



CREATIVE LEARNING ENVIRONMENTS

EDUESC@PEROOM

TOOLKIT



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

UNAS PALABRAS DE INTRODUCCIÓN

Este proyecto comenzó al tratar de diseñar un entorno de aprendizaje creativo más amplio y experiencial mientras nos preguntábamos: ¿es posible diseñar y crear una escape room educativa? Decidimos aceptar el reto y explorar el método de la escape room pero incluyendo el aspecto educativo.

El proyecto “Looking at Learning” es una Asociación Estratégica, financiada por Erasmus Plus Juventud, sobre los entornos creativos de aprendizaje. Durante los 2 años de proyecto, hemos creado documentos de análisis sobre los entornos creativos y hemos desarrollado una profunda investigación sobre el tema. Más que simplemente explorar sobre lo que se había hecho en los países socios del proyecto (Letonia, Países Bajos y España) en materia de entornos de aprendizaje creativo, buscábamos aportar una perspectiva fresca a la metodología y cómo poder llevar a cabo una escape room en el ámbito educativo.

La herramienta educativa que hemos desarrollado se llama “Eduesc@peroom”. La descripción del desarrollo de esta herramienta se explica en el MANUAL Eduesc@peroom, disponible junto a todos los otros documentos generados estos años. En el proyecto también se desarrolló un TUTORIAL PASO A PASO que explica todos los elementos necesarios para crear una escape room educativa en cualquier entidad que persiga el aprendizaje de jóvenes y pretende guiar a través del concepto de diseñar escape rooms con trasfondo educativo.

Para ofrecer algo más de inspiración, también hemos desarrollado este TOOLKIT (banco de recursos) en el que destacamos la parte práctica, y en el que compartimos las escape rooms que hemos diseñado en diferentes ámbitos educativos, desde el campo de la educación formal al de la no formal, con jóvenes, adultos, niños y personas con necesidades especiales. Este toolkit presenta cómo se ha implementado el concepto de Eduesc@peroom en varios ambientes educativos, cómo se ha adaptado el diseño a las necesidades del grupo de participantes y cómo se usó y cómo funcionó en diferentes localizaciones (institutos de secundaria, centros juveniles, guarderías, colegios de primaria, centros de día para personas con discapacidad,...). Este conjunto de herramientas puede ayudarte a visualizar el concepto de una escape room educativa, y puede ayudarte a reflexionar sobre las preguntas que hay que hacerse antes, durante y después del proceso de creación de una Eduesc@peroom.

Además de nuestras experiencias, definimos algunos puntos en este kit de herramientas para aquellos que están interesados en acercarse al reto que supone esta práctica. Este proyecto tiene la intención de motivar a educadores para que utilicen y compartan estos documentos, facilitar que otros se unan a la experiencia de usar una escape room en cualquier entorno con fines educativos.

Hemos intentado analizar el enfoque educativo en varias realidades de trabajo y ofrecer ejemplos de buenas prácticas de este modelo. Esto ofrece un amplio panorama que se puede utilizar en muchos sitios, con muchos grupos objetivos, con diferentes propósitos, pero teniendo todos en común el aprendizaje.

¿Estás preparado para crear tu propia escape room educativa?

EDUESC@PEROOM

A través del análisis de las escape room existentes y creando las nuestras propias, intentamos identificar cuál es la estructura básica de cada escape room educativa y aportar algunas pistas a los educadores que sirvan como guía a la hora de crear sus propias Eduesc@perooms.

Para empezar, te proponemos que definas “qué quieres conseguir” exactamente con esta habitación y cuál es tu grupo objetivo. Existen muchas estrategias para apoyar el aprendizaje, pero hemos descubierto que una Eduesc@peroom es un potente método y un propósito o inspiración para que los aprendices piensen, crezcan y exploren.

Una vez has identificado los objetivos de aprendizaje, tienes que conocer dónde puedes crearla exactamente y cuáles son los recursos de los que dispones.

Afortunadamente, es posible crear una escape room casi en cualquier lugar y con un pequeño presupuesto. Todo depende de tu creatividad. Con este documento esperamos inspirarte a explorar el inmenso potencial de este método.

Después de que hayas identificado tus metas educativas y los recursos disponibles, viene un paso crucial: crear la HISTORIA para esta escape room.

Tienes que crear una narrativa sobre lo que va a pasar en la habitación y lo que los aprendices necesitan hacer. El objetivo de cada habitación es que los aprendices resuelvan el “puzle” y “escapen de la habitación”. Esto último es la esencia de cada escape room y el elemento de diversión, tan atractivo para los aprendices, que nos permite también usarla con fines educativos. La historia puede ser real o inventada, basada en hechos reales o un auténtico cuento de hadas. Pero no olvides que, sin narrativa, no sería una escape room.

Una vez hayas establecido la trama del juego, es el momento de usar tu pensamiento creativo: tienes que plantear las PRUEBAS (juegos, puzles, enigmas...), cada uno de los retos dentro de la habitación que los aprendices tendrán que solucionar para avanzar en la Eduesc@peroom y acercarse cada vez más al objetivo final.

Cada prueba revelará información u ofrecerá una guía o clave que los aprendices usarán más tarde. Esas pruebas también son la oportunidad para relacionar el juego con los objetivos educativos.

Te animamos a diseñar las pruebas teniendo siempre en cuenta las diferentes competencias y capacidades de los participantes; asegúrate de que no todas ellas requieran retos matemáticos, o solamente lógicos o digitales...sino que también se resuelvan usando distintas perspectivas; esto asegura que todos los aprendices quedarán incluidos, ya que cada uno aportará al objetivo común algo diferente pero igualmente necesario.

Recuerda que todas esas pruebas deben estar en línea con la historia y deben llevar al objetivo: resolver el misterio de la habitación y escapar de ella.

