

ESCAPE ROOM EDUCATIVO

Antonio Herrero Santos



antonio.hersan.1@educa.jcyl.es



@antttuan



¿Qué es un escape room?

<https://www.escape roomlover.com/es>

<https://www.tatyhunter.com>

- Experiencia de ocio.
- Participantes encerrados en una sala.
- Objetivo: Salir de la sala en un tiempo límite.





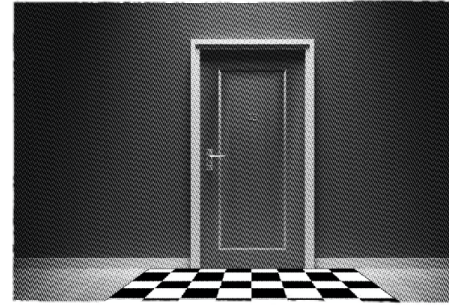
- Divertido
- Los participantes viven una experiencia de aprendizaje:
 - Protagonismo
 - Emoción
- Diagnosticar y desarrollar grado de cooperación del grupo
- Desarrolla el pensamiento creativo
 - Búsqueda de soluciones

¿Por qué en el aula?

Diferencias

BREAKOUT EDU

ESCAPE ROOM EDUCATIVA



Crear una experiencia divertida, emocionante que de paso al aprendizaje

“Sin emoción no hay aprendizaje”

Francisco Mora



CANVAS



TÍTULO: <input type="text"/>		CREADO POR: <input type="text"/>	
PARTICIPANTES	CONTEXTO NARRATIVA MISIÓN	TEMA	NORMAS
OBJETIVOS	ENIGMAS (FLUJO DE RETOS)		
TIEMPO Planificación: Instalación: Ejecución: LUGAR REALIZACIÓN	MATERIALES	REFLEXIÓN	

Participantes



- La franja de edad (especialmente si se trata de un escape room educativo para un colegio, instituto, universidad)
- Nivel educativo.
- Conocimientos, habilidades y actitudes.
- Intereses y motivación.
- Necesidades especiales.
- Número de participantes



LOS PARTICIPANTES

Objetivos



- ¿Quieres que los participantes desarrollen unos determinados conocimientos, habilidades o actitudes?
- ¿Usarás la escape room como herramienta de evaluación de los conocimientos?
- ¿Servirá la escape room como entorno para poner en práctica algo que ya han aprendido?



LOS OBJETIVOS

Tiempo y lugar



Tiempo

- Planificación
- Instalación
- Ejecución

Lugar

- Lugar de realización del escape
 - Espacio disponible
 - ¿Facilita la instalación?
 - ¿Favorece la narrativa?



CONTEXTO



- La temática (tiempo y lugar)

- Ambientación.
- Decorados
- Envoltorio.

- La narrativa (la historia)

- ¿Qué ocurre?
- ¿Cómo ocurre?
- ¿Por qué ocurre?

- La misión (el objetivo dentro de esa historia que deben alcanzar los participantes)

- ¿Para qué?

Sobrenatural - Misterio

Hace mucho, mucho tiempo una niña de este cole, llamada Magnolia, fue al baño y nunca volvió...

Debéis salvar a Magnolia y que su espíritu pueda escapar del colegio.

CONTEXTO



Presentación



¿Cómo comenzamos el escape?



- Video de presentación.
- Audio de presentación.
- Comenzar una clase normal y de repente aparece un “gancho”.
- Mandar una carta (cartel) días del evento.

Presentación del escape

Créate un personaje para utilizarlo durante todo el juego con el que los alumnos puedan interactuar si lo necesitan.

Las Normas





- ¿Va a ver tiempo límite?
- Importante justificar el contador de tiempo. ¿por qué tenemos ese tiempo?
- Lo que pueden o no pueden tocar (Utilizar pegatinas)
- ¿Se podrá pedir pistas?
- Se puede utilizar teléfono móvil, tablet...
- Explicar los diferentes tipos de candados.
- No fuerza bruta.

