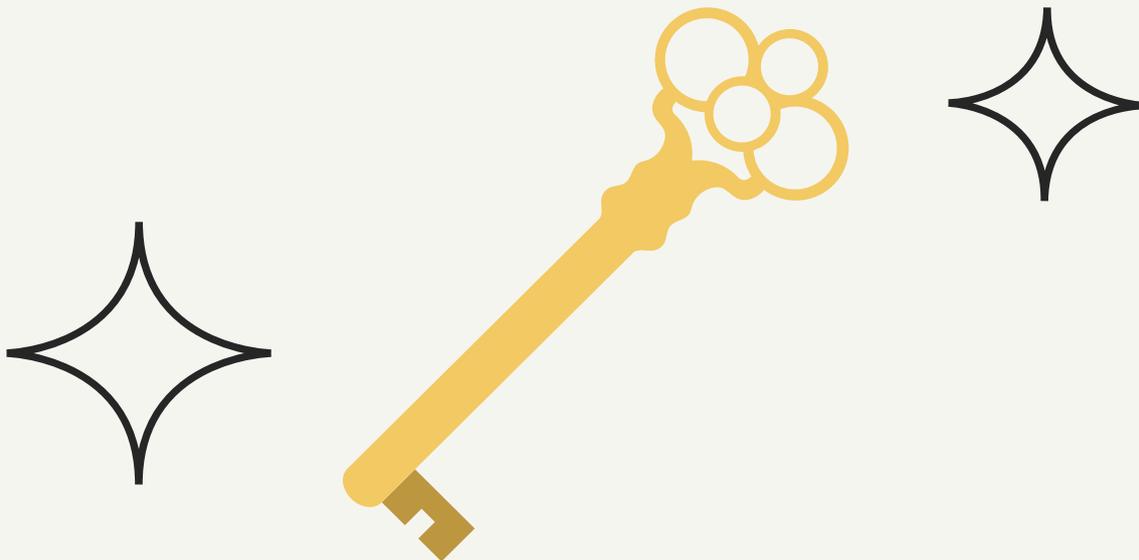




**E-scape - Exploring Supportive  
Creative Alternative Paths for Education**

# **Manual sobre Escape Rooms Educativos para la Educación de los Jóvenes**



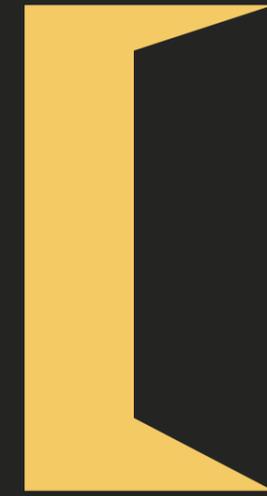
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**TDM2000**  
INTERNATIONAL

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

E-scape - Exploring Supportive Creative Alternative Paths for Education  
Project number: 2020-1-IT03-KA227-YOU-020642



# 0. ÍNDICE



1.	INTRODUCCIÓN	6
1.1	Financiadores del proyecto	7
1.2	Objetivos	8
1.3	Línea cronológica	8
1.4	Socios	10
1.5	¿De qué se trata este manual?	12
2.	ESCAPE ROOMS	14
2.1	¿Qué son los escape rooms?	15
2.2	Por qué los escape rooms	17
2.3	Historia y ampliación del concepto de Escape Rooms	18
2.4	Escape Rooms en la educación	22
2.5	Descripción de un escape room virtual y testimonios de los profesionales	23
3.	INVESTIGACIÓN DE VANGUARDIA	26
3.1	Metodología	27
3.2	Resultados de la investigación de cada país	28
3.3	Conclusiones comunes de la investigación	31
3.4	Recomendaciones para educadores basadas en la investigación	35
4.	DESARROLLO DE LA HERRAMENTA EDUCATIVA	38
4.1	Proyecto de Aprendizaje	39
4.2	Objetivos	40
4.3	Documentación de los resultados	41
5.	DESARROLLO DE ESCAPE ROOMS EDUCATIVOS	46
5.1	Escape Rooms Educativos Virtuales como entorno de aprendizaje creativo	47
5.2	El elemento educativo y cómo plantarlo	48
5.3	Campos educativos adecuados para construir escape rooms educativos	51
5.4	Recursos necesarios para crear salas educativas en línea	52
5.5	Ventajas y desventajas de los escape rooms	53
5.6	Proceso de diseño paso a paso	54
5.7	Errores comunes de los diseñadores	57
5.8	Cómo organizar un escape room en clase	59
6.	ELEMENTOS EDUCATIVOS	60
6.1	Enfoque educativo	61
6.2	La intención de crear un espacio de aprendizaje	63
6.3	El educador como apoyo para aprendizaje	65
6.4	Reflexión sobre el aprendizaje	67
6.5	Concepto de tiempo de la sala de escape educativa	71
7.	ESCENARIOS DE SALA DE ESCAPE	74
7.1	Dónde/cómo utilizar estos escenarios	75
7.2	Escenarios de juegos	76
8.	CONCLUSIONES	88
9.	RECONOCIMIENTOS	90



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

E-scape - Exploring Supportive Creative Alternative Paths for Education  
Project number: 2020-1-IT03-KA227-YOU-020642

# 1. INTRODUCCIÓN



Esta publicación y manual están conectados al proyecto “E-scape: Explorando caminos alternativos creativos de apoyo para la educación”. Es el resultado del primer producto intelectual del proyecto.

Los escape rooms son una actividad muy entretenida que se hizo famosa en los últimos 10 años en todo el mundo. El primer escape room recreativo se remonta a Japón en 2007. Ahora, hay 4,785 a nivel mundial y varían en diseño y estilo, pero la premisa básica es la misma: las personas están atrapadas dentro de un espacio durante una cantidad específica de tiempo y necesitan resolver una serie de rompecabezas para salir. El Dr. Scott Nicholson, profesor estadounidense de Diseño del Juego y Desarrollo (Game Design & Development), fue el primero en abordar en 2014 la evolución de los Escape Rooms desde un punto de vista educativo, por lo tanto, tratando de identificar la forma en que el concepto podría encajar de una forma práctica en varios escenarios y programas educativos. Desde entonces, varios profesores de enseñanza primaria, secundaria y terciaria (Borrego et al., 2017; Johnson, 2017; Leung & Pluskwik, 2018; Pinard, 2018) han adoptado este método y creado sus propios escape rooms, con los resultados que apuntan a que los estudiantes se comprometen más, son más capaces de resolver problemas y más capaces de conservar el conocimiento durante un período de tiempo más largo (Leung & Pluskwik, 2018, p. 4). Sin embargo, poco se hace en lo que respecta a la adaptación y aplicación de esta metodología en el entorno de la educación no formal y en el trabajo juvenil. En cambio, en nuestro proyecto nos gustaría aprovechar la oportunidad de educar a través de escape rooms en línea dando a los jóvenes la oportunidad de tener algo innovador y disponible para ellos de forma gratuita para poner a prueba sus competencias y mejorar sus habilidades junto con un instrumento innovador para los trabajadores de la juventud y los educadores en general.

## 1.1 Financiadores del proyecto

El proyecto E-scape es un proyecto cofinanciado por el programa Erasmus Plus a través de la convocatoria de fondos para ideas creativas de proyectos durante la crisis creada por la pandemia de COVID-19. El programa Erasmus plus es un programa financiado por la Comisión Europea y gestionado por la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura y, en el caso de nuestro proyecto, ha sido financiado directamente por la Agencia Nacional Italiana AGENZIA NAZIONALE PER I GIOVANI, que se encarga de los fondos directos del programa Erasmus plus en el ámbito de la juventud.



Además, el proyecto también ha sido cofinanciado por el Gobierno Regional de Cerdeña en el marco de la ley 3 para cofinanciar Proyectos Europeos para ONGs activas en el territorio sardo. Además, el proyecto también ha sido cofinanciado por el Gobierno Regional de Cerdeña en el marco de la ley 3 para cofinanciar Proyectos Europeos para ONGs activas en el territorio sardo.

## 1.2 Objetivos

El principal objetivo de nuestro proyecto es, en realidad, reducir la brecha creada por la COVID-19 en la educación de los jóvenes y, en consecuencia, reducir el número de jóvenes que no tienen acceso a las vías educativas adecuadas, proporcionándoles formas alternativas de mejorar y crecer personal y profesionalmente para entrar en el mercado laboral. Además, nos gustaría aumentar el número de herramientas innovadoras disponibles para los trabajadores jóvenes en Europa, mediante la introducción de herramientas de educación digital.

Los objetivos que queremos alcanzar son:

- Proporcionar un modelo innovador basado en las TIC, con métodos teóricos y prácticos, que motivará a los jóvenes profesionales de las ONG a mejorar las habilidades creativas de los jóvenes y sus grupos destinatarios;
- Apoyar a los trabajadores jóvenes para aprovechar el potencial de los entornos de aprendizaje digitales para crear conjuntos de competencias de alto valor dentro de sus grupos destinatarios;
- Probar la aplicación de una metodología innovadora en cada país socio y recabar información sobre las mejoras;
- Ampliar las herramientas de tutoría de los trabajadores juveniles con un moderador para la realización de los juegos de Escape Rooms Educativos, y animarlos a crear oportunidades de aprendizaje en línea para sus participantes;
- Reforzar la cooperación en el sector cultural y creativo e intercambiar información y buenas prácticas entre diversas entidades de diferentes ámbitos de Europa.

## 1.3 Línea cronológica

Nuestro proyecto comenzó en marzo de 2021, y terminará en marzo de 2023. Seguiremos diferentes pasos, y esto implicará a diferentes grupos destinatarios. Hemos previsto que varios socios transnacionales se reúnan para supervisarlos y, mientras tanto, trabajaremos en dos resultados principales que son:

- 1) Manual para jóvenes trabajadores sobre cómo desarrollar escape rooms con escenarios y ejemplos;
- 2) La aplicación para móviles E-scape, con todos los escenarios de escape rooms desarrollados gracias a la retroalimentación de jóvenes y trabajadores juveniles al consorcio.



Aquí una idea visual de la línea de tiempo:

### 7. LANZAMIENTO DE LA APP

En febrero de 2023 se ha previsto lanzar la app, que estará disponible en los 6 idiomas de los socios involucrados y se podrá descargar tanto en dispositivos IOS como Android.

### 5. APP MÓVIL

Todo el consorcio comenzará a trabajar en la creación de una app que contenga escape rooms educativas con diferentes escenarios, además del Manual disponible para su descarga.

### 3. PERIODO DE FORMACIÓN DEL PERSONAL

Esta formación se debe impartir tras el desarrollo del Manual para informar sobre su contenido a otros formadores y orientadores que vayan a utilizar y apoyar el desarrollo de la app. Se llevará a cabo en Tallín, Estonia.

### 1. REUNIÓN DE APERTURA

Reunión de apertura. Se comienza el proyecto discutiendo sobre los diferentes detalles, identidad gráfica, líneas de investigación y otros asuntos.

### 2. INVESTIGACIÓN SOBRE EL ESTADO DEL ARTE DE LAS ESCAPE ROOMS

Cada socio dirige una investigación con focus groups y entrevistas a orientadores y educadores que trabajan con gente joven para verificar el estado del arte y su experiencia con Escape Rooms, junto con las necesidades derivadas de su uso con fines educativos.

### 6. FASE DE PRUEBA

Durante todo el 2022, está previsto realizar una fase de prueba de la app a nivel local en cada uno de los 6 países socios, se probará la app con gente joven y más orientadores con la intención de recibir feedback y mejorarla. Se propondrán encuestas para elegir los escenarios y competencias de la app.

### 8. CONFERENCIA FINAL

Se celebrará una conferencia final internacional en Cagliari, Italia, donde se expondrán los resultados finales del proyecto, del Manual y la app E-scape. Su propósito será la divulgación de los resultados del proyecto y del camino para la consecución de los mismos.



## 1.4 Socios

El consorcio de esta colaboración está compuesto por organizaciones complementarias con diferentes conocimientos especializados. Toda la asociación la realizan en su mayoría organizaciones sin fines de lucro y dos empresas privadas.

Estos son los socios:

COORDINADOR:

TDM 2000 International (sede en Italia) es una red internacional. Actualmente cuentan con 30 miembros en 24 países. Activa en el desarrollo de estrategias para abordar los problemas que afectan a la juventud europea, su trabajo les ayuda a lograr un papel activo en su comunidad, con el fin de aportar creatividad e ideas innovadoras, hacia la adquisición de competencias también útiles para entrar en el mercado laboral. Crean vínculos entre los jóvenes adultos, los responsables políticos, los medios de comunicación y otras partes interesadas que promueven la participación de los jóvenes en el proceso de toma de decisiones, subrayando su papel clave para las sociedades. Como organización coordinadora, su principal objetivo es apoyar el crecimiento de sus miembros creando y proporcionando herramientas para fomentar su empoderamiento. Ver más en <https://www.tdm2000international.org/>



Media CREATIVA 2020 (España): tienen su sede en Bilbao, España. MediaCreativa es el resultado de más de 20 años de experiencia, desafíos y lecciones aprendidas de un grupo interdisciplinario de profesionales que comparten una pasión común: innovación educativa. MediaCreativa trabaja para aportar valor a los entornos de aprendizaje mediante la investigación, el diseño y el desarrollo de diferentes programas de formación, inspirados en metodologías innovadoras y enfoques pedagógicos como la narración de historias (incluida la narración digital), la formación basada en problemas, la gamificación, el aprendizaje basado en juegos, etc. Al utilizar aplicaciones, juegos, series web, seminarios web y aprendizaje móvil, se centran en aprovechar todo el potencial que ofrecen las nuevas tecnologías.



Ver más en <https://mediacreativa.eu/>

Grupo SHOKKIN (Estonia): tienen su sede en Tallin, Estonia. Shokkin Group es una organización juvenil compuesta por jóvenes de 16 a 30 años de edad, con sede en Estonia o conectadas con ella. La organización se fundó en octubre de 2011 con el objetivo principal de empoderar a los jóvenes de Estonia para que



vivan un estilo de vida proactivo, ofreciéndoles oportunidades para desarrollar competencias para el crecimiento personal, profesional y social. La organización trabaja en estrecha colaboración con jóvenes de origen ruso, pero también incluye a los jóvenes con el estonio siendo su lengua materna. Con estas actividades trabajan para unir a los jóvenes de Estonia, independientemente de su nacionalidad, religión, raza o cualquier otra característica posible. Su lema es imaginar, inspirar, actuar! Y describe toda la idea de la organización de la mejor manera posible. Esperan que la juventud moderna se imagine, se inspire e inspire a otros a actuar por una sociedad más fuerte. Ver más en <https://et.shokkin.org/>

Ingenious Knowledge (Alemania): Ingenious Knowledge GmbH es una pyme e innovadora en la educación en varios niveles. La empresa fue fundada en 2010 en Colonia, Alemania, y ha estado trabajando en estrecha colaboración con instituciones educativas, como universidades y escuelas, con el fin de desarrollar nuevos enfoques educativos. Su principal enfoque es la creación de una nueva generación de soluciones educativas centradas en «juegos serios». Ingenious Knowledge cree que las nuevas generaciones crecen en un mundo diferente que requiere nuevos enfoques de educación. La empresa está explorando constantemente nuevas formas de utilizar la tecnología moderna para mejorar el entorno de aprendizaje permanente y hacer que el aprendizaje sea más accesible y divertido. Ver más en <https://www.ingeniousknowledge.com/>



PASAULIO PILIECIU AKADEMIJA (Academia Ciudadana Mundial) (Lituania): Global Citizens' Academy (GCA) es una organización no gubernamental cuyo objetivo es promover la ciudadanía y el bienestar mundiales activos entre los jóvenes de Lituania y más allá de sus fronteras. Se basa en los valores fundamentales de la justicia social, la solidaridad, el respeto, la responsabilidad por sí mismo, los demás pueblos y el planeta, la apertura de la mente, la participación activa, la cooperación y la creencia en hacer la diferencia. GCA contribuye a marcar una diferencia tanto a nivel local como global: desarrollando identidades nacionales, cívicas y culturales; promoviendo el respeto de la diversidad y la dignidad humana; apoyando a los jóvenes para que sean activos y responsables de su propio bienestar, así como del bienestar de la comunidad mundial; llevando la perspectiva global y el concepto de desarrollo sostenible al trabajo juvenil y al aprendizaje no formal; abogando por una mejor integración de los conceptos de ciudadanía mundial, derechos humanos, inclusión y desarrollo sostenible en las políticas de educación y juventud; desarrollando las capacidades de los trabajadores en el ámbito de





la juventud, los educadores y las organizaciones de la sociedad civil. Ver más en <https://www.pasauliopilielis.it/home-c91k>.

