

# DESARROLLO DE HABILIDADES Y COMPETENCIAS A TRAVÉS DE LOS ESCAPE ROOMS

Teresa Valverde Esteve ([teresa.valverde@uv.es](mailto:teresa.valverde@uv.es))

Daniel Tordera Salvador ([daniel.tordera@uv.es](mailto:daniel.tordera@uv.es))

## **En esta presentación, encontrarás:**

- 4. Desarrollo de habilidades y competencias a través de los escape rooms:
  - 4.1. Fomento del trabajo en equipo y la colaboración
  - 4.2. Estimulación del pensamiento crítico y la resolución de problemas
  - 4.3. Potenciación de la comunicación y la toma de decisiones
  - 4.4. Desarrollo de la creatividad y la imaginación

# Fomento del trabajo en equipo y la colaboración

**Comunicación clara: expresando  
sus ideas y escuchando  
activamente**

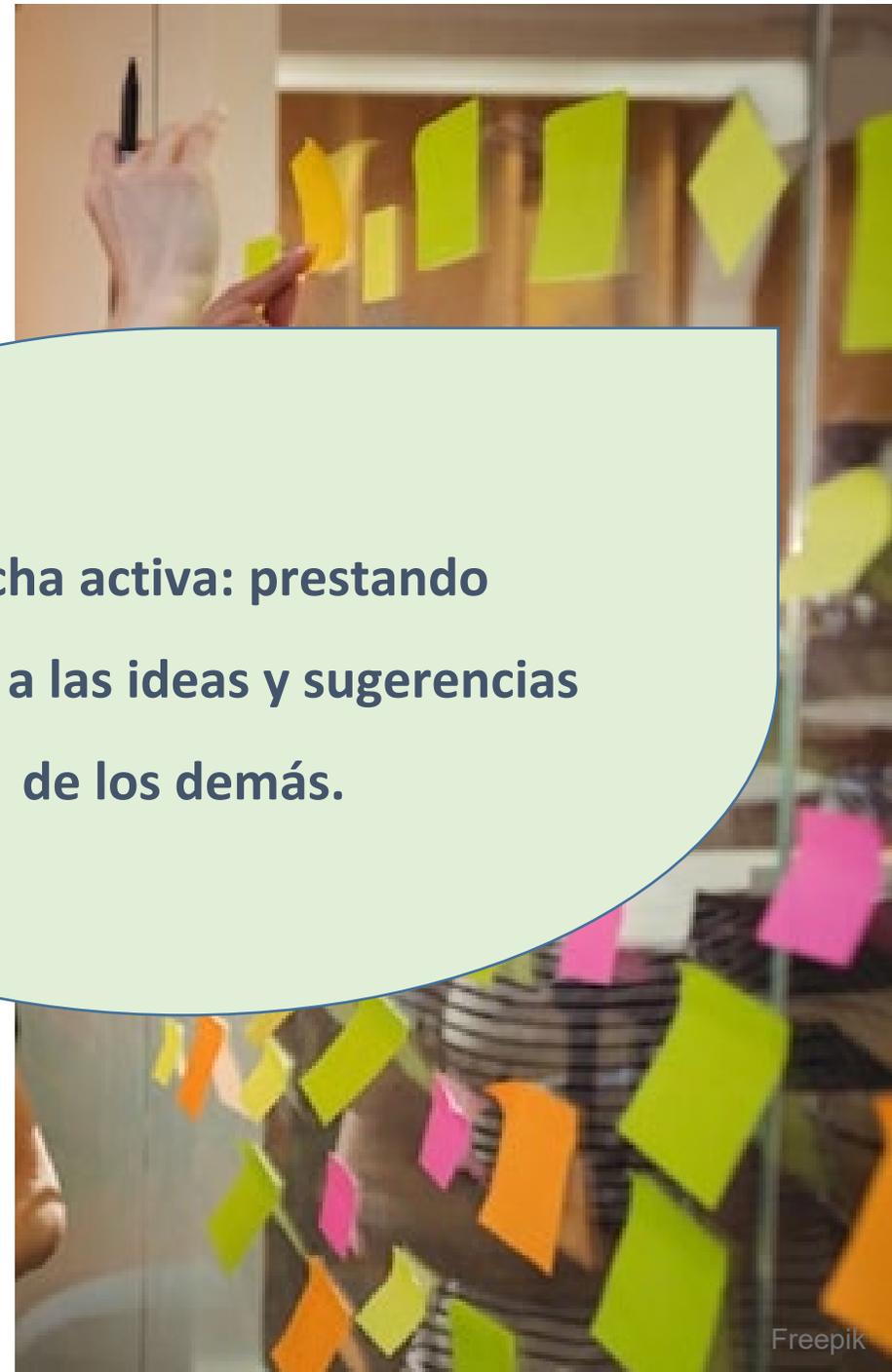
**Distribución de tareas: de  
manera equitativa  
potenciando las fortalezas de  
los componentes**



