto, por lo que se recomienda indicar previamente a los estudiantes que no usen sus cuentas gratuitas para garantizar el buen funcionamiento del agente.

De la implementación realizada en ICESI, se destaca el trabajo en equipo, las interacciones enriquecedoras y divertidas entre los estudiantes que generaron un ambiente agradable para el aprendizaje, el compromiso, la competitividad y la aplicación de conocimientos sobre negociación y conflicto. En la sesión de EAFIT, la actividad promovió la colaboración, el diálogo y la reflexión crítica, evidenciándose una buena comprensión del tema, pensamiento crítico y mejor argumentación tras la interacción con el agente y los compañeros. En cuanto a la dinámica de enseñanza-aprendizaje, se observó mayor integración y participación estudiantil, así como interés por la temática.

Por último, a partir de la experiencia, concluimos que la propuesta es altamente **replicable** y expansiva, pues puede aplicarse en grupos grandes o pequeños, de forma individual o colectiva, con entregas en modalidad física o digital, y con distintas intensidades horarias. Su diseño sencillo responde al principio de *pisos bajos, techos altos y paredes anchas*, pues permite diferentes niveles de complejidad y tipos de participación. Además, no requiere conocimientos avanzados de programación, solo disposición y trabajo colaborativo entre docentes, lo que abre amplias posibilidades para futuras implementaciones y mejoras.

2. ALCANCE DE LA IMPLEMENTACIÓN

Las 2 primeras implementaciones se realizaron el 29 y 30 de octubre, en dos grupos diferentes de la clase *Organizaciones*, de la profesora Lina Valenzuela, en la Universidad de ICESI, en espacios académicos de tres (3) horas cada uno. El primer grupo contó con 34 estudiantes y el segundo con 31, organizados en equipos de cinco (5) personas como máximo. Para esta ocasión, el prompt se ajustó para el tema: *Conflicto y negociación en las organizaciones*, a partir de un caso problema por la llegada de extraterrestres a una organización, lo cual generó un conflicto de otro mundo.

Al finalizar, los estudiantes tenían que entregar un poster digital. Como actividad opcional, para obtener una bonificación en la nota, los estudiantes podían enviar un meme digital contando la experiencia con el Escape Room de manera divertida y creativa (anexo 4).

Durante la sesión, de tres horas continuas, se mantuvo una emoción constante por avanzar en cada nivel, algo poco común en clases teóricas extensas. Esta experiencia mostró que una clase de tres horas puede mantener altos niveles de atención, motivación y compromiso cognitivo cuando se integra el aprendizaje experiencial y la IA. Los estudiantes vivieron la teoría a través de una simulación lúdica, fortaleciendo competencias como pensamiento crítico y analítico, comunicación asertiva y argumentativa, trabajo colaborativo, y ética en el uso de herramientas tecnológicas.

El Agente IA solicitaba profundización y coherencia, lo que impulsó a los estudiantes a consultar fuentes, contrastar información y mejorar la argumentación antes de poder avanzar. Así, la interacción con la IA se transformó en un espacio de validación cognitiva inmediata. Por ejemplo, conceptos complejos como conflicto funcional o nivel óptimo de desempeño fueron comprendidos con mayor claridad gracias a la discusión entre el Agente IA, el equipo y la docente, que guiaba el proceso como facilitadora del aprendizaje.

El caso intergaláctico permitió que los estudiantes reconocieran tipos de conflicto organizacional representados por “personajes de otros planetas”, comprendiendo de forma metafórica cómo las diferencias culturales y de autoridad pueden generar tensiones reales en las empresas. Un equipo propuso cambios culturales y de estructura para solucionar el conflicto, lo que denota una comprensión muy buena del concepto.

La tercera implementación se realizó el 30 de octubre en la clase de *Expresión Oral*, de la profesora Mariaclara Olaya en EAFIT, con 21 estudiantes, en una sesión de dos (2) horas. En esta ocasión, el prompt se actualizó para abordar la temática “*Oralidad y nuevos medios*”, y los estudiantes estuvieron organizados en equipos de hasta tres (3) personas. Durante la sesión, se completaron todas las etapas del Escape Room, con un uso eficiente del tiempo. Como cierre, los estudiantes elaboraron y expusieron de forma crítica una cartelera reflexiva sobre la oralidad en los tiempos actuales (anexo 5), y se premió al primer equipo en completar el reto con helados y un juego de Jenga donado por EXA-EAFIT (anexo 6). Al finalizar, cada grupo de estudiantes recibió una coevaluación sobre pensamiento crítico y argumentación, trabajo en equipo y comunicación, resolución de problemas y creatividad, interacción con la IA, y reflexión ética y aprendizaje colectivo.