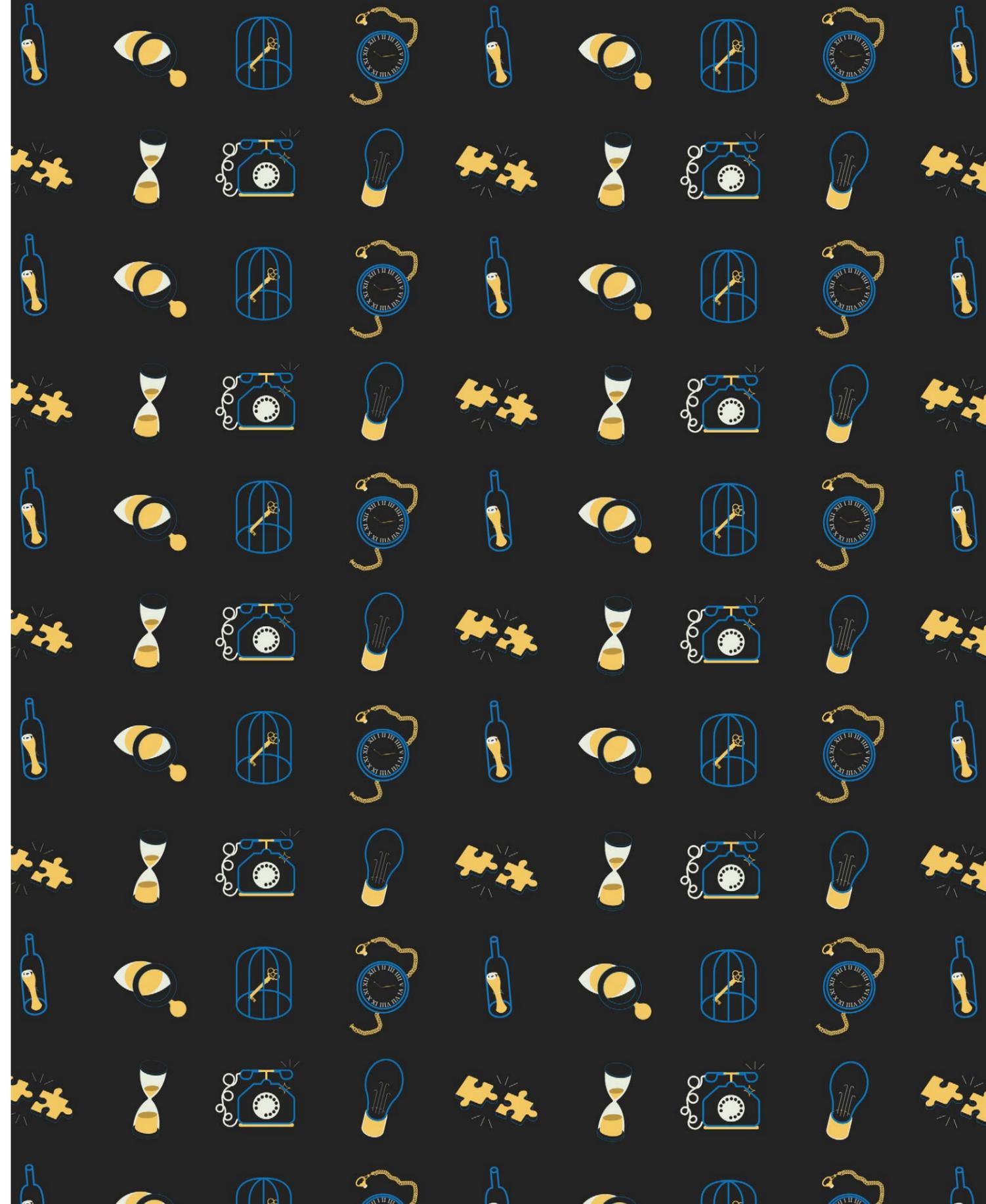
Geoclube - Associação Juvenil (Portugal): es una Asociación Juvenil fundada en 2000 por un grupo de profesores y estudiantes de la escuela secundaria del centro de la ciudad de Gondomar. El principal objetivo de la asociación es fomentar la participación activa y la participación de los jóvenes en el proceso de toma de decisiones de su educación y su futuro. Además, Geoclube - Asociación Juvenil tiene como objetivo crear oportunidades para que los jóvenes sean activos, participen y tengan especial interés en cuestiones que afectan directamente a su futuro, como la educación, las políticas, la economía, la democracia, los problemas sociales, la empleabilidad y las cuestiones relacionadas con el medio ambiente. Ver más en <https://www.geoclube.eu/>



## 1.5 ¿De qué se trata este manual?

Este manual es una herramienta útil para los trabajadores juveniles, educadores, centros juveniles, ONGs, etc., que explica paso a paso todos los elementos necesarios para crear un escape room educativo y sirve de guía a través del concepto de diseño para los escape rooms educativos. Los resultados de este trabajo tienen por objeto sentar las bases para los trabajadores jóvenes y otras partes interesadas ofreciendo nuevas ideas con consejos y recomendaciones eficaces para incorporar con éxito los escape rooms en sus estrategias de trabajo. Además, las organizaciones que utilizarán el manual aumentarán su impacto potencial al llegar a nuevos públicos y ofrecer oportunidades de aprendizaje que puedan ser reconocidas. Está disponible en 7 idiomas (inglés, italiano, español, portugués, alemán, estonio y lituano) y se descarga de forma gratuita.

El núcleo del manual lleva al joven trabajador a sumergirse en el complejo pero fascinante mundo de métodos de diseño de un escape room, con un énfasis en parámetros particulares que deben ser previstos e incluidos para un resultado educativo, atractivo y divertido. El objetivo de este manual es alentar a los trabajadores/formadores/educadores de la juventud a utilizarlo y a aprovechar las nuevas metodologías de aprendizaje. Al hacerlo, creemos que el manual fomenta el desarrollo de escape rooms individualizados para el aprendizaje.



# 2. ESCAPE ROOMS



En este capítulo, exploraremos en profundidad el concepto de escape room y comprenderemos sus raíces e importancia para la comunidad (educativa y de otra índole).

Hemos tratado de definir de la mejor manera posible qué son los escape rooms, utilizando como referencia los trabajos realizados por académicos, investigadores y autores que se han dedicado a entender de qué se trata esta herramienta. A continuación, tratamos de entender por qué los escape rooms son importantes y cuáles son sus beneficios. Pasamos a un viaje a través del tiempo, rastreando la evolución de los escape rooms a lo largo de las décadas y tratando de descubrir cuáles fueron los momentos clave (y los inventos) que llevaron a la creación de esta práctica tal como la conocemos hoy. A continuación, explicamos cómo los escape rooms educativos son un valor añadido para estudiantes y profesores y, finalmente, exploramos su formato virtual, presentando algunos ejemplos que ya se han practicado, tanto en el ámbito educativo como en el del entretenimiento.

## 2.1 ¿Qué son los escape rooms?

Los escape rooms son «juegos en equipo de acción en vivo en los que los jugadores descubren pistas, resuelven rompecabezas y realizan tareas en una o más salas con el fin de lograr un objetivo específico (por lo general escapando de la habitación) en una cantidad limitada de tiempo» (Nicholson, 2016, p. 1). En otras palabras, son juegos que tienen lugar en espacios cerrados, donde un grupo de personas (generalmente de tres a doce individuos, pero que pueden adaptarse a un equipo más grande) interactúan y exploran el entorno para descubrir pistas, objetos, rompecabezas y cualquier otro tipo de detalles existentes que les permitan superar problemas, desafíos y, en última instancia, desentrañar el misterio de la narrativa o «escape» de la sala (Nicholson, 2015).

Generalmente, los Escape Rooms giran en torno a una narrativa conductora, que debe permitir al jugador sentirse en un lugar y tiempo diferentes, creando emociones con un alto grado de misterio, intriga y motivación. Esto permite la creación de una fuerte experiencia interactiva, aprovechando la magia generada en la narrativa y en la resolución de misterios y problemas, dando lugar a un compromiso más intenso y activo del público objetivo y proporcionándoles una experiencia más atractiva y sólida.

La Vega, Planas y Ruiz (2014) afirman que para que esta metodología tenga éxito, es esencial crear un entorno cooperativo entre los participantes, donde



todos los sujetos estén comprometidos con la actividad. Su implementación hará que el público trabaje en coordinación para superar el desafío, haciendo que el equipo actúe de manera cooperativa, poniendo en práctica la creatividad y la reflexión crítica.

Wiemker, Elumir y Clare (2016) señalan que el escape room se puede diseñar de tres maneras:

- **Modelo lineal:** los desafíos se ordenan, y se debe seguir una secuencia para alcanzar el objetivo establecido.
- **Modelo abierto:** los desafíos no se ordenan y se pueden resolver en cualquier orden que el grupo decida.
- **Modelo multilineal:** es una combinación de los dos anteriores, ya que introduce desafíos que deben llevarse a cabo de manera ordenada y otros que no lo son.

La COVID-19 afectó a todas las industrias, desde restaurantes y empresas hasta parques de atracciones y escape rooms. Sin embargo, esta desafortunada situación brindó la oportunidad de adaptarse e innovar en el mundo del entretenimiento virtual.

La COVID-19 condujo a la necesidad de escape rooms en línea y juegos en casa. Durante los confinamientos, los amigos buscaron formas innovadoras de pasar tiempo juntos. Los equipos de trabajo buscaron actividades virtuales de creación e integración de equipos. Incluso a medida que los confinamientos se han vuelto menos restrictivos, las personas y las organizaciones siguen buscando formas de conectarse a distancia. Los escape rooms virtuales abordan esos problemas. Hay varios tipos de escape rooms virtuales, incluyendo aplicaciones de “apuntar y clicar”, juegos únicamente narrados con audio y eventos organizados en vivo.

El poder de esta herramienta en el mundo digital aún no se ha explorado plenamente, pero sin duda agrega valor en términos de inclusión, alcance y utilidad en tiempos en los que las actividades in situ podrían ser más difíciles de realizar.



## 2.2 Por qué los escape rooms

La COVID-19 está teniendo un enorme impacto en el sector cultural y creativo, lo que afecta también a los jóvenes y a los ciudadanos. Ha creado problemas psicológicos y miedo al futuro. Nos gustaría afrontar el problema utilizando los escape rooms como una herramienta para apoyar a los jóvenes en el proceso de aprendizaje y aumentar sus capacidades de resiliencia, resolución de problemas y pensamiento creativo. Creemos que los escape rooms son una herramienta educativa útil para que los jóvenes puedan simular los retos a los que pueden hacer frente, como al que se enfrentan en este momento con la crisis de la COVID-19, y encuentren soluciones alternativas.

Desde su creación, varios profesores de educación primaria, secundaria y terciaria han adoptado las salas de escape rooms como método y han creado las suyas propias, con resultados que apuntan a que los estudiantes están más comprometidos, son más capaces de resolver problemas y más capaces de conservar el conocimiento durante un período de tiempo más largo (Leung & Pluskwik, 2018, p. 4).

De hecho, los escape rooms tienen una amplia lista de beneficios que vale la pena tener en cuenta:

- **Adquisición rápida y efectiva de conocimientos:** en tiempos de velocidad y eficiencia, intentamos alejarnos de la lectura de grandes textos extensos de información. En cambio, en los escape rooms, nos transportan directamente a un entorno tangible y de sumersión. Un entorno que nos anima a interactuar físicamente con las tecnologías, textos y códigos de la época;
- **Exploración de los sentidos:** en el momento en que entras en un escape room, tus sentidos entran en estado de alerta. Sientes el impulso repentino de un instinto de supervivencia mientras trabajas en equipo para encontrar tu salida de este lugar desconocido;
- **Desarrollo de habilidades cognitivas:** lógica, memorización, atención, pensamiento deductivo, creatividad, resolución de problemas y gestión del tiempo y los recursos;
- Aumento de las capacidades sociales de trabajo en equipo, cooperación, incluido el liderazgo
- **Desarrollo de habilidades motoras:** actividades como las salas de escape pueden, de hecho, sacarnos de nuestra zona de confort y ajustar nuestras habilidades motoras brutas a través de grandes movimientos físicos de ritmo



rápido;

- **Desarrollo de habilidades psicológicas:** expresar emociones, gestionar sentimientos asociados con ganancias y pérdidas, y autoconocimiento;
- **Mejor comunicación:** cuando un grupo de personas se unen para resolver un problema, la comunicación efectiva es la clave para el éxito. En ese sentido, los escape rooms son una forma de desarrollar nuestras habilidades de comunicación, ya que, para encontrar soluciones y tener éxito en nuestra tarea, tenemos que transmitir nuestro mensaje de la manera correcta para que sea bien entendido por el equipo, y puedan seguir las pistas. La comunicación efectiva también implica que sabemos escuchar las sugerencias de otros miembros del equipo.
- **Aumento de la productividad:** debido a que las salas de escape son bastante emocionantes, tienen una manera de impulsar la moral de todos los involucrados y hace la productividad mucho más fácil;
- **Relaciones más estrechas:** debido a que los escape rooms necesitan comunicación, trabajo en equipo y habilidades para resolver problemas, esto sin duda mejorará la relación que tienen entre los otros jugadores, ya sean sus colegas, solo amigos o miembros de su familia. Incluso podría mejorar las relaciones entre aquellos que no se conocen tan bien como les gustaría.

## 2.3 Historia y ampliación del concepto de Escape Rooms

Antes de ser objeto de literatura científica y parte del plan de estudios en las instituciones educativas, los escape rooms se convirtieron en una actividad popular con fines recreativos.

A principios de los 70, con la creación de los primeros videojuegos, las compañías comenzaron a intercambiar ideas sobre nuevos métodos para que los jugadores interactuaran más con sus juegos. Esto dio paso a juegos de aventura de “apuntar y clicar” – lo que precede a los escape rooms de la vida real. Jugado principalmente en las computadoras, los juegos de “apuntar y clicar” requieren que los jugadores usen el cursor para interactuar con objetos dentro del juego. El planeta Mephius es el primer ejemplo, diseñado por Eiji Yokoyama y publicado por T&E Soft en 1983..

En 1988, John Wilson creó Behind Closed Doors, un juego de texto considerado el primer comienzo de un jugador atrapado dentro de una habitación. Suena familiar, ¿verdad?



Los juegos de Escape the Room se volvieron aún más solicitados con el lanzamiento en 2004 de Crimson Room, un juego del creador japonés Toshimitsu Takagi. El género original de Escape the Room es también conocido como Takagism, en asociación con el nombre de Takagi. Al igual que Crimson Room, muchos juegos en este género comienzan con una breve introducción de texto e implican una perspectiva en primera persona.

