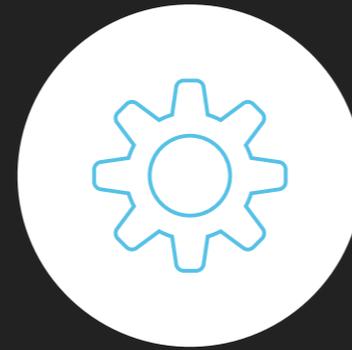




IDEA



INVESTIGACIÓN



DESARROLLO



PRUEBAS



HERRAMIENTA EDUCATIVA

EDUESC@PEROOM TUTORIAL

TODO SE VUELVE MAS SENCILLO CUANDO TIENES UN PUNTO DE PARTIDA



INTRODUCCIÓN: EL PROPÓSITO DE LA ESCAPE ROOM EDUCATIVA

UNA ESCAPE ROOM ES UN ESPACIO EN DONDE UN GRUPO DE GENTE TRABAJA CONJUNTAMENTE PARA RESOLVER TAREAS Y ACERTIJOS CON EL FIN DE SALIR DE LA HABITACIÓN. ES UN JUEGO MUY POPULAR EN TODO EL MUNDO AUNQUE LA IDEA ORIGINAL NO PRETENDE SER EDUCATIVA SINO PROMOVER LAS CAPACIDADES DE COOPERACIÓN Y DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.

LA ESCAPE ROOM EDUCATIVA ES UN ENTORNO CREATIVO DE APRENDIZAJE QUE PUEDES CONSTRUIR EN CUALQUIER SITIO: ESCUELAS, CENTROS JUVENILES, AL AIRE LIBRE, ESCUELAS DE EDUCACIÓN INFANTIL, ORGANIZACIONES JUVENILES... EN CUALQUIER SITIO DONDE VEAS POSIBLE QUE LA GENTE APRENDA.



EN UNA EDUESC@PEROOM
LOS ALUMNOS ENCUENTRAN
SUS PROPIAS RESPUESTAS

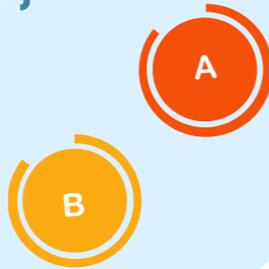
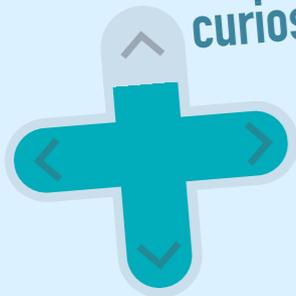


SE TRATA DE CREAR UN ESPACIO PARA LA CURIOSIDAD

INTRODUCCIÓN: EL PROPÓSITO DE LA ESCAPE ROOM EDUCATIVA

Los seres humanos son curiosos por naturaleza y la escape room educativa es el enclave idóneo para trabajar esta curiosidad y emplearla en el aprendizaje.

EDUESC@PEROOM...



Está centrada en el educando

Motiva a los educandos a explorar

Alienta a los educandos a ser activos y a buscar sus propias estrategias y respuestas

Son un espacio en donde el educador es un apoyo para el aprendizaje mediante la observación y la interacción



Fomenta la creatividad

Respeto los diferentes estilos de aprendizaje

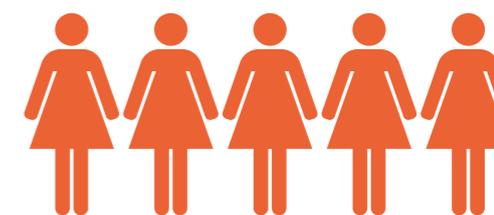
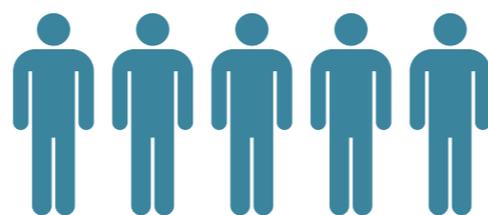
Es multisensorial

En una escape room educativa los educandos hayan sus propias respuestas

Espíritu creativo



1. DESTINATARIOS



¿SE CONOCEN ENTRE ELLOS?

¿EDAD? ¿ENTORNO SOCIAL?

¿CUÁNTOS?

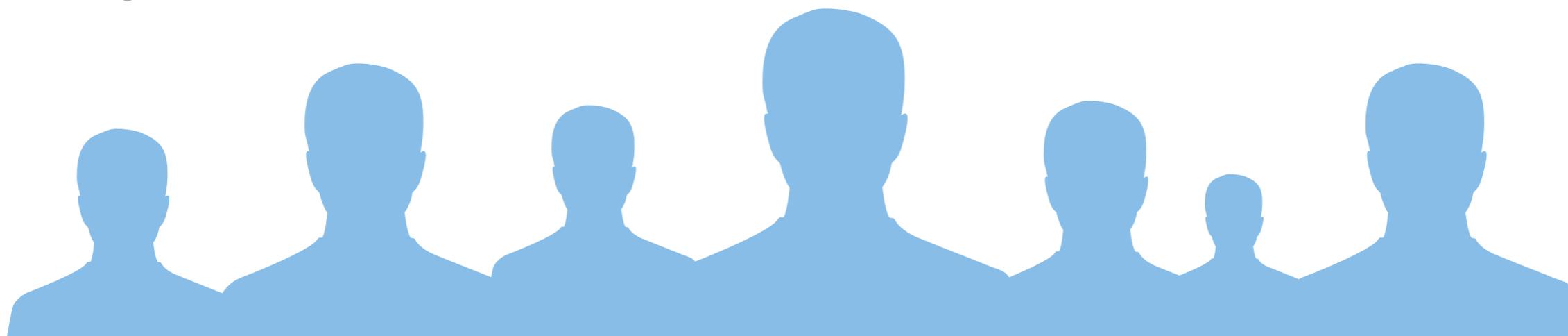
NI MUY POCOS, NI DEMASIADOS

¿PARA QUIÉN ES TU ESCAPE ROOM?

¿SON NOVATOS Ó EXPERTOS EN ESCAPE ROOMS?

¿QUIÉNES SON?

¿TIENEN NECESIDADES ESPECIALES?



2.A FIJANDO LOS OBJETIVOS EDUCATIVOS

¿QUÉ CONOCIMIENTOS PREVIOS TIENEN?

¿ESTÁN MOTIVADOS?

¿ESTÁN ACOSTUMBRADOS A TRABAJAR EN EQUIPO?

¿QUIEREN DESARROLLARSE PERSONALMENTE?

