

Docente	Jorge Ramirez, Sergio Soto, Manuel Bazalar, Michael Zhou, Gabriela Alvarez y Valeria Párraga
Periodo	2023
Área académica	Dirección de Aprendizaje Digital e Innovación Educativa
Nombre de la experiencia	Escape Room Educativo: Navegando los desafíos de la IA con Minecraft y EON Reality
Herramienta usada	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minecraft Education</li> <li>• EON XR</li> </ul>
¿Cómo la experiencia contribuye con alcanzar el logro del curso?	<p>El logro del taller se centra en el diseño y construcción de una experiencia de escape room que facilite el aprendizaje sobre enfoques de inteligencia artificial. La participación en el taller Club Apptitud permitió a los estudiantes aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos en clase. La implementación de herramientas como Minecraft Education y EON Reality elevó la experiencia, fomentando la creatividad y la comprensión profunda de los enfoques de inteligencia artificial.</p>
Descripción de la actividad	<p>El taller se llevó a cabo en dos ciclos, utilizando Minecraft Education en el ciclo 2023-1 y agregando EON Reality en el ciclo 2023-2. Los estudiantes, organizados en grupos, tenían el desafío de crear un escape room educativo que destacara uno de los enfoques de inteligencia artificial estudiados. Presentaron su trabajo mediante el mundo de Minecraft o la experiencia en EON Reality, junto con un tráiler de 3 minutos que servía como presentación.</p> <p>Los temas que se trataron en el Club durante las 10 semanas estuvieron relacionados a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Minecraft Education:</b> una versión educativa del popular videojuego Minecraft. Esta edición está diseñada específicamente para su uso en entornos educativos, como escuelas y universidades. Proporciona a los estudiantes y profesores una plataforma de aprendizaje única que combina la creatividad y la exploración con experiencias educativas significativas.</li> <li>• <b>EON Reality</b> proporciona una plataforma llamada EON-XR, que permite a las organizaciones y educadores crear y distribuir contenido de realidad virtual y aumentada de manera eficiente. Su enfoque se centra en la utilización de estas tecnologías para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, así como para la capacitación y la simulación en diversos sectores, como la industria, la medicina y la educación.</li> </ul>

<p>Descripción de la actividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Escape room:</b> es un juego de aventuras en el que los participantes resuelven una serie de acertijos y rompecabezas para completar objetivos y, finalmente, "escapar" de una habitación o serie de habitaciones temáticas en un tiempo limitado. Un escape room educativo es una actividad de aprendizaje en la que los participantes tienen que trabajar en equipo para resolver una serie de desafíos y acertijos en un ambiente temático.</li> <li>• <b>Enfoques de la IA utilizados</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo puede la inteligencia artificial mejorar la eficacia de la enseñanza y el aprendizaje en el aula?</li> <li>• ¿Cómo puede la inteligencia artificial personalizar la educación para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes?</li> <li>• ¿Cuáles son las implicaciones éticas y sociales de la implementación de la inteligencia artificial en la educación?</li> <li>• ¿Cómo puede la inteligencia artificial mejorar la accesibilidad y la inclusión en la educación?</li> </ul> </li> </ul>
<p>Resultados obtenidos de la experiencia</p>	<p>La incorporación de Minecraft Education y EON Reality amplió las posibilidades creativas de los estudiantes. La creación de escape rooms educativos impulsó la colaboración y el pensamiento crítico, ya que los participantes debían diseñar acertijos y desafíos alineados con la temática de la inteligencia artificial.</p> <p>La duración de 10 semanas brindó el tiempo necesario para que los equipos trabajaran en sus proyectos, desde la concepción del escape room hasta la presentación final.</p> <p>En resumen, el taller Club Apptitud no solo cumplió con el objetivo de construir escape rooms educativos, sino que también proporcionó una plataforma única para la aplicación de conocimientos, el fomento de habilidades creativas y el análisis de cuestiones éticas y sociales relacionadas con la inteligencia artificial en la educación.</p> <p>En el 2023-1, 59 estudiantes culminaron satisfactoriamente el taller, mientras que en el 2023-2 lo hicieron 83 estudiantes.</p> <p>Conoce los proyectos finalistas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Videos 2023-1: <a href="https://bit.ly/Final_ClubApp_202301">https://bit.ly/Final_ClubApp_202301</a></li> <li>• Videos 2023-2: <a href="https://bit.ly/Final_ClubApp_202302">https://bit.ly/Final_ClubApp_202302</a></li> </ul>