

ESCAPE ROOM: El misterio del maletín que te convierte en agente secreto (Formas no personales del verbo)



Descripción: Este recurso es una propuesta didáctica pensada para 5º año que integra la Lengua Española con la Alfabetización digital a través de un escape room que se desarrolla principalmente en Genially. En la secuencia los estudiantes identifican y utilizan las formas no personales del verbo (infinitivo, gerundio y participio) a través de desafíos, analizando pistas y resolviendo problemas. Además, la propuesta incluye una rutina de pensamiento y una instancia final de reflexión sobre las características, funcionamiento y alcances del recurso digital utilizado, promoviendo aprendizaje activo, metacognición y pensamiento crítico.

Formato: Propuesta didáctica

Ciclo: 2º

Tramo: 4

Grados: 5º

Meta de aprendizaje:

Los estudiantes:

- Identificarán y clasificarán las formas no personales del verbo (infinitivo, gerundio y participio) a partir del análisis de palabras presentes en un video y un escape room, con la finalidad de reconocer sus características y usos en situaciones comunicativas.
- Utilizarán las formas no personales del verbo para interpretar pistas y resolver desafíos en un juego, para avanzar de manera autónoma en la propuesta.

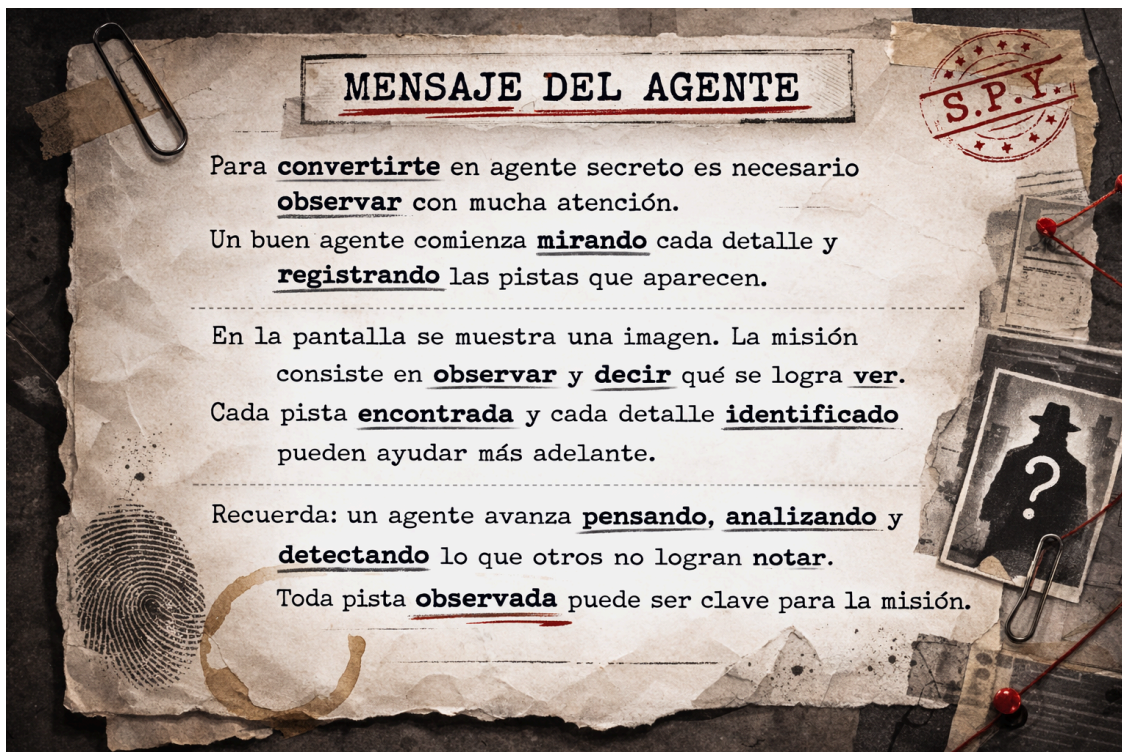
- Reconocerán las características y funciones de los recursos digitales presentes en el recorrido de pistas en Genially, con la finalidad de comprender su uso en propuestas de aprendizaje mediadas por tecnología.

Espacio	Unidad curricular	Competencias específicas	Contenido	Criterio de logro
Comunicación	Lengua Española	CE5. Selecciona, analiza y utiliza la nueva información para la resolución de problemas simples y concretos.	Las formas no personales del verbo: gerundio, participio, infinitivo.	Selecciona la información pertinente que le permita organizar los pasos de resolución de diversas situaciones.
Técnico Tecnológico	Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa	CE3. Identifica algunas formas en las que la tecnología impacta en la vida cotidiana y el ambiente, permitiéndote adoptar una actitud crítica y ética.	ALFABETIZACIÓN DIGITAL Las tecnologías digitales: características y funcionamiento de los recursos digitales, sus alcances.	Reconoce avances tecnológicos en su entorno.