Puedes decidir cuánto dura el reto de la Eduesc@peroom, pero recomendamos que no dure más de 60 minutos. También recomendamos que tenga al menos 15 pruebas.

Te llevará entre 2 días y 2 semanas crear y probar la Eduesc@peroom inicial. En nuestra experiencia, el proceso de creación siempre es más agradable cuando se hace con otras personas.

¿Y qué hay sobre el aprendizaje? Hemos mencionado que cada prueba debe estar relacionada con la historia, y debe ofrecer aprendizaje, ya sea específico de un tema o transversal gracias al juego en sí (mientras se trabaja, se descubren competencias y necesidades propias, nos enfrentamos a la presión temporal, descubrimos nuestro rol en el equipo...). Dependiendo del propósito educativo de tu habitación, puede ocurrir que el aprendizaje crucial aparezca después de que los aprendices hayan salido de la habitación. Ese es el momento en el que acercarte a ellos y analizar todo lo que ha ocurrido allí. Lo llamamos la "habitación del análisis".

La habitación del análisis es otro espacio físico o incluso la misma habitación. De hecho, es el papel de los educadores lo que realmente importa aquí más que el espacio. En la habitación del análisis los educadores pueden hablar de mil maneras con el equipo sobre su experiencia: lo que han aprendido o entendido, qué cambios ha supuesto esta experiencia en ellos, cuál fue su rol en el equipo, qué les sorprendió, sobre qué tema específico aprendieron, qué cambiarían...

DIFERENTES ENFOQUES DE UNA EDUESC@PEROOM

Otra experiencia enriquecedora podría ser motivar a los participantes a aprender algo específico para estar preparados y ser capaces de jugar con éxito en la Eduesc@peroom después.

O puedes empoderar a los aprendices a crear su propia habitación para otros aprendices, sabiendo que el emocionante proceso de desarrollar pruebas y crear la Eduesc@peroom será un verdadero aprendizaje.

No importa qué tipo de estrategia uses; jugar a una escape room normalmente es una actividad única que raramente dura más de una hora. A veces es desalentador teniendo en cuenta la cantidad de tiempo, energía y recursos que se necesitan para crear una habitación. Pero siempre se puede ver el lado positivo: ¿por qué no crear una habitación en la que se pueda jugar varias veces? (en algunos casos también por el mismo grupo de gente). En una habitación reutilizable simplemente se pueden sustituir los materiales de aprendizaje o los temas o, incluso mejor, crear nuevas pruebas que cambien el flujo de la habitación y soluciones de escape una vez que los actuales aprendices las hayan resuelto.

Tal como imaginas, crear una Eduesc@peroom es un proceso muy creativo y divertido en sí mismo y la oportunidad perfecta para acercarnos al aprendizaje de una forma innovadora. Nuestra investigación y experiencia muestra que estas experiencias son bien recibidas por los aprendices y, si quieres ofrecer una nueva experiencia, ¡debes definitivamente intentar crear una! (Puedes encontrar los documentos de nuestra investigación sobre la calidad del aprendizaje en las Eduesc@perooms en la página web www.lookingatlearning.eu).

Estamos seguros de que será para ti, al igual que para nosotros, un apasionante proceso de aprendizaje mientras creas tus propias escape room.

Para hacerlo un poco más fácil, este libretto de recursos contiene algunos ejemplos de escape rooms que hemos desarrollado en diferentes ámbitos educativos; cada uno de ellos viene centrado en lo que se consideraron los puntos fuertes combinados con sus resultados del aprendizaje. Sugerimos que estos ejemplos se usen como una referencia para facilitar el futuro proceso de creación de tus propias Eduesc@peroom.

Disfruta el proceso...



ID Escape room educativa:

“ADOLESCENTE A LA FUGA”

Lugar:	Instituto de secundaria Gulbene n° 2, Gulbene; LV
Proyecto:	Looking@Learning
Número de participantes:	Grupos de 5 personas
Edad:	13-17
Duración:	60 minutos para escapar y 10 minutos para la introducción
Tiempo extra:	No
Dificultad:	##### +

Tema: Hacer frente a los problemas personales en la vida de un adolescente.

Materia y resultados del aprendizaje: Crecimiento personal; resolución de problemas en situaciones de la vida personal y superar adicciones. Los participantes aprenden las consecuencias negativas de diferentes acciones y adicciones y son capaces de ofrecer soluciones a sus compañeros sobre cómo superarlas y resolverlas.

Guión: Basada en una novela letona. “Los aprendices necesitan ayudar al adolescente a resolver los problemas de su vida personal y que vuelva a casa.”

Habitación pre-juego: Se dan las instrucciones antes de entrar en la habitación y se les habla a los participantes sobre el adolescente Janis. El educador lee un pequeño extracto del libro que da una visión estadística sobre los problemas de la sociedad.

La habitación: ** Una habitación.

El puzle: Los aprendices necesitan encontrar cuatro razones por las que Janis se ha marchado de casa y escribirle un email aconsejándole sobre cómo resolver esos problemas y volver a casa.

La salida: Después de enviar el email con los consejos, Janis responde y les dice el código de la caja de seguridad en la que están las llaves.

Monitorización del juego: ** Hay un cuaderno y una cámara en la habitación.

Se puede volver a jugar: Sí. Incluso por el mismo grupo de aprendices. Es fácil cambiar los códigos de las diferentes pruebas. Los aprendices trabajan con pruebas separadas, por lo que no conocen las soluciones para las otras pruebas y no son capaces de dárselas a otros equipos.

Probado: Si

PUNTOS EDUCATIVOS CLAVE:

** Habitación

<https://www.facebook.com/pg/lookingatlearning/photos/pcb.1826956160882201/1826956024215548/?type=3&theater>

* Monitorización del juego

Los aprendices pueden hacer tres preguntas.