¿BUSCAN NUEVOS RETOS PERSONALES?



¿QUÉ CREES QUE NECESITAN?

¿QUÉ QUIERES QUE EXPLOREN?

¿QUÉ QUIERES QUE COMPRENDAN?

¿QUÉ QUIERES QUE PRACTIQUEN?

¿QUÉ QUIERES QUE APRENDAN?

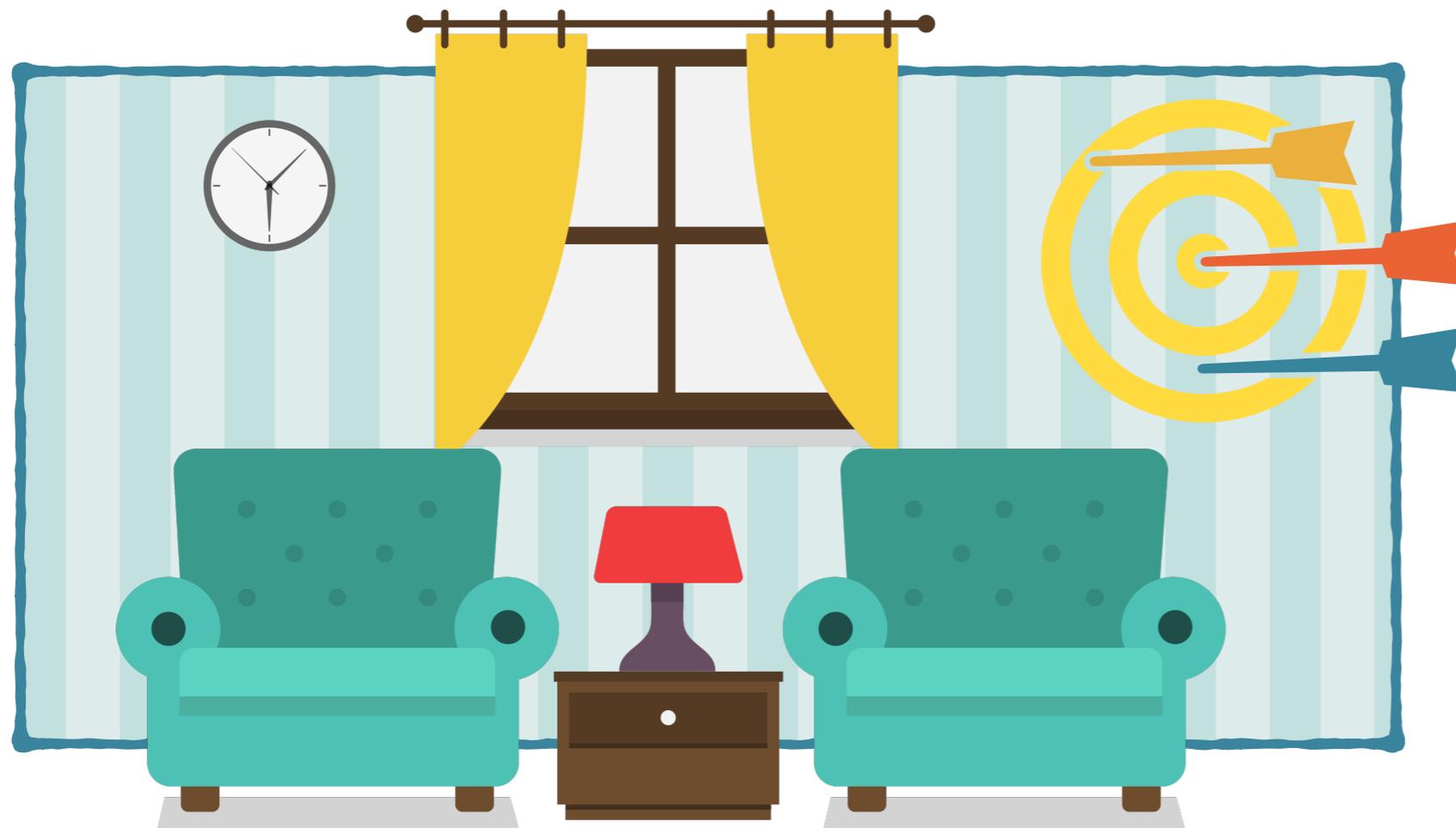
¿QUÉ PUEDEN APRENDER?



RESPONDIENDO A ESTAS PREGUNTAS DEFINES LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ESCAPE ROOM Y SU PROPÓSITO, SU INTENCIÓN Y MISIÓN

2.B FIJANDO LOS OBJETIVOS EDUCATIVOS

¿QUÉ QUIEREN ELLOS APRENDER?



RECUERDA QUE UNA ESCAPE ROOM ES TAN SÓLO UNA FORMA MÁS DE CREAR UN ENTORNO DE APRENDIZAJE CREATIVO

3. ELIGIENDO EL TEMA



¿POR QUÉ?



ES MUY IMPORTANTE TENER UNA EXPERIENCIA NARRATIVA SOLIDA PARA TU JUEGO.

NO IMPORTA SI TUS ACERTIJOS SON FANTÁSTICOS SI TU TEMA NO ES ATRAYENTE O EL JUEGO NO RESPETA LA TEMÁTICA.

LA CLAVE ESTÁ EN HACER QUE EL TEMA SEA TRANSVERSAL A TODA LA EXPERIENCIA

EL TEMA TIENE QUE SERVIR DE BASE PARA CREAR EL ENTORNO DE LA ESCAPE ROOM DE MANERA QUE SE SUMERJAN EN ÉL CON TODOS LOS SENTIDOS.

4.A CONSTRUYENDO LA NARRATIVA, CREANDO LA HISTORIA



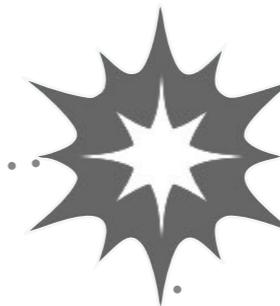
LA NARRATIVA ES EL FLUJO DEL JUEGO PERO TAMBIÉN LA ESTRUCTURA SOBRE LA QUE SE ARTICULA EL PROCESO DE APRENDIZAJE.



¿QUÉ EMOCIONES QUIERES QUE EXPERIMENTEN EN LA HABITACIÓN?



EXCITACIÓN, ALEGRÍA, TRISTEZA, MIEDO, ANSIEDAD...