# Fomento del trabajo en equipo y la colaboración

**Colaboración y apoyo mutuo:  
compartiendo ideas y  
trabajando juntos en acertijos**

**Escucha activa: prestando  
atención a las ideas y sugerencias  
de los demás.**



# Fomento del trabajo en equipo y la colaboración

**Gestión del tiempo conjunto:  
priorizando tareas, tomando  
decisiones rápidas**

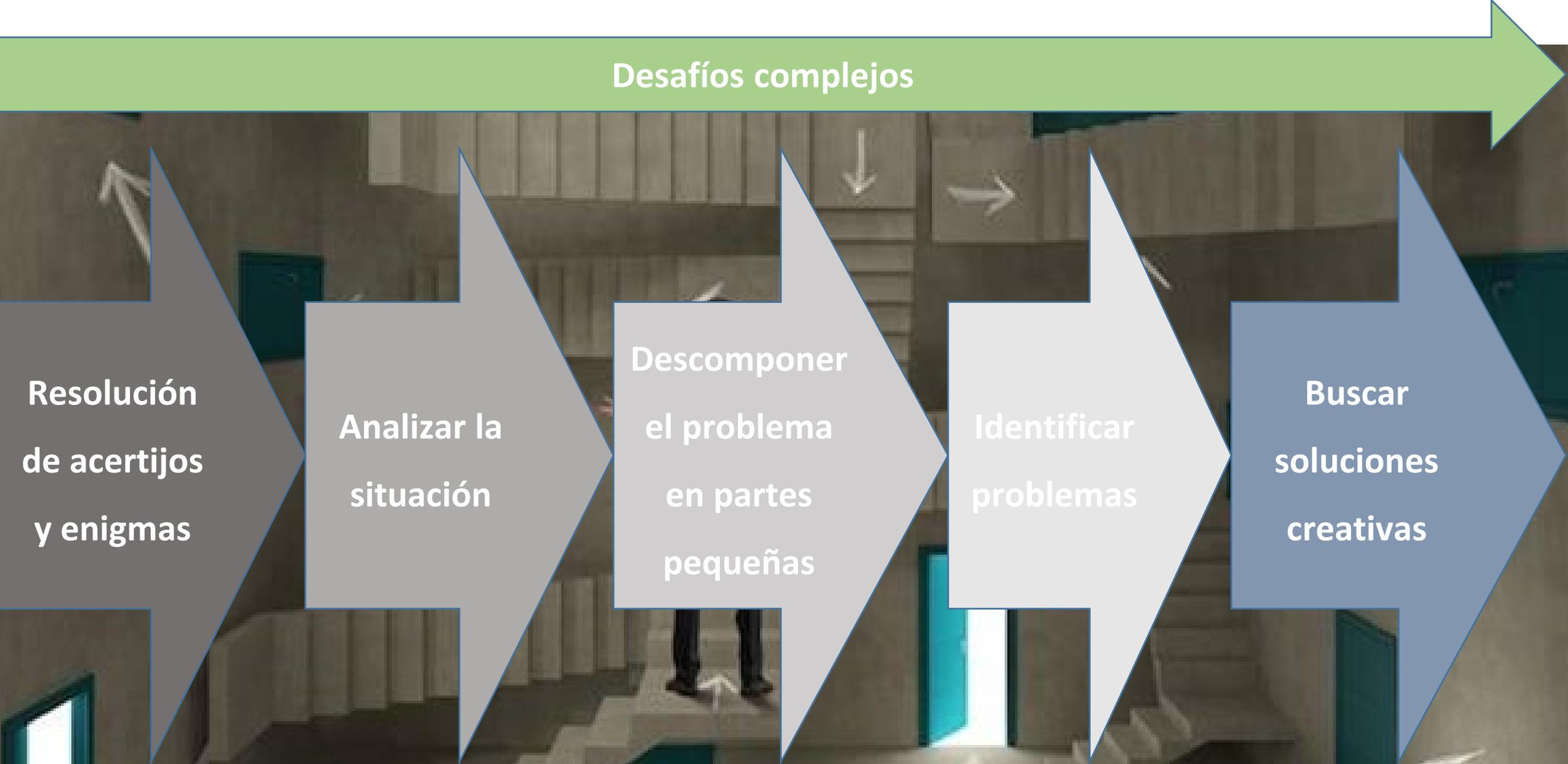
**Pensamiento  
colectivo: generando  
ideas en equipo**