Adicionalmente, esta sesión de implementación contó con la presencia de la profesora María Auxiliadora González y Willy Henao Zea de EXA-Eafit (Anexo 7), integrantes del equipo, que asistieron para observar la experiencia.

Los estudiantes fortalecieron sus competencias comunicativas, argumentativas y de pensamiento crítico, pues el agente cuestionó sus respuestas sobre la distinción entre la comunicación oral y la nueva oralidad digital. Por ejemplo, les pidió que profundicen en los elementos necesarios para hablar de una nueva forma de comunicación y no solamente de nuevos medios.

En todas las sesiones de implementación, los estudiantes fueron el eje central de la experiencia, asumiendo el rol de equipos de especialistas dentro de la narrativa del Escape Room académico. La participación activa de los estudiantes se evidenció así: antes del Escape Room, en la conceptualización y análisis del material de lectura suministrado por el docente, a través de la sistematización de conceptos y puntos claves. Durante el Escape Room, la participación se manifestó en la colaboración con los integrantes de su equipo, en el diálogo crítico y argumentativo con el agente de la IA, en la resolución creativa de las pistas suministradas por el maestro de llaves, y en la socialización de los resultados obtenidos (producto final), lo que favoreció el desarrollo de la comunicación acertiva y el aprendizaje colaborativo. Por último, los estudiantes contribuyeron a los procesos evaluativos, a través de la autoevaluación de su participación, de la coevaluación de los otros estudiantes (en la implementación de EAFIT), y de la valoración de la experiencia del Escape Room.

En estas tres sesiones se impactaron 86 estudiantes en las dos universidades. Además, de un estudiante de la prueba piloto, aplicado por dos integrantes del equipo: las profesoras María Auxiliadora González y Mariaclara Olaya. Igualmente, la coevaluación entre los integrantes – profesores del equipo- fue un elemento transversal al proceso de implementación.

Universidad	Curso	Temática	Profesora (Principal P) Y acompañantes.	Fecha	Estudiantes	Duración
(Piloto) EAFIT	NA	Infoxicación	María Auxiliadora González (P) Mariaclara Olaya (A)	3-oct	1	2 horas
ICESI	Organización	Conflicto y negociación organizacional (caso extraterrestre)	Lina Valenzuela (P)	29-oct	34	3 horas
ICESI	Organización	Conflicto y negociación organizacional (caso extraterrestre)	Lina Valenzuela (P)	30-oct	31	3 horas
EAFIT	Expresión Oral	Oralidad y nuevos medios	Mariaclara Olaya (P) María Auxiliadora González (A)	30-oct	21	2 horas

3. SISTEMATIZACIÓN DEL PROCESO

La sistematización se llevó a cabo como un proceso reflexivo y colaborativo entre las profesoras que implementaron la experiencia en las universidades ICESI y EAFIT. Su propósito fue comprender los efectos de la propuesta en las prácticas docentes, las dinámicas de aprendizaje y la relación de los estudiantes con la inteligencia artificial. Metodología.

Se adoptó un enfoque cualitativo basado en la observación, el análisis de evidencias y la reflexión conjunta del equipo docente. La información se recogió a partir de:

- Observaciones directas durante las sesiones de implementación.
- Notas de campo y registros elaborados por las docentes.
- Encuestas de satisfacción, auto y coevaluaciones aplicadas a los estudiantes.
- Productos finales (pósteres, memes, carteleros, presentaciones y rúbricas del agente IA).

Estos materiales se organizaron y contrastaron en reuniones del equipo, lo que permitió identificar hallazgos comunes, diferencias entre contextos y aprendizajes compartidos.

Análisis y hallazgos.