LOS PUZZLES, LOS JUEGOS, LAS ACTITUDES, LA ATMÓSFERA, LOS SONIDOS, LOS MATERIALES; TODOS ELLOS SON ELEMENTOS QUE PUEDES UTILIZAR PARA “NUTRIR” Y APOYAR A LOS EDUCANDOS EN SU DESCUBRIMIENTO Y EN SU NIVEL DE INVOLUCRAMIENTO.

4.B CONSTRUYENDO LA NARRATIVA, CREANDO LA HISTORIA



¿QUÉ TIENEN
QUE HACER?



RESOLVER ALGO,
ENCONTRAR ALGO,
ESCAPAR O NO,
AYUDAR A ALGUIEN...

¿CUÁLES SON LOS ELEMENTOS
QUE LES HARÁN IDENTIFICARSE
CON LA NARRATIVA?

- MISMA EDAD
- MISMA PROCEDENCIA
- PROBLEMAS COMUNES
- MISMOS INTERESES...

LA HISTORIA DEBE CONECTAR TODOS LOS ELEMENTOS DE LA HABITACIÓN,
TENIENDO SENTIDO E INSPIRANDO A CONTINUAR HASTA EL FINAL



5. LA ESTRUCTURA DE LA ESCAPE ROOM

CADA PASO EN EL FLUJO DE LA ESCAPE ROOM DEBE TENER UN ESPACIO DIFERENTE QUE DE SENTIDO A LA NARRATIVA Y TENGA SENTIDO

LA **PREGAME ROOM** ES UN ESPACIO PARA INTRODUCIR LA HISTORIA Y EXPLICAR LAS NORMAS



LA **GAME ROOM** ES DONDE SE JUEGA PUEDE SER:

- ▶ UNA COMBINACIÓN DE HABITACIONES FÍSICAS
- ▶ UN ESPACIO FÍSICO CON PAREDES Y PUERTAS
- ▶ UNA HABITACIÓN VIRTUAL CON TAREAS EN EL ORDENADOR
- ▶ UNA HABITACIÓN CREADA ARTIFICIALMENTE CON UBICACIONES DENTRO DEL AULA



LA **MONITORING ROOM** ES UN ESPACIO PARA MONITORIZAR EL FLUJO DEL JUEGO Y DAR APOYO SI FUERA NECESARIO

EL **DEBRIEFING ROOM** ES UN ESPACIO PARA COMPRENDER LO SUCEDIDO EN LA HABITACIÓN Y PARA RECOPIRAR LOS APRENDIZAJES



5.A LA PRE-GAME ROOM: ENTRANDO EN MATERIA

ES LA UBICACIÓN DEL EDUCADOR DURANTE TODO EL JUEGO



PREGAME ROOM



LA PRE-GAME ROOM ES BÁSICAMENTE UNA SALA DE ESPERA CON UNA EXCEPCIÓN: AQUÍ ES DONDE SE INTRODUCE EL JUEGO, LAS NORMAS Y LOS ELEMENTOS DE SEGURIDAD A LOS EDUCANDOS.

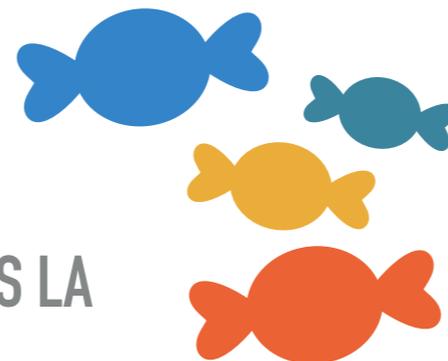
¿CÓMO CREAS EL AMBIENTE DEL JUEGO?

¿QUÉ HARÁS EN ELLA?

¿LLEVARÁS ALGÚN DISFRAZ?

¿CÓMO CONTARAS LA HISTORIA?

¿QUÉ HARÁ QUE AUMENTE SU ENERGÍA?



Reglas de la Habitación

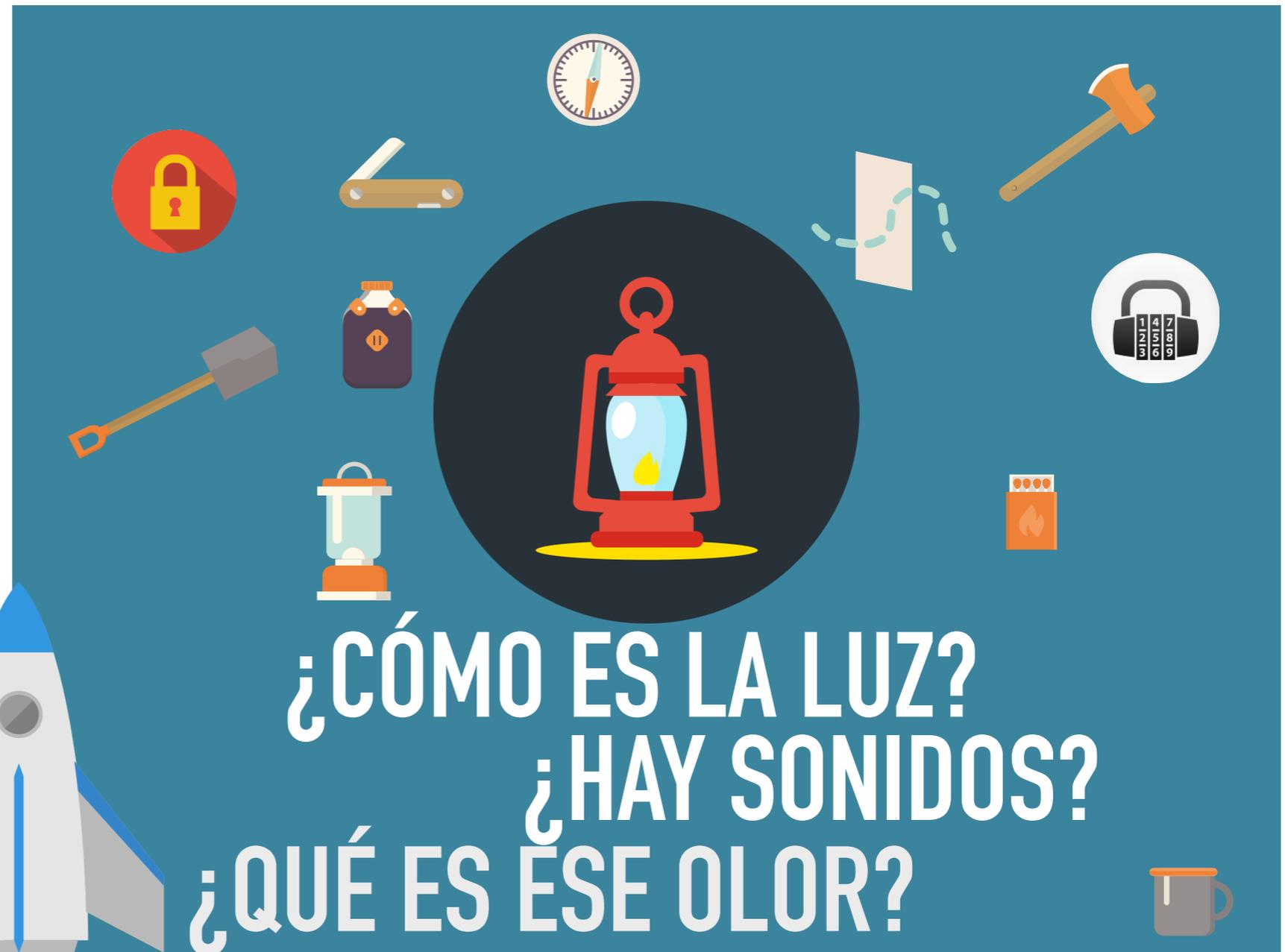
When in the room...