**Celebrar los logros en equipo:  
reconociendo los esfuerzos  
individuales y colectivos**



# Estimulación del pensamiento crítico y la resolución de problemas

Desafíos complejos



Resolución  
de acertijos  
y enigmas

Analizar la  
situación

Descomponer  
el problema  
en partes  
pequeñas

Identificar  
problemas

Buscar  
soluciones  
creativas

# Estimulación del pensamiento crítico y la resolución de problemas



**Evaluación constante de la información disponible**  
**Tomar decisiones rápidas y adaptarse a nuevas situaciones**

# Estimulación del pensamiento crítico y la resolución de problemas



**Discernir qué pistas y elementos son relevantes para avanzar en el juego y cuáles no lo son**

**Esta habilidad de discriminación es esencial para tener éxito tanto en la Escape Room como en la vida real**

# Potenciación de la comunicación y la toma de decisiones



**Comunicación  
verbal**

**Clara, concisa, expresando sus ideas, sugerencias y descubrimientos de  
manera verbal**

**Escuchar de forma activa a los demás miembros del equipo**

**Compartir información relevante que se haya encontrado**

# Potenciación de la comunicación y la toma de decisiones

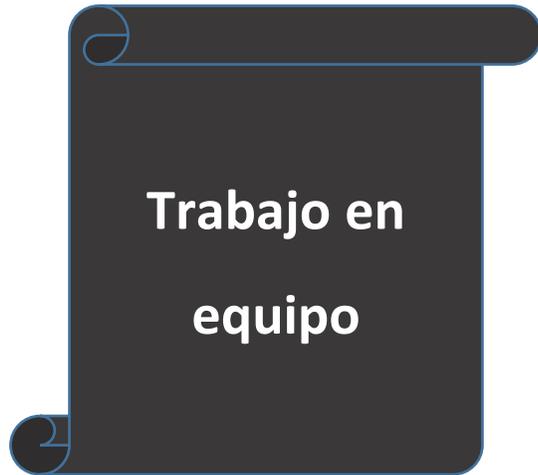


**Comunicación  
no verbal**

**Gestos, miradas, señales**

**Especialmente cuando se necesita transmitir información sin  
revelar a otros equipos o para coordinar movimientos  
y acciones sin necesidad de hablar**

# Potenciación de la comunicación y la toma de decisiones



**Trabajo en  
equipo**

**Esencial para fomentar un ambiente de trabajo en equipo  
productivo**

**Disposición a escuchar las ideas de los demás, ofrecer las  
suyas y colaborar para resolver desafíos**

**La comunicación facilita la colaboración y coordinación de  
esfuerzos**

# Potenciación de la comunicación y la toma de decisiones

En un tiempo limitado

Qué pista seguir, qué objeto utilizar

Implica evaluar rápidamente las opciones, considerar las opiniones de los demás

Cómo organizar y asignar responsabilidades dentro del grupo

Tomar una decisión basada en la información disponible

**Toma de decisiones**

# Potenciación de la comunicación y la toma de decisiones

**Designación de un líder**

**Facilitar la comunicación**

**Ayudar a mantener el enfoque del equipo**

**Asignación de tareas, gestión del tiempo, involucrar a todos los miembros**

**La habilidad para liderar y delegar efectivamente implica una comunicación clara comprensión de las fortalezas individuales de cada miembro del equipo**



**Liderazgo y delegación**

# Desarrollo de la creatividad y la imaginación

Escenarios y  
temáticas

Transporte a  
mundos  
ficticios y  
desafiantes



# Desarrollo de la creatividad y la imaginación

**Rompecabezas y  
acertijos creativos**

**Requieren de soluciones  
creativas y pensamiento  
no convencional**

**Conexiones inesperadas  
o nuevas formas de  
abordar un problema**

**Usar su imaginación para  
buscar pistas ocultas,  
interpretar símbolos y  
descubrir soluciones**



Freepik

# Desarrollo de la creatividad y la imaginación



**Incluyendo elementos inmersivos**

**Utilizados de manera creativa para resolver desafíos**

**Observar cuidadosamente el entorno, buscar pista ocultas en objetos o utilizar elementos en formas inesperadas**

# Desarrollo de la creatividad y la imaginación

Inmersión en la historia o temática que guía la experiencia del juego, permitiendo la conexión entre la historia y los personajes