* Guión

La historia trata sobre un chico que escapa de casa debido a problemas personales como su relación con su novia y su madre, y las deudas que tiene con sus compañeros de clase debido a su adicción por apostar.

* Necesidad de un líder en el grupo

Esta habitación mostró lo importante que era tener un líder en cada habitación que pudiera guiar a los otros miembros del equipo y asignarles tareas. Los equipos que no tenían uno tardaron más tiempo en salir.

* Uso de recordatorios

Para que los equipos no se olviden de la prueba propiamente dicha, los equipos llevaban en un papel en el que necesitaban escribir cada problema y que luego usarían para escribir soluciones en el email.

* Encuesta de seguimiento

Cada equipo tenía que rellenar una encuesta en internet después de haber acabado la habitación. Los resultados de la encuesta permiten mejorar constantemente el diseño de la habitación y los resultados del aprendizaje.

* Ejemplo de pista

Un teléfono con mensajes SMS del profesor de Janis. En esos mensajes, hay información que permite a los participantes identificar los problemas personales de Janis. Los aprendices necesitan encontrar el código PIN del teléfono, que está escondido en la carta que hay en la mesa. El código está escrito con tinta invisible y los participantes necesitan usar un bolígrafo especial para localizarlo.

ID Escape room educativa:

“ALEXANDER, EL CONSERJE DE COLEGIO”

Lugar:	Centro juvenil, Ranka; LV
Proyecto:	Looking@Learning
Número de participantes:	Grupos de entre 2 a 5 jugadores
Edad:	13-30
Duración:	hasta 60 minutos para escapar
Tiempo extra:	Si
Dificultad:	##### +

Tema: Efectos del alcoholismo en la vida personal y en las relaciones con los demás

Materia y resultados del aprendizaje: Basada parcialmente en hechos de la vida real. Los temas principales son el desarrollo personal, los efectos del alcoholismo, la manera en la que los problemas psicológicos moldean la vida de una persona y las consecuencias de descuidar a los familiares y el alcoholismo.

Guión: ** Revelar el secreto del conserje del colegio Alexander.

Habitación pre-juego: Ninguna, las instrucciones se dan antes de entrar y se les cuenta a los participantes sobre el conserje Alexander.

La habitación: Dos habitaciones separadas.

El puzle: ** Al resolver diferentes pruebas, los participantes (aprendices) pueden encontrar al final una carta escrita por Alexander en la que explica que ha pasado.

La salida: En la carta, hay pistas para encontrar la llave y salir.

Monitorización del juego: Hay cámaras de vídeo en cada habitación. A través de esta cámara, el educador puede ver y oír qué está pasando. Para comunicarse con el equipo, el educador usa la radio o puede usar móviles.

Se puede volver a jugar: Sí. Después de terminar la habitación, el educador comparte experiencias con los aprendices, debatiendo las pruebas y explorando el secreto de Alexander.

Probado: Si





PUNTOS EDUCATIVOS CLAVE:

** Guión

La historia está basada en una persona real, y en su vida, que vive en el mismo lugar que los aprendices, lo que tiene una relevancia adicional para los aprendices.

“Alexander, el conserje del colegio, ha desaparecido de repente después de 25 años de trabajo en el colegio. Alexander es una persona solitaria e introvertida que suele trabajar por la noche en el colegio. Sus mejores amigos son los libros y solo se comunicaba con unas pocas personas.”

** Ejemplo de pista

La localización de la llave final está escrita en la carta que revela la vida de Alexander. La carta también es la base para el aprendizaje y los debates de seguimiento.

* Seguimiento

Esta es la clave del éxito de la habitación, porque permite al educador hablar con los aprendices sobre su manera de entender la historia, lo que han aprendido y cómo esta información les afectará en su futuro comportamiento. Los educadores explican a los equipos que no es tan importante cuánto tiempo se tarda en escapar, como si han entendido lo significativa que será la historia de Alexander para ellos después de haber terminado la habitación.

ID Escape room educativa: “CREATECTURA”

Lugar: Enclave Pronillo, Fundación Santander Creativa; ESP
Proyecto: Looking@Learning

Número de participantes: 16 en grupos de 2 o 3 personas
Edad: Niños entre 3 y 4 años acompañados de sus padres
Duración: entre 20 y 30 minutos (cada habitación)
Tiempo extra: Indefinido
Dificultad: ##### +

Tema: “Descubrir las obras de Louise Bourgeois”

Materia y resultados del aprendizaje: ** Para acercar a los niños pequeños a la práctica artística contemporánea, a través de la obra de un artista internacional (recientemente expuesto en el Museo Guggenheim de Bilbao) pero desconocido para el grupo de participantes.

Guión: Entrar en la sala para jugar con objetos, experimentar el arte, conocer mejor la historia del artista y los conceptos y belleza de las obras de arte.

Habitación pre-juego: Sala con Introducción con un video y primera tarea propedéutica para facilitar información sobre el tema de la habitación.

La habitación: ** tres habitaciones.

El puzle: La escape room es un completo espacio simbólico para recrearse a través del arte.

La salida: ** Al transformar el espacio o No, “La Sala Alternativa”

Monitorización del juego: Observación a través de la pared para contemplar el proceso en vivo.

Se puede volver a jugar: Sí

Probado: No





PUNTOS EDUCATIVOS CLAVE:

** Los resultados del aprendizaje

La sala reúne casi completamente las diferentes condiciones para un entorno de aprendizaje creativo, ya que no debían resolver un problema con una respuesta única, el enfoque de la actividad fue la exploración plástica y sensorial. El diseño del espacio fue diseñado para inspirar a los adultos y los niños a crear cosas nuevas. El único aspecto a reconsiderar para la siguiente práctica es el límite de tiempo.