Plan de aprendizaje:

Actividad 1: Activación de ideas previas mediante rutina de pensamiento

Se presenta un texto a los estudiantes para que lo lean y analicen las palabras resaltadas. Deben pensar qué tipo de palabras son y qué acciones expresan. La narrativa que acompaña esta propuesta es: *llegó un mensaje secreto para los alumnos de quinto año y deben leerlo con mucha atención. Promete que quienes sigan las pistas y consigan un código secreto se convertirán en "Agentes secretos".*



MENSAJE DEL AGENTE

Para **convertirte** en agente secreto es necesario **observar** con mucha atención.

Un buen agente comienza **mirando** cada detalle y **registrando** las pistas que aparecen.

En la pantalla se muestra una imagen. La misión consiste en **observar** y **decir** qué se logra **ver**.

Cada pista **encontrada** y cada detalle **identificado** pueden ayudar más adelante.

Recuerda: un agente avanza **pensando, analizando** y **detectando** lo que otros no logran **notar**.

Toda pista **observada** puede ser clave para la misión.

A continuación se propone la rutina de pensamiento “**Veo, pienso, me pregunto**”. En esta primera instancia se completa únicamente la columna “**Veo**” usando como guía las preguntas de la primera columna de la tabla a partir de las palabras destacadas en el texto.

VEO	PIENSO	ME PREGUNTO
¿Qué terminaciones tienen esas palabras? ¿Qué diferencias puedes observar entre ellas? ¿Qué partes de las palabras se repiten? ¿Qué acciones parecen indicar esas palabras?		

Se cierra la propuesta retomando las respuestas registradas por los niños y niñas en la columna “**Veo**”. A partir de lo que observaron se realiza una puesta en común. El docente recupera alguna de las ideas de los estudiantes y las organiza en un papelógrafo o página en CREA agrupando las observaciones similares. En esta propuesta no se introducen aún los conceptos formales, el centro de la actividad consiste en que identifiquen que tienen características en común y que forman parte de un mismo tipo de palabras.

Finalmente, el educador deja una pregunta para que vayan pensando para los próximos días: *¿Han oído hablar de los verbos en infinitivo, gerundio y participio?* Luego, comunica que conocer qué significan esas palabras permitirá avanzar en el escape room que jugarán próximamente y que estarán relacionadas a esta actividad.

Actividad 2: Clasificación de las palabras

A partir de los registros de la actividad anterior, se retoma la pregunta que había quedado sin respuesta: ¿Han oído hablar de los verbos en infinitivo, gerundio y participio? Se brinda un espacio para que los niños y niñas compartan sus ideas o formulen hipótesis.

Seguidamente se presenta el siguiente video:



[Ver video](#)

Los niños y niñas deberán observarlo con atención para describir qué pistas brinda sobre las palabras del texto de la actividad 1.

Luego de ver el video, los estudiantes actuarán como investigadores: volverán a observar las palabras registradas en la actividad 1 y buscarán las relaciones con la información del video.

En duplas intentarán resolver la siguiente pregunta:

Si tuvieran que poner un título a cada grupo de palabras, ¿cuál sería?

En una puesta en común, las duplas presentan sus títulos y explican por qué eligieron los nombres. El docente registra las propuestas en el pizarrón y guía la discusión para llegar a las categorías infinitivo, gerundio y participio, relacionándolas con las terminaciones y características observadas. En esta instancia se recuperan las hipótesis de los estudiantes, reconociendo aquellas pertinentes y revisando las que requieren ajuste, a partir de la construcción conjunta de las respuestas.

Para cerrar esta instancia, el docente continúa con la narrativa comunicando que haber descubierto estas tres formas del verbo permitirá a los investigadores avanzar en la misión y acercarse al código secreto que los convertirá en agentes secretos.

Actividad 3: Ingreso al escape room

Se retoman los conceptos trabajados en la actividad anterior mediante preguntas orientadoras:

¿Qué es un verbo en infinitivo? ¿Qué terminaciones tienen los verbos en infinitivo?

¿Qué es un verbo en gerundio? ¿Cuáles son las terminaciones?

¿Qué es un verbo en participio? ¿Cómo terminan las palabras?

