

PROPUESTA DE VALOR

PROBLEMA:

Existen numerosos estudiantes que consideran el aprendizaje de la historia particularmente aburrido, y es que para ellos consiste en recordar cifras y datos que no tienen ningún sentido. Esto les hace perder interés y dificulta que comprendan la importancia de lo que están estudiando. Además, en muchas ocasiones se pierde la oportunidad de utilizar la tecnología que contribuya a hacer las clases más atractivas.

NOVEDAD:

Con este proyecto la forma en la que se le enseña historia a una persona fue modificada. Lo que se propone aquí es dejar de dar una clase y tomar a los estudiantes como actores principales: Muchos estudiantes son capaces de tomar decisiones y resolver temas en un escape room virtual cambiando toda la historia de manera divertida

FACTORES CLAVE:

• *Jugar y aprender:*

Se considera que los estudiantes participan activamente por lo que el contenido de enseñar es divertido y muestran mayor concentración.

• *Tecnología atractiva:*

Para poder lograr el objetivo se utilizan, animaciones, plataformas interactivas, herramientas modernas que hacen la experiencia más emocionante.

• *Adaptado a la historia:*

Cada escape room tiene configuraciones diferentes ya que cada uno está ambientado a una época, el uso de detalles y escenarios que introducen a los estudiantes a vivir esa era.

• *Trabajo en equipo:*

Ayuda a los estudiantes a mejorar su capacidad de colaborar, ser creativos y resolver problemas, habilidades que son importantes en la escuela y en la vida.

• *Fácil de usar y distribuir:*

Este proyecto puede ser aplicado en otros períodos históricos y llevado a otras escuelas o comunidades para el beneficio del mayor número posible de personas.

En resumen, este programa hace que aprender historia sea divertido y deje recuerdos duraderos. Proporciona una experiencia atractiva, que no solo enseña hechos históricos, sino que también estimula la curiosidad, fomenta la creatividad y la colaboración.