El proceso se estructuró en tres dimensiones de análisis:

1. Pertinencia pedagógica, referida a la coherencia entre los objetivos de aprendizaje y la estructura del juego.
2. Impacto en el aprendizaje y la motivación, observando el desarrollo del pensamiento crítico, la argumentación y la colaboración.
3. Replicabilidad y sostenibilidad, evaluando la facilidad de adaptación a distintos cursos y niveles.

De este análisis emergieron tres conclusiones clave:

- La narrativa del Escape Room y el rol del *Maestro de llaves* fueron esenciales para sostener la motivación y la atención.
- La interacción con la IA promovió la reflexión, la argumentación y la validación inmediata de ideas.
- La colaboración docente entre instituciones fortaleció la calidad pedagógica y la escalabilidad de la propuesta.

3.1 REFLEXIÓN CRÍTICA DE LA EXPERIENCIA

Durante la implementación de la experiencia pedagógica, realizamos algunos ajustes a las propuestas de aplicación temática planteadas en la fase inicial, este proceso reflexivo fue de gran aprendizaje para todo el grupo que se encuentra desarrollando el presente reto. Por el estado del calendario académico, el piloto se aplicó con *Infoxificación* (propuesta de aplicación temática inicial), mientras que las implementaciones finales se desarrollaron con contenidos diferentes: *Conflicto de otro mundo en Glocorp* (ICESI, primer semestre), y *Oralidad y nuevos medios* (EAFIT, primer semestre).

Entre los aspectos que funcionaron bien, destacamos la adaptabilidad temática y práctica de la estrategia. La actividad pudo desarrollarse tanto en clases de dos como de tres horas. El uso de un solo computador por grupo simplificó la logística. La disponibilización del contenido mediante un enlace corto facilitó el acceso de los estudiantes, favoreciendo la fluidez de la experiencia.

A nivel de aprendizaje, se evidenció que los estudiantes lograron definir conceptos con sus palabras, y aplicarlos a ejemplos de casos, inspirados en contextos reales, lo que facilita la aplicabilidad de conceptos y la transferencia del conocimiento a situaciones laborales. También, argumentaron y refutaron ideas frente al agente IA, desarrollando pensamiento crítico, negociación y comunicación persuasiva. Y, finalmente, integraron lo aprendido en un producto concreto (mini-campaña, protocolo o prototipo), evidenciando su capacidad de síntesis, creatividad y aplicación teórica contextualizada.

Las principales dificultades se relacionaron con las condiciones técnicas. Durante el piloto, fue necesario corregir algunos errores en las pistas y ajustar su coherencia con las respuestas. En la implementación, se presentaron problemas de conectividad y el límite de procesamiento en las cuentas gratuitas de ChatGPT, lo que retrasó momentáneamente la interacción de algunos equipos.

Resumiendo, la experiencia, iniciada con el piloto Infoxificación y consolidada con las implementaciones en Icesi y EAFIT, representa un modelo replicable de innovación educativa que integra inteligencia artificial, gamificación y aprendizaje basado en retos. La práctica demostró que la tecnología, usada con intencionalidad pedagógica, puede ser un catalizador del pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad en la educación superior. Además de una forma innovadora de introducir la IA en el aula sin quitar el rol protagónico del profesor.

Reflexión crítica por momentos de la clase en ambas aplicaciones:

Momento de la clase	Descripción (lo que estaba planteado)	Ajustes	Reflexión crítica
Previo a la implementación	El resultado de aprendizaje propuesto en la fase 1 se modificó acorde a las temáticas a desarrollar tanto en la materia de expresión oral (EAFIT) y de Organización (ICESI). Antes el objetivo específico era más genérico, este era: Al finalizar la actividad, los estudiantes estarán en capacidad de: Diseñar una propuesta creativa para resolver una situación retadora mediante un proceso colaborativo que involucre el uso de la argumentación y el pensamiento crítico al interactuar con un Agente IA. En este proceso, aplicarán los conceptos vistos en clase con el fin de obtener las claves necesarias para elaborar una propuesta final que sea coherente, pertinente y viable.	ICESI	
		En la asignatura de Organización Tema: “Conflicto de Otro Mundo en Glocorp”, el objetivo de aprendizaje quedó: - Diseñar una solución breve y creativa que responda al reto global, integrando conceptos, fuentes y aprendizajes previos, aplicando el pensamiento crítico y la argumentación frente a un agente de IA en un contexto de simulación experiencial.	El resultado se basó en las evidencias frente al uso adecuado de la argumentación y el pensamiento crítico, de acuerdo con las interacciones con el agente IA para obtener las claves necesarias. Otro punto fundamental estuvo enmarcado en la participación y liderazgo dentro de los grupos, reflejando coordinación, escucha activa y toma de decisiones consensuada.
		EAFIT	
		En la asignatura de Expresión Oral. Tema: “Oralidad y nuevos medios” el objetivo de aprendizaje quedó: Diseñar una propuesta creativa que demuestre tres transformaciones clave en la oralidad actual (formas de hablar, escuchar o interactuar en entornos digitales y proponga una acción educativa o comunicativa para fortalecer la expresión oral en los nuevos medios en un contexto experiencial y colaborativo.	El objetivo de aprendizaje actual busca demostrar las transformaciones concretas en su manera de hablar, escuchar e interactuar en entornos mediados por la tecnología, articulando la reflexión teórica con la experiencia práctica del escape room. Se tuvo participación y colaborativa, con presentaciones orales entre los equipos. Se reconoce la tecnología en la comunicación actual y la interacción humana y los entornos educativos. Se evidenció que los estudiantes leyeron e hicieron resumen sobre las lecturas que fundamentan la actividad
Inicio: La misión se activa	Se presenta la narrativa del escape room como un reto que Los estudiantes deben resolver en equipos guiados por el “Maestro de Llaves” (docente) y el Agente IA. Este momento busca despertar curiosidad, compromiso y sentido de propósito. Se explican las reglas, se conforman los equipos y se entrega la primera clave de acceso.	ICESI	
		Antes de iniciar el reto se les entregó la lectura que debían de preparar. Adicional, la primera media hora pudieron socializar la lectura y revisar la información del caso con su equipo. Se presentó la narrativa y se utilizó una página web creada en Canvas para que el <i>storytelling</i> tuviera más impacto. También se entregó información adicional sobre los personajes y el caso. No se entregó una primera clave de acceso, pues ya se había corregido la disponibilización del agente.	La historia que contextualiza el reto aportó a la motivación de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. El tema del <i>Escape Room</i> hace que los estudiantes sientan intriga, además de ser un concepto poco común en clase. El hecho de que fuera un caso entre lo real y lo fantástico los motivó más a poner en práctica los conceptos de una forma creativa pero que podría ser aplicada a un entorno real.
		EAFIT	
		Para facilitar el acceso al prompt, se creó una página web en la que los estudiantes podían leer la narrativa ^[1] las reglas, los personajes y acceder directamente al enlace al GPT, eliminando la primera clave en este nivel. A los estudiantes se les entregó con anterioridad textos con los que fue alimentado el agente para que pudieran tener argumentos sólidos para enfrentarse al agente.	La implementación mostró que una narrativa clara y un soporte tecnológico accesible potencian la participación y el pensamiento crítico. La preparación previa con lecturas permitió a los estudiantes argumentar con solidez frente al agente, evidenciando que la IA, integrada con propósito pedagógico, puede fortalecer la reflexión y el aprendizaje significativo.