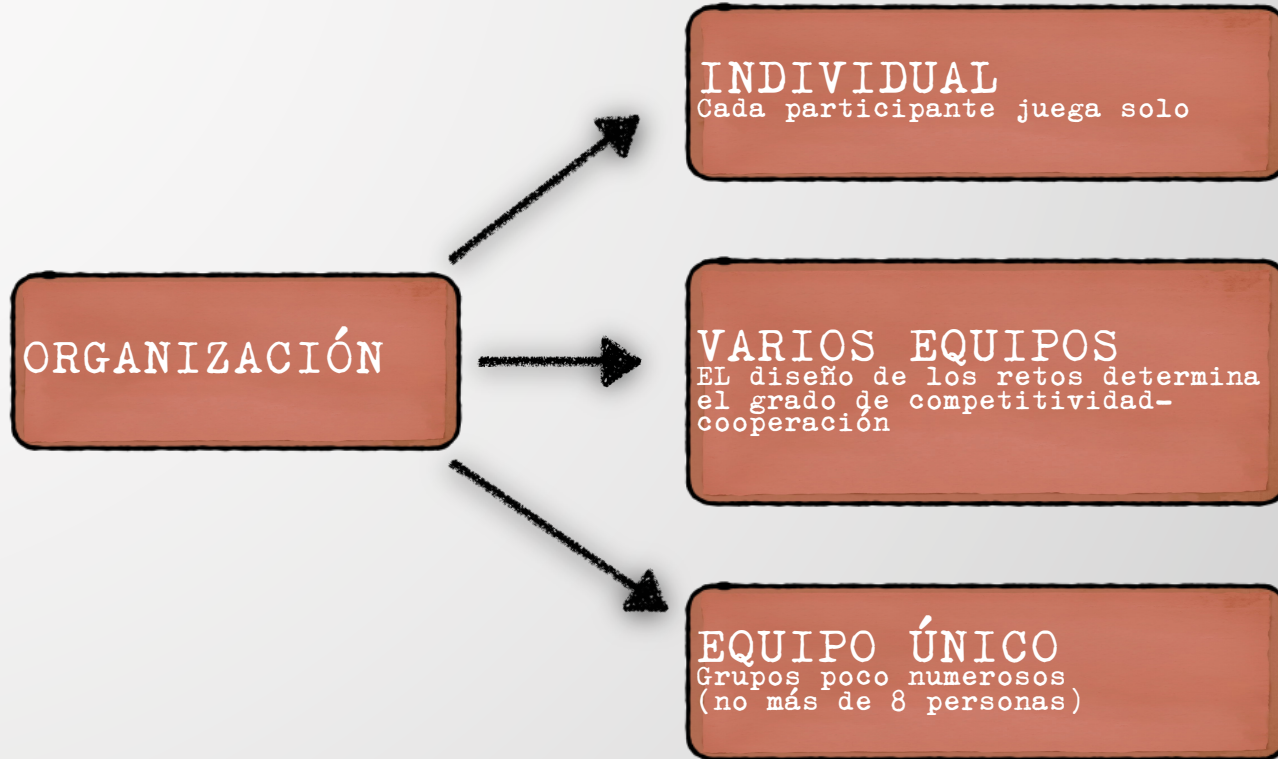
Las **NORMAS**

Normas que delimitan lo que pueden y no pueden hacer.

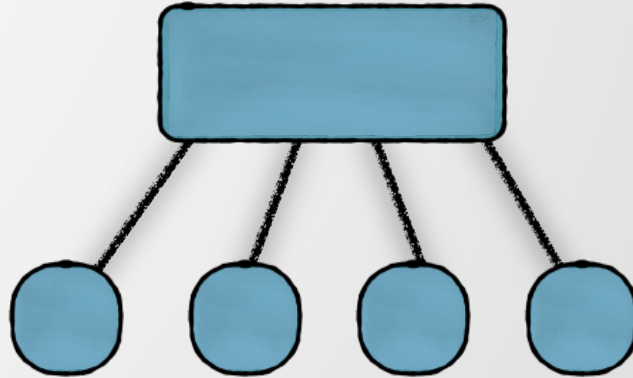
EL FLUJO
DEL
ESCAPE ROOM



¿Cómo van a estar ORGANIZADOS los participantes?