Takao Kato creó el primer escape room de la vida real en 2007, en Kyoto. La popularidad de los videojuegos Escape the Room y su deseo personal de aventura le inspiraron a probar algo nuevo.

Originalmente, los huéspedes jugaron juegos en persona en diferentes bares y clubes japoneses. Sin embargo, las empresas construyeron ubicaciones más permanentes en toda Asia y Europa en los años siguientes.

Desde mediados hasta finales de 2014, la industria comenzó a ver una explosión del negocio de escape rooms de la vida real. Ahora, hay 4,785 a nivel mundial que varían en diseño y estilo, pero la premisa básica es la misma: las personas están atrapadas dentro de un espacio durante una cantidad específica de tiempo y necesitan resolver una serie de rompecabezas para salir.

Así, se puede ver que los escape rooms han surgido en los últimos años como una propuesta alternativa de ocio en muchas ciudades, ya que son un buen reclamo para pasar un rato de entretenimiento con amigos y familiares, o como actividad de creación e integración de equipos, es decir, una actividad cuyo objetivo principal es promover el espíritu de equipo y el trabajo colaborativo entre los miembros de la misma organización.

Los jugadores ahora pueden buscar estas aventuras de sumersión en todo el mundo. Una teoría detrás de la popularidad de los escape rooms es el aumento de la demanda de «entretenimiento experiencial». La gente quiere ser parte de la experiencia. Esto es evidente en el auge de los juegos de realidad virtual, festivales de música, atracciones de aventura «entusiasmadas» y convenciones temáticas como Comic-Con.

Mientras tanto, la pandemia sacudió el concepto tradicional de Escape Room, obligando a las empresas que prestaron este servicio a adaptarse y moverse en línea. Con esta transición digital, surgieron nuevos formatos, como aplicaciones de “apuntar y clicar”, juegos narrados solo de audio y eventos organizados en vivo. ¿Es este el comienzo de una transformación tecnológica

**1988**

"Behind Closed Doors", el primer juego de aventura narrativa en incorporar la premisa de un jugador atrapado en una habitación

**1983**

"Planet Melphius" - juego de aventura point-and-click, el abuelo de los juegos de escape real-life

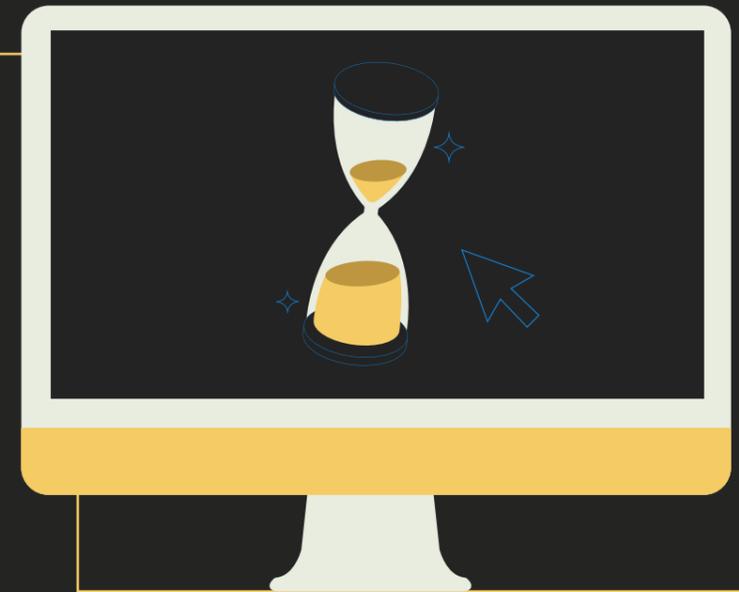


**PRINCIPIO DE LOS AÑOS 70**

Creación de los primeros videojuegos

**2007**

Primer juego de escape *real-life*

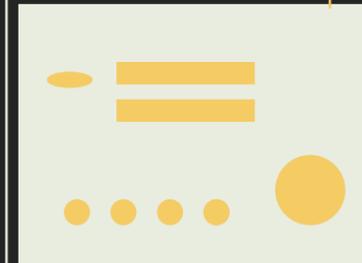


**SEGUNDA MITAD DE 2014**

Explosión de empresas de juegos de escape *real-life*

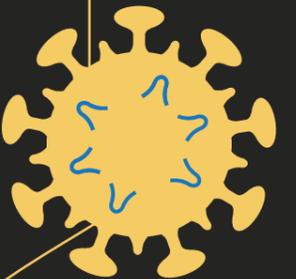
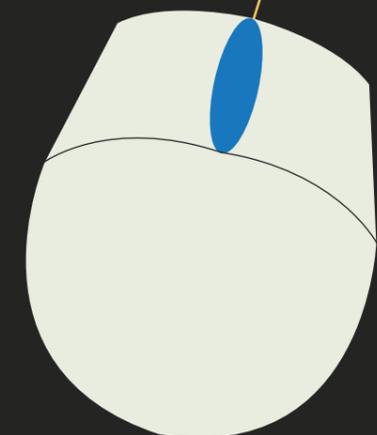
**2004**

"Crimson Room" - juego en línea "escape the room"



**2020**

El comienzo de la pandemia de COVID-19 contribuye al uso y desarrollo de escape room virtuales.





en el mundo de los Escape Rooms?

## 2.4 Escape Rooms en la educación

El Dr. Scott Nicholson, profesor estadounidense de Game Design & Development, fue el primero en abordar la evolución de los Escape Rooms desde un punto de vista educativo, por lo tanto, tratando de identificar la forma en que el concepto podría encajar prácticamente en varios escenarios y programas educativos.

Como ya hemos mencionado, este tipo de actividad implica colaboración, comunicación, creatividad, pensamiento crítico, por lo que su aplicación en contextos educativos es fácil de considerar. Aunque todavía es relativamente reciente, los estudios existentes ya muestran que los escape rooms con fines educativos ofrecen una perspectiva importante sobre el papel del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje, especialmente por sus contribuciones al desarrollo de habilidades creativas dentro de tareas esencialmente colaborativas. De hecho, al participar en un escape room educativo, los estudiantes tienen la oportunidad de probar y desarrollar múltiples habilidades psicosociales al servicio del aprendizaje

Lo significativo es crear una experiencia épica, vivida por cada estudiante, y lograr los objetivos pedagógicos.

Aunque hay más experiencias de escape rooms en el contexto educativo, no muchas de ellas están rigurosamente documentadas. Lo que se ha observado es que las prácticas basadas en juegos tipo Escape Room pueden formar parte de una estrategia de gestión de clases en diferentes contextos escolares. Esto no es un recurso para el uso diario, ya que requiere mucho trabajo de preparación, y solo se debe utilizar cuando esté justificado.

Hermanns et al. (2018) realizó un estudio cualitativo descriptivo sobre el enfoque del concepto de Escape Room en el campo médico. Los resultados presentados muestran una alta participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje, el desarrollo de habilidades de comunicación y resolución de problemas, mientras aprenden el contenido de la asignatura y lo aplican. Estos autores recomiendan este enfoque en áreas que tradicionalmente requieren mucha lectura y memorización, ayudando a la autoconfianza de los estudiantes y el éxito académico. Los resultados no mienten y muestran el valor educativo de esta estrategia.



Entrando en detalles, esta actividad:

- Favorece el aprendizaje, mejora la motivación, hace visible el trabajo colaborativo y la cohesión grupal;
- Permite una evaluación inmediata sobre el aprendizaje adquirido, las habilidades digitales de los estudiantes, el razonamiento lógico-matemático y la creatividad. De este modo, la evaluación se convierte en inmediata, transparente, participativa y más eficaz;
- Fomenta la actividad pedagógica y pone a los estudiantes en acción;
- Debido a su versatilidad, permite incluir cualquier contenido curricular, a través de desafíos, rompecabezas e instrucciones;
- Los estudiantes pueden diseñar sus propios escape rooms y participar en la organización del espacio donde tendrá lugar la actividad;
- Para avanzar en el juego, los estudiantes tienen que tomar decisiones, plantear hipótesis, tratar de ejecutarlas, y todo esto ayuda a desarrollar habilidades esenciales para tener éxito en el mundo laboral;
- Durante las diferentes etapas del juego, los estudiantes tienen que comunicarse, intercambiar ideas, estructurar su discurso, y todo esto ayuda a mejorar su competencia verbal;
- Es fácil controlar su duración, ya que es posible utilizar un temporizador y desafiar a los estudiantes a resolver los acertijos y tareas dentro del tiempo asignado;
- Resolver un desafío permite al estudiante avanzar en la exploración de un nuevo lugar mediante la reproducción de una sensación constante de progresión. De esta manera, se da cuenta de la evolución en su aprendizaje.

## 2.5 Descripción de un escape room virtual y testimonios de los profesionales

Los escape rooms virtuales son similares a las salas físicas. Pueden ser realizados por un individuo o en grupo, compitiendo contra amigos o colegas. Hay diferentes juegos en línea dependiendo del tema y el costo que la gente está buscando. Todo lo que se necesita es un ordenador o una pantalla de mensajes de texto. Una vez que todo está listo, solo se necesita hacer clic para comenzar la sala y empezar a responder las preguntas lo más rápido posible.

Los escape rooms requieren que los jugadores utilicen habilidades de pensamiento crítico y trabajo en equipo para realizar tareas y alcanzar sus objetivos finales. También pueden enseñar habilidades básicas como



matemáticas, historia y ciencia, utilizando componentes temáticos relacionados con temas relevantes. Debido a esto, son una herramienta increíblemente valiosa para enseñar a los estudiantes, pero no siempre son fáciles de llevar a la clase.

Sin embargo, los educadores han encontrado recientemente una manera de resolver ese problema y están creando escape rooms virtuales usando Google Sites, por ejemplo. Enseña a los estudiantes las mismas habilidades que los escape rooms tradicionales, y se puede acceder a ellos desde los dispositivos de los estudiantes.

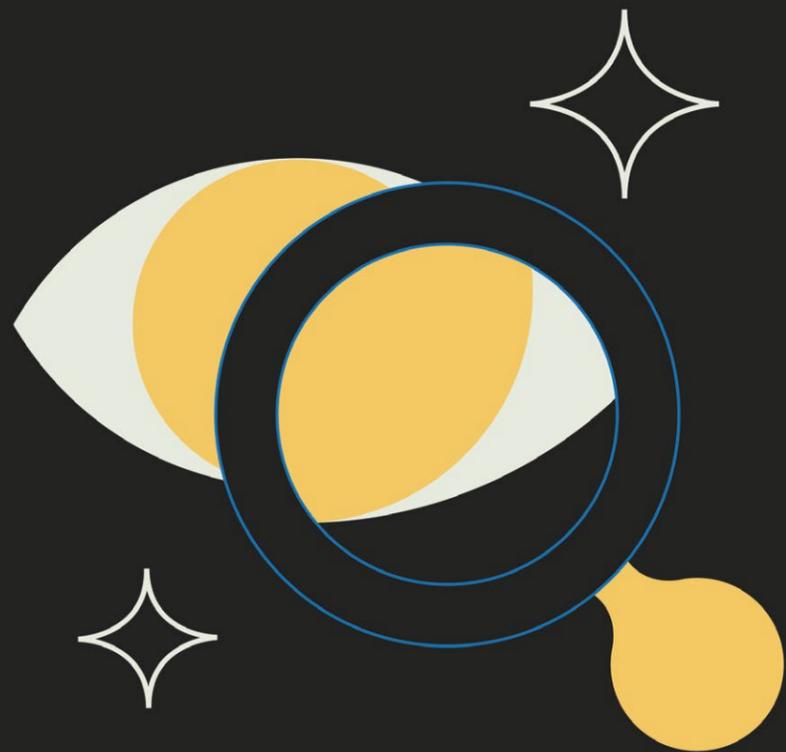
Esto hace que la colaboración entre equipos de estudiantes sea simple y permite que las salas de escape se jueguen en casa o en el aula.

Magen David Yeshivah School, en Nueva York, ha implementado esta metodología en sus aulas. Las salas creadas por los profesores a través de Google Sites cubren una variedad de áreas temáticas, desde la literatura hasta las ciencias del laboratorio. Todas las pistas en los escape rooms virtuales se relacionan con el material que los estudiantes están aprendiendo. Obliga a los estudiantes a prestar atención, leer cuidadosamente y entender el contenido, para que puedan introducir las respuestas correctas en el formulario de Google y escapar. Esta actividad ha demostrado ser muy productiva, ya que los estudiantes mostraron más compromiso y estaban ansiosos por crear sus propias versiones de los escape rooms virtuales.

En un nivel puramente de entretenimiento, tenemos el famoso ejemplo del Escape Room virtual de Hogwarts. Este escape room virtual, totalmente gratuito, tiene como objetivo probar el conocimiento de los usuarios de la saga de Harry Potter. La propuesta es del bibliotecario Sydney Krawiec, de la Biblioteca Pública del municipio de Peters en McMurray, Pensilvania, quien creó un escape room virtual inspirado en el universo mágico del joven mago. Para escapar tienes que responder a una serie de preguntas de elección múltiple, ilustradas por imágenes. También hay ejercicios de creación e integración de equipos y rompecabezas que se pueden resolver como jugador individual o en equipo.



# 3. INVESTIGACIÓN DE VANGUARDIA - ESPACIOS DE APRENDIZAJE CREATIVOS Y ESCAPE ROOMS



En este capítulo, hablaremos de la investigación de vanguardia, El Primer Vistazo al Aprendizaje (*The First Looking at Learning*), realizada por cinco socios del proyecto con vistas a la realidad de cada país en relación con los entornos de aprendizaje creativos. Presentaremos la metodología utilizada en la investigación de este país, los principales resultados obtenidos, las conclusiones extraídas de estos resultados y algunas recomendaciones para educadores basadas en este trabajo. Esta es una oportunidad para sumergirse en la realidad de cada país y para entender su percepción y apertura a este concepto, aún desconocido para algunos, de espacios de aprendizaje creativos. ¡Te sorprenderán algunas conclusiones!

## 3.1 Metodología

Cinco de los seis socios del proyecto (de Estonia, Italia, Lituania, Portugal y España) trabajaron juntos para llevar a cabo la investigación de vanguardia, El Primer Vistazo al Aprendizaje (*The First Looking at Learning*).

Esta investigación se dividió en tres partes: un estudio teórico, un grupo de discusión y la recopilación de las principales conclusiones extraídas de las dos partes anteriores. Entrando en detalles:

- Primera parte: a través del estudio documental, los socios esbozaron problemas en el ámbito de los entornos de aprendizaje creativos en cada uno de los sistemas educativos de los países participantes. Esto se hizo mediante la visualización simultánea de los documentos de política educativa y la inspección de la situación real en los centros de enseñanza. Por lo tanto, se realizaron investigaciones sobre las políticas del plan de estudios de educación y trabajo juvenil para encontrar todo lo relacionado con los entornos de aprendizaje creativos y los artículos académicos en su lengua materna sobre los espacios de aprendizaje creativos. En la plantilla creada para la compilación de los resultados encontrados por cada socio, se colocaron los siguientes temas:

- Conclusión de lo que se ha encontrado relacionado con entornos de aprendizaje creativos;
- Conclusión de lo que se ha encontrado relacionado con artículos académicos en su lengua materna en escape rooms educativos o entornos de aprendizaje creativos;
- ¿Qué conclusiones generales extrajeron de la investigación documental?
- Enlaces a los recursos pertinentes revisados con breve descripción.