Desarrollo: Desafíos intermedios con el Agente IA	Los equipos avanzan por cuatro niveles de dificultad creciente, desde la comprensión conceptual hasta la síntesis creativa. En cada nivel, el Agente IA desafía, retroalimenta y confronta a los estudiantes; el docente acompaña, motiva y entrega pistas adicionales. Se fortalecen habilidades cognitivas y argumentativas en un entorno lúdico e interactivo.	ICESI	
		Se completaron los cuatro niveles previstos, logrando una interacción efectiva entre el agente y los estudiantes.	La dinámica es diferente porque el agente resulta ser muy exigente. En ocasiones, les pide profundizar o reformular el concepto, o presentar ejemplos, lo que impulsa la apropiación del conocimiento y el aprendizaje basado en el contexto. Los estudiantes parten de una definición teórica, muy parecida a la del material de lectura suministrado, y constructivamente, elaboran una definición propia. Por otra parte, todos los equipos evolucionan de forma distinta, a pesar de tener el mismo agente. Por ejemplo, en el primer grupo, los equipos se demoraron un poco más en el nivel 1. Esto obedeció a que completaban las preguntas del agente, pero no reescribían la formulación integral. Esta dinámica se comentó con el segundo grupo, que avanzó un poco más rápido en esta etapa. Por último, la evaluación dual (rúbrica del agente de la IA + evaluación del profesor) fue un mecanismo adecuado para garantizar la consecución de los resultados de aprendizaje, la retroalimentación y la objetividad de criterios en la evaluación.
		EAFIT	
		Se completaron los cuatro niveles previstos, logrando una interacción efectiva entre el agente y los estudiantes.	La confrontación constante los llevó a releer los textos, contrastar ideas y construir argumentos más sólidos, fortaleciendo así sus habilidades cognitivas al promover análisis, interpretación y síntesis. La experiencia mantuvo un equilibrio entre el componente lúdico y el rigor académico, demostrando que el juego puede ser un medio potente para profundizar en la comprensión y la argumentación.
El reto final: La sala secreta.	Con las claves obtenidas, los equipos desbloquean el desafío final. Deben diseñar una solución breve y creativa que responda al reto global, integrando conceptos, fuentes y aprendizajes previos. Este momento favorece la colaboración, la síntesis de información y la aplicación práctica del conocimiento.	ICESI	
		Se realizaron dos ajustes. El primero estuvo relacionado con el acceso al reto final. El maestro de llaves concedió la clave final de acceso, después de una pregunta a un integrante aleatorio sobre los niveles previos. El segundo estuvo relacionado con la concesión de un plazo adicional para la presentación del producto final (Creación de un afiche).	La intervención de la maestra de llaves para cuestionar aleatoriamente a los integrantes del equipo, sobre los avances en cada etapa, permite reforzar la contribución individual y fomenta la retroalimentación constante. Al desarrollarse en un entorno de juego y reto, la pregunta de la Maestra de Llaves motiva la participación y el aprendizaje colaborativo.
		EAFIT	
		Se cumplió lo propuesto. El cambio que se realizó fue frente al entregable: los equipos completaron el desafío final diseñando un afiche digital que sintetizaba lo aprendido sobre la oralidad	El cierre evidenció que la combinación entre juegos, retos e inteligencia artificial no solo favorece la motivación, sino también la profundidad del aprendizaje. La síntesis creativa propuso un espacio donde los estudiantes transformaron el conocimiento en

		en los nuevos medios. Integraron conceptos, citas y recursos visuales para sustentar sus posturas, demostrando comprensión, creatividad y trabajo colaborativo.	discurso visual y argumentativo, mostrando autonomía y cohesión grupal. Sin embargo, el tiempo limitado y las diferencias en manejo digital marcaron retos para equilibrar calidad y ejecución. Aun así, la experiencia confirmó que este tipo de dinámicas estimulan la construcción colectiva del saber y la transferencia crítica de los aprendizajes a contextos más reales.
Cierre: Presentación y reflexión	Cada equipo presenta su propuesta en formato <i>pitch</i> y recibe retroalimentación tanto del Agente IA como del docente y sus compañeros. El cierre incluye coevaluación y autoevaluación, promoviendo la reflexión sobre el trabajo en equipo, los aprendizajes logrados y el uso ético y responsable de la IA.	ICESI	
		Lo planeado era que presentaran, pero al prolongarse más de lo esperado, no alcanzaron a hacerlo en la misma sesión. Se definió que fuera un póster virtual porque, en esta clase en particular, habían trabajado mucho de forma escrita y se quería hacer un cambio. Para ponerle algo de humor a la experiencia, se propuso que pudieran crear memes de forma individual para una décima extra. Resultó algo muy divertido.	Es interesante que la entrega final pueda ser física o virtual. También abre la posibilidad de que, en medio del reto, no todas las entregas tengan que ser un chat: puede haber un reto físico dirigido por el profesor, y al cumplirlo, entregar una clave. Para una clase de creatividad, puede ser resolver algo creativo, ir a alguna parte de la universidad, tomarse una foto o encontrar un objeto. En fin, abre un montón de posibilidades bajo el concepto de este agente y el <i>escape room</i> . Genera muchas ideas variadas para su aplicación. Esto también evidencia la flexibilidad que puede tener dicha propuesta.
		EAFIT	
		Aunque se mantuvo la estructura original, se reemplazó la retroalimentación del agente por una evaluación docente y coevaluación basada en cinco criterios: pensamiento crítico y argumentación, trabajo en equipo y comunicación, resolución de problemas y creatividad, interacción con la IA, y reflexión ética y aprendizaje colectivo. Este cierre permitió valorar de manera integral la experiencia, tanto en lo académico como en lo actitudinal.	El reemplazo de la retroalimentación del agente por la coevaluación humana enriqueció la experiencia, al promover una reflexión más consciente sobre los aprendizajes, la colaboración y el uso responsable de la IA. Los estudiantes asumieron una postura más crítica frente a su propio desempeño, reconociendo la importancia de la argumentación y del trabajo colaborativo en contextos mediados por tecnología. Esta modificación reafirmó que la evaluación participativa no solo mide resultados, sino que también potencia la metacognición y el sentido ético del aprendizaje , consolidando la IA como un medio para pensar, dialogar y construir conocimiento, más que como un fin en sí misma.