** La habitación

La sala recrea principalmente la obra de arte llamada "La última subida", que pertenece al proyecto 'Células de la existencia' de Bourgeois. Consiste en un laberinto de cartón con algunos globos azules colgando del techo por hilos de lana marrón. Además, algunas bolas medio escondidas dentro del laberinto. Este tipo de habitaciones requieren un mayor presupuesto pero suponen un inspirador entorno de aprendizaje.

** La "habitación alternativa"

Había una tercera habitación para realizar algunas tareas pero sin pistas para encontrar, mientras que el otro grupo estaba aún dentro de la sala de escape. Consistió en tres áreas diferentes: una particularmente relacionada con las arañas, pero todas relacionadas con alguna obra de arte del artista mencionado.



ID Escape room educativa:

“EL BOSQUE DE DARWIN”

Lugar:	Pre-escolar; ESP
Proyecto:	Looking@Learning
Número de participantes:	3 participantes
Edad:	2-3
Duración:	De 20 a 30 minutos para escapar
Tiempo extra:	Si es necesario (los participantes siempre escapan)
Dificultad:	##### +

Tema: “Granja y animales”

Materia y resultados del aprendizaje: Mantener su curiosidad innata por la naturaleza y promover el cuidado y respeto por el medio ambiente.

Guión: “Organiza el caos en la granja después del huracán”.

Habitación pre-juego: No hace falta.

La habitación: ** Un espacio exterior delimitado (patio del colegio con naturaleza alrededor).

El puzle: Poner los huevos en orden identificando la gallina, el avestruz y el emú; poner los hocicos en los cerditos; relacionar los animales a sus imágenes en la granja; ordeñar a la vaca, hacer el puzle y encontrar la silla; romper la piñata y encontrar la llave.

La salida: Encontrar la llave y salir (aunque algunos no quieren).

Monitorización del juego: dos adultos, uno es la persona acompañante (quien pierde la llave y necesita ayuda para encontrarla).

Se puede volver a jugar: Sí

Probado: ** Si

PUNTOS EDUCATIVOS CLAVE:

** La habitación

Teniendo en cuenta el propósito de la Eduesc@peroom, ganas cuando encuentras la llave y sales de la granja. Pero en este caso ganas a través de la experiencia ganada y la ilusión y descubrimiento de una gran herramienta de aprendizaje.

** Prueba

Cuando todo estuvo preparado, la habitación se probó con los niños. Las personas a cargo de la prueba querían controlar el tiempo más o menos de acuerdo a las necesidades de los niños (y al revés, cuando el tiempo está condicionando el resultado) e intentar pensar y observar con los “ojos de un niño”.

* Facilidad para volver a jugar

La habitación está diseñada de manera que es fácil deshacer el puzle y recolocarlo para usarlo de nuevo en unos 15 minutos.



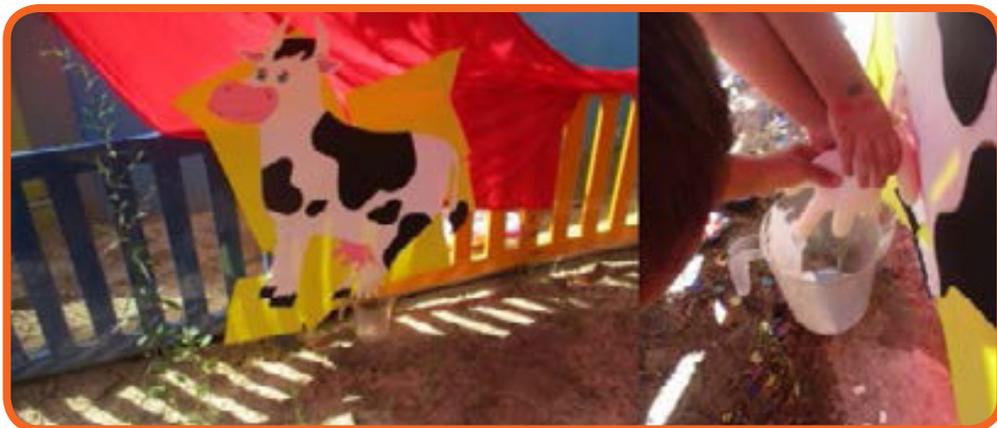
* Ejemplo de pista

Las telas se usan para mantener el misterio de lo que hay dentro, ofrecer intimidad y facilitar la concentración de manera que los participantes no se distraen con lo que pasa afuera.

Dentro de la "habitación" hay mesas con telas, macetas, árboles, cajones, una vaca, heno, huevos, serrín, un puzle y una piñata. Pueden empezar por "organizar" lo que quieran, en grupo o solos y el orden no estricto. Lo único que es esencial es que necesitan la silla para alcanzar la piñata y encontrar la llave dentro.

* Resultados

La libertad de interactuar con el ambiente y los compañeros, la felicidad y el sentimiento de auto-realización al ser parte activa en su proceso de aprendizaje, existiendo una "motivación real" detrás de cada pista, de cada logro.



ID Escape room educativa: “EL COFRE DE LA LUZ”

Lugar:	Ikaskiles Escuela Libre; LV
Proyecto:	Looking@Learning
Número de participantes:	Grupos de entre 3 y 6 personas
Edad:	4-15 (también pueden jugar profesores y cualquier otra persona)
Duración:	Hasta 60 minutos
Tiempo extra:	No
Dificultad:	##### +

Tema: Historia con un significado profundo. Encontrar respuestas y elecciones para entenderte mejor a ti mismo y acercarte a tu yo interior.

Materia y resultados del aprendizaje: Crecimiento personal. Los jugadores tienen que resolver diferentes enigmas, encontrar las respuestas correctas y tomar decisiones. Al hacerlo, pueden entenderse mejor a sí mismo y lo que quieren en la vida. También tienen que aprender a trabajar juntos para resolver las pruebas.