- Segunda parte: a continuación, se celebró un grupo de discusión/



entrevista por cada socio, en el que participaron 5-10 jóvenes trabajadores/ educadores (preferiblemente aquellos que participan en la educación creativa y el trabajo juvenil). Estas entrevistas se realizaron tanto en persona como en línea. Los comentarios clave de los participantes fueron traducidos y citados en el documento creado con este fin. También se destacaron las principales ideas recogidas de los participantes, que se organizaron de acuerdo con los temas y preguntas definidos. Fueron los siguientes:

- ¿Qué es un espacio de aprendizaje creativo para ti?
- ¿Cómo se crea un espacio de aprendizaje creativo?
- ¿Qué ejemplo de un espacio de aprendizaje creativo puedes proporcionar de tu práctica o prácticas de otros?
- ¿Conoces algún recurso sobre espacios de aprendizaje creativos?
- Tercera parte: finalmente, se llegó a una conclusión general sobre la investigación del país realizada, que permitió a los socios desarrollar una visión crítica sobre lo que se recogió hasta el momento. Estos fueron los temas que los socios tuvieron que responder relacionados con entornos de aprendizaje creativo:
  - Conclusión general sobre la investigación nacional realizada;
  - La clave de la investigación documental;
  - Fundación clave de grupos de discusión/entrevistas;
  - ¿Cuál es la actitud nacional hacia los entornos creativos de aprendizaje?

## 3.2 Resultados de la investigación de cada país

### ESTONIA

En el caso estonio, los términos «entorno creativo de aprendizaje» y «espacio de aprendizaje creativo» rara vez se pueden encontrar en Internet, y solo se mencionan en algunos blogs o artículos en los que se debaten principalmente ideas sobre la modernización de los espacios físicos.

En uno de los artículos encontrados, hay una diferenciación de espacios de aprendizaje físico, emocional e intelectual que crean un ambiente de aprendizaje juntos. Además, un «manual para buenas escuelas» argumenta la importancia de la conexión entre un ambiente de aprendizaje físico y emocional y cómo influyen entre sí, proporcionando ideas de fortalecimiento de ambientes físicos que influyen en el ambiente de aprendizaje espiritual/emocional para los jóvenes. También se encontraron intentos de promover el aprendizaje al aire libre a través de «caminos de aprendizaje inteligentes», que están diseñados para caminar por los senderos forestales jugando un juego digital sobre temas



de estudios ambientales.

No hay datos oficiales o científicos sobre espacios de aprendizaje creativo en el idioma estonio. La mayoría de los resultados de la investigación traen a blogs personales de educadores, entusiastas de la educación o empresas de formación.

### ITALIA

Los entornos de aprendizaje creativos en Italia están empezando a utilizarse en la escuela y la universidad a raíz de una ley aprobada en 2018, que proporcionó fondos a todas las escuelas y universidades para sustituir materiales y crear entornos de aprendizaje con una combinación de equipos virtuales y otros equipos innovadores, con el fin de aumentar la creatividad de los estudiantes y dar un enfoque más innovador. Según un estudio que encontramos, las viejas escuelas y los entornos desempeñaron un papel importante en la deserción escolar en Italia. Muchas escuelas se están adaptando y utilizando el modelo de respuesta Montessori, ya no basando el camino de aprendizaje de los jóvenes por objetivos y exámenes, sino trabajando a través del uso de actividades que estimulan la proactividad del estudiante, la salud y la preocupación por las relaciones.

A su vez, las organizaciones del tercer sector utilizan cada vez más el dibujo, juegos de mesa, juegos de rol, simulaciones y muchas otras formas de aprendizaje creativo.

### LITUANIA

En Lituania, existen diferentes ejemplos en relación con los entornos de aprendizaje creativos, pero la versión más popular es la versión clásica del escape room (generalmente para la diversión y la creación de equipos) y los escape rooms portátiles que pueden ser transportados e implementados con bastante facilidad. Solo se podría nombrar un máximo de 5 entornos de aprendizaje basados en juegos. Hay muy pocos ejemplos de escape rooms o alternativas en las que se incluyen elementos de aprendizaje o desarrollo de capacidades y que pueden considerarse una buena práctica del entorno de aprendizaje. La mayoría de estos entornos de aprendizaje en todo el país son para otros fines. También hay una nueva forma de escape room que está despuntando- una sala de tareas con un actor o moderador. Es una mezcla de narración, misterio, crimen y elementos detectives.





## PORTUGAL



En Portugal, la creatividad no es todavía un tema común en el ámbito educativo. Sin embargo, se descubrieron algunas iniciativas que hicieran referencia a entornos de aprendizaje creativos. Solo se encontraron un total de 5 prácticas relacionadas con el aprendizaje basado en juegos de escape rooms, lo que nos lleva a concluir que la promoción de entornos de aprendizaje creativos sigue siendo escasa.

Sin embargo, se encontró un estudio sobre la creatividad en un contexto escolar, que explora varias metodologías y herramientas que se han utilizado en el contexto del aula (como la psicomotricidad).

También se encontró un estudio sobre entornos educativos innovadores en Portugal, que considera el aprendizaje basado en juegos como uno de los escenarios de innovación pedagógica. El estudio buscó, a través de una encuesta a 15 docentes, determinar las habilidades desarrolladas y las metodologías favorecidas en entornos educativos innovadores.

Después de una investigación exhaustiva sobre artículos académicos en portugués relacionados con herramientas educativas como salas de escape y gamificación, nos dimos cuenta de que todavía hay muy poca investigación y literatura sobre el tema. Sin embargo, los artículos encontrados se refieren a los últimos tres años, lo que podría ser un indicador de que este tema está ganando importancia y visibilidad entre la comunidad educativa portuguesa.

## ESPAÑA



El sistema educativo español ha sido objeto de una serie de reformas en los últimos años. La recientemente creada LOMLOE (Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación) presenta un nuevo modelo educativo basado en el aprendizaje a través de competencias. Tiene el objetivo de adaptar el sistema educativo a los avances digitales.

A nivel nacional, España cuenta con el «Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado», responsable de la integración de las TIC y la Formación del Profesorado en etapas educativas no universitarias. INTEF tiene como objetivo promover el cambio metodológico en el aula, a través de la colaboración escolar, la mejora de los espacios de aprendizaje, el desarrollo de capacidades para el siglo XXI y la competencia digital para la



educación.

En el País Vasco, existe Tknika (Instituto para la Innovación del Sistema de Formación Profesional y Educativa), creado para promover la innovación, la creatividad y el emprendimiento en los centros de FP del País Vasco. Desde 2013, Tknika está promoviendo ETHAZI, una metodología innovadora de aprendizaje basada en el aprendizaje colaborativo basado en desafíos que se centra en la introducción de la innovación educativa.

Estrechamente relacionada con la creatividad y los espacios de aprendizaje creativo, está el IDEATK (Instituto Vasco de Creatividad Aplicada en Formación Profesional). IDEATK opera con el objetivo de apoyar la transferencia de conocimientos y la innovación en la EFP, centrándose en el pensamiento crítico, constructivo y creativo, e investigando la inteligencia emocional y ejecutiva y cómo puede ser útil para fomentar la creatividad.

## 3.3 Conclusiones comunes de la investigación

Los países que participan en la investigación tienen realidades ligeramente diferentes con respecto a los entornos de aprendizaje creativo. En general, sin embargo, podemos concluir que este concepto todavía está muy vinculado a los métodos de educación no formal y que todavía tiene poco apoyo oficial del Estado. Sin embargo, existe una clara voluntad por parte de educadores y profesionales que trabajan con jóvenes para implementar espacios creativos como metodología, que son muy apreciados y reconocidos como herramienta para mejorar las habilidades de jóvenes y niños.

Sin embargo, ahora presentaremos las principales conclusiones extraídas del estudio realizado en cada país, con el fin de conocer las diferentes realidades de la Unión Europea en relación con el tema en cuestión.

**Estonia** se dirige hacia el diseño de entornos de aprendizaje más modernos y flexibles en las escuelas formales, las universidades y las estructuras de trabajo juvenil.

A pesar de que vemos que la actitud general hacia el uso de juegos educativos y el desarrollo de espacios de aprendizaje creativo es positiva y a más educadores les gustaría llevarlos a la práctica, no se han encontrado menciones en el plan de estudios estatal de entornos de aprendizaje creativo o similares, lo que hace difícil evaluar si este cambio se va a hacer a gran escala o no.



Según la política actual, las instituciones educativas y los centros juveniles tienen una gran independencia a la hora de configurar el plan de estudios, diseñar un espacio y desarrollar arreglos internos de trabajo y enseñanza, haciendo que algunos lugares sean más modernos que otros. Esto trae libertad de expresión a los educadores, al mismo tiempo que crea una brecha entre los educadores innovadores y la mayoría.

Hay algunas ONGs independientes, entre ellas el Grupo Shokkin, que lideran la experimentación con juegos educativos para el trabajo juvenil y la educación secundaria. Hay interés práctico en diseñar paquetes completos que equipen a los educadores con todo lo necesario para implementar un juego educativo.

En conclusión, parece que los entornos de aprendizaje creativo se encuentran en una fase temprana, mientras que los profesores y educadores buscan el valor añadido de crear un espacio para las ideas, proporcionando un espacio de discusión en sus prácticas.

En **Italia**, en cuanto a los espacios de aprendizaje creativos, hay muchas escuelas experimentales que utilizan enfoques relacionados con la digitalización y los métodos de educación no formal en el marco de la educación formal. En cuanto al tercer sector, el aprendizaje del espacio creativo se utiliza con frecuencia y hoy en día, en las empresas más innovadoras, el uso de la gamificación es cada vez más popular. En 2018, el Ministerio de Educación italiano creó una ley para financiar y crear espacios experienciales de aprendizaje, mezclando formas virtuales e innovadoras de educación con más equipos para que los jóvenes puedan trabajar de manera diferente, pero aún queda mucho por hacer para alcanzar altos niveles.

A través del grupo destinatario elegido por el socio italiano, nos dimos cuenta de que todas las organizaciones y los trabajadores juveniles subrayan la falta de competencias y orientación en la creación o evaluación de herramientas listas para ser utilizadas con los jóvenes. Sin embargo, la actitud principal hacia el aprendizaje creativo a nivel nacional en Italia, por parte del tercer sector y los trabajadores en el ámbito de la juventud, se considera abierta, y utilizan muchos espacios de aprendizaje innovadores y creativos para trabajar con los jóvenes.

A las escuelas y la universidad las mejoras están llegando lentamente o casi no existen debido a la falta de competencias y actitud proactiva tanto de los profesores como del Ministerio de Educación para adaptar y renovar las



actividades. Ha habido diferentes programas para promover y poner a prueba nuevas formas de aprendizaje para los estudiantes mediante el uso de su creatividad y talentos ocultos. Lo más probable es que estos cambios vayan llegando lentamente con el cambio de generación de maestros. De todos modos, la globalización y los resultados bajos y malos del uso continuado de métodos y espacios de estilo antiguo no están dando resultados. Esto significa que, desde el ámbito de la educación, existe esta conciencia y la necesidad de aportar innovación.

En **Lituania**, hay diferentes ejemplos con respecto a los entornos creativos de aprendizaje, pero la versión más popular es la versión clásica de los escape rooms (generalmente para la diversión y la creación de equipos) y escape rooms portátiles que se pueden transportar e implementar con bastante facilidad.

De acuerdo con la información recopilada por la investigación documental y las entrevistas de grupos focales, las personas tienden a conectar y relacionar los espacios de aprendizaje creativos con prácticas y métodos de educación no formal. Según algunas respuestas y datos, los jóvenes trabajadores y educadores tienden a crear estos entornos utilizando diversas simulaciones, búsquedas de tesoros o dando métodos muy flexibles que implican intelecto emocional y habilidades/competencias suaves.

Por lo que se refiere a **Portugal**, la investigación y los estudios relacionados con los entornos educativos creativos siguen siendo muy escasos. El propio sistema educativo tampoco ha promovido proyectos centrados en este ámbito.

En el nivel de la educación formal, podemos ver que los profesionales están dispuestos a fomentar entornos educativos creativos, y hay un número creciente de iniciativas relacionadas con este tema. Sin embargo, como el sistema educativo cuenta con poco apoyo y la mayor parte se centra en la transición digital, con una brecha en todos los demás métodos, estas buenas prácticas provienen principalmente de la iniciativa individual de educadores y escuelas. Por lo tanto, podemos concluir que la articulación con la Dirección General de Educación es débil.

Con respecto a la educación no formal, encontramos algunas organizaciones y asociaciones que están abiertas a la promoción de estos entornos educativos creativos y llevan a cabo prácticas que los fomentan.



Desde el grupo focal, notamos que los participantes tienen una percepción muy clara de cómo crear un espacio educativo creativo, e incluso fueron capaces de presentar ejemplos que ya han puesto en práctica en el pasado.

Sin embargo, en general, la actitud nacional hacia este tema todavía no es de peso y difícilmente puede cambiarse si no hay un mayor apoyo del sistema educativo portugués.

A su vez, **España** es un país donde hay espacio para entornos de aprendizaje creativos en la educación formal y no formal, así como la implementación de prácticas educativas innovadoras como los escape rooms educativos, y hay muchos profesionales dispuestos a hacerlo, incluso a pesar de las dificultades con las que podrían encontrarse en el proceso.

Los documentos de la política educativa española permiten a las instituciones educativas disfrutar de cierto grado de libertad para aplicar prácticas innovadoras, y la nueva Ley de Educación (LOMLOE) presta especial atención al desarrollo de la competencia digital de los estudiantes en todas las etapas educativas. España cuenta con instituciones oficiales y proyectos/metodologías orientadas a la innovación y creatividad en el aula, y los artículos académicos revisados muestran que los educadores consideran que los escape rooms educativos son una herramienta útil con gran potencial.

Pero los profesionales que trabajan con jóvenes sienten una clara falta de recursos y apoyo, lo que significa que deben invertir mucho tiempo y esfuerzo para implementar estos métodos y herramientas.

Desde el grupo focal entrevistado para esta investigación, podemos llegar a la conclusión de que los profesionales que trabajan con jóvenes en España ven una clara necesidad de metodologías de aprendizaje activas, nuevas e innovadoras..



## 3.4 Recomendaciones para educadores basadas en la investigación

A partir de la investigación realizada, así como del grupo destinatario elegido por cada socio, y de acuerdo con las conclusiones extraídas, hay una serie de recomendaciones que ya podemos dar a los educadores que quieran implementar entornos de aprendizaje creativo.

Un Espacio de Aprendizaje Creativo es, sobre todo, un lugar de aprendizaje en el que los estudiantes tienen la oportunidad de expresarse y trabajar libremente, sin los obstáculos que la educación «tradicional» conlleva a menudo. En este espacio, el papel de los profesores/educadores/monitores es proporcionarles herramientas de orientación durante su proceso de aprendizaje y acompañarlos sin restricción, creando un espacio seguro, donde sea aceptable tomar (y asumir riesgos).

Crear estos espacios desde cero requiere mucho trabajo y planificación, especialmente en términos de adaptación de los contenidos y objetivos de aprendizaje a los materiales o métodos innovadores a utilizar. ¡Pero por eso estamos aquí, para ayudar!

Cuando consideres que un espacio de aprendizaje deba ser creativo, debes tener en cuenta cuáles son los elementos estimulantes en lugar del contenido que necesitas transferir.

Sin embargo, el espacio creativo debe dirigirse al conocimiento que se pretende enseñar. En este sentido, debe valorar los métodos educativos no formales y los recursos pedagógicos alternativos y prácticos. También es importante entender qué herramientas educativas se pueden utilizar, y debes dar a los estudiantes la oportunidad de elegir la forma en que van a hacer sus tareas, sin apegarse a una estructura concreta. Puedes usar tecnología, gamificación, aula invertida, experimentación, juegos de rol y otras metodologías que fomenten la participación del público objetivo.

Por este motivo, conocer el perfil de tu público es esencial, ya que estas metodologías también deben ser elegidas según sus gustos y necesidades, así como su grupo de edad.

