

ESCAPE ROOM EDUCATIVO Break
out
edu

Antonio Herrero Santos

 antonio.hersan.1@educa.jcyl.es

 @antttuan



¿Qué es un escape room?

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

<https://www.tatyhunter.com>

¿Por qué al aula?

- 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

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

<i>CONTEXTO</i>	<i>TEMA</i>
<i>NARRATIVA</i>	
<i>MISIÓN</i>	

<i>NORMAS</i>

OBJETIVOS

ENIGMAS (FLUJO DE RETOS)

TIEMPO

Planificación:
Instalación:
Ejecución:

LUGAR REALIZACIÓN

MATERIALES

REFLEXIÓN

Participantes

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

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?

Tiempo
y
lugar

Tiempo

- Planificación
- Instalación
- Ejecución

Lugar

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

CONTEXTO

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?

TEMAS

Civilización antigua: antiguo Egipto, los vikingos, los mayas, una tribu aborigen desconocida, etc.

Espacio: una nave espacial, una estación de lanzamiento, un observatorio, etc.

Futurista: entorno tipo ciencia ficción, civilización actual destruida (tipo planeta de los simios), mundo habitado por robots, etc.

Ciencia: un laboratorio, un centro secreto de experimentación, un centro de control de plagas, un hospital que trata enfermedades contagiosas, la sala de un museo, etc

Espías: un centro de espionaje, la sala de interrogatorio, el despacho de un detective, un lugar relevante tipo una sala de la Casa Blanca (parece que impresiona un poco más que La Moncloa), etc.

desconocida, etc.

Sobrenatural: una casa encantada, la habitación de una médium, un cuarto en el que se han aparecido espectros, etc.

Detectives, policía y crímenes: la habitación en la que se ha cometido un crimen, el despacho de un detective,, la sala de pruebas, etc. desconocida, etc.

Vampiros y otros monstruos: la habitación de un cazador de vampiros, el dormitorio de un vampiro, etc.

Fantasía: un lugar fantástico como la casa de un hada, un gnomo o un hobbit.

Lugares comunes: un dormitorio, un cuarto de juguetes, una clase de colegio, un comercio, una librería, etc.

Prisión, asilo o manicomio: una celda, el cuarto del vigilante, etc. de los simios), mundo habitado por robots, etc.

Militar: un centro en el que se guarda un arma biológica o nuclear

Más ejemplos de temática

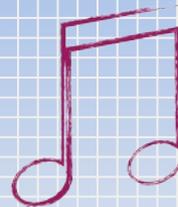
<https://www.summercamppro.com/category/programming/themes/s>



Poner Música al evento



<https://melodice.org>



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.

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

Las Normas

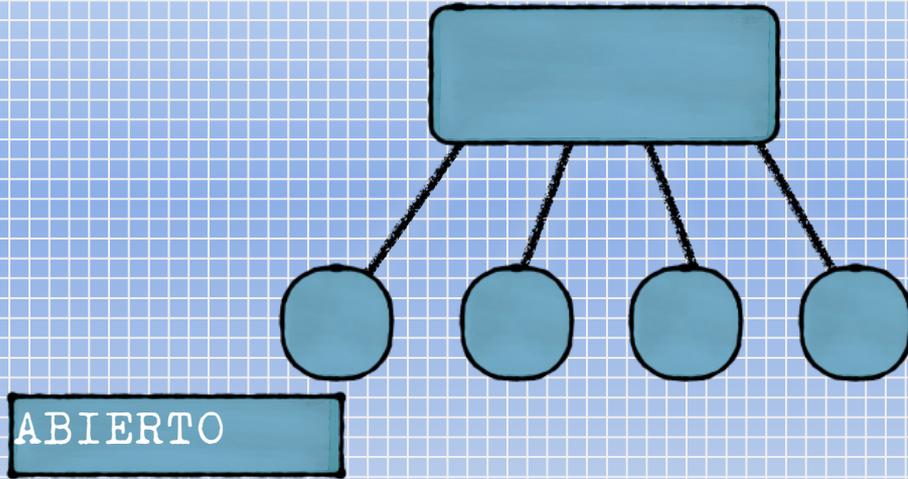
Las NORMAS

Normas que delimitan lo que pueden y no pueden hacer.