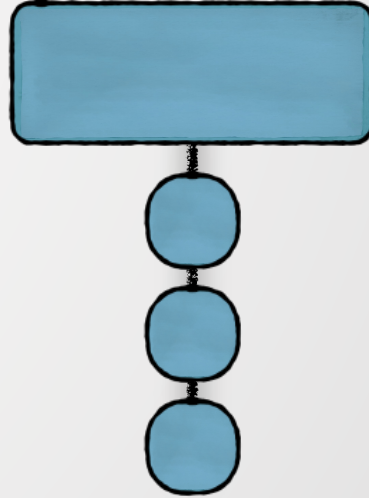
¿Qué ORDEN seguirá los retos?



ABIERTO

Los puzzles no han de resolverse en un orden particular.

ORDEN

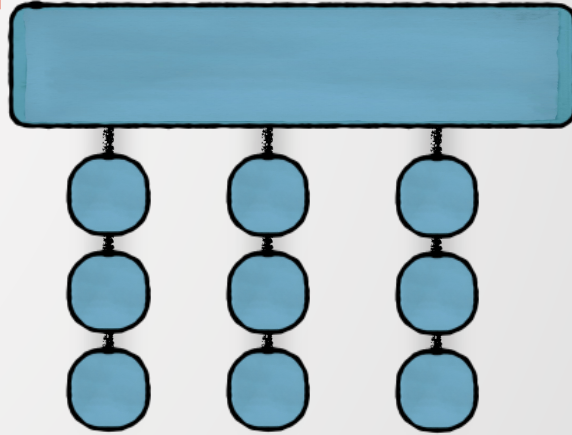


LINEAL

Los puzzles conducen a otro.

Una resolución te da la pista para resolver la siguiente hasta llegar al objetivo