[\[1\]](#) El link a otros recursos está en la sección de evidencias.

4. EVIDENCIAS DEL PROCESO Y LA IMPLEMENTACIÓN

4.1 Evidencias de la planeación y recursos.

Durante esta etapa se diseñaron los materiales utilizados por el Maestro de Llaves, como las tarjetas imprimibles con pistas, los documentos guía y los textos de apoyo para los estudiantes.

Asimismo, se configuró el Agente de Inteligencia Artificial (IA), ajustando el prompt inicial para adaptar su comportamiento a los objetivos de aprendizaje. Se probaron diferentes plataformas: una opción fue Claude, que permitía añadir colores y tonos al agente; sin embargo, la versión más funcional, a pesar de la restricción de los 8.000 caracteres, fue la implementada con ChatGPT, que permitió clonar y ajustar el agente original a otras temáticas. El agente se integró en una página web generada con Canva, que facilitó el acceso, la navegación y la ambientación visual.

En esta tabla se encuentran los enlaces de las herramientas y documentos de la actividad:

Implementación Icesi		
Recurso	Descripción	Enlace
Agente	Agente conversacional desarrollado en ChatGPT que guía a los estudiantes a través del escape room académico “Conflicto Intergaláctico en GloboCorp”.	https://chatgpt.com/g/g-69018c39cf948191923119deb4aa1ccd-escape-room-globocorp
Página inicial de la actividad	Sitio web creado en Canva para ambientar la experiencia, centralizar los recursos y facilitar la navegación de los estudiantes.	https://escaperoomgloboCorp.my.canva.site/
Material para docentes	Documento de apoyo con instrucciones detalladas para los profesores que deseen implementar el agente de Icesi en sus clases.	https://drive.google.com/file/d/1AxpI7bmiIKhHjdwPQwVFj5RLd0xXGYbM/view?usp=sharing
Material para estudiantes	Carpeta con los recursos y documentos entregados a los equipos participantes del escape room.	https://drive.google.com/drive/folders/1Kz-1dVC5N_q2AhC5BscTuHysR6EAmfCM?usp=sharing
Material para la elaboración	Claves entregadas a los estudiantes (ambos retos).	https://www.canva.com/design/DAG3M

de las pistas del Agente.		sW6xQk/atAvdi6a8chVi3QzzayQtg/edit?utm_content=DAG3MsW6xQk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
Material guía (preparación previa por parte de los estudiantes)	Documento base utilizado para configurar el agente y preparar las interacciones, asegurando coherencia con los objetivos de aprendizaje.	https://drive.google.com/file/d/1CsffZl7ARr9Yw9smfUfnscm7utyhXZpi/view?usp=drive_link