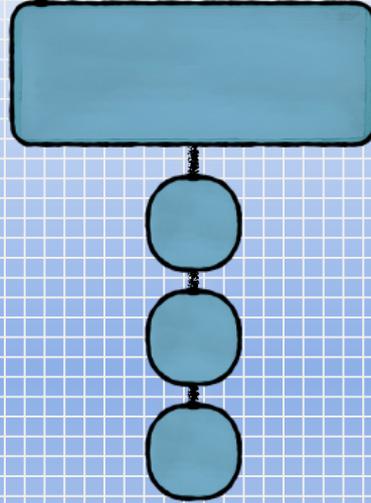
- ¿Va a ver tiempo límite?
- Importante justificar el contador de tiempo. ¿por qué tenemos ese tiempo?
- Lo que pueden o no pueden tocar (Utilizar pegatinas)
- ¿Se podrá pedir pistas?
- Se puede utilizar teléfono móvil, tablet...
- Explicar los diferentes tipos de candados.
- No fuerza bruta.

EL
FLUJO
DEL
ESCAPE
ROOM

¿Qué ORDEN seguirá los retos?



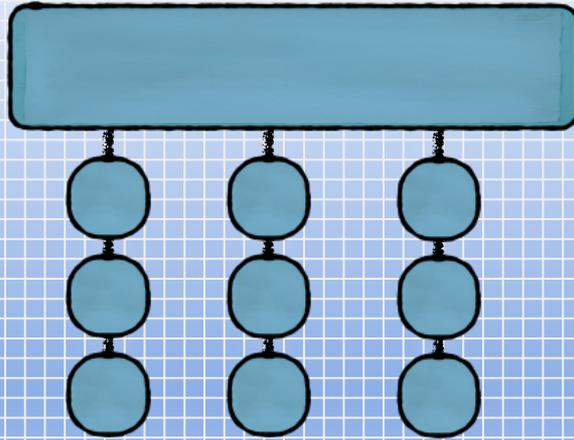
Los puzzles no han de resolverse en un orden particular.



LINEAL

Los puzzles conducen a otro.

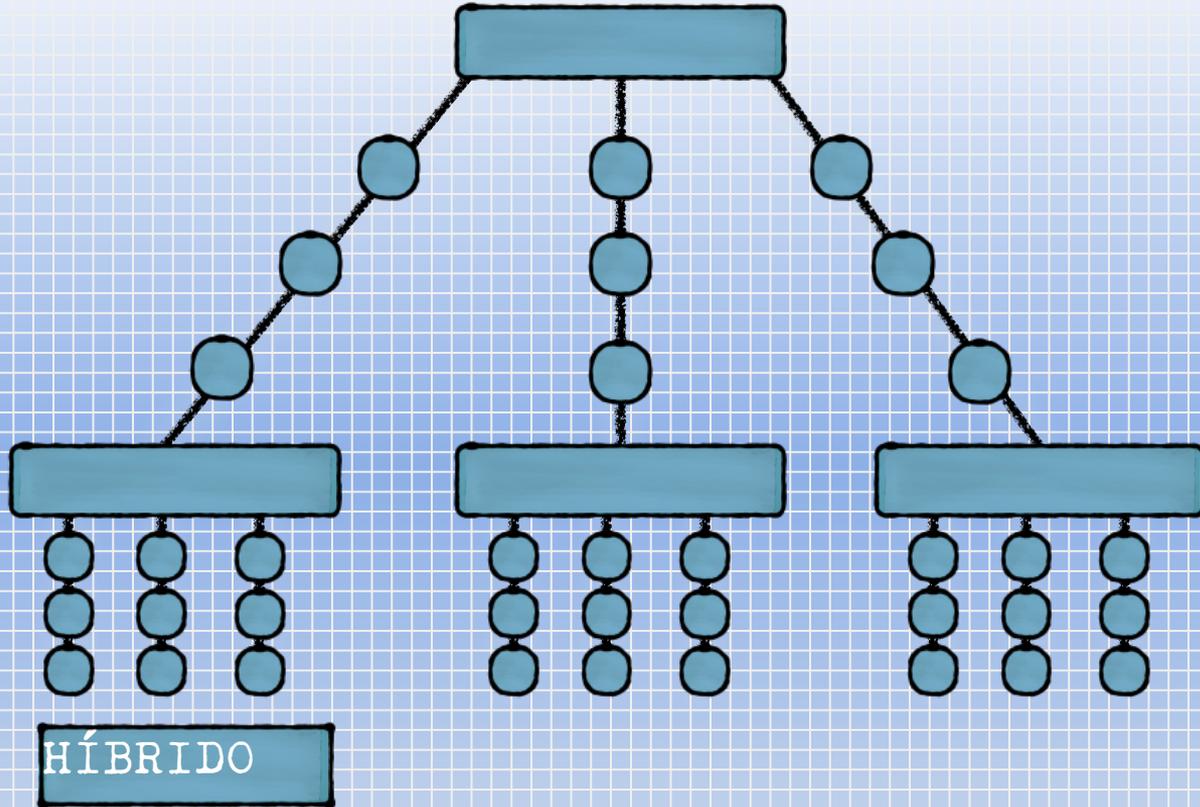
Una resolución te da la pista para resolver la siguiente hasta llegar al objetivo