Guión: “Un chico que tiene sueños consciente sobre un bosque místico y una luz que viene de la tierra, busca respuestas de distintas maneras, y en cada respuestas hay una clave oculta sobre sus sueños, sobre sí mismo y el sentido de la vida”.

Habitación pre-juego: Pequeña descripción de la historia y estructura de la habitación.

La habitación: El aula con diferentes elementos.

El puzzle: Encontrar pistas; cooperar con los demás; responder a las preguntas; encontrar objetos secretos y abrir el cofre de la luz.

La salida: Conseguir la llave y abrir la puerta o permanecer en la habitación hasta que se acabe el tiempo.

Monitorización del juego: Webcam LAN y chat

Se puede volver a jugar: ** Sí

Probado: Sí

PUNTOS EDUCATIVOS CLAVE:

** Se puede volver a jugar.

Esta escape room está especialmente diseñada para permitir jugar a los mismos participantes un varias rondas en la misma escape room. Hay muchos objetos y recursos en la habitación listos para usarse. Hay otros elementos (números de códigos, imágenes, preguntas) que cambian cada vez que el grupo juega.

* [Eduesc@peroom a largo plazo](#)

La pasión de los educadores fue el principal motor detrás de esta creación. La habitación es dinámica y auto sostenible porque los aprendices están continuamente cambiando los puzzles a través de sus acciones.

Hay bastantes pruebas y elementos diseñados para inspirar a los aprendices con maneras de responder sencillas pero inteligentes. Esto aumenta la autoestima y la motivación de los aprendices para explorar más la habitación de sumergirse de lleno en la historia.

* Ejemplo de pista

Hay dibujado un cubo con números donde se necesita encontrar la combinación de números correcta para abrir el candado. Para tener éxito hay que encontrar una hoja A4 con cuadrados marcados (para recortar). Una vez se han cortado, hay que poner la hoja A4 en el cubo en la posición correcta y se hallará la combinación del candado.



ID Escape room educativa: “EL VIAJE SOÑADO”

Lugar: Una casa en la que los jóvenes aprendan a ser autónomos, Grootboek; NL
Proyecto: Looking@Learning

Número de participantes: Grupos de hasta 3 personas
Edad: 13-15 (con dificultades de aprendizaje)
Duración: hasta 30 minutos para escapar
Tiempo extra: No
Dificultad: ##### +

Tema: Encontrar la manera de empezar tu viaje (p.ej. a Disneyland Paris).

Materia y resultados del aprendizaje: Enseñar cómo preparar un viaje, mejorar las habilidades sociales y de cooperación, conectar ideas, seguir instrucciones, mejorar las habilidades para tener autonomía (usar una plancha, hacer una cama...) y conseguir objetivos.

Guión: “Vas a hacer un viaje, pero, ¿a dónde vas?”

Habitación pre-juego: Presentación del proyecto; directrices-sugerencias.

La habitación: ** Una habitación de la casa en la que los jóvenes aprendan a ser autónomos.

El puzle: ** Encontrar el elemento para empezar el viaje y el destino final.

La salida: Poner todos los objetos necesarios para viajar en una mochila y llamar a la puerta.

Monitorización del juego: Ordenador con Skype.

Se puede volver a jugar: Sí

Probado: Sí. Grupo de prueba con 3 chicas, 16-17 años con dificultades para el aprendizaje. Probaron la escape room con 3 trainers e hicieron algunos cambios después del test.

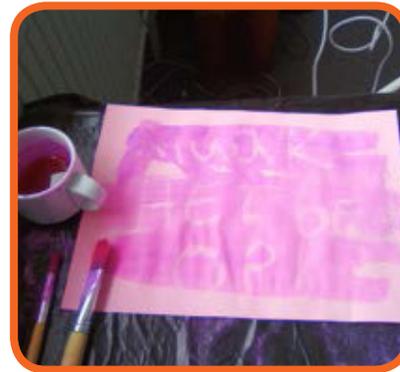
PUNTOS EDUCATIVOS CLAVE:

** Habitación

La habitación tiene un diseño alegre y colorido en una habitación corriente. Tiene una cama, una tabla de planchar, tres cestas para lavar, un cubo de basura, una radio, pinzas para la ropa, una ventana de decoración y cortinas, una lámpara de pie, una mapa en la pared, una percha, algunas mantas y toallas, una mesa con dos boles (uno para barro y el otro para agua), una toalla, un pincel y pintura en la mesa, y una mesa extra para el ordenador.

* Resultados del aprendizaje

Las participantes descubrieron que necesitaban trabajar como un equipo para tener éxito. Señalaron que era interesante hacer actividades cotidianas usando esta herramienta de la escape room. Descubrieron que necesitaban hacer conexiones con elementos del juego. Las participantes entendieron que es importante prestar atención al entorno. Tomaron sus decisiones por sí mismas y se involucraron en el trabajo en equipo, alcanzaron el objetivo y señalaron que necesitaban ser más organizadas.



** El puzle

Había 10 etapas diferentes para alcanzar el objetivo de la habitación. Los participantes no siguieron un orden específicos para hacer las pruebas, pero necesitaron dar algunos pasos primero para descubrir el resto. Esto permitió que todo el mundo pudiera encontrar su lugar en la habitación y poco a poco llegar hasta el puzle más difícil.

* Ejemplo de pista

Las sábanas estaban guardadas con un código y las participantes tenían que encontrar los números del código en las tres cestas de la ropa, después conectar los números y los colores para sacar las sábanas.

* La salida

Hubo una celebración para terminar la experiencia con un toque positivo.

* Grupo objetivo

Cuando se prepara una escape room para jóvenes con necesidades especiales o dificultades en el aprendizaje debes saber qué tipo de estilo de aprendizaje se adapta mejor al grupo. El soporte visual puede ayudar. Es bueno tener una conexión de Skype para dar ayuda extra cuando sea necesario.