ORDEN

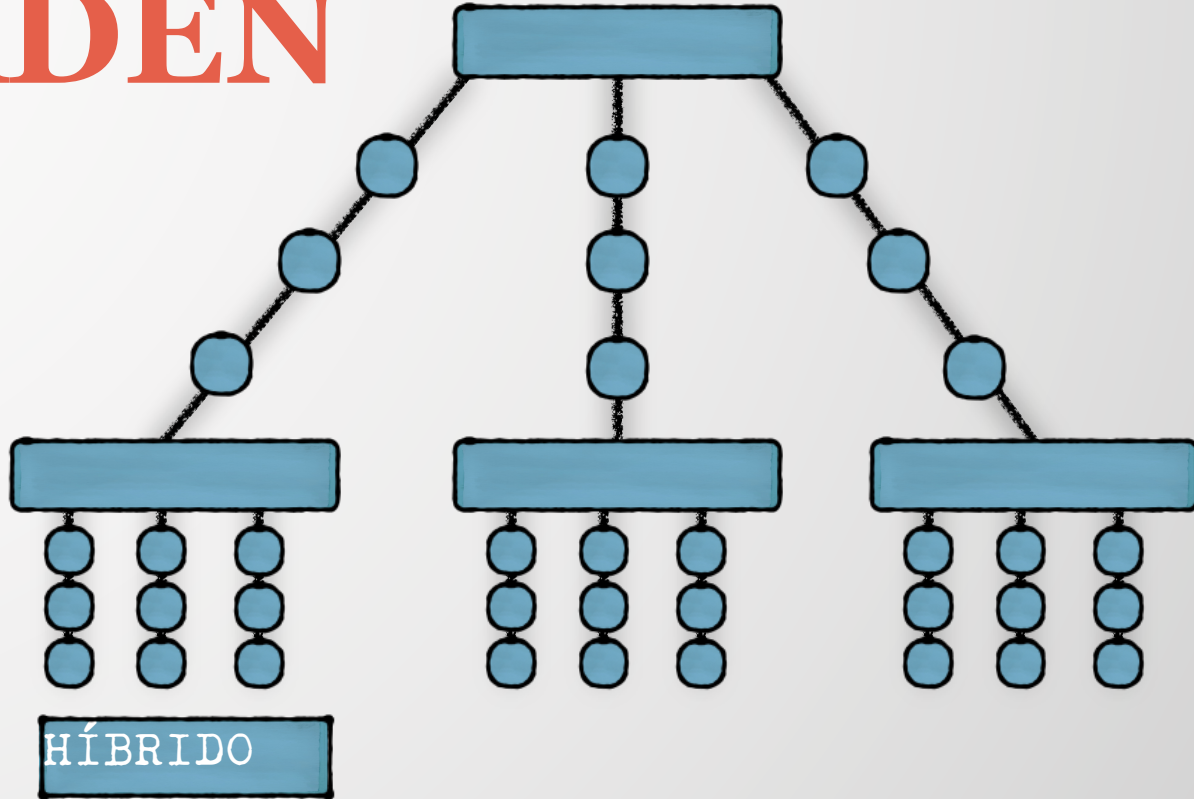


MÚLTIPLES

Es la organización más común. Múltiples vías secuenciales se encaminan hacia el objetivo.

Recomendado para grandes grupos (8+) pueden dividirse en unos más pequeños para trabajar en puzzles.

ORDEN



Usando los modelos de trayectoria se pueden crear juegos enteros alcanzando miniobjetivos.

Reflexión y evaluación



Preguntas para la reflexión

- ✦ ¿Qué era lo que tenía que conseguir el grupo?
- ✦ ¿Cómo se ha desarrollado el juego? En este punto pedimos a los participantes que hable de los hechos. ¿El grupo se ha organizado? ¿Todos han colaborado en la resolución? ¿Todo el mundo podía participar?.
- ✦ ¿Cómo ha sido la interacción entre los equipos?
- ✦ ¿Qué os ha gustado?
- ✦ ¿Qué harías diferente si volvieras a participar en una escape room?
- ✦ ¿Qué habéis aprendido y qué reflexiones os lleváis?
- ✦ ¿Cómo evaluáis la experiencia?
- ✦ M.I.M.O (Mantener - Incorporar - Mejorar -Omitir)

- ✦ ¿Se han cumplido los objetivos de aprendizaje? ¿Por qué?
- ✦ ¿Qué han aprendido? ¿Cómo lo vas a medir?
- ✦ ¿Todos han aprendido por igual?

Evaluación

Evaluación escape

					
Participación	El alumno ha participado de manera activa , colaborando con todos los compañeros y animándoles. Ha llevado la iniciativa en todo momento, pero no se ha impuesto a ninguno de sus compañeros. Ha sabido escuchar a los demás sin criticar a nadie. Su participación es clave en el desempeño del grupo.	El alumno ha participado de manera más o menos activa , colaborando con algunos de los compañeros. Ha llevado la iniciativa en ocasiones, aunque a veces se ha impuesto a alguno de sus compañeros. Casi siempre ha sabido escuchar a los demás sin criticar a nadie. Su participación ha sido muuy importante en el desempeño del grupo.	El alumno ha participado de manera poco activa , colaborando con pocos o ninguno de los compañeros. No ha llevado la iniciativa, y a veces se ha impuesto a alguno de sus compañeros. Casi nunca ha sabido escuchar a los demás sin criticar a nadie. Su participación ha sido poco importante en el desempeño del grupo.	El alumno ha participado de manera pasiva , colaborando con pocos o ninguno de los compañeros. No ha llevado la iniciativa. No ha sabido escuchar a los demás sin criticar a nadie. Su participación ha sido prescindible en el desempeño del grupo.	40 %
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0
Contribución	Proporciona siempre ideas útiles cuando participa con sus compañeros. Busca y sugiere soluciones a los problemas.	Proporciona casi siempre ideas útiles cuando participa con sus compañeros. En ocasiones busca y sugiere soluciones a los problemas.	Proporciona pocas veces ideas útiles cuando participa con sus compañeros. Rara vez busca y sugiere soluciones a los problemas.	No proporciona ideas útiles cuando participa con sus compañeros. Tampoco busca y sugiere soluciones a los problemas.	40 %
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0
Interacción	Escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Mantiene a los miembros trabajando juntos. No acapara todo el juego, de manera que realiza sus funciones pero todos trabajan en equipo intentando repartirse las tareas.	Casi siempre escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Normalmente mantiene a los miembros trabajando juntos. Suele intentar acaparar todo el juego, de manera que realiza sus funciones pero no deja que todos trabajen en equipo intentando repartirse las tareas.	Casi nunca escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Rara vez mantiene a los miembros trabajando juntos. Acapara todo el juego, de manera que realiza sus funciones pero no deja que sus compañeros trabajen en equipo.	Nunca escucha, ni comparte y apoya el esfuerzo de otros. Tampoco mantiene a los miembros trabajando juntos. Acapara todo el juego, de manera que realiza sus funciones pero no deja que sus compañeros trabajen en equipo.	30 %
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0