¿QUIÉN Y QUÉ HABRÁ EN ELLA?

5.B LA GAME ROOM: DESAFIANDO A LOS EDUCANDOS A ESCAPAR

ESTA HABITACIÓN ES LA
PIEZA CENTRAL DE LA
EXPERIENCIA, ES DONDE
ESTÁN LOS PUZZLES Y DONDE
LOS EDUCANDOS SON
PROTAGONISTAS DE LA
HISTORIA. EN ESTA
HABITACIÓN LOS EDUCANDOS
SON EMPUJADOS A UNA
AVENTURA MUY EDUCATIVA



¿CÓMO ES?
¿DÓNDE ESTÁ?

SOMETIMES JUST FEELING LIKE THEY ARE INSIDE A ROCKET IS EXCITING ENOUGH FOR PLAYERS :)

5.C LA MONITORING ROOM: OBSERVANDO Y COMUNICANDO



¿CÓMO MONITORIZARÁS EL JUEGO?

¿USARÁS UNA CÁMARA?

¿UNA VENTANA? ¿UN PORTÁTIL?

¿MONITORIZARÁS EL AUDIO?

EL ORDEN DE PUZZLES PUEDE SER ENTREGADO A UN ORGANIZADOR PARA GRABAR Y CRONOMETRAR EL TIEMPO DE FORMA QUE EL DISEÑADOR DEL JUEGO PUEDA SABER SI LA DIFICULTAD REAL CUMPLE CON LA PLANTEADA.



MONITORIZAR EL PROCESO REQUIERE CANALES DE COMUNICACIÓN CON LA GENTE QUE ESTÁ EN LA HABITACIÓN.

¿QUÉ HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN USARÁS? ¿SKYPE?
¿TELÉFONO? ¿WALKIE TALKIES? ¿UNA TABLET?

SOFTWARE DE MONITOREO DE
ESCAPE ROOMS:

[HTTP://ESCAPEROOMMASTER.COM](http://escaperoommaster.com)

[HTTP://ESCAPEROOMBOSS.COM](http://escaperoomboss.com)

MacBook Air

5.D LA DEBRIEFING ROOM: REFLEXIÓN Y CIERRE

¿SOBRE QUÉ VAS A REFLEXIONAR?



EN ESTE ESPACIO LOS EDUCANDOS SON GUIADOS DE MANERA QUE PUEDAN REUNIR Y ANALIZAR TODOS LOS APRENDIZAJES Y DARSE CUENTA DEL IMPACTO Y SIGNIFICADO DE CADA ELEMENTO DEL JUEGO.

PUESTA EN COMÚN:

- ▶ DEJAR SALIR LAS EMOCIONES FUERTES
- ▶ REFLEXIÓN OBJETIVA: ¿QUÉ HA OCURRIDO?
- ▶ INTERPRETACIÓN: ¿QUÉ CREES QUE HA OCURRIDO?
- ▶ NUEVAS IDEAS: ¿QUÉ ME LLEVO DE ESTA EXPERIENCIA?
- ▶ SIGUIENTES PASOS: APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA



REUNIENDO LOS APRENDIZAJES:

- ▶ ¿NUEVOS CONOCIMIENTOS?
- ▶ ¿NUEVAS HABILIDADES?
- ▶ ¿NUEVAS ACTITUDES?
- ▶ ¿NUEVA CONCIENCIA?

UNA DE LAS DIFERENCIAS ENTRE UNA ESCAPE ROOM Y UNA ESCAPE ROOM EDUCATIVA ES LA REFLEXIÓN DE LA EXPERIENCIA Y LA PUESTA EN COMÚN DE LOS APRENDIZAJES.

6. DISEÑO DEL NÚCLEO DEL JUEGO: MOTIVANDO A LOS EDUCANDOS

COMIENZA CON TAREAS SENCILLAS
QUE FOMENTEN LA MOTIVACIÓN



LA IMPORTANCIA DE DESPERTAR LA CURIOSIDAD DE LOS EDUCANDOS

¿CÓMO DISEÑAS EL FLUJO DEL JUEGO PARA
MOTIVAR Y ANIMAR A LOS PARTICIPANTES?

HAZ LA ESCENA INTERESANTE: UTILIZA PAPEL, IMANES, LANA, MADERA, AGUA,
CALOR-FRÍO, LUPA, MARCADORES, SONIDOS, COLORES, TELAS, MATERIALES
VISIBLES E INVISIBLES, JUEGA CON LA LUZ, LUZ NEGRA, OSCURIDAD, HIERRO,
PROYECCIONES, AGUJEROS, CAJAS, ARMARIOS, CAJONES Y MILLONES DE COSAS
MÁS QUE SE TE OCURRIRÁN

COMBINA DIFERENTES TIPOS DE TAREAS
PARA QUE TODOS PUEDAN PARTICIPAR:
VERBAL, VISUAL, MATEMÁTICA, LÓGICA,
MANUAL, CREATIVA, ARTÍSTICA,
CIENTÍFICA, POÉTICA...

UTILIZA TRUCOS SENCILLOS Y
ELEMENTOS PARA COMBINAR DE
MANERA CREATIVA Y CAMBIANDO LA
PERSPECTIVA, ¡SEGURO QUE PUEDES!



7.A DISEÑO DE LOS PUZZLES:

¿HAS CONECTADO
LOS PUZZLES CON
LA HISTORIA?