ID Escape room educativa:

“ESCAPE ROOM EN EL CENTRO JUVENIL”

Lugar: Centro juvenil de Maracena; ESP
Proyecto: Looking@Learning

Número de participantes: 4 es ideal, 5 posible
Edad: 18+
Duración: hasta 60 minutos
Tiempo extra: Si
Dificultad: ##### +

Tema: “Atrapar a Carmen Sandiego” (personaje femenino de un antiguo videojuego que roba importantes monumentos y objetos de museo).

Materia y resultados del aprendizaje: ** Adaptar y crear una escape room donde las pistas llevan a completar un formulario de solicitud de un proyecto KA1 de Erasmus+, tomando el formulario y el presupuesto y la parte económica como la pista en sí misma; establecer buena relación entre los participantes y reflexionar sobre ser parte de una asociación.

Guión: Los participantes son detectives contratados por la policía para atrapar a Carmen Sandiego.

Habitación pre-juego: Se le pide a los participantes que vayan a la puerta principal de la habitación. El narrador está esperando con una tablet que tiene un enlace a Youtube.

La habitación: Una habitación del centro juvenil que no hayan visto; una habitación grande dividida en otras habitaciones.

El puzle: ** Conocer de dónde es Carmen Sandiego; encontrar la llave y escapar todos juntos.

La salida: Puerta externa que no pertenezca a la escape room en sí misma.

Monitorización del juego: Justo después de 30 minutos a través del teléfono; visibilidad a través de ventanas.

Se puede volver a jugar: Sí

Probado: Si

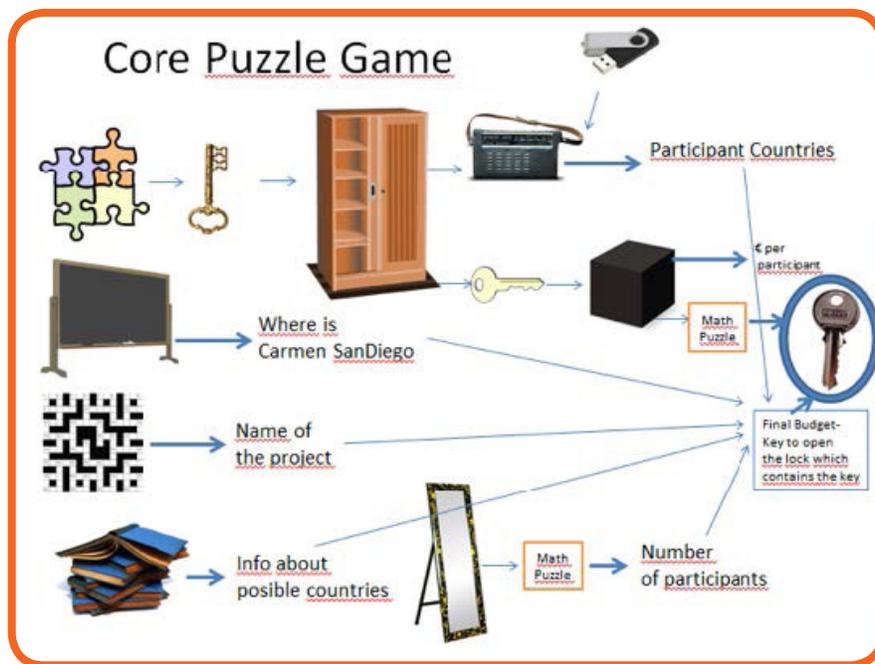


PUNTOS EDUCATIVOS CLAVE:

** Guión

La historia está basada en una persona real, y en su vida, que vive en el mismo lugar que los Destacar algunas de las condiciones de un entorno de aprendizaje creativo: tiempo para pensar con libertad; tiempo y espacio para cometer nuestros propios errores; diferentes puzles adaptados a distintas inteligencias (música, idiomas, matemáticas...); tener una sesión de análisis después de la escape room para conectar los resultados con acciones pasadas.

** Ejemplo de pista



ID Escape room educativa:

“GRANADA”

Lugar: Kr. Valdemara colegio de primaria, Gulbene; LV
Proyecto: Looking@Learning

Número de participantes: Grupos de entre 3-4 jugadores
Edad: 7-14
Duración: Hasta 30 minutos para escapar
Tiempo extra: Si
Dificultad: ##### +

Tema: Campamento de verano para niños “Granada”, programa del colegio

Materia y resultados del aprendizaje: Revisar y resumir el conocimiento y las habilidades aprendidas durante el campamento de verano.

Guión: “Encontrar tesoros de la Granadalandia”

Habitación pre-juego: Presentación de la historia de los tesoros escondidos en Granadalandia.

La habitación: ** Una habitación. Es un aula común que se ha utilizado para diferentes actividades durante el campamento. Solo se añadieron los objetos y elementos necesarios para la historia de la escape room.

El puzzle: Hay un mapa oculto en la habitación que muestra donde se localizan los tesoros. El mapa está dividido en ocho partes escondidas. Los jugadores necesitan resolver diferentes enigmas y pruebas para obtener esas partes. Para poder ver el mapa, los jugadores necesitan beber la “bebida mágica”, zumo de granada.

La salida: Después de encontrar el mapa, los jugadores son capaces de encontrar la llave y salir de la habitación abriendo las puertas.

Monitorización del juego: Teléfonos móviles.

Se puede volver a jugar: Sí, pero solo los participantes del campamento.

Probado: Sí. Para asegurarse de que no hay atajos hasta la llave final.

PUNTOS EDUCATIVOS CLAVE:

** Habitación

<https://www.facebook.com/lookingatlearning/photos/pcb.1840549566189527/1840549229522894/?type=3&theater>

* Prueba final

Esta escape room se creó como una actividad para cerrar un campamento de verano de una semana en el que los niños adquirieron diferentes habilidades y conocimientos. Cuando jugaron a la escape room, los educadores pudieron testar cuanto habían aprendido los niños y darles la oportunidad de mostrar las recientemente adquiridas habilidades. Los niños estuvieron muy emocionados con la oportunidad de hacer un test.