*¿Qué ejemplos de cada forma aparecían en el mensaje del agente?
¿Pueden proponer otros diferentes?*

Luego de las preguntas se invita a los alumnos a ingresar a la plataforma CREA donde estará insertado el escape room realizado en Genially ([accede a un tutorial sobre cómo insertarlo en CREA aquí](#)).

El docente explica las reglas, objetivos y funcionamiento del juego de escape. Además, hace las siguientes recomendaciones para jugar:

- Jugar en duplas.
- Se podrá pedir ayuda al docente cuando lo necesiten, pero se propiciará que reflexionen por sí mismos para llegar a la solución.
- Deberán tener lápiz y papel para registrar las pistas que te brinda el juego durante el recorrido.



[Ingresar el juego](#)

Cuando el educador haga los recorridos por las duplas de trabajo deberá promover que los niños y niñas realicen metacogniciones invitándolos a que verbalicen sus razonamientos a través de preguntas orientadoras como: *¿Cómo llegaron a esa respuesta? ¿Qué pista del texto te ayudó a decidir? ¿Por qué creen que esa palabra pertenece a ese grupo?*

Cuando finaliza el juego se abre un espacio para compartir los razonamientos realizados en el proceso de pensamiento para resolver las diferentes situaciones que se fueron presentando.

RESPUESTAS DEL JUEGO	
<p>Misión 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Acertijo: Gerundio ● Contraseña de acceso: 25262082 	<p>Misión 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Participios: Identificado, encontrada ● Contraseña: 12345
<p>Misión 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Responde bien: <ul style="list-style-type: none"> ○ B ○ A ● Contraseña: 23 	<p>Misión 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● A, B, D, C ● Código secreto obtenido: ABDC ● Une con el que corresponda: 1 y B; 2 y C; 3 y D; 4 y A ● Contraseña: BCDA
<p>Misión final:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contraseña para abrir el maletín: 230 	

Actividad 4: Cierre de la rutina de pensamiento

En esta actividad se vuelve a la rutina de pensamiento comenzada en la actividad 1 para terminar de completar las dos columnas restantes. Algunas de las preguntas que guían la reflexión de este momento pueden ser:

VEO	PIENSO	ME PREGUNTO
	¿Cómo cambia el significado de la oración si usas un infinitivo en vez de un gerundio o participio?	¿Hay algo sobre las formas no personales del verbo que todavía no entiendes? ¿Qué te gustaría seguir explorando y aprendiendo?

Se abre espacio para compartir lo escrito en las nuevas columnas.

Se dedica tiempo a dar respuestas a las preguntas redactadas por los niños en la tercera columna. Acá será importante dejar que sean los propios estudiantes quienes den respuestas a esas dudas. En caso de que nadie tenga la respuesta, intervendrá el docente.

Actividad 5: Observar, analizar y comprender la tecnología digital que usamos

Como cierre de la secuencia, los alumnos analizan el escape room de Genially como ejemplo de tecnología digital presente en su entorno, reconociendo sus características y posibilidades.

En pequeños grupos, observan el recurso y reflexionan sobre su funcionamiento a partir de la experiencia de uso, identificando avances tecnológicos vinculados a la interactividad, la navegación y el acceso a la información.

Para hacer el análisis del recurso digital, se usarán las siguientes preguntas como orientadoras de su trabajo:

- ¿Qué características tiene este recurso digital?
- ¿Cómo funciona para permitir avanzar en el juego?
- ¿Qué recursos utiliza (imágenes, botones, enlaces, pistas, etc.)? ¿Cuál es el nivel de interactividad?
- ¿Qué permite hacer a los usuarios?
- ¿Qué ventajas tiene utilizar este tipo de recursos para aprender?

A continuación, los grupos comparten sus ideas y el docente registra las conclusiones en el pizarrón, destacando que las tecnologías digitales permiten interactuar, acceder a información, resolver problemas y aprender de forma dinámica, destacando cómo estas tecnologías digitales evidencian avances que permiten interactuar, acceder a información, resolver problemas y aprender de forma dinámica.

Certificados de “Agente secreto/a” para entregarle a los niños y niñas:



[DESCARGAR LOS CERTIFICADOS](#)

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación

Esta propuesta didáctica está pensada desde la metodología Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) mediante el formato de Sala de Escape. La selección de esta metodología responde a que promueve el desarrollo de competencias; en este sentido, tanto el Programa Escolar como el Marco Nacional Curricular sugieren su implementación (ANEP, Transformación Educativa, 2022, 2023).