En la creación de un espacio educativo creativo también es importante conocer los recursos a nuestra disposición, por lo que debe haber una articulación



constante con la escuela o la organización juvenil para comprender qué está disponible o se puede proporcionar para este fin y cómo explotarlo. Un espacio de aprendizaje creativo debería tener una variedad de herramientas para su uso (TI, como pizarras inteligentes, tabletas, ordenadores, proyectores; materiales de oficina, como marcadores, rotafolios, posibilidad de atenuación de la luz; recursos de información, como carteles, etc.). Dependiendo de la actividad, incluso se puede utilizar como música de fondo para ayudar a los jóvenes a concentrarse.

Además, el espacio de aprendizaje creativo debe ser diseñado con atención. El espacio físico en sí mismo puede ser interior o exterior. Se ve que un buen espacio físico permite un ambiente de aprendizaje más agradable y capacita a los estudiantes con diversos estilos de aprendizaje para sacar lo mejor de él. Si el espacio físico es interior, su diseño y organización deben diseñarse en una perspectiva de proximidad e informalidad, utilizando objetos, materiales y muebles que atraigan a los cinco sentidos y hagan que el entorno sea acogedor y creativo. Además, la «habitación» en sí no debe estar demasiado desordenada y debe ser móvil y lo suficientemente grande, por lo que pueden incluir diferentes espacios para el trabajo.

Las habilidades o competencias sociales, la inteligencia emocional, el pensamiento crítico y analítico son también aspectos importantes de los entornos de aprendizaje creativos y deben considerarse. Las habilidades sociales en consonancia con la creatividad y la innovación, crean un espacio seguro y reflexivo que podría ser un entorno de aprendizaje creativo.

En cuanto a los recursos a los que los educadores pueden recurrir, para aprender más sobre los entornos de aprendizaje creativos, tenemos algunas sugerencias para compartir:

- Kit de herramientas *Design Thinking for Educators*, que se puede encontrar en Ideo;
- Red Salto;
- Eurodiaconia;
- Grupos de Telegram en los que se reúnen profesionales de la educación interesados en herramientas innovadoras y creativas;
- En Pinterest.



# 4. DESAROLLO DE LA HERRAMENTA EDUCATIVA



En esta parte del manual, nos gustaría presentarles el significado de lo que es una herramienta educativa y lo que implica el desarrollo de la misma. Creemos que su presentación y uso están estrictamente conectados con la capacidad de crear un escape educativo. En Youth Work, el desarrollo de herramientas educativas es una estrategia común para aportar innovación y variedad en los métodos utilizados en el marco de la educación no formal y especialmente en la educación de los jóvenes.

## 4.1 Proyecto de Aprendizaje

Nuestro proyecto quiere centrarse en el aprendizaje a través del uso de escape rooms en línea y fuera de línea. Hemos planeado crear una aplicación móvil que permita a los jóvenes trabajadores y a desempleados a aprender y mejorar sus capacidades junto con sus perfiles personales y profesionales.

Uno de los principales propósitos de una herramienta educativa es el desarrollo de un proceso de aprendizaje y sus elementos clave. En nuestro proyecto nos centraremos en las habilidades sociales, que suelen ser aquellas que los jóvenes no están logrando desarrollar fuera del camino educativo formal clásico. Con el fin de aumentar las competencias de los jóvenes, utilizaremos principalmente las características de la educación no formal y, en este caso, los escape rooms educativos como método y herramienta para mejorar las habilidades sociales.

Decidimos centrarnos en las habilidades sociales porque desde la Declaración de Bolonia se subrayó la importancia de mejorar las competencias transversales en la misma medida con que se desarrollan las tradicionalmente incluídas en el currículo académico.

Zhou (2014) considera que las reformas curriculares son fundamentales para las reformas económicas y sociales, ya que el tratamiento de los problemas cotidianos, el carácter abierto, creativo y exhaustivo y el recurso a la aplicación de los principios del aprendizaje colaborativo, son el resultado de sistemas educativos adaptados a un mercado competitivo y a una economía sólida basada en el conocimiento.

Hay muchas investigaciones que enfatizan la importancia de las habilidades sociales, como el trabajo en equipo, la gestión del tiempo, la resolución de problemas, la creatividad, la aplicación de la aritmética, la aplicación de tecnología o del diseño. Todos ellos son ejemplos, y con nuestros escape rooms educativos nos gustaría centrarnos en una cierta habilidad o tema social y trabajar en las claves de aprendizaje del mismo.



## 4.2 Objetivos

Como herramienta prevemos una actividad realmente atractiva que podría repetirse y ser dirigida por cualquier moderador que no tenga demasiada experiencia en su manejo. En este caso, la herramienta debe tener contenidos diferentes para su uso como plantilla. Una herramienta podría ser un juego, como un juego de cartas, un juego de mesa, un taller con diferentes dinámicas relacionadas con la educación no formal como teatro, simulación, trabajo en grupo, juegos de rol y muchos otros, o una estrategia con potencial para transferir contenido o crear dinámicas para ello. En nuestro caso, nos centraremos en el desarrollo de escape rooms fuera de línea y en línea. La aplicación móvil proporcionará escape rooms educativos centrados en determinadas competencias y temas, que se identificarán después de las encuestas realizadas con jóvenes para recoger las competencias más importantes y prioritarias que sean más relevantes para los jóvenes. Para que sea eficaz para los participantes, pero también fácil de usar para los operadores (trabajadores juveniles), la herramienta debe tener las siguientes características:

- Atractiva e interactiva;
- Se explique claramente con normas escritas listas para ser utilizadas para el moderador que desee utilizarla;
- Fácil para los usuarios finales, en nuestro caso para los jóvenes;
- Tiempo, número de usuarios y grupo destinatario definido;
- Transferencia de contenidos a través de un enfoque de aprendizaje experiencial;
- Un tiempo de reflexión e información con todas las preguntas preparadas para el moderador;
- Posibles variaciones en números, dinámicas y otros cambios;
- Un calendario y un esquema a seguir;
- Por lo general, debería haber:
  - Objetivos que le gustaría alcanzar mientras utiliza la herramienta;
  - Posiblemente algunos productos que deben descargar y utilizar los moderadores si desean leer más sobre el tema al que se enfrenta la herramienta;
  - Introducción con instrucciones tanto para moderadores como para usuarios finales;
    - Normas sobre cómo utilizarla con algunos ejemplos como referencia;
    - Posibles folletos, cartas o cualquier cosa para imprimir o utilizar por el moderador con los jóvenes (en el caso de Escape Rooms podrían ser objetos o cualquier cosa útil para el juego o bien una descripción y una historia inicial para
      - Tiempo de información y reflexión (proporcione preguntas listas para ser utilizadas por los moderadores, para facilitar el proceso de reflexión dentro de los usuarios). En los escape rooms educativos esta parte va a ser muy importante para entender cómo ha sido la experiencia para los participantes y cuáles son los



resultados y puntos de aprendizaje para cada uno de los participantes;

- Consejos para moderadores. Es importante que la herramienta pueda ser fácilmente reutilizada por cualquier moderador y accesible a cualquier persona, también con folletos para imprimir o cualquier cosa que facilite el trabajo del moderador.

## 4.3 Documentación de los resultados

Como ya se mencionó en la sección anterior, una de las partes más importantes de la Herramienta Educativa es en realidad hacer una sesión informativa y una evaluación adecuada de los resultados alcanzados durante el escape room.

Para ello, le sugerimos:

### 1) SESIONES INFORMATIVAS

Asegúrate de reunir a todos los participantes en un ambiente acogedor e informal para discutir y debatir cómo fue la experiencia en el escape room educativo y luego asegúrate de liderar y facilitar el debate preguntando

- ¿Cómo se sentían individualmente y en el equipo?
- ¿Cómo fue la dinámica del grupo?
- ¿Qué tal la duración - fue difícil hacerlo dentro de ese tiempo?
- Compara el proceso y las situaciones del escape room con las experiencias de la vida real y pregúnteles si pueden ver cosas comunes y qué.
- ¿Qué fue lo más difícil para ellos?
- ¿Qué fue lo más fácil para ellos?
- ¿Qué fue lo más emocionante durante el escape room?
- ¿Cuál fue el mayor logro de aprendizaje?
- ¿Cuál es la competencia que creen que más desarrollan?

Revise todos estos temas y si hay algunas preguntas que podrían ser interesantes y podría estimular la reflexión de los participantes que aparecen en su mente, hágalo.

### 2) MODELOS DE EVALUACIÓN

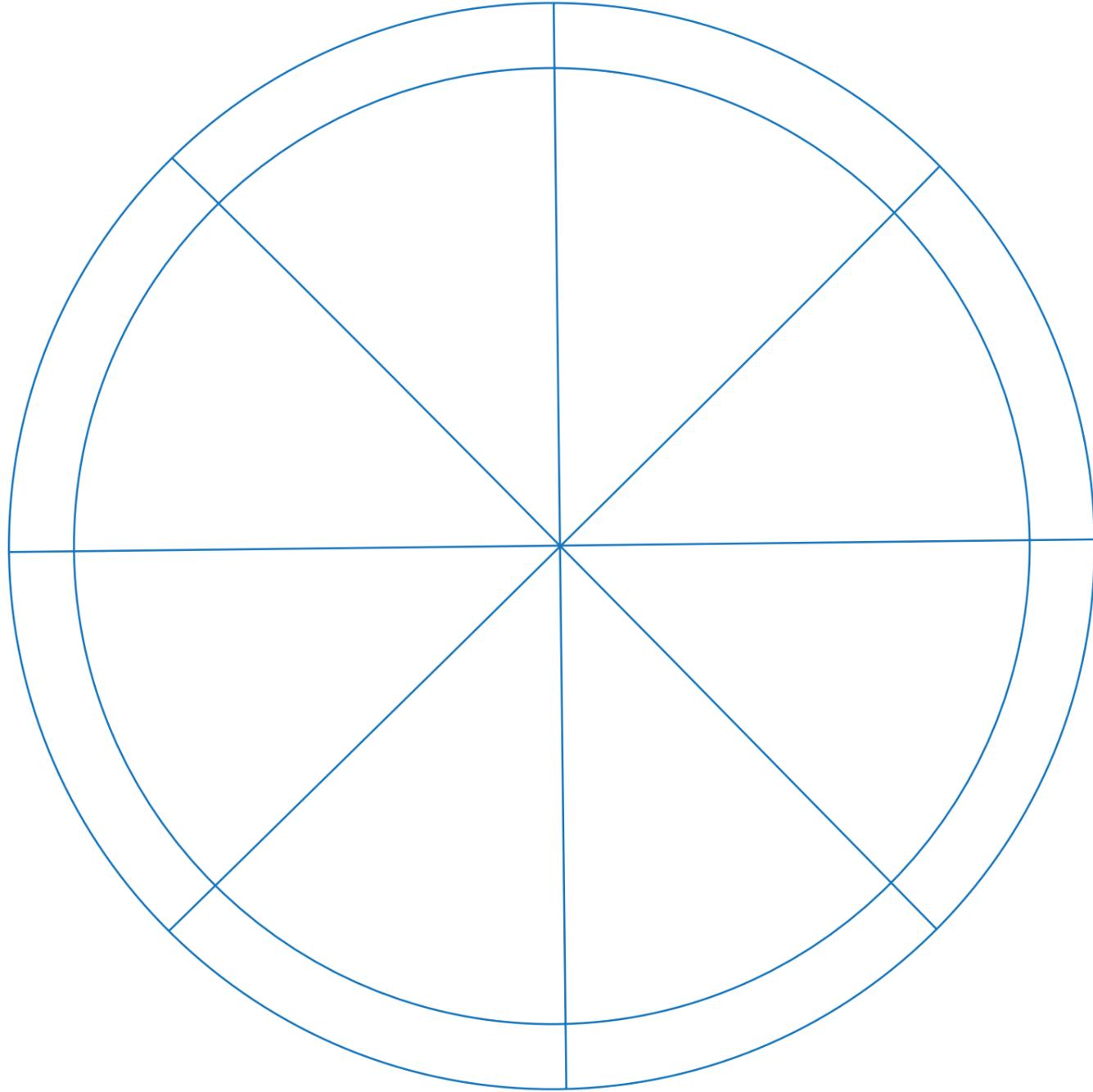
Sugerimos encarecidamente utilizar modelos de evaluación para entender también si tu herramienta educativa funciona y en ese caso tu escape room educativo es eficaz con los jóvenes involucrados. La mejor manera es utilizar:

- a) Evaluación visual. Esto podría hacerse de diferentes maneras — sin conexión o en línea. En cuanto al formato offline, compartiremos aquí algunos ejemplos que se pueden utilizar, que también podrían transferirse en una evaluación en línea mediante el uso de sistemas de apoyo como Jamboard:



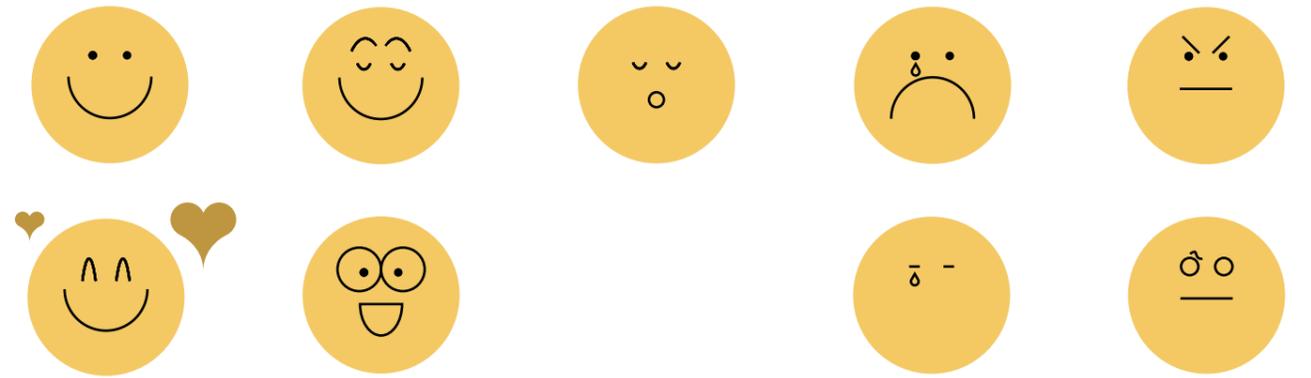
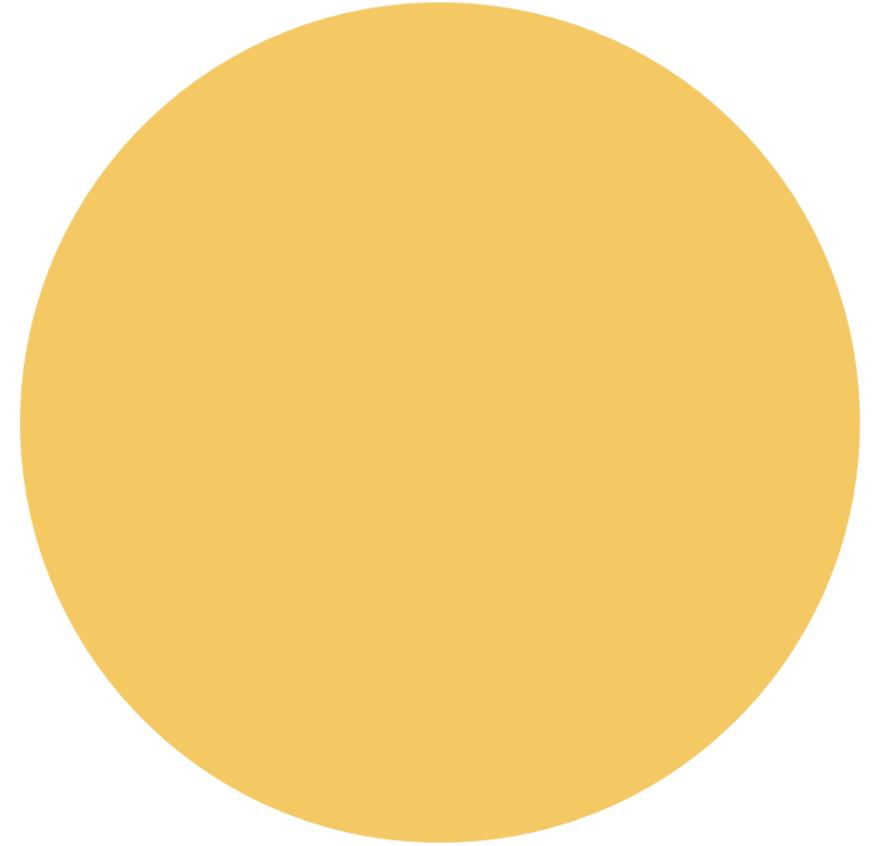
## Pizza evaluación

Coloque un punto para cada rebanada. Tenga en cuenta que el centro de pizza es 100 % bueno, el borde de la pizza es 0 % malo.