Implementación EAFIT		
Recurso	Descripción	Enlace
Agente	Agente conversacional desarrollado en ChatGPT que guía a los estudiantes a través del escape room académico “Oralidad y Nuevos Medios”.	https://chatgpt.com/g/g-68ff714798ec81919b5b2bd22e62e220-el-guardian-del-conocimiento-oralidad
Página inicial de la actividad	Sitio web creado en Canva para ambientar la experiencia, centralizar los recursos y facilitar la navegación de los estudiantes.	https://www.cutt.ly/Reto4U
Material guía (preparación previa por parte de los estudiantes)	Documento base utilizado para configurar el agente y preparar las interacciones, asegurando coherencia con los objetivos de aprendizaje.	https://drive.google.com/drive/folders/12Zn5MCmiyXBPXcUSnUuDGIB2kAfnZBhi?usp=sharing
Material para la elaboración de las pistas del Agente.	Claves entregadas a los estudiantes (ambos retos).	https://www.canva.com/design/DAGxT-Llebw/X65LFzuBn7HZqQgI1ffwHw/edit?utm_content=DAGxT-Llebw&utm_campaign=

		gn=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
--	--	--

4.2 Evidencias de evaluación.

Como parte del proceso de evaluación, se recopilaron copias digitales y físicas de los productos finales elaborados por los estudiantes (mini-campañas, infografías, pósters y propuestas escritas). También se conservan las rúbricas de coevaluación completas aplicadas por los docentes y los registros de seguimiento de cada grupo.

El agente IA generó retroalimentación automática, a modo de autoevaluación, ofreciendo observaciones sobre la coherencia, la argumentación y la originalidad de las respuestas de los equipos. Sin embargo, la nota final fue determinada por las profesoras, quienes valoraron de forma integral el desempeño del grupo.

Por último, como evidencia de la evaluación del Escape Room y del desempeño del Agente, se incluyen los formularios de Google diligenciados por los estudiantes. Las preguntas de valoración fueron cuantitativas y cualitativas. En ellas, los estudiantes expresaron su percepción sobre el trabajo colaborativo, la comunicación en equipo y el uso ético y responsable de la IA.

De acuerdo con la sistematización de la tabla de momentos de la implementación en la clase, se evidenció que:

- El agente IA fue percibido como un interlocutor exigente y formativo.
- La figura del Maestro de Llaves fue clave para mantener el acompañamiento humano y el equilibrio entre desafío y orientación.
- La reflexión final permitió integrar los aprendizajes teóricos con la experiencia práctica, consolidando la apropiación del conocimiento.

Evaluación ICESI		
Recurso	Descripción	Enlace
Ejemplo de retroalimentación generada por el agente utilizado en Icesi	Documento que muestra el tipo de retroalimentación automatizada emitida por el Agente IA, donde se evidencia el nivel de argumentación, coherencia conceptual y desempeño del equipo en cada nivel del escape room de acuerdo con el criterio de la IA Gen.	https://docs.google.com/document/d/1avMbkzOHnE8Hm2cCmNAHRVyZC3odIodj/edit?usp=drive_link&oid=108639069108028981400&rtpof=true&sd=true

Ejemplo de póster entregado por los estudiantes de Icesi	Producto final elaborado por los equipos participantes que sintetiza los aprendizajes obtenidos durante el escape room, mostrando creatividad, aplicación teórica y reflexión sobre el caso trabajado.	https://drive.google.com/file/d/1zM-R2EzQ6QNHJanLhtnh5AJFxrfo2cM-/view?usp=drive_link
Formato del cuestionario que respondieron los estudiantes	Formulario con las preguntas que se les solicitó completar a los estudiantes.	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdqSG_HRKnz9i7_Ud0XUAjx3Ft7b8H7kukKdUKbq0eO_W1Yg/viewform?usp=sharing&oid=108639069108028981400
Resultado de la evaluación de los estudiantes.	Formulario con los resultados de la evaluación aplicada a los participantes para medir su percepción sobre la experiencia, el aprendizaje obtenido, la interacción con la IA y el valor del enfoque experiencial.	https://docs.google.com/document/d/1-bqYP4gVUYXLFzRuHNf5YIGxcADkDWUj/edit?usp=sharing&oid=108639069108028981400&rtpof=true&sd=true