Profundizando en el concepto de ABJ, según la Fundación Bosco Global (2021):
“el ABJ supone la utilización, adaptación o creación de un juego para usarlo en el aula y de esta forma, trabajar o reafirmar unos contenidos (...). En el ABJ, se juega a un juego (...) para adquirir una serie de conocimientos concretos. Implica el uso de un juego con fines educativos (...) el contenido se adaptará al juego” (Fundación Bosco Global, 2021, p. 19 y 20)

En coherencia con esta definición, la propuesta incorpora una narrativa, acertijos, preguntas de múltiple opción, búsqueda de códigos secretos dentro del juego en Genially para resignificar los aprendizajes sobre las formas no personales del verbo.

Dentro de este enfoque se selecciona específicamente el formato de escape room, ya que combina el aprendizaje activo con la resolución de problemas en un entorno lúdico y colaborativo. Este tipo de actividad fomenta la participación activa del estudiantado, promueve el trabajo en equipo, la toma de decisiones y el desarrollo del pensamiento crítico, mientras se resuelven pistas vinculadas con los contenidos curriculares.

En relación con las formas no personales del verbo, el escape room permite que los estudiantes practiquen y apliquen estos conceptos en situaciones contextualizadas a través de una narrativa y dinámicas, lo que facilita la comprensión y la retención de los contenidos. Asimismo, la superación de cada desafío y la meta final de convertirse en agente secreto generan una motivación intrínseca que sostiene el interés y el compromiso durante toda la actividad.

Al implementar esta propuesta en el aula, es importante considerar que las actividades presentadas corresponden a niveles cognitivos de orden inferior según la

Taxonomía de Bloom para la era digital (Campos, Carrizo y Meiras, 2023). Por esta razón, y como proyección de la propuesta, se sugiere incorporar tareas de orden superior, como la producción de oraciones que incluyan formas no personales del verbo con la finalidad de profundizar y transferir los aprendizajes a nuevos contextos.

Se recomienda también organizar a los niños y niñas en pequeños grupos para favorecer la cooperación, la discusión lingüística y la toma conjunta de decisiones durante la resolución de los desafíos; también se sugiere realizar una breve activación de conocimientos previos antes de iniciar el juego, retomando ejemplos de infinitivo, gerundio y participio presentes en situaciones cotidianas o de textos usados por el grupo.

En las actividades se promueve que los estudiantes desarrollen la metacognición. Para ello se brinda una rutina de pensamiento y se redactan preguntas que apuntan a explicitar lo que observan, cómo lo interpretan y qué dudas construyen, favoreciendo la toma de conciencia sobre sus propios procesos de aprendizaje. De acuerdo a Melina Furman (2021), la metacognición es la reflexión sobre nuestro propio proceso de pensamiento que nos permite tomar decisiones para aprender cada vez mejor.

La rutina de pensamiento se implementa en dos momentos: antes de abordar el contenido y luego de finalizar la actividad lúdica, con el propósito de que los estudiantes puedan identificar y reconocer los avances logrados en su aprendizaje.

La evaluación de los aprendizajes se realiza mediante observación del desempeño durante los desafíos, el análisis de las respuestas en los juegos y en una rutina de pensamiento aplicada antes y después de la propuesta, que permite identificar los avances en la comprensión de las formas no personales del verbo. Será importante utilizar los resultados obtenidos en los desafíos para identificar dificultades y planificar nuevas actividades de profundización y refuerzo.

Bibliografía:

ANEP. Transformación Educativa. (2022). Marco Nacional Nacional.

ANEP. Transformación Educativa. (2023) Programas de Educación Básica Integrada (EBI). 2do ciclo. Tramo 3. Grados 3° y 4°. Tramo 4. Grados 5° y 6°.

Fundación Bosco Global. (2021). Manual de aprendizaje basado en juegos: Jóvenes por la transformación social a través de procesos de gamificación y aprendizaje basado en juegos. Fundación Bosco Global.

Furman, M. (2021). Enseñar distinto. Guía para innovar sin perderse en el camino. Siglo Veintiuno.

Créditos:

Carrizo, D. (2025). Propuesta para la producción de contenidos para el área de Lengua: Escape Room.

Carrizo, D. (2025) Formas no personales del verbo: Escape Room. Recurso interactivo]. Genially.
<https://view.genially.com/67897884ae3ba6fe55941bd0/interactive-content-escape-agente-secreto>

Carrizo, D. (2026). *Certificados de agente secreto/a* [Imagen generada con inteligencia artificial, ChatGPT].

Carrizo, D. (2026). *Mensaje del agente secreto* [Imagen generada con inteligencia artificial, ChatGPT].

Autora: Carrizo, Deyanyra

Fecha de creación: Marzo, 2026

Licenciamiento : Creative Commons Atribución 4.0 Internacional BY-NC-SA