## Trae tu sentimiento

¡Comparte tu emoji de acuerdo a tu sentimiento después de esta actividad!





b) Evaluación de grupo. Esto también podría ser una solución pidiendo, por ejemplo, a los jóvenes una palabra para resumir la experiencia durante la experiencia educativa o compartir un pensamiento.

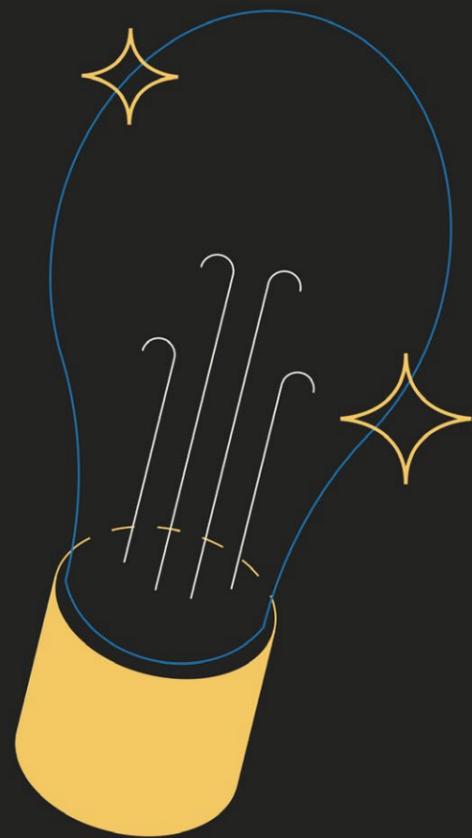
c) Cuestionarios. Pueden ser cuestionarios personales en línea utilizando Google, [Typeform](#) o [Survey Monkey](#). Sería mejor si logras preparar un cuestionario antes y después de la experiencia, ya que te proporcionará una comprensión más precisa del impacto de tu herramienta educativa. En el cuestionario, puede preguntar:

- Competencias antes y después de la experiencia;
- Sentimientos y mejores momentos;
- Comentarios sobre dinámica, si es apto para jugar, diversión, estructura, dificultad y otros;
- Cualquier comentario general que le gustaría darle.

d) Las imágenes y los vídeos también son una buena manera de comprobar la dinámica de grupo durante la experiencia educativa. Si los deseas, asegúrate de preguntar a los participantes si están de acuerdo en estar en imágenes y vídeos y hacer que firmen las declaraciones del RGPD con antelación.



# 5. DESAROLLO DE ESCAPE ROOMS EDUCATIVOS



En este capítulo, nos concentraremos en desarrollar escape rooms y enfoques educativos que los educadores y los trabajadores de la juventud puedan adoptar cuando deseen crear este tipo de entornos de aprendizajes. Tendrás la oportunidad de ver las diferencias entre los escape rooms convencionales y los creados para el aprendizaje (especialmente en el campo virtual), así como conocer los pasos prácticos y consejos para diseñar tu propio escape room virtual. Vamos a entrar en ello.

## 5.1. Escape Rooms Educativos Virtuales como un entorno de aprendizaje creativo

Los entornos de aprendizaje creativo proporcionan espacio para el pensamiento basado en soluciones, enfoques innovadores y espacios para experimentar. Un escape room educativo puede ser a la vez un espacio físico para que un estudiante explore y una actividad atractiva en la que participar. Al diseñar un escape room educativo, no tenemos que limitarnos al juego en sí, sino que también podemos utilizar el espacio para una posterior exploración y tareas basadas en el tema y elementos separados de la sala. Por ejemplo, el muro con datos y hechos sobre noticias falsas y desinformación que es parte de un rompecabezas en el juego se puede utilizar después para estudiar los artículos o en el que basar una asignación de grupo o un ensayo individual. El entorno físico también puede ser un desencadenante para crear la continuación de historias y consecuencias de las acciones tomadas por los personajes, o para analizar razones para que la historia ocurra en primer lugar. Así, cuando vemos un escape room como un entorno de aprendizaje creativo, podemos encontrar una multitud de maneras de involucrar a los estudiantes en actividades que primero están motivadas por el juego y luego utilizan el espacio y su potencial.

Cuando se habla de escape rooms educativos en el contexto virtual, una aplicación similar es posible pero, en lugar de la pared con los artículos, se puede introducir un Padlet o Google Jamboard a la que los participantes pueden recurrir en cualquier momento para seguir explorando el tema. Por otro lado, es más fácil llevar el escape room virtual «contigo» y una vez en casa abrir el enlace específico, ver el vídeo completo que se ha utilizado para un rompecabezas o escuchar el podcast completo que introduce la historia en el juego. Tanto los escape rooms físicos como virtuales ofrecen un entorno de aprendizaje creativo que puede sumergir a los estudiantes incluso después de que la actividad principal haya tenido lugar.



## 5.2 El elemento educativo y cómo plantarlo

Aunque se argumenta que hay potencial para aprender de cualquier actividad lúdica, es la decisión consciente de agregar resultados de aprendizaje desde el principio lo que hace que los juegos educativos sean diferentes. Al trabajar con escape rooms educativos, observa el factor de aprendizaje que el diseñador plantea desde el inicio del proceso de creación y trata de mejorarlo. Conocer el grupo destinatario y sus necesidades de aprendizaje, así como examinar el posible currículo, permite crear una sala con resultados de aprendizaje específicos que sean relevantes para los alumnos y para el programa en el que participan.

Los resultados del aprendizaje en este contexto se entienden como el desarrollo de competencias o sus aspectos específicos: conocimientos, habilidades, actitudes y comportamientos. Cada sala tiene el potencial de mejorar el conocimiento de los jugadores a través de textos dentro del juego, la narración que precede a las actividades, la que acompaña al juego o incluso todo el escenario basado en una historia real o ficticia. Las habilidades se desarrollan a través de la repetición, la resolución de rompecabezas y la cooperación entre sí. Mientras tanto, las actitudes y comportamientos se forman o cambian debido a la experiencia general y después de actividades de juego, tales como sesiones de información o reflexión. Para lograr un resultado satisfactorio, hay algunos aspectos a tener en cuenta durante la etapa de «aplicar el aprendizaje».

En primer lugar, es importante elegir un tema para la sala que esté cerca del área de experiencia de su equipo, lo que permitirá crear un escenario más detallado y en profundidad para el juego que podría estar lleno de metáforas y factores de mejora. El tema puede ser cualquier aspecto relevante para su trabajo, por ejemplo, geografía, historia, salud mental, violencia de género, conciencia ambiental. Cuando haya elegido un tema, es el momento adecuado para responder a dos preguntas:

- ¿Qué es lo que tu grupo objetivo ya sabe o piensa sobre este tema?
- ¿Qué les interesa saber sobre este tema?
- ¿Qué deben saber sobre este tema según el plan de estudios/programa/campaña?

Cuando estas preguntas son respondidas desde la perspectiva del alumno, puedes enumerar todos los puntos y priorizarlos por lo que crees que es más



relevante en este punto, lo que se puede lograr con una experiencia de juego y lo que se debe abordar a través de la discusión, conferencia o quizás elementos audiovisuales. Aconsejamos elegir hasta 3 resultados de aprendizaje para una sesión de juego de 90 minutos.

Una vez seleccionados los resultados de aprendizaje, veamos cómo difundirlos a través de la experiencia de juego:

**Escenario del juego:** el escenario tiene potencial para proporcionar elementos de conocimiento, pero lo más importante es introducir una historia cercana, llamativa y emotiva, que proporcionará una experiencia más intensa y será susceptible de cambiar actitudes o comportamientos en los jugadores. Al crear el escenario, piense en quiénes son los jugadores de esta historia; quién es el personaje principal; lo que está sucediendo en la historia antes de la parte del juego y lo que sucede después; qué eventos suceden durante la parte del juego y qué giros de trama podrían estar allí.

**Antes de la historia:** introducir el contexto del juego, establecer el estado de ánimo, proporcionar los primeros detalles y la información se puede hacer en la parte anterior a la historia. Aquí los participantes pueden incluso tener tiempo para analizar algunos datos, memorizar información clave o crear su propia base de datos de información antes de entrar en el juego. En esta fase, los participantes están emocionados por unirse al juego, por lo que es más difícil mantenerlos centrados en la recopilación de información. Sin embargo, introducir los datos importantes en la historia o darles un motivo para estudiar, analizar, leer, o escuchar algo, puede hacer que funcione.

**Narración ambiental:** objetos físicos como ropa, carteles y símbolos pueden aportar una atmósfera a los escenarios y así mejorar la experiencia de juego sumergiendo a los jugadores en el mundo del juego proporcionando emociones más fuertes y efectos más largos.

**Cuentos en el juego:** tal vez tengamos un diario de la víctima desde el principio, tal vez encontremos mensajes grabados de un amigo a lo largo del camino. Todo esto es una oportunidad para proporcionarnos más contexto, más información, introducir conceptos y hacernos aplicar lo aprendido a la práctica. La narración en el juego es un aspecto esencial en cualquier escape room educativo.

**Actor en el juego:** si desea proporcionar espacio para la discusión en el juego, repetir información importante, crear un diálogo con los jugadores, se puede



hacer mediante la introducción de un actor en el juego con un rol específico en el escenario. De esta manera puedes controlar el ritmo del progreso, aumentar la inmersión en la historia y tener flexibilidad y capacidad para señalar detalles o datos significativos sin perturbar la experiencia del juego.

**Rompecabezas:** son otro aspecto principal de los escape rooms educativos que, por supuesto, tienen que ser variables, intrigantes, aumentando en dificultad pero posibles resolver en poco tiempo. Para mejorar el ritmo del aprendizaje puedes introducir rompecabezas temáticos, respuestas que correspondan a datos específicos o incluso rompecabezas basados en conceptos, hechos y fuentes de conocimiento que se difunden alrededor de la sala.

**Después de la historia:** una vez que el juego ha terminado y el temporizador se detiene, puedes mantener el espacio para explicar las metáforas del juego, desentrañar la historia o incluso introducir un giro de trama. Todo esto crea una experiencia más fuerte para los jugadores que permite retener el aprendizaje durante más tiempo.

**Después de la actividad del juego:** después de que el juego termine, proporcionar a los jugadores un espacio para la reflexión personal o en grupo, información guiada, o datos teóricos da una gran oportunidad para la transferencia de conocimientos.

**Actividad de seguimiento:** recomendar un libro, artículo, documental, proporcionar un documento físico, o invitar a un evento de un tema similar puede ser una gran manera de utilizar las salas de escape como una plataforma para aumentar la curiosidad e involucrar a los jugadores en otras actividades sobre este tema.

Un diseñador de escape rooms educativos puede establecer sus propias prioridades en cada escenario de juego. En algunos casos, el enfoque podría estar en la introducción de nuevo conocimiento, por lo que la historia previa y la narración en el juego pueden tomar más espacio. Si el juego está diseñado para probar el conocimiento adquirido o evaluar el aprendizaje, entonces los rompecabezas y los desafíos en el juego pueden tomar el foco de atención. Sin embargo, si el deseo es reflexionar sobre los valores, actitudes y ajustar el comportamiento, entonces el enfoque está claramente en la narración de historias, la conexión emocional y después de la reflexión del juego y la reunión informativa, que pueden proporcionar puntos fuertes para que los estudiantes retengan. Hay muchos lugares para plantar y mejorar el aprendizaje en un



ambiente de escape room, así que elige tus prioridades y experimenta a lo largo del proceso.

## 5.3 Campos educativos adecuados para construir escape rooms educativos

Cada vez que anunciamos que vamos a jugar un escape room, vemos emoción en los estudiantes, ya que es algo misterioso, activo e impulsado por el logro. Estas actividades pueden ser adecuadas para todos los ámbitos educativos y prácticas de trabajo juvenil, independientemente de dónde y para quién. Se puede instalar un escape room en el dormitorio de un campamento juvenil, en un aula de escuela secundaria, en un auditorio universitario o incluso en una tienda de campaña en el parque. Puede ser facilitado en un centro juvenil para un grupo de jóvenes de edades mixtas, implementado en la biblioteca local para familias o grupos de amigos, o incluso creado completamente en línea para ser reproducido en un dispositivo o varios dispositivos por cualquier persona interesada. Corresponde al educador decidir si un escape room es adecuado para este grupo específico de alumnos y plan de estudios, así como considerar si el educador tiene suficientes recursos y tiempo para invertir en la creación de esta experiencia.

Los escape rooms educativos son entornos de aprendizaje creativos que pueden proporcionar la máxima inmersión debido a la narración ambiental y una oportunidad de juego de 360 grados donde todo lo que te rodea transmite la historia y es interactivo. Los escape rooms son también una de las mejores experiencias en vivo, ya que plantean una serie de desafíos en los que trabajar física, cognitiva y socialmente para cumplir con la tarea o misión establecida. Así que el juego en sí y las experiencias de después del juego tienden a ser bastante emocionales y apasionantes. Y como sabemos, las experiencias emocionales se conservan más tiempo en nuestros recuerdos. Cuando nos enfrentamos a una situación similar, esta experiencia emocional se nos trae de vuelta, y podemos recordar mejor lo que sentimos y cuáles fueron las acciones tomadas. De esta forma, en el supuesto de que juguemos a un juego relacionado con el tema de la violencia de género que crea una fuerte conexión emocional con el tema y presenciemos un caso de violencia de género, será más probable que recordemos los pasos a seguir que después de una simple conferencia de introducción sobre cómo comportarse al detectar una situación del tipo.

Por lo tanto, la creación de fuertes conexiones emocionales hace de los



escape rooms educativos una gran herramienta para abordar cuestiones importantes que necesitan empatía. La violencia, el racismo, la discriminación, las catástrofes ambientales, la migración, la intimidación, son algunos de los muchos temas elegidos para estos juegos. Los temas que requieren la comprensión de los hechos y acontecimientos también pueden introducirse a través de un escape room (por ejemplo, acontecimientos históricos, casos políticos o datos geográficos). Al ser una herramienta muy atractiva, los escape rooms se pueden utilizar en temas que también son más técnicos. Hay mucho espacio para experimentar con escape rooms educativos y la química, la física o las matemáticas, son algunas entre otras materias. La posibilidad de practicar habilidades sociales le permite crear un escape room que puede concentrarse en habilidades específicas como la cooperación, la comunicación, el liderazgo y más allá.