# Desarrollo de la creatividad y la imaginación



Freepik

**Desafíos no lineales, ya que no siempre existe un camino claro o secuencial para resolver los acertijos**

**Se debe acudir a la exploración del entorno en un orden no establecido**

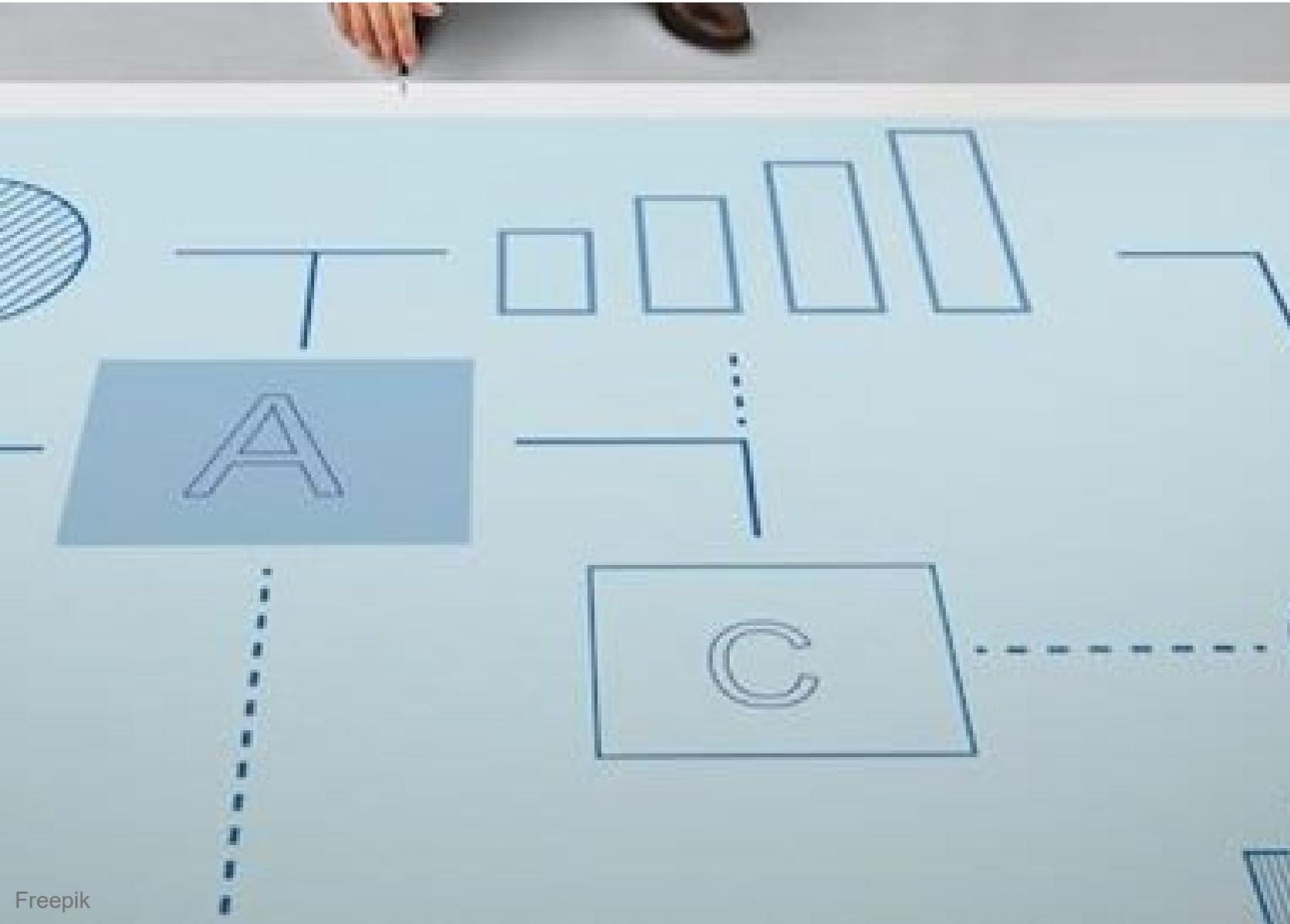
# Desarrollo de la creatividad y la imaginación

**Libertad de explorar el entorno y descubrir pistas en diferentes ubicaciones**

**La narrativa proporciona pistas sutiles que los jugadores deben conectar entre sí**



# Desarrollo de la creatividad y la imaginación



**Toma de decisiones de forma estratégica, influyendo en los desafíos**

**Evaluación de las opciones disponibles, considerando las consecuencias potenciales**

**Fomento de la capacidad de toma de decisiones estratégicas**

**Teresa Valverde Esteve (teresa.valverde@uv.es)**

**Daniel Tordera Salvador (daniel.tordera@uv.es)**