

## **Cluedin, el escape room sin pantallas que impulsa la educación inclusiva en las aulas**

utpl  
06/06/2025

Categorías:  
Inclusión, UTPL, Vinculación

En un contexto donde el sistema educativo enfrenta desafíos para conectar con las nuevas generaciones, surge **una iniciativa universitaria que apuesta por una educación inclusiva, centrada en el desarrollo emocional y cognitivo de los niños**. Desde la carrera de [Psicopedagogía](#) [1] de la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL), **Karla Torres, Emily Crespo y Thalia Medina desarrollaron Cluedin**, una herramienta basada en *escape rooms* educativos que propone un modelo de aprendizaje lúdico sin necesidad de pantallas, ni dispositivos electrónicos.



Presentación de proyecto Cluedin - Innova Fest UTPL

Karla Torres, **líder del equipo**, mencionó que, durante su formación y prácticas preprofesionales, junto con sus compañeras Emily Crespo y Thalía Medina, identificaron una realidad preocupante: según sus propias estimaciones, **alrededor del 90 % de los niños en Ecuador no cuenta con recursos psicopedagógicos accesibles y adecuados para apoyar su proceso de aprendizaje**. Esta situación fue el punto de partida que las impulsó a desarrollar una alternativa innovadora, **pensada para contextos vulnerables y orientada a fomentar un aprendizaje activo, emocional y significativo**. Su propósito no era solo enseñar, sino también despertar el interés por aprender mediante una herramienta que combinara lo lúdico con lo emocional, y lo educativo con lo humano.

El proyecto surge como respuesta a una preocupación real: la desconexión de los niños con los modelos tradicionales. **Datos recientes de la Unesco (2023) revelan que más del 80% de los alumnos en América Latina muestran [desinterés por sus clases](#) [2], lo que repercute en su rendimiento académico y su salud emocional**. Además, en entornos terapéuticos, solo 2 de cada 10 niños regresan después de la primera consulta, lo que evidencia la dificultad para engancharlos con metodologías convencionales.

Frente a este escenario, Cluedin plantea una alternativa fresca e inclusiva. **Dirigido a niñas y niños de entre 8 y 12 años, este recurso estimula competencias como la atención, la empatía, el pensamiento estratégico y la colaboración**. Su formato analógico lo convierte en una opción viable para contextos con acceso limitado a tecnología, especialmente en zonas rurales o de escasos recursos.

Los primeros ensayos han arrojado resultados positivos. **Profesionales en [educación](#) [3] y [psicología](#) [4] que evaluaron el prototipo notaron mejoras en la concentración, el compromiso y la disposición de los niños durante las actividades**. Más allá del

entretenimiento, esta propuesta representa un enfoque psicopedagógico que integra lo lúdico con el desarrollo integral. Como bien lo ha expresado el reconocido Ken Robinson, referente en innovación educativa: “Educar es formar personas completas, no solo estudiantes eficientes”.



Estudiantes de Psicopedagogía UTPL - Innova Fest

**El impacto de Cluedin también puede llegar a un alcance regional.** América Latina sigue en deuda con la educación emocional. Un informe del Banco Interamericano de Desarrollo (2021) señala que menos del 30 % de los sistemas educativos de la región cuentan con programas estructurados de desarrollo socioemocional. En países como Ecuador, donde la presencia de profesionales especializados en escuelas es escasa, herramientas como esta cobran especial relevancia.

**El proyecto tomó forma dentro del [Innova Fest](#) [5], una iniciativa académica de la UTPL que impulsa ideas con propósito desde la etapa universitaria.** En este evento, las creadoras no solo compartieron su visión, sino que demostraron que es posible proponer soluciones reales desde el aula. Su trabajo refleja el compromiso de una generación que entiende la educación como un proceso humano, transformador y profundamente empático.

**Aunque aún se encuentra en fase de validación, ya demuestra su potencial como recurso didáctico y social. Representa cómo la creatividad juvenil puede aportar soluciones concretas a problemáticas complejas.** Tal como lo destaca el informe Education at a Glance de la OCDE (2022), los sistemas más exitosos son aquellos que impulsan la innovación desde el entorno estudiantil y fomentan el pensamiento colaborativo. En resumen, Cluedin no es solo una dinámica de juego; es una propuesta construida desde la escucha, la observación y el deseo genuino de mejorar la experiencia educativa. **Apostar por iniciativas lideradas por jóvenes no es una apuesta al futuro, sino una respuesta al presente. Una que llega justo a tiempo.**

**Desde la UTPL trabajamos en proyectos de vinculación que aportan al desarrollo sostenible.**

[Visita la UTPL](#)

**Source URL:** <https://noticias.utpl.edu.ec/cluedin-el-escape-room-sin-pantallas-que-impulsa-la-educacion-inclusiva-en-las-aulas>

#### **Links**

- [1] <https://www.utpl.edu.ec/carreras/psicopedagogia>
- [2] <https://noticias.utpl.edu.ec/desafios-que-enfrenta-la-educacion-inicial-en-ecuador>
- [3] <https://www.utpl.edu.ec/maestrias/educacion>
- [4] <https://www.utpl.edu.ec/carreras/psicologia>
- [5] <https://noticias.utpl.edu.ec/una-fieta-de-innovacion-que-proyecta-el-futuro>