DISEÑA EL FLUJO DE
LOS PUZZLES Y LAS
TAREAS CON SENTIDO



¿ESTÁN LAS
ESCAPE ROOM
BASADAS EN
MATEMÁTICAS?
GEOGRAFÍA?
CIENCIA?
NOVELAS Ó POESÍA?

UN PUZZLE ES: UN DESAFÍO LÓGICO Y FIJO QUE SE RESUELVE MEDIANTE LA AYUDA DE PISTAS

¿NECESITAN APRENDER ALGUNA INFORMACIÓN ANTES DE ENTRAR PARA PODER
SUPERAR LA ESCAPE ROOM?

¿Ó LES FACILITARAS ESA INFORMACIÓN DURANTE EL JUEGO?

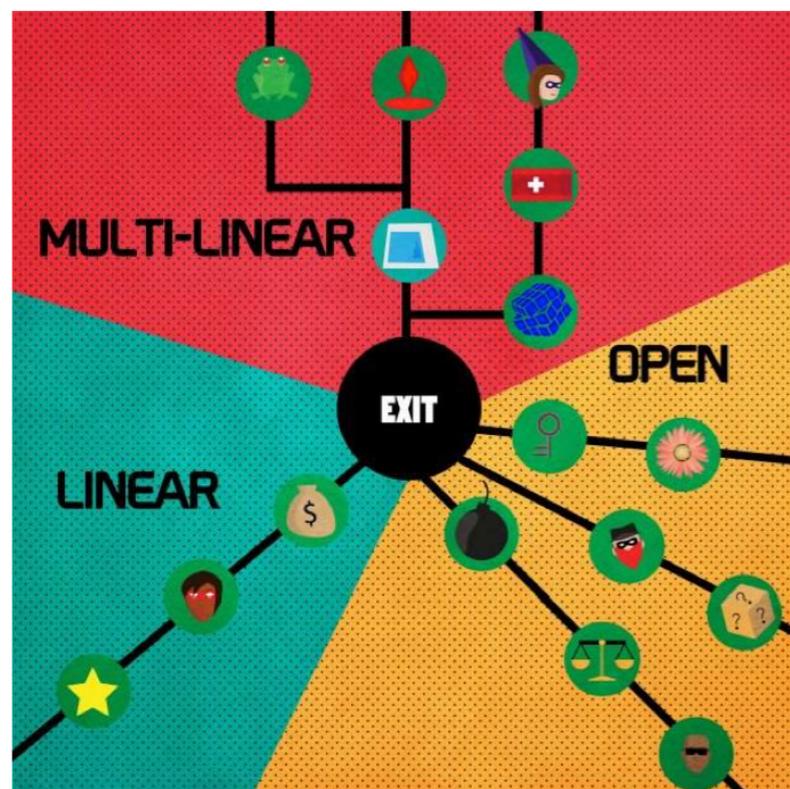
7.B EL FLUJO DEL JUEGO

¿HAY MÁS DE UN CAMINO PARA LLEGAR AL FINAL?

¿HAY DIFERENTES FINALES DE LA HISTORIA?

ASEGÚRATE DE QUE TODOS LOS CAMINOS ASEGURAN EL APRENDIZAJE
(NO NECESARIAMENTE ESCAPANDO)

CON ALGO DE CREATIVIDAD PUEDES CREAR PUZZLES ECONÓMICOS
UNA ESCAPE ROOM NO PRECISA UN GRAN PRESUPUESTO



COMBINA LOS PUZZLES
CRUCIALES CON PUZZLES NO-
CRUCIALES PARA MANTENER
LA SENSACIÓN DE AVANCE
PARA LOS EDUCANDOS.

PREGAME ROOM

TAREA SENCILLA



7.C NIVELES DE COMPLEJIDAD: AÑADIENDO DESAFÍOS



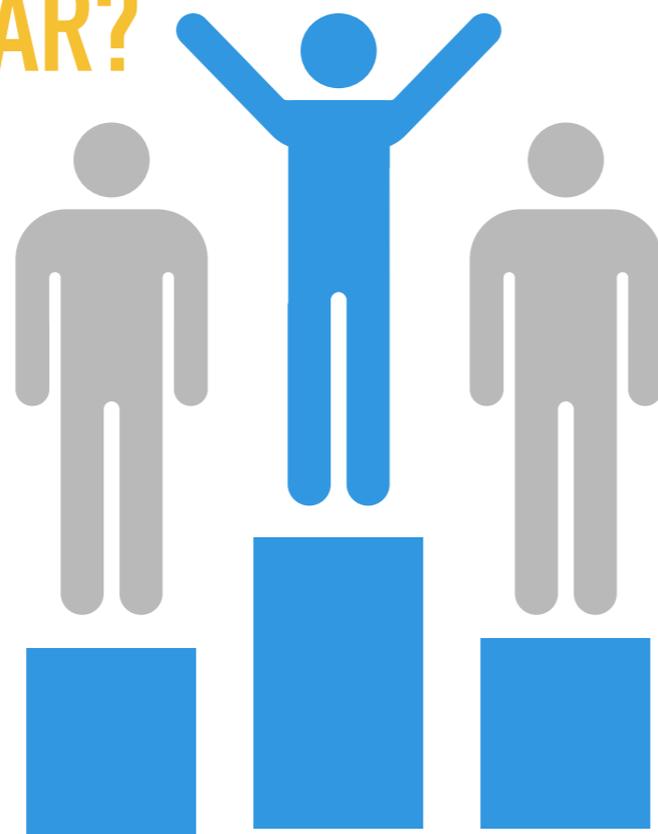
8. ¿CÓMO SALIR DE LA HABITACIÓN?



LOS EDUCANDOS PUEDEN SALIR POR ALGUNO DE ESTOS MOTIVOS:

- ENCONTRAR TODAS LAS LLAVES DE LA PUERTA DE SALIDA
- RESOLVIENDO UN PUZZLE
- ENCONTRANDO LA CONTRASEÑA Ó FRASE SECRETA
- AGOTANDO EL TIEMPO
- RESOLVIENDO CONFLICTOS INTERNOS DEL EQUIPO

9. ¿CÓMO GANAR?