Evaluación participantes

					
Historia, diversidad y ambientación	La historia del Escape Room es original, divertida y con sentido. La narración es coherente, está bien conectada y redactada, y además es amena de seguir. Existen elementos sorpresa que mantienen la intriga durante toda la aventura.	La historia del Escape Room es bastante original, divertida y con cierto sentido. La narración es coherente, está bien conectada y redactada, y además es amena de seguir. Existen elementos sorpresa que mantienen la intriga durante la aventura.	La historia del Escape Room no es muy original, es normal, pero no está muy bien conectada y redactada, y no es amena de seguir. No existen elementos sorpresa que mantengan la intriga durante la aventura.	La historia del Escape Room no es original, ni divertida y no tiene demasiado sentido. La narración es floja y no está muy bien conectada y redactada, y no es amena de seguir. No existen elementos sorpresa que mantengan la intriga durante la aventura.	40 %
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0
Dificultad	Los acertijos tienen un buen nivel de dificultad. Cuesta resolverlos un rato porque exigen pensar y deducir pero el contenido se ajusta a lo trabajado en clase. Hemos tardado entre 20 y 30 minutos en resolver el Escape Room.	Los acertijos tienen un nivel de dificultad normal. Cuesta resolverlos un rato corto porque exigen pensar y deducir pero el contenido no se ajusta demasiado a lo trabajado en clase. Hemos tardado entre 15 y 20 minutos en resolver el Escape Room.	Los acertijos tienen un nivel de bastante bajo. Cuesta resolverlos muy poco rato porque no exigen pensar y deducir, y el contenido no se ajusta nada a lo trabajado en clase. Hemos tardado entre 10 y 15 minutos en resolver el Escape Room.	Los acertijos tienen un nivel de muy bajo. Cuesta resolverlos muy poco rato porque no exigen pensar y deducir, y el contenido no se ajusta nada a lo trabajado en clase. Hemos tardado entre menos de 10 minutos en resolver el Escape Room.	45 %
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0
Coherencia y relación entre las pruebas.	Existe una relación coherente entre las distintas pruebas que hace que unas nos lleven a otras hasta la prueba final.	Existe una relación más o menos coherente entre las distintas pruebas que hace que unas nos lleven a otras hasta la prueba final.	Existe una relación entre las distintas pruebas aunque es complejidad varía ya que unas no siempre nos llevan a otras con demasiado sentido.	No existe relación entre las pruebas, y la resolución de unas nos lleva a otras.	15 %
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0



Agradecimientos a:

<https://eduescaperoom.com>



MATERIALES

ENCUENTROS



Candados de Números



Candado números
colores
9,25€
[Amazon](#)



Candado números fijo
9,99€
[Amazon](#)



Minicandados números
7,49€
[Amazon](#)



Todo a 100



Candados de Letras



Candado Letras
3,47€
[Aliexpress](#)



Candado Letras
9,25€
[Amazon](#)



LUZ UV



Rotulador tinta UV
6,97€
[Amazon](#)



Rotuladores UV
7,98€
[Amazon](#)



Linterna UV
3,99€
[Amazon](#)



CAJAS



Caja madera
Todo a 100



Cierre candado
12,99€
[Amazon](#)



Hembrillas