* Utilizar a los aprendices como fuente de los objetos de las pruebas

Para el objetivo de la escape room, los educadores usaron diferentes objetos que crearon los niños mismos durante el campamento: imágenes, dibujos de diferentes objetos, el conjunto de reglas del campamento, etc. Es una buena opción para los educadores que llevan a cabo lecciones prácticas usar a los aprendices como fuente para los elementos que se necesitan en la escape room, al mismo tiempo que dan a los aprendices la oportunidad de desarrollar y mostrar sus habilidades.

* Ejemplo de pista

En la mesa hay muchos papeles. En cada papel hay una palabra para describir algo sobre el contenido de una actividad que se hizo durante el campamento. Cada papel también contiene una carta. Los niños necesitan poner las cartas en el orden en el que se realizaron las actividades en el campamento. Las cartas forman después una palabra que muestra la localización de la llave.



ID Escape room educativa:

“INVENTAS”

Lugar:	Centro juvenil de Stedebroek; NL
Proyecto:	Looking@Learning
Número de participantes:	Grupos de hasta 4 personas
Edad:	Ideal para adolescentes y/o grupos de edad mixta
Duración:	Hasta 30 minutos para escapar
Tiempo extra:	10 minutos para encontrar la dirección de Timmo en caso de que no la hayan encontrado. antes
Dificultad:	##### +

Tema: Diario de ficción de un joven involucrado en el ambiente del centro juvenil.

Materia y resultados del aprendizaje: Promover el trabajo en equipo; promover la empatía; promover una actitud positiva hacia la comunidad LGBT; promover el autodesarrollo de los participantes.

Guión: “Hoy es el cumpleaños de Timo pero ha desaparecido”. Sus amigos (los participantes) tienen que descubrir que le ha pasado. Gracias a su diario, los participantes podrán conocerlo mejor. Descubrirán que había ocultado su sexualidad y se sentía excluido.

Habitación pre-juego: ** Presentación del proyecto; sugerencias-directrices; meterse en la historia.

La habitación: La sala de reuniones del centro juvenil; diseño de dos habitaciones decoradas de tal manera que imite una fiesta de cumpleaños; ordenador portátil como cronómetro; música ambiente.

El puzzle: Encontrar las páginas del diario de Timo para completar su historia.

La salida: ** No es el objetivo importante de esta habitación.

Monitorización del juego: Solo el tiempo

Se puede volver a jugar: Sí

Probado: Sí

PUNTOS EDUCATIVOS CLAVE:

** Habitación pre-juego

La introducción es una de las partes más importante de este entorno de aprendizaje. Esta eduesc@peroom ha dividido la introducción en dos partes. La primera se presenta con uno de los participantes del Looking@Learning hablando sobre el proyecto y sugiriendo algunas directrices sobre la habitación (que van a ser encerrados, lo que no pueden tocar...).

La segunda persona es la que introduce a los participantes en la historia:

“Ya no eres solo un jugador, sino una persona con un rol en la historia.”

Durante esta parte, los participantes también tendrán algunas tazas y aparatos para la parte, así como bandas de fiesta de cumpleaños (en las que se esconde una de las claves).



** La salida

La salida está en una puerta diferente a la usaron los participantes para entrar. Actúa como una forma de entrar en la fiesta real que tiene lugar al lado de ellos. Sin embargo, esta salida es un poco diferente a las escape rooms usuales. Como utilizamos la escape room como herramienta en el proceso de aprendizaje, la salida no es el objetivo importante de este juego. Una vez que consigan salir, tendrán que volver dentro de la habitación para acabar la prueba: enviar la postal a Timmo.

* Ejemplo de pista

El tablero de dardos que lleva a abrir uno de los candados (candados de 4 números). la flecha negra da la pista de leer los números en los que están clavados los dardos, según una dirección específica. La respuesta en este caso sería 4352.

* Prueba

Tuvimos dos grupos de prueba que nos ayudaron a probar la habitación antes y revisar en busca de mejoras y posibles objetos que pudieran llevar a engaño en el juego. La prueba fue realmente útil.

* Entorno

Nos aprovechamos del entorno en el que nos encontrábamos, por lo que nos fijamos en lo que había en la habitación y el resto del centro juvenil y solo después añadimos todo lo que necesitábamos.



ID Escape room educativa:

“MISTERIO EN EL CASTILLO”

Lugar:	Castillo de Jaunpils; LV
Proyecto:	Looking@Learning
Número de participantes:	Grupos de entre 3 y 6 jugadores
Edad:	Ideal para adolescentes, pero también apropiado para adultos y familias
Duración:	Hasta 30 minutos para escapar
Tiempo extra:	Sí, hasta que el grupo salga del castillo
Dificultad:	##### +

Tema: Leyenda histórica e historia del castillo

Materia y resultados del aprendizaje: Presentar hechos históricos sobre el castillo; cooperar juntos para resolver diferentes pruebas; prestar atención a los pequeños detalles.

Guión: Aprender los hechos sobre el mítico y legendario caballero que había sido guardián del castillo desde la Edad Media.

Habitación pre-juego: Se presenta la historia del caballero. Necesitan ponerse un vestuario típico de la Edad Media para integrarse mejor en sus roles y en la historia. Al final, los jugadores entienden que se ha escondido en sus ropas una llave que les ayudará a salir.

La habitación: ** Dos habitaciones/sótanos separados. En la primera los jugadores tienen que resolver enigmas y en la segunda tienen que resolver qué ha ocurrido.

El puzle: Cada prueba lleva a la siguiente, y al resolver todas las pruebas la historia evoluciona.

La salida: Antes o después los jugadores descubrirán que la llave siempre estuvo con ellos y abrirán la puerta final.

