

28N

CONFIDENTIAL

ESCAPE

Break

ROOM

Rout

EDUCATIVO

edu

¿Qué es un escape room?

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

<https://www.escaperoomlover.com/es>

<https://www.tatyhunter.com>

¿Por qué al aula?

10 RAZONES PARA JUGAR UN BREAKOUT EDU

By @MariaGalanis

@sylvia duckworth

1

ES DIVERTIDO PARA TODO EL MUNDO!



2

SE ADAPTA A CUALQUIER CONTENIDO CURRICULAR

MATH
PHYSICS
MUSIC
SOCIAL STUDIES
LANGUAGE
ARTS VISUAL
ARTS

3

PROMUEVE LA COLABORACIÓN Y EL TRABAJO EN EQUIPO



4

DESARROLLA EL PENSAMIENTO CRÍTICO Y LA HABILIDAD PARA RESOLVER PROBLEMAS



5

MEJORA LA COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA



6

PLANTEA RETOS ANTE LOS QUE SE DEBE PERSEVERAR



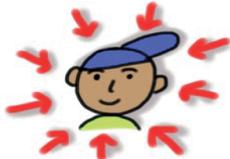
10

APRENDIZAJE BASADO EN LA INDAGACIÓN



9

LOS ALUMNOS SON LOS PROTAGONISTAS DEL APRENDIZAJE



8

LOS ALUMNOS APRENDEN A TRABAJAR BAJO PRESIÓN



7

CONSTRUYE PENSAMIENTO DEDUCTIVO



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:

CREADO POR:

PARTICIPANTES

CONTEXTO

TEMA

NORMAS

NARRATIVA

MISIÓN

OBJETIVOS

ENIGMAS (FLUJO DE RETOS)

TIEMPO

Planificación:
Instalación:
Ejecución:

LUGAR REALIZACIÓN

MATERIALES

REFLEXIÓN

28N

CONFIDENTIAL

Participants

NO.

UN.

2

Los 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**

28N

CONFIDENTIAL

Objetivos

NO.
UN.



Los 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?

28N

CONFIDENTIAL

Tiempo
y
lugar

Tiempo

- Planificación
- Instalación
- Ejecución

Lugar

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

28N

CONFIDENTIAL

CONTEXTO

NO.

UN.

2

CONTEXTO

- **La temática (tiempo y lugar)**

- Ambientación.
- Decorados
- Envoltorio.

Sobrenatural - Misterio

- **La narrativa (la historia)**

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

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

- **La misión (el objetivo dentro de esa historia que deben alcanzar**

los participantes

- ¿Para qué?

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

28N

CONFIDENTIAL

Presentación

NO.
UN.

2

Presentación del escape

¿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.

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

28N

CONFIDENTIAL

EL
FLUJO
DEL
ESCAPE
ROOM

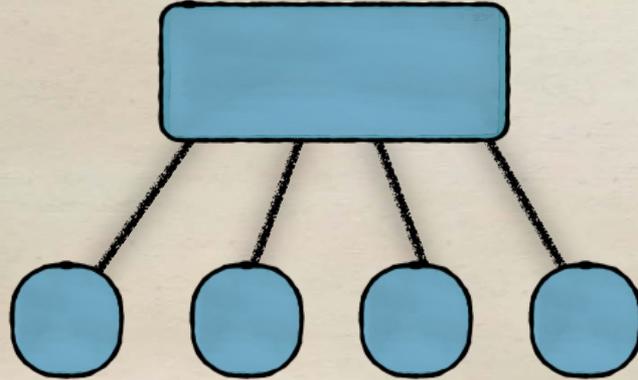
ON

UN

2

28

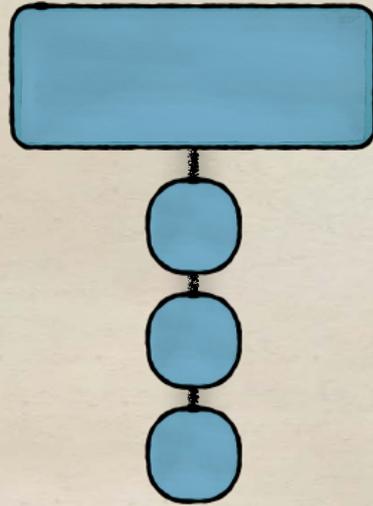
¿Qué ORDEN seguirá los retos?



ABIERTO

Los puzzles no han de resolverse en un orden particular.

ORDEN

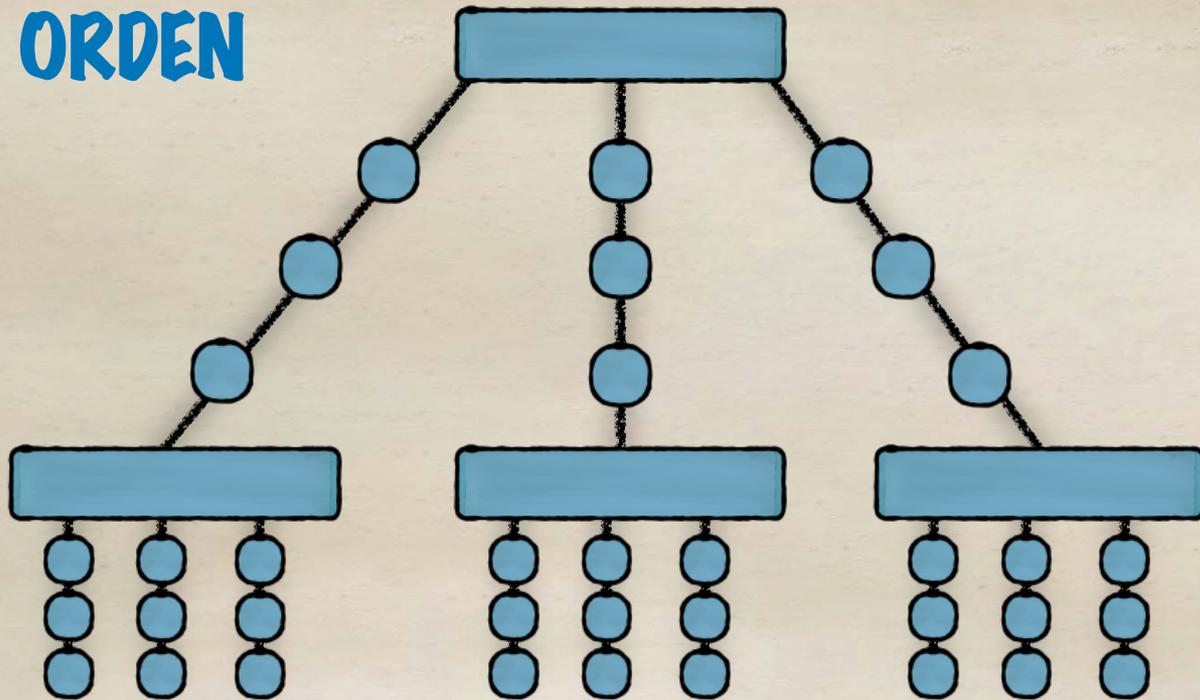


LINEAL

Los puzzles conducen a otro.

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

ORDEN



HÍBRIDO

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

28N

CONFIDENTIAL

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)

Agradecimientos a:

<https://eduescaperoom.com>