Evaluación EAFIT		
Recurso	Descripción	Enlace
Ejemplo de retroalimentación generada por el agente.	Documento que muestra el tipo de retroalimentación automatizada emitida por el Agente IA, donde se evidencia el nivel de argumentación, coherencia conceptual y desempeño del equipo en cada nivel del escape room de acuerdo con el criterio de la IA Gen.	https://drive.google.com/drive/folders/1dIqc4q3jS3BbTmmCpue3L5_grP_IvMUX?usp=sharing
Ejemplo de póster entregado por los estudiantes.	Producto final elaborado por los equipos participantes que sintetiza los aprendizajes obtenidos durante el escape room, mostrando creatividad, aplicación teórica y reflexión sobre el caso trabajado.	https://drive.google.com/drive/folders/1s9nILKLOzPrXVt70MPgY4PlaQhFyvEAF?usp=sharing
Formato del cuestionario que respondieron los estudiantes	Formulario con las preguntas que se les solicitó completar a los estudiantes (el mismo para todos los grupos).	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd53kWJxQ85CJqR3FmP2dk3O5-dt3zSGGTIydp4ZNr75RBrKA/viewform?usp=sharing&oid=108639069108028981400

Resultado de la evaluación de los estudiantes.	Formulario con los resultados de la evaluación aplicada a los participantes para medir su percepción sobre la experiencia, el aprendizaje obtenido, la interacción con la IA y el valor del enfoque experiencial.	https://docs.google.com/document/d/1kCwCRd24cruJFz4GqKp7K1LNnHeMb2i/edit?usp=sharing&ouid=10863906910802898140&rtpof=true&sd=true
---	---	---

4.3 Evidencias significativas de la experiencia: Instagram @Escaperoom4U (*Escape Room for You*)

En la cuenta de Instagram del proyecto se encuentra un recuento audiovisual completo que documenta el desarrollo y el impacto de la experiencia. Estas evidencias confirman que la propuesta genera entusiasmo, sentido de reto y pertenencia, fortaleciendo tanto las competencias digitales como las habilidades argumentativas y colaborativas. Además, constituyen una invitación a continuar implementando esta metodología y compartir nuevas experiencias en diferentes contextos académicos.

4.5 Plan de Comunicación de Escape Room 4U

Para generar una comunidad de usuarios y aprendices del uso ético y responsable de la IA en la educación, creamos una cuenta del Escape Room en Instagram para generar esa red de experiencias y reflexiones con el uso de esta herramienta.
<https://www.instagram.com/escaperoom4u/>

Objetivos

1. Aumentar la visibilidad de Escape Room 4U entre docentes y alumnos de educación media y superior.
2. Crear una comunidad participativa donde se comparta buenas prácticas, dudas y reflexiones sobre la IA en el aula.
3. Posicionar el Escape Room como una herramienta educativa innovadora que incluye un componente de ética en IA.
4. Fomentar el engagement (comentarios, guardados, compartidos) y hacer crecer el número de seguidores relevantes (profesores, estudiantes interesados, investigadores de educación).
5. Generar una base de micro-influenciadores dentro del ámbito educativo que actúen como embajadores del proyecto.

2. Audiencia objetivo

Con nuestras redes queremos, principalmente, llegar a profesores y estudiantes de Universidad. A continuación, el perfil de nuestra audiencia:

1. Profesores que buscan metodologías activas, gamificación, y también se preocupan por la ética digital y la IA.
2. Estudiantes quienes disfrutan de retos, gamificación, y están interesados (o deberían estar) en cómo la IA afecta su aprendizaje.
3. Profesores de tecnología, informática, ética digital, Educación, Ciencias Sociales, que quieren integrar la IA de forma responsable.
4. Investigadores o expertos en educación digital, ética de IA, herramientas de gamificación.

En [este enlace](#) se presenta un plan de comunicaciones para la cuenta de Instagram.

Anexos

1. Presentación del Reto a los estudiantes:

- Icesi

https://www.canva.com/design/DAG3LTDp0K0/lkzU6trMeVe7VURFS2Z1JQ/edit?utm_content=DAG3LTDp0K0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- Eafit

<https://www.canva.com/design/DAGxf3zcWpY/n9U7v1E5yXEzeGcMT3LRlw/edit>

2. Ejemplo de Meme del curso “Organizaciones” de ICESI



3. Sustentación carteleras del curso de “Oralidad y nuevos medios” hecho por estudiantes de EAFIT