Monitorización del juego: Una persona está siempre presente, también vestida con ropa de la Edad Media y en la misma habitación que los jugadores. Permanece en la oscuridad del fondo y responde preguntas si los jugadores las tienen.

Se puede volver a jugar: Sí

Probado: Sí

PUNTOS EDUCATIVOS CLAVE:

** La habitación

El escenario de la escape room era un ambiente histórico, y se ayuda a los jugadores a meterse en su papel utilizando ropa y otros elementos medievales como velas. Esto fue muy efectivo para ayudarlos a “sentirse parte de la historia” y situarse en el estado mental correcto.

* Música

En la segunda habitación había música medieval de fondo lo que crea una atmósfera adicional y también fue un elemento que motivó a los jugadores a resolver todos los puzles en la primera habitación y a abrir la puerta para ver de dónde venía y por qué la música que sonaba.

* Opciones para cada jugador

Cada jugador fue capaz de elegir lo que quería hacer. Había pruebas en las que los jugadores necesitaban encontrar algo, pruebas en las que necesitaban reunir diferentes piezas y pruebas en las que necesitaban trabajar en equipo para resolver los puzzles o abrir las puertas. Incluso si los jugadores no tenían éxito o no estaban interesados en hacer las pruebas, toda la atmósfera fue lo suficientemente interesante y desencadenó las ganas de los jugadores de entender lo que estaba pasando en aquella época, lo que les motivó a aprender.

* Ejemplo de pista

La llave final que puede abrir las puertas de salida siempre la ha llevado encima uno de los jugadores y estaba escondida en su vestuario. Cuando los jugadores finalmente se dan cuenta de ello, siempre se asombran. El único riesgo es que el jugador que lleva la prenda que contiene la llave puede abandonarla, cambiando tal vez el final.



ID Escape room educativa:

“RESCATE EN LAS MONTAÑAS”

Lugar: Aula de la naturaleza La Alpujarra; ESP
Proyecto: Looking@Learning

Número de participantes: 4-5 participantes
Edad: 13-15 (buena para participantes con problemas de aprendizaje)
Duración: De 30 a 40 minutos para escapar
Tiempo extra: No
Dificultad: ##### +

Tema: Salvar al prisionero y escapar

Materia y resultados del aprendizaje: Tomar decisiones con convicción y rapidez, disposición a trabajar como un equipo y resolver problemas, respetar y estrechar lazos entre los participantes.

Guión: “Salvar al prisionero y encontrar la llave para que salga todo el mundo”.

Habitación pre-juego: ** No hace falta

La habitación: 3 habitaciones secuenciales

El puzle: Se utilizan muchas herramientas diferentes y poco comunes y pistas como un puzle para encontrar las llaves y sacar al prisionero (aunque liberarlo es opcional).

La salida: ** La salida es la tercera habitación en la que se sitúa el prisionero.

Monitorización del juego: Presencia física de una persona.

Se puede volver a jugar: Sí

Probado: Sí

PUNTOS EDUCATIVOS CLAVE:

** Habitación pre-juego

La introducción a través de un vídeo transporta a los participantes fácilmente a la situación. En el vídeo aparece un personaje del guion que conecta con los participantes. Este personaje los ayuda a meterse en la historia y a motivarlos para hacer la Escape room. El vídeo comienza en la entrada del almacén.

** La salida

El diseño de esta escape room incluye dos maneras de ganar:

1. Ir de una habitación a otras hasta que se encuentre la llave final.
2. (sería la ideal) pasar de la habitación 1 a la 2, de la 2 a la 3, encontrar la llave de la habitación, rescatar al prisionero y salir con él.

* El puzle

El objetivo del proceso era ampliar su conocimiento a través de diferentes materiales y pistas que los participantes puede que no hayan tenido en sus manos antes (candados con imán, tinta invisible, códigos escondidos en el encerado). Los puzles estaban pensados para desencadenar la relación entre ellos y desarrollar sus habilidades mientras resuelven problemas, llevan a cabo proyectos o en las actividades de la vida diaria.

* Guion

Los participantes son responsables de liberar al prisionero y sacarlo de la última habitación. Para poder moverse de una habitación a otra, los participantes tienen que meterse en la situación, pensar en el tiempo y expandir la manera en la que lo ven, y mirar a las cosas desde una perspectiva diferente; un pincho USB puede ser una pista que lleve a la llave, o seguir el reflejo de un láser en una serie de espejos puede llevar a los participantes a encontrar algo interesante. Además, usar utensilios que no son necesarios en la vida diaria, como una lupa, también puede ser necesario.

* Ejemplo de pista

La no-pista

Había falsas pistas en los puzles de madera en 3D. Algunos participantes vieron la radio y el bolígrafo como algo normal y poco interesante y los ignoraron, haciendo lo mismo con las notas de la lista de la compra o los imanes del frigorífico.

* Resultados del aprendizaje

Los resultados obtenidos estuvieron muy en línea con los objetivos establecido. Observamos motivación, trabajo en equipo, capacidad de resolución de problemas, asignación de roles y toma de decisiones. Los participantes fueron capaces de ver más allá de lo que tenían enfrente, haciéndose preguntas y experimentando por sí mismos la capacidad de sorprenderse y auto-motivarse para alcanzar el éxito como un equipo, teniendo en cuenta las diferencias y particularidades de cada uno.





LA@
LOOKING
CREATIVE LEARNING ENVIRONMENTS

The logo features the letters 'L' and 'A' in a bold, teal, sans-serif font. A stylized '@' symbol in a golden-yellow color is positioned between them. The word 'LOOKING' is written in a bold, teal, sans-serif font below the '@' symbol. The word 'EARNING' is written in a bold, orange, sans-serif font, rotated 90 degrees counter-clockwise, and positioned above the 'A'.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union