## 5.4 Recursos necesarios para crear salas educativas en línea

Seamos claros: cuanta más experiencia y habilidades en el mundo digital tengas, más fácil será crear un escape room educativo en línea utilizando herramientas, programas y espacios digitales variados. Sin embargo, incluso con poca experiencia, puedes crear un escape room en línea educativo para practicar con estudiantes.

Para diseñar un escape room en el espacio en línea, no es necesario más que un portátil. Pero crear un escape room realmente atractivo podría requerir un poco más de hardware. Es una buena idea utilizar rompecabezas variados que involucren diferentes sentidos y diferentes metodologías. Para estar listo para la versatilidad, hay que equiparse con un ordenador portátil o PC, buen micrófono, una cámara de vídeo, un escáner y una impresora. Pero la mayoría de los recursos vendrán del espacio digital. Es posible que se necesite utilizar un programa de edición de fotos/visuales que sea cómodo (Canva, Indesign, Photoshop), un programa de edición de vídeo (OpenShot, Adobe Premiere), una variedad de plataformas de redes sociales (Twitter, Facebook, Wordpress, YouTube, Wix), un programa de edición de audio (Studio One, Audacity Logic Pro X), servicios de almacenamiento de archivos (Google Drive, Dropbox), así como aplicaciones y sitios web para crear rompecabezas, como secuencias de códigos Morse (Morsecode.world), códigos QR (qr-code-generator), sistemas de sugerencias (textvenadtures.co.uk). Las posibilidades del diseño de escape rooms en línea solo están limitadas por el tiempo que tengas para investigar



posibles software, aplicaciones y su uso. Esto puede ser a la vez una gran oportunidad y una situación complicada que puede llevar a muchos niveles de rompecabezas y combinaciones de plataformas y archivos multimedia, así que no olvides el recurso más importante en el proceso de diseño: el tiempo.

## 5.5 Ventajas y desventajas de los escape rooms

En cuanto a las herramientas educativas para escape rooms, siempre hay dos lados de una historia, algunas ventajas y desventajas de su uso. Desde la investigación documental y experiencias personales, enumeramos algunos aspectos que un educador debería valorar antes de comenzar el viaje de diseñar un escape room educativo.

Ventajas del escape room virtual: un escape room virtual se puede diseñar utilizando literalmente cero recursos financieros, recurriendo solo a Internet y servicios gratuitos a disposición de los educadores. Además, otra de las ventajas de las salas virtuales de escape es que puedes jugarlas cuando y donde sea, y que los equipos pueden estar en la misma habitación o dispersos por toda la ciudad. El juego se puede comenzar en cualquier momento y consultarse 24/7. Varios grupos pueden jugar al mismo tiempo y no tienes que preocuparte por el espacio físico o limitarse a un número específico de jugadores para poder jugar. Es posible pausar o reiniciar el juego cuando la situación lo requiera. Los jugadores pueden seguir su propio ritmo y si terminan antes, se puede trabajar en el análisis del juego mientras que otros todavía están jugando. Como moderador, no necesitas configurar nada antes o reiniciar el juego después de que un equipo termine. Si ves que los elementos del juego no funcionan en múltiples grupos, puedes omitir ese rompecabezas y cambiar el enlace URL para pasar a la siguiente actividad. Puede actualizar fácilmente el juego incorporando más rompecabezas o reestructurando cualquiera de sus elementos siempre y cuando tengas las secuencias asignadas en el archivo maestro. Es posible introducir y facilitar un escape room virtual con salas de descanso. Una actividad de seguimiento puede estar a solo un clic de distancia con un enlace final que conduce a un documento, podcast, vídeo o un foro de discusión.

Desventajas de los escape rooms virtuales: tienen una menor capacidad para involucrar a los estudiantes, son menos interactivos y no proporcionan la misma experiencia en vivo que los físicos. Pueden depender de la disponibilidad de dispositivos y de la tecnología, así como de una conexión a Internet estable,



dispositivos lo suficientemente rápidos y la posibilidad de utilizar múltiples dispositivos como ordenador portátil y teléfono al mismo tiempo. Esto podría no ser accesible para todos los alumnos. Algunos dispositivos o sistemas de ubicación geográfica no admiten un sitio web o una aplicación específica, lo que puede hacer que partes del juego sean inaccesibles para algunos jugadores. Si una aplicación o sitio web cambia una dirección, algunos enlaces pueden volverse defectuosos y el juego deja de funcionar para todos. Existe el peligro de que algunas partes del juego sean hackeadas, se llenen de spam por jugadores o trolls, o involucren algún riesgo online. Además, es posible que los jugadores se pierdan en Internet, encontrando pistas en lugares equivocados.

Por supuesto, hay formas de minimizar el impacto de estas desventajas y proporcionar un gran viaje de aprendizaje para los jugadores. El diseñador debe tener en cuenta la importancia de construir una experiencia sin problemas, que evite los escollos técnicos mencionados anteriormente, al tiempo que crea una historia con la que los jugadores pueden relacionarse e interesarse por descubrir. Mientras tanto, la administración práctica del juego también es importante antes de cada uso para asegurarse de que el juego todavía funciona de la manera que fue diseñado.

## 5.6 Proceso de diseño paso a paso

Al crear una sala de escape educativa, queremos proporcionar una experiencia de aprendizaje significativa. Sin embargo, no todas las experiencias por las que pasa un alumno pueden ser calificadas como significativas. El mayor desafío aquí es que el significado de la experiencia es altamente subjetivo y depende de multitud de factores, y sobre los el diseñador de la experiencia podría no tener absolutamente ningún control sobre (como interpretaciones personales, experiencia previa, prejuicio). Hay formas de asegurar un impacto en la experiencia del alumno teniendo en cuenta los elementos que pueden ser controlados (atmósfera, historia, facilitación, rompecabezas, flujo de discusión después del juego) y garantizar que cada aspecto de dicha experiencia (historia, visuales, personajes, rompecabezas) sirva al propósito de hacerlo significativo, memorable e impactante. Entonces, ¿cuáles son los pasos lógicos o grupos de pasos que un diseñador de salas de escape educativas debe tomar?

**La primera serie de pasos a seguir** ha sido descrita en puntos previos y se refiere a la labor de planteamiento del aprendizaje: es el trabajo de investigación que un educador debe hacer antes de diseñar un escape room. Decidir sobre



el tema general que le gustaría abordar, analizar el grupo destinatario y elegir varios resultados de aprendizaje que sean más relevantes para el grupo destinatario y su curso/actividad. Anota estos resultados de aprendizaje que servirán de base para crear una sala de escape.

**En segundo lugar**, se deben revisar los recursos disponibles. Ten en cuenta el tamaño del grupo, el espacio disponible, los dispositivos y los co-moderadores. Decide si quieres crear un escape room físico, digital o mixto. Elige hacer un escape room lineal o multilíneal.

Ahora, una vez que hayas hecho tu trabajo previo, **es hora de sumergirte en la narración de historias**. Primero crea una historia que aborde el tema, echa un vistazo al arco de la historia o el viaje del héroe para inspirarte y construir una historia completa. Es una buena idea crear personajes y diseñar sus apariencias y personalidades. Piensa en cuándo se puede colocar el escape room en esta historia, en qué momento ocurre la intervención del juego, y qué papel juegan los alumnos. Una vez que la historia tiene sentido, piensa en el objetivo final de los jugadores. El objetivo final puede ser encontrar una cura, desentrañar un misterio, detener una bomba, escapar del cambio climático, ayudar a una víctima de violencia doméstica o cualquier otro objetivo que pueda tener un atractivo para el público y aportar sentido a la historia.

Una vez terminada la historia, es el momento de crear conceptos de rompecabezas y hacer un uso apropiado de la temática. Diseña una mezcla de rompecabezas que conectan varios sentidos (sonido, imágenes, texto, adivinanzas y rompecabezas físicos como laberintos). Establece un equilibrio entre rompecabezas cortos basados en hechos o fechas y rompecabezas basados en textos o archivos de vídeo y sonido más largos. Una vez que tengas una idea de rompecabezas, sigue adelante y prueba la versión simple con tus amigos y colegas para ver si tiene sentido. Una vez que estés satisfecho con los conceptos del rompecabezas, hay que introducirlos en el juego y establecer una secuencia comenzando con un rompecabezas simple que conduce a otro más complejo, aumentando la dificultad hasta llegar a la prueba final. Al crear los rompecabezas y configurarlos, asegúrate de tener un archivo maestro con todos los datos de inicio de sesión, palabras de código y secuencias documentadas.

Puedes usar [es.lockee.fr](https://es.lockee.fr) para crear cerraduras digitales para tus rompecabezas

Cuando todos los rompecabezas están listos, puedes mejorar el entorno de



narración con aspectos visuales y estéticos adicionales. Puedes escribir la narración previa o grabar un video, incluso encontrar algunos disfraces para los jugadores o el moderador. El diseño y cualquier material visual que aporte atmósfera a la narración hará que el juego sea más atractivo y enganchará más a los estudiantes.

El juego está listo para involucrar a los estudiantes, pero todavía falta un aspecto muy importante. Es hora de diseñar las actividades posteriores al juego y el seguimiento. Piensa en cómo te gustaría liderar el proceso de información: ¿propondrás alguna reflexión personal o tendrás un espacio para la discusión en grupo? ¿darás alguna explicación o materiales justo después del juego? ¿tendrás tareas de seguimiento más largas en el entorno del juego, o proporcionarás algún material multimedia para que los estudiantes utilicen en casa? Recuerda que esta parte de la experiencia es una de las más significativas, ya que tiene el poder de expresar sentimientos y pensamientos, y construir sobre ideas de otros, asegurando la continuación del descubrimiento del tema o incluso la acción necesaria.

En esta etapa, el prototipo principal del juego está listo y una parte muy importante de las pruebas de juego todavía no se ha hecho. Idealmente, ejecute el juego con un pequeño grupo de estudiantes o colegas para ver si todo funciona como estaba planeado. Verás fácilmente qué reacciones causan la historia, ciertos puzzles y el juego en sí. Observar a los jugadores mostrará los puntos débiles, y tendrás la oportunidad de cambiar algunas cosas antes de que se use el juego de verdad. Si no hay posibilidad de probarlo con un grupo, entonces deberías jugar desde el principio hasta terminar y para hacer los cambios apropiados.

El juego está listo para ser implementado con el grupo de estudiantes, pero todavía está lejos de ser perfecto. Es por eso que es importante tener la mentalidad de «jugar y repetir» para que puedas ajustar el juego después de cada sesión. Al hacer pequeños ajustes, puedes alterar el tiempo de juego y asegurarte de que los estudiantes están involucrados en todo momento, logrando alcanzar el timing perfecto.

Con el fin de diseñar mejores escape rooms educativos, te invitamos a jugar a más, tanto virtuales como en vivo. También puedes mirar el plan de estudios y los programas educativos con el ojo de un diseñador de juegos. Piensa en lo que puede ser parte de un escenario de juego, y qué contenido tiene potencial para convertirse en un rompecabezas y más.



## 5.7 Errores comunes de los diseñadores

Al mirar hacia atrás a anteriores escenarios diseñados, no importa si para salas de escape físicas, digitales o mixtas, encontramos una serie de errores que pueden resultar de utilidad para comenzar el diseño con buen pie. Aquí reflexionamos sobre algunos de los fallos que cometimos o hemos observado en equipos pioneros que diseñaron las primeras salas de escape educativas.

Hacer que la historia del juego sea demasiado compleja, metafórica o desvinculada de la realidad es algo que ocurre muy a menudo. Para los creadores, la historia y los elementos siempre tienen sentido, pero también debería tener sentido para alguien que se enfrenta al tema por primera vez. ¿Proporcionamos suficiente contexto para que los jugadores se involucren y tengan curiosidad por descubrir qué hay detrás de la historia? ¿Son reconocibles las metáforas, y realmente podemos imaginar que esta historia suceda en el contexto de nuestro mundo?

Como con cualquier creación, no hay límite para la perfección, y siempre encontrarás algo que mejorar, cambiar o agregar. Esto es bueno y a lo largo del camino se pueden hacer cambios, pero tratar de perfeccionar un juego puede tomar demasiado tiempo y hacerlo demasiado complejo, por lo que dejará de ser eficaz para la transmisión de conceptos.

Crear y enfatizar el uso de un sistema de pistas. Un escape room virtual corre el peligro de que los jugadores tomen accidentalmente un camino equivocado y encuentren correlaciones entre el tema del juego y las respuestas de búsqueda aleatorias generadas por Google. Esto puede llevar a los jugadores por el mal camino, perderlos, confundidos, frustrados y terminar con su experiencia antes de tiempo. Así que es una buena idea construir un sistema de pistas lógicas que no dará la respuesta de inmediato, pero puede proporcionar alguna orientación para mantener a los jugadores en la pista y en los límites del juego.

El uso de herramientas y software complicados, extraños o que requieren de descargas, podría llegar a dejar fuera a algún jugador. Es posible que resolver rompecabezas y aprender a usar una nueva herramienta en línea resulte demasiado para un solo juego. Al jugar en ordenadores escolares, podría darse la circunstancia de que existan restricciones en la descarga, por lo que siempre debemos revisar el juego en la misma sala antes de comenzar.

Tener respuestas ambiguas o varias respuestas como resultado de un



rompecabezas, puede generar un problema y por eso debería evitarse. También se debería evitar cualquier rompecabezas que pierda el tiempo o dirija a callejones sin salida. Esto no corresponde a una experiencia satisfactoria y da lugar a sentimientos negativos.

Basar los rompecabezas en los conocimientos previos esperados también puede ser complicado a menos que se trate de un seguimiento de los conocimientos específicos que se han proporcionado en la reunión anterior, sesión o en la etapa previa de la historia del juego.

No probar lo suficiente el juego es uno de los errores más frecuentes. Cuando llegamos a la fase final del diseño de un juego, automáticamente nos enamoramos de él y si funciona con un equipo de probadores suponemos que funcionará con todos. Puede suceder que después de varias pruebas se cambien el 30 %-40 % de los rompecabezas, para ajustar algunas partes narrativas y usar algún recurso tecnológico nuevo. Siempre y cuando esto lleve a una experiencia más agradable para los jugadores es preferible hacer cambios pero el juego siempre debe volver a ser probado.

Descuidar la información o no tener tiempo suficiente para ello es un error común para muchos educadores. Recuerde que un juego es simplemente una experiencia que puede ser diferente para diferentes jugadores, que pueden sacar diferentes conclusiones e incluso hacer falsas conexiones lógicas entre lo que el juego pretendía comunicarse y lo que el jugador percibió. Así que liderar una sesión informativa y proporcionar espacio para la reflexión, es clave para cualquier actividad de aprendizaje basada en el juego. Los verdaderos resultados del aprendizaje pueden ser anclados durante la sesión informativa, las revelaciones verdaderas provienen de la discusión común o el espacio para el proceso de pensamiento personal, así que asegúrate de planificar y ejecutar una sesión de información después de cada juego jugado.

Olvidarse de una actividad de seguimiento mantiene el juego como un evento único y no permite que esta experiencia se convierta en un embudo para el descubrimiento real del tema y las acciones reales relacionadas con él. Por lo tanto, es preferible incorporar una actividad de seguimiento la próxima vez que se reúna con este grupo o proporcionarles un enlace URL, una invitación a un evento o una recomendación donde obtener un libro o una película sobre el tema para utilizar todo el potencial de la motivación que se ha creado durante la experiencia.