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.



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?

Evaluación

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

					
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 muy importante en el desempeño del grupo.	El alumno ha participado de manera poco activa , colaborando con pocos 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 %
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 %
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. No suele acapara 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. Suele intentar acapara todo el juego, de manera que realiza sus funciones pero no deja que todos trabajen en equipo intentando repartirse las tareas.	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 %
					0
					0

Evaluación participantes

Evaluación escape

					
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, ni divertida y sin demasiado sentido . La narración 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 flaca 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 %
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 dificultad 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 dificultad 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 %
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 complicada verla ya que unas no siempre nos llevan a otras con demasiado sentido.	No existe relación entre las pruebas, y la resolución de unas no nos lleva a otras.	15 %
					0
					0

Guía de Diseño

Comienza el diseño...

1. DESARROLLAR LA NARRATIVA

Plantea una historia que tenga sentido desde su comienzo a su fin y que el propio desarrollo del juego la vaya enriqueciendo.

2. CREACIÓN DE PUZZLES

Los puzzles son los que mantienen a los jugadores enganchados durante el juego. Cuando no se diviertan, se decepcionarán. Procura que sean variados y desafiantes.

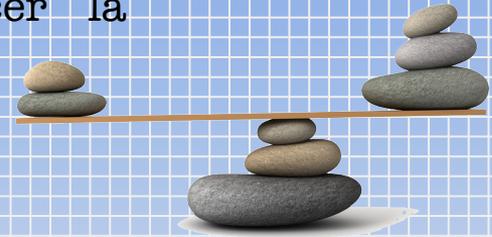


3. INTEGRAR LOS PUZZLES Y NARRATIVA

Los puzzles deben tener sentido estético y narrativo en la trama para que no parezca que están forzados en la escena o desconectados.

4. EQUILIBRAR LA DIFICULTAD DE LOS PUZZLES

La dificultad debe mantenerse entre los límites del “muy fácil” (aburrimiento) y el “imposible” (frustración). Intenta establecer un recorrido creciente entre estos dos límites para hacer la experiencia interesante.



5. CONSEGUIR LA TEMPORALIZACIÓN ADECUADA

La progresión de los puzzles tiene que ir de forma secuencia avanzando hacia el siguiente. No es buena idea que un bloqueo atasque todo el desarrollo.

Y ahora que...



<https://t.me/EscapeRoomEdu>

Agradecimientos a:

<https://eduescaperoom.com>