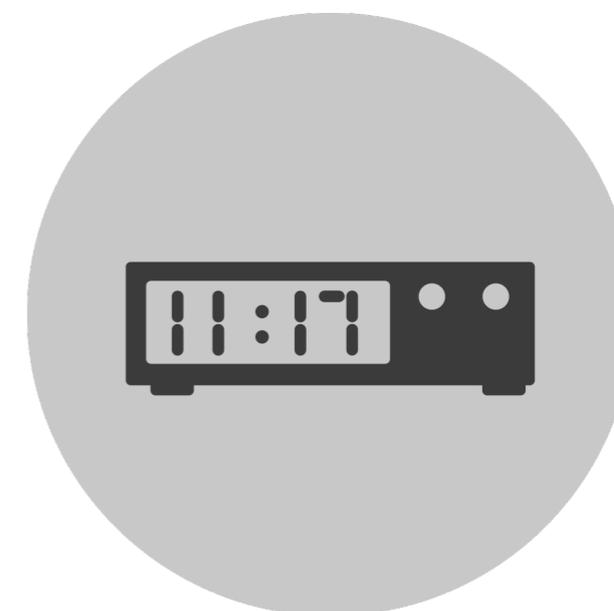
¿QUIÉN GANA?

EN UN JUEGO PUEDES GANAR Ó PERDER

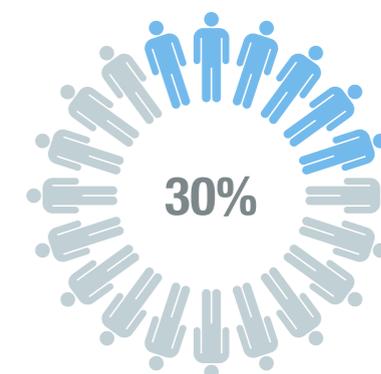
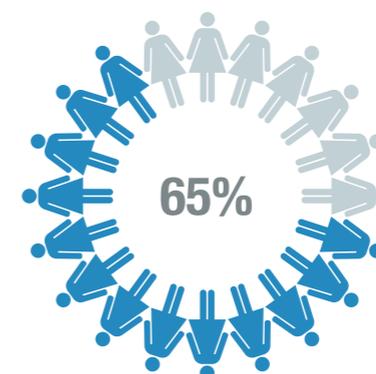
EN UNA ESCAPE ROOM EDUCATIVA, SI GANAN, SALIERON A TIEMPO

SI NO GANAN, LES DEJAS SALIR

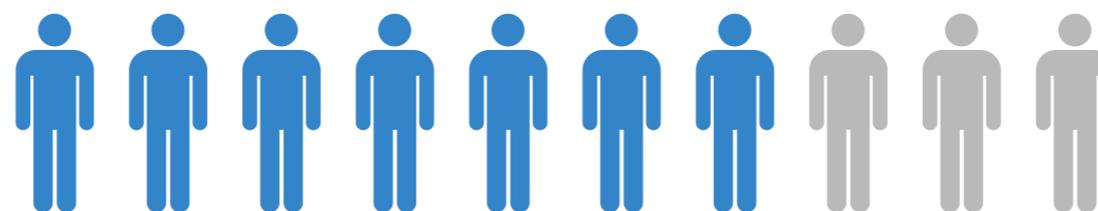
¿CUÁNTO TIEMPO?



EL % DE GANADORES/PERDEDORES
TE DIRÁ MUCHO SOBRE TU ESCAPE ROOM



10. LA RECOMPENSA TRAS LA SALIDA



LOS EDUCANDOS, EVENTUALMENTE, SALDRÁN DE LA HABITACIÓN, HAYAN COMPLETADO LAS TAREAS O NO.

80%
¡CASI LO CONSEGUIS!



¿CÓMO LES RECIBIRÁS?



SALDRÁN DE UN ENTORNO DE GRAN ENERGÍA Y ESTRES ASÍ QUE SEGURAMENTE ESTÉN ENCANTADOS Ó DECEPCIONADOS.

LA SALIDA ES TU OPORTUNIDAD PARA QUE SU EXPERIENCIA SEA MEMORABLE.

¿CERTIFICADO?

¿FOTOS?

¿EVALUACION?

11. PROBANDO LA ESCAPE ROOM

¿PROBASTE LA HABITACIÓN?

¿CÓMO? ¿CUÁNDO?

¿CON QUIÉN?

PROBAR LA ESCAPE ROOM ES UNA NECESIDAD

A VECES LOS EDUCANDOS SE QUEDAN
ATASCADOS EN PUNTOS QUE TU
CONSIDERABAS SENCILLOS



DISEÑA * PRUEBA * CAMBIA * REPITE

12. REINICIANDO LA ESCAPE ROOM ¿CUÁNTO TIEMPO NECESITAS PARA RECREAR TODO?

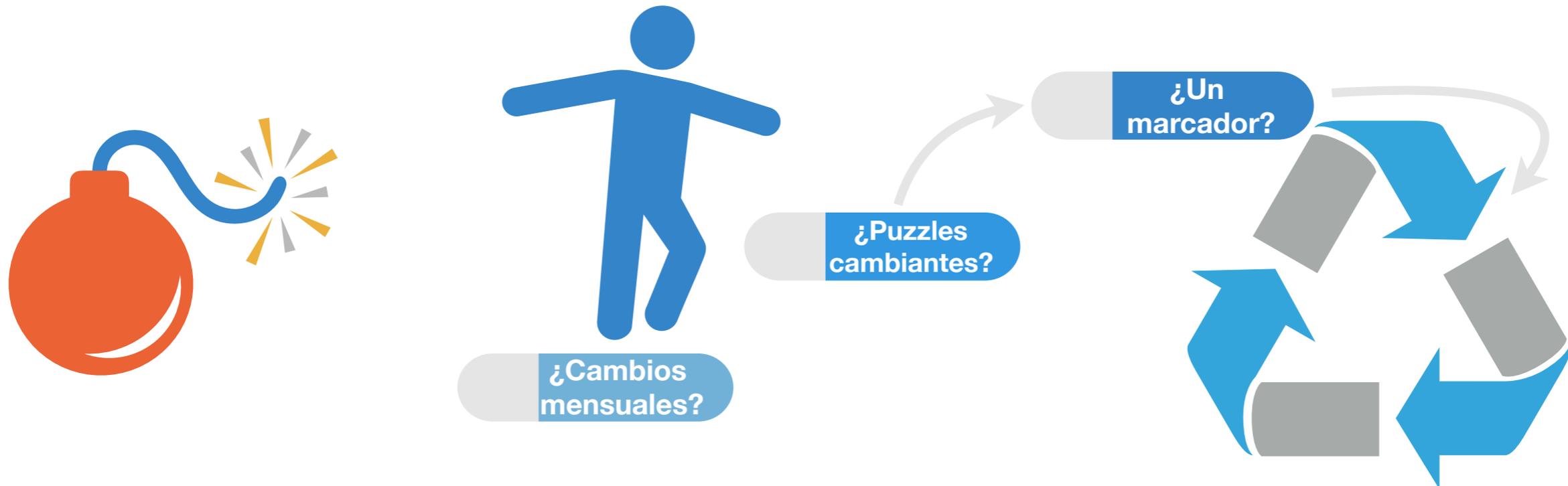
SI QUIERES QUE TUS EDUCANDOS PUEDAN JUGAR OTRA VEZ TENDRÁS QUE:

CAMBIAR LA HABITACIÓN

DISEÑAR LOS DIFERENTES ITINERARIOS CON MATERIALES MODIFICABLES

PREPARARTE PARA PODER PERSONALIZARLA PARA LOS NUEVOS EDUCANDOS

LA SOLUCIÓN DE UNA TAREA PODRÍA CREAR LA SIGUIENTE

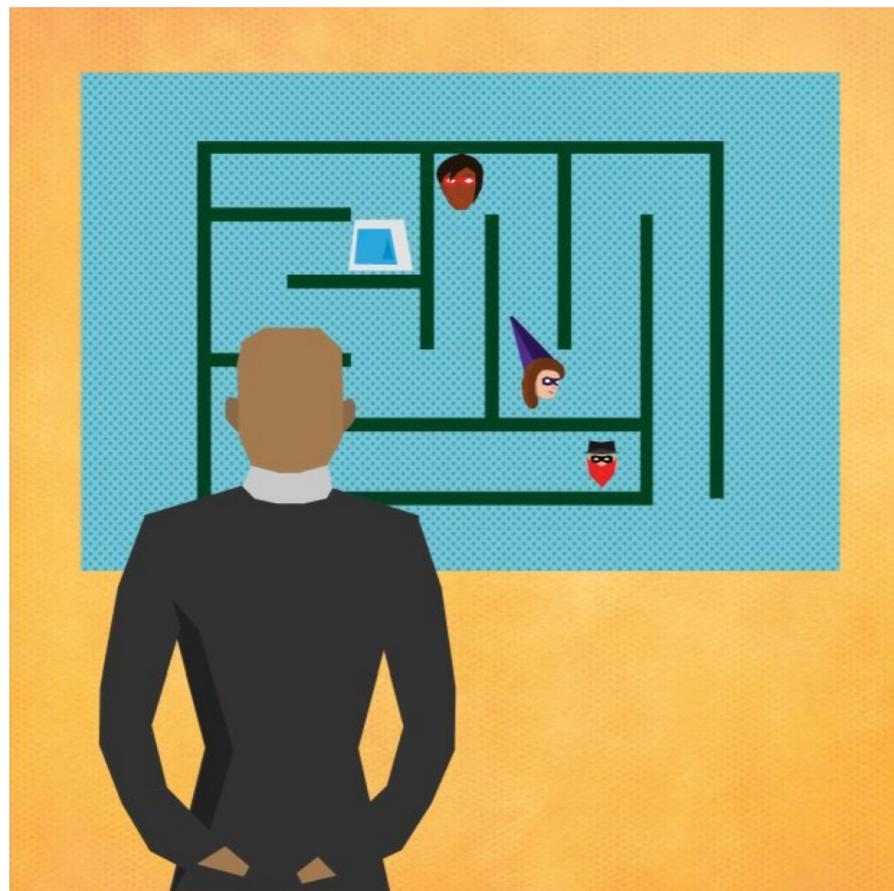


¿SERÁ POSIBLE? Y ¿CUÁNTO TIEMPO ME LLEVARÁ HACERLO?
LOS PARTICIPANTES DEL GRUPO ANTERIOR PUEDEN TOMAR PARTE

13. MONITORIZANDO EL PROCESO DE APRENDIZAJE

¿DAR PISTAS O NO DARLAS?

APRENDER Y AYUDAR NO SIEMPRE ES COMPATIBLE

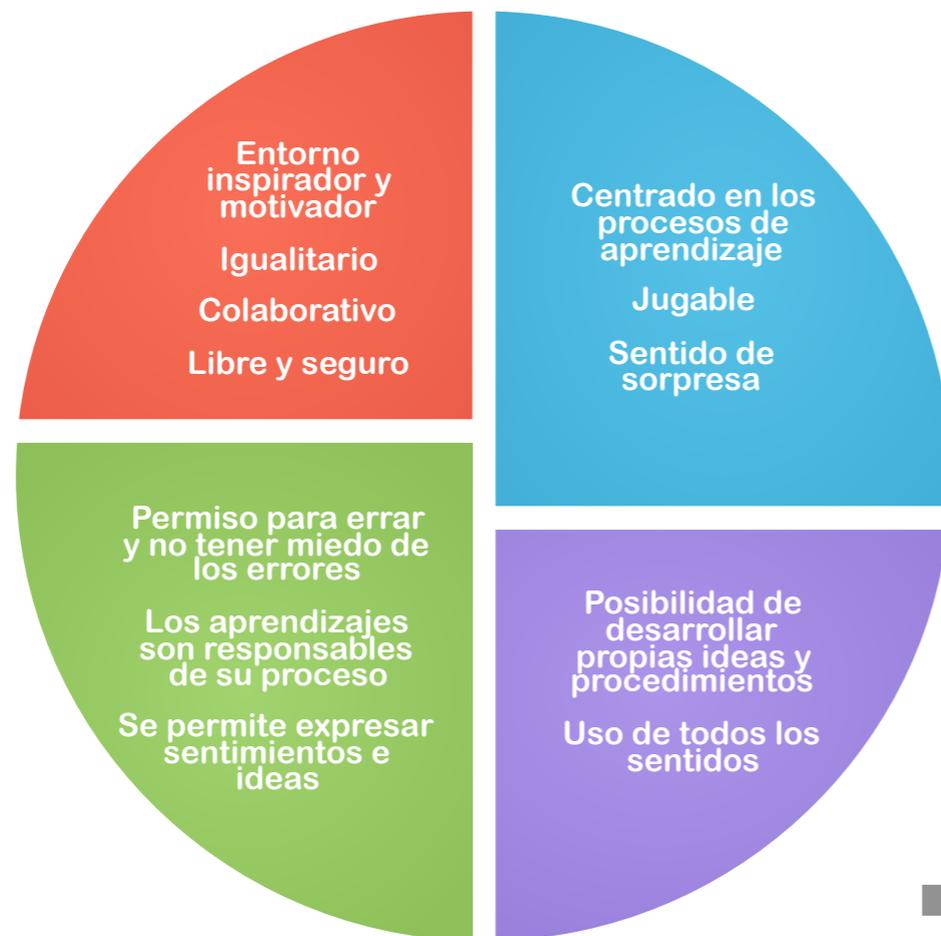
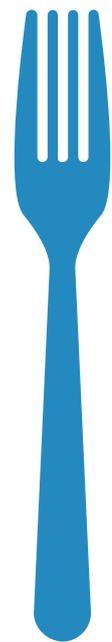


¿CUÁNTO TIENES PENSADO INTERVENIR? ¿PUEDEN LOS EDUCANDOS EQUIVOCARSE Y COMETER ERRORES? ¿QUEDARSE ATASCADOS?