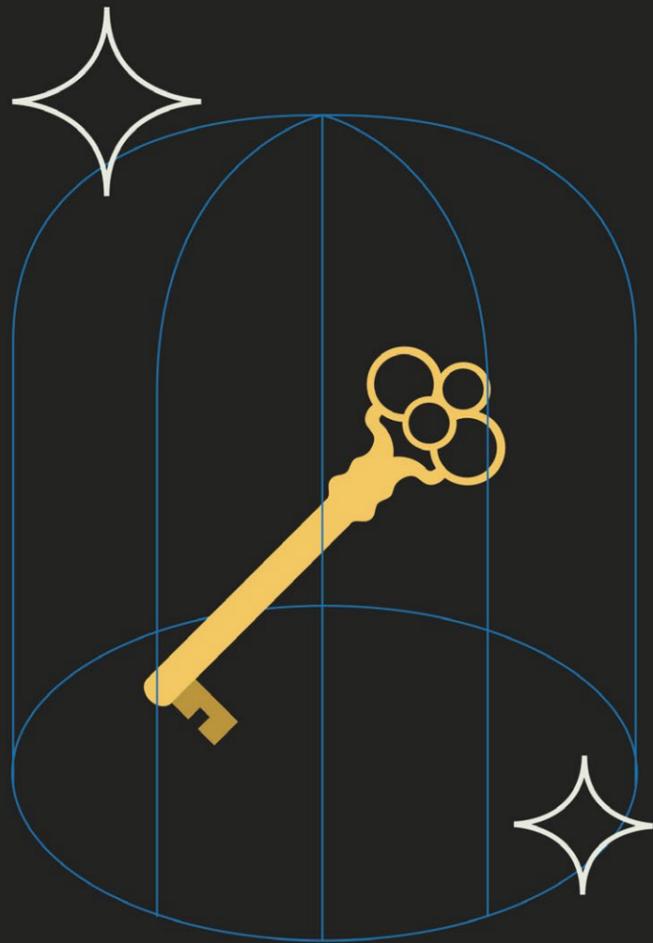
## 5.8 Cómo organizar un escape room en clase

Al crear un escape room educativo para ser utilizado con un grupo de jóvenes, es importante que el grupo sepa que habrá una experiencia lúdica en la próxima clase, para que los estudiantes vengan preparados y emocionados. Si el juego está conectado a conocimientos previos o temas que se han abordado en clase o durante sesiones de entrenamiento anteriores, entonces también podría hacerles saber qué revisar o traer con ellos para el juego.

1. Una vez que llegue el día del juego, establece las áreas de juego dividiendo la sala para los equipos (si es necesario) y prepara todos los folletos, rotafolios o mensajes en la pizarra que se requieren para el juego;
2. Pídele a los estudiantes que vengan un poco antes a clase, para que puedas informarles sobre dónde se lleva a cabo el juego y qué herramientas pueden o no pueden utilizar. Explicar las reglas del juego y cualquier detalle técnico en este punto;
3. Resume la introducción de la historia estableciendo el estado de ánimo del juego, proporcionando un poco de contexto e historia de fondo. Asegúrate de explicar claramente el papel de los jugadores y su misión final;
4. Iniciar el temporizador y observar el juego, apoyando a los grupos que luchan cuando se solicita o cuando se ve que el nivel de frustración es más alto de lo esperado;
5. Si un equipo termina antes que otros, puede invitarlos a su lado de la sala para observar a los otros equipos sin ninguna interferencia, o puedes pedirles que completen una mini encuesta, evaluación del juego o cualquier otra cosa relevante. Una vez que se agote el tiempo, anunciar el final del juego y felicitar a los ganadores (si se supone que hay alguno);
6. Llevar a cabo una sesión informativa común hablando sobre el proceso del juego y las emociones de los jugadores y luego pasar a la historia del juego y qué conclusiones se pueden extraer de ella;
7. Proporcionar a los jugadores una tarea de seguimiento para ser completado para la siguiente clase o un plazo específico, y responder a cualquier pregunta que los jugadores puedan tener sobre el juego. Si tienes tiempo, haz una foto con los jugadores para recordar este momento;
8. Reinicia el juego para un nuevo grupo de jugadores. También escribe ideas sobre cómo se puede mejorar aún más el juego y empaqueta todo en una o dos cajas, por lo que puede ser fácilmente accesible cuando decidas ejecutar el juego de nuevo.

Después de organizar una experiencia de juego para un grupo de estudiantes, hacer un experimento y preguntarles unas semanas o meses después sobre el contenido del juego y ver cuánto de él se retuvo y lo fácil que es recordar lo que está sucediendo.

# 6. ELEMENTOS EDUCATIVOS



En esta parte nos centraremos en los elementos educativos de los Escape Rooms y, en general, en cómo crear un espacio de aprendizaje creativo adecuado con fines educativos. Nos centraremos en las diferentes características para aclarar algunos aspectos de los Escape Rooms y así proporcionar la mayor cantidad de detalles posible a tener en cuenta a la hora de comprender el proceso particular de aprendizaje creativo en la sala de escape.

## 6.1 Enfoque educativo

Los escape rooms tienen un enfoque basado en problemas, que por lo general está conectado al tiempo. En cuanto a sus propósitos educativos, hay una gran diferencia entre los escape rooms recreativos y los de educación. Una vez que desarrollas un escape room educativo, en realidad tienes un enfoque basado en los principios de gamificación en la actividad y para la creación de un proceso similar al que siguió cuando se está desarrollando un juego serio (juego con fines educativos).

**La gamificación** se refiere a la aplicación de la mecánica y la dinámica del juego a situaciones ajenas al juego con el fin de fomentar el interés activo de los usuarios y su participación, fomentando el desempeño de una actividad o la adquisición de un comportamiento. **La gamificación actúa en el nivel de motivación del jugador** a través de la adopción de ciertas mecánicas de juego tales como: niveles de juego, desafíos, recompensas, puntos. Dividir un proceso en niveles ayuda a definir objetivos individuales. Aumentar la motivación y la asignación de recompensas permite a los sujetos, por ejemplo, recibir retroalimentación inmediata sobre su rendimiento, mientras que el mecanismo de puntuación y clasificación de los jugadores estimula la competencia saludable. El principio detrás de la ludificación es muy simple: si nos divertimos, obtenemos mejores resultados (Alsawaier, 2018). **Cuando los juegos se aplican a contextos que no juegan, se les llama «juegos serios».** Los juegos serios pueden definirse como «un concurso mental, jugado con un ordenador de acuerdo con reglas específicas, que utiliza el entretenimiento para promover la formación gubernamental o corporativa, la educación, la salud, las políticas públicas y los objetivos estratégicos de comunicación» (zyda, 2005). **La introducción de juegos serios en los cursos educativos para materias que no están muy motivadas para aprender significa, sin duda, cambiar radicalmente la metodología pedagógica.** Esto significa incluir una nueva lengua, el aprendizaje basado en los niveles de juego, en las actividades



en grupo, en la consecución de los objetivos a través de puntuaciones y premios. Algunos estudios han demostrado cómo algunos juegos comerciales, es decir, no diseñados específicamente para fines educativos, pueden tener un impacto positivo en el aprendizaje, estimulando y favoreciendo, por ejemplo, las habilidades de lectura y cálculo y la adquisición de representaciones complejas del espacio (Gee, 2013). En este sentido, **el uso de juegos serios en la educación juvenil** puede tener un **gran potencial educativo**, también en la dirección de **desarrollar formas de empatía y empoderamiento**. Los juegos interactivos, a diferencia de otros medios, nos permiten sumergirnos en escenarios y marcos difíciles de representar en la realidad, y al hacerlo nos ponemos «en los zapatos de los demás» y nos convertimos en protagonistas nosotros mismos (Olivier, Sterkenburg & Van Rensburg, 2019).

A través de la gamificación y, en ese caso, de los escape rooms educativos, el concepto de empoderamiento se refiere al proceso de crecimiento del individuo. A través de vías experienciales y formativas, desarrolla nuevas habilidades y competencias, mejorando así la transición del sentido de ineficacia e impotencia del individuo en el tratamiento de los problemas cotidianos (indefensión aprendida) al sentido de confianza y esperanza aprendido en la gestión de situaciones complejas y problemáticas (esperanza adquirida) (Rappaport, 1981; Seligman, 1990; Zimmerman, 2000). Además de permitir el desarrollo de formas de motivación (Borras-Gene, Martinez-Nunez & Blanco, 2016), por lo tanto, las actividades lúdicas pueden aumentar el empoderamiento de los involucrados (Spanellis, Dörfler & MacBryde, 2020). Ciertamente no es posible ignorar y no aprovechar al máximo este gran potencial de aprendizaje para capitalizarlo en una dirección educativa.

El potencial motivacional y cautivador de estas herramientas, accesibles también por la posibilidad de iniciar formas digitales de juego, puede fomentar significativamente la inclusión social en un sentido amplio, es decir, ofrecer y asegurar que todos los sujetos estén capacitados para participar en la sociedad como miembros valiosos capaces de contribuir al bienestar social (Omidvar & Richmond, 2003). Más allá de los contextos «clásicos» de uso y adopción de estos medios con fines educativos, es importante destacar la importancia que pueden tener precisamente para motivar a las personas «excluidas» o al margen de contextos sociales a emprender la formación y el trabajo, aumentar sus conocimientos sobre cuestiones relevantes, y desarrollar formas de empoderamiento capaces de empujarlas hacia un futuro más brillante en su trayectoria educativa y profesional.



A través de los escape rooms educativos, serás capaz de introducir todo este empoderamiento y las aplicar las estrategias que se pueden encontrar en la gamificación y juegos serios, proporcionando un espacio de aprendizaje en línea y sin conexión con simulaciones, problemas, rompecabezas, trucos a resolver, y conseguir que ese aprendizaje sea cooperativo. Además, el hecho de introducir esa presión sobre los jóvenes podría ser una ventaja o una desventaja, que te permitirá comprobar cómo cooperan/actúan en tal entorno y cuáles son los resultados de la dinámica individual y grupal.

## 6.2 La intención de crear un espacio de aprendizaje

Hoy en día, los espacios de aprendizaje y especialmente los espacios de aprendizaje creativos son relevantes para el crecimiento de los jóvenes, y contribuyen a mantener un enfoque transversal del proceso de aprendizaje. Con nuestro proyecto, nos gustaría proporcionar consejos y una herramienta directa, como la aplicación móvil, para crear un espacio de aprendizaje y una herramienta de apoyo en la creación de un espacio de aprendizaje adecuado para tus alumnos.

Hay diferentes elementos a identificar antes de crear un espacio de aprendizaje en línea y sin conexión. Trataremos de proporcionar algunos consejos que te permitirán mantener un entorno adecuado para los alumnos mientras diriges la actividad educativa.

Iremos por puntos:

- 1) A menos que el grupo de jóvenes ya se conozcan, asegúrate de **de crear un entorno común y seguro dentro del grupo**, tal vez también haciendo alguna actividad para romper el hielo o conociendo los perfiles de cada uno para generar lazos. Fomentar el espíritu de grupo no será muy necesario porque lo más probable es que esté incluido en el caso de tu escape room educativo.
- 2) **Asegúrate de que dentro del grupo nadie tiene problemas (salud u otro tipo) que puedan crear problemas durante la actividad**. Especialmente si haces un escape room educativo sin conexión, la claustrofobia es un gran obstáculo, y es por eso que en este caso la aplicación móvil y un escape room educativo en línea puede apoyarte y evitar problemas.
- 3) **Los materiales son realmente importantes. Comprueba y prepara**



**una lista de los materiales que podrían ser útiles para un espacio de aprendizaje**, al menos fuera de línea. En la preparación de un escape room educativo fuera de línea, se debe tener una lista de materiales necesarios para que los participantes jueguen y también para discutir después. En el escape room educativo en línea el enfoque es similar, solo que los materiales serán virtuales. Aun así, una vez más, siempre es mejor tener una lista de verificación de todos ellos también en el espacio en línea.

4) **La tecnología debería apoyarte.** 1) Hoy en día, tanto si estás haciendo actividades educativas fuera de línea como online, debes **estar seguro de tener una conexión Wi-Fi adecuada y válida para todos los participantes**, especialmente porque la tecnología también te ayuda a ser más sostenible. Es posible que los participantes no tengan un teléfono u ordenador portátil, en cuyo caso se les debería proporcionar junto con la conexión. Esto contribuye a evitar cualquier discriminación y brecha digital.

5) Si el espacio de aprendizaje es físico, **sugerimos encarecidamente tener un espacio cómodo y adecuado donde dejar a los participantes sentarse, crear, trabajar con inspiración.** Cuantos más cambios de escenario se introduzcan, más lo apreciarán los jóvenes, que mantendrán más tiempo su interés, por lo que variar entre exterior e interior será positivo. Si estás **planeando un escape room educativo en vivo**, el entorno va a ser muy importante. 1) **Asegúrate de tener grandes espacios y planificar el uso de una manera adecuada durante la experiencia.** Además, asegúrate de que también **tienes un espacio inmediatamente después para la reunión informativa y la evaluación de la experiencia educativa.**

6) En el caso de un espacio de aprendizaje en línea, **puedes utilizar diferentes formas de crearlo mediante el uso de una plataforma en línea para la reunión de los participantes.** Puedes mezclar diferentes plataformas, pero para evitar la desconexión siempre es buena idea mantener un mismo espacio común a través del uso de programas como Zoom.us o Google Meet. **Cuanto más cambios de plataformas y dinámicas, más volverán a disfrutar tus participantes.** En un Escape Room Educativo, en el caso de nuestra aplicación móvil, la experiencia completa estará disponible a través del teléfono móvil, y se puede usar Zoom.us o Google Meet para trabajar en la parte de introducción para un grupo y la parte final de reflexión y evaluación.

Estos son solo consejos que provienen de nuestra experiencia en la



organización de espacios de aprendizaje fuera de línea y en línea, y especialmente relacionados con la preparación de escape rooms educativos.

## 6.3 El educador como apoyo para aprendizaje

Los educadores desempeñan un papel clave en el proceso de aprendizaje de los jóvenes. En el proceso de los escape rooms educativos y cualquier cosa que pueda afectar al aprendizaje fuera de línea y en línea de los jóvenes, es importante que el educador sea consciente de todos los procesos que deben seguir.

Daremos directrices sobre cómo un educador debe apoyar una actividad educativa y, en este caso, cuáles son los elementos más relevantes en la preparación, seguimiento y evaluación del aprendizaje de los jóvenes que van a participar. El educador será el que siga el plan y proceso de aprendizaje en el escape room educativo de los participantes involucrados.

Los escape rooms recreativos se juegan individualmente sin el apoyo de un moderador. Por el contrario, en el caso de escape rooms educativos se propone el seguimiento y apoyo de un moderador y monitor educativo para ayudar a la consecución del objetivo en todo el proceso.

Como educador, debes:

### ANTES

1. Trabajar en un plan de aprendizaje con los participantes y entender cuál es el nivel de sus competencias antes de jugar al escape room educativo (ERE).

2. Mientras preparas el ERE, debes centrarte en lo que necesitan para aprender y tratar de aplicar una historia y un escenario que les permita desarrollar las habilidades, conectándolas con las necesidades que han mostrado de antemano en la primera revisión que hiciste.

3. Antes de comenzar, comprueba dentro del grupo de participantes si hay alguien con problemas de salud, que sufre ataques de pánico o problemas similares porque estos son los efectos secundarios de un escape room, y sería mejor evitar cualquier cosa que pueda dañar a las personas.

4. En la introducción, explica perfectamente las reglas a seguir y lo que pueden y no pueden hacer. Es importante comprobar si las reglas son claras para



todos, para que el efecto de aprendizaje suceda. Deja claro también si hay una necesidad de teléfonos u otros materiales en caso de que los esté haciendo fuera de línea o en línea.

5. Una vez que introduzcas la sala a tus participantes, trata de dejarles entrar en el papel y también prepara la introducción como una línea de narración real que explique el escenario en el que van a entrar. En el caso de un juego en línea, asegúrate de que en la