PODER OBSERVAR ES LA CLAVE

14. CONDICIONES DE UN ENTORNO DE APRENDIZAJE CREATIVO

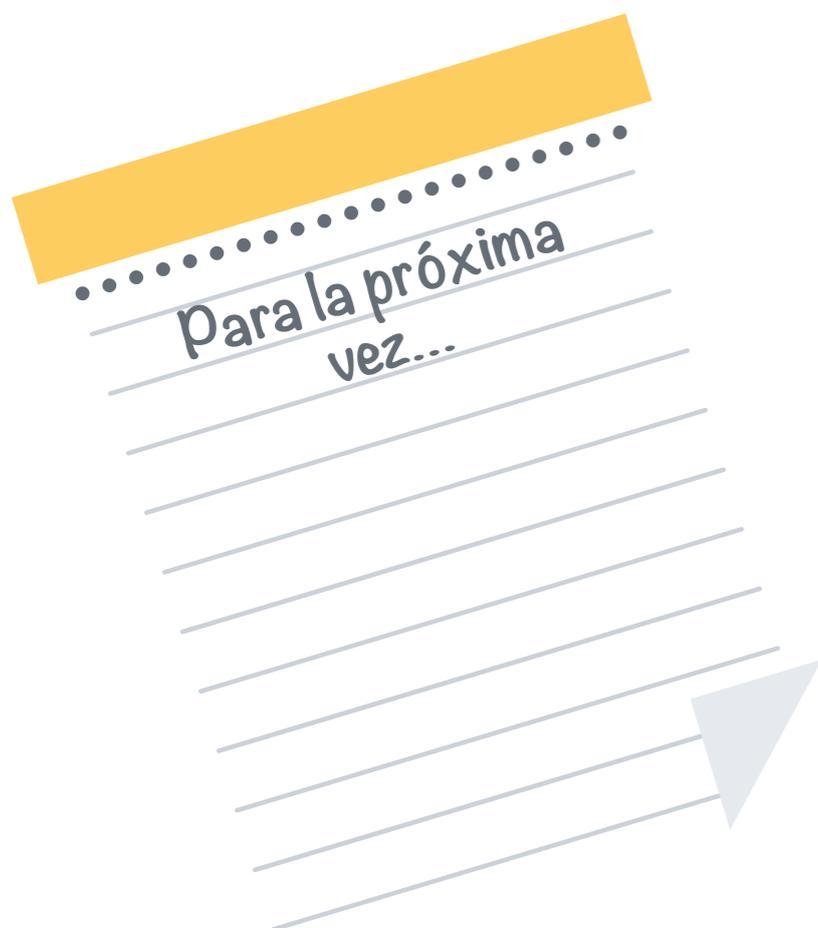


¿LOS ESTÁS TENIENDO EN CUENTA EN TU DISEÑO?

¿FUNCIONA TU ESCAPE ROOM COMO UN ENTORNO DE APRENDIZAJE CREATIVO?

¿POR QUÉ NO?

15. EVALUANDO TU ESCAPE ROOM



¿Cuales fueron los aprendizajes?



¿Coincidieron con los objetivos?



¿Cómo los mediste?



¿Qué aprendieron?

PUESTA EN COMÚN:

¿EN QUÉ QUIERES CENTRAR LA ATENCIÓN?

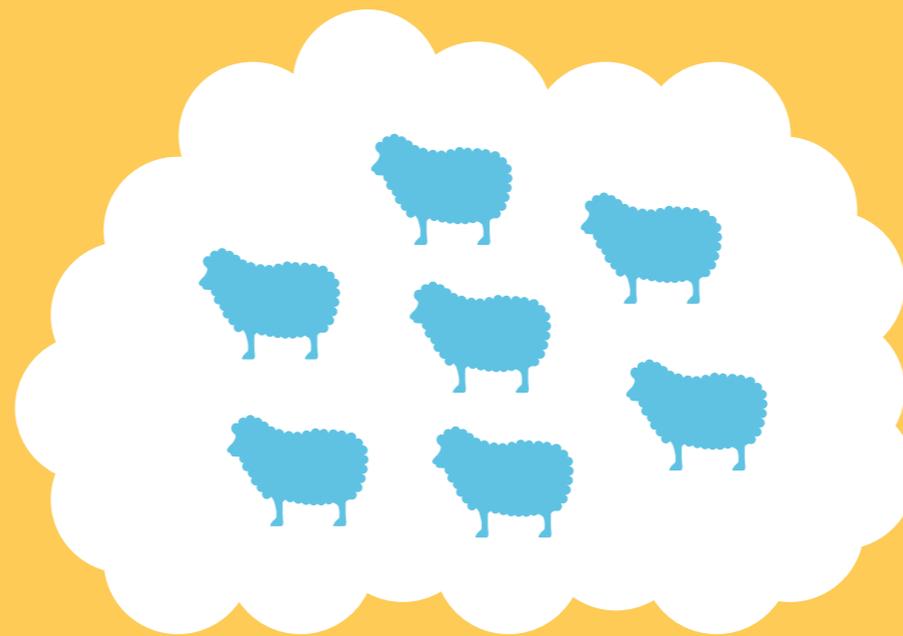
¿CÓMO COMPRENDEN LOS EDUCANDOS SU APRENDIZAJE?

¿CÓMO PUEDES AYUDARLES A QUE REFLEXIONEN EN SU APRENDIZAJE?

¿CUÁL ES EL VALOR EDUCATIVO DE TU ESCAPE ROOM?

16. ¿QUÉ HARÍAS DE MANERA DIFERENTE?

Llegó la hora de soñar y repensar...



¿Cambiarías algo si dispusieras de tiempo,
recursos...?

Para los encuestados, los investigadores y coordinadores del proyecto y para todos los interesados en crear una experiencia de escape room maravillosa y educativa.



<http://www.lookingatlearning.eu>

En España puedes contactarnos en:



<http://www.asociacionpromesas.com>

asociacionpromesas@gmail.com

Esta publicación refleja únicamente la opinión de sus autores. La Comisión Europea no es responsable de los usos que pueda hacerse de la información que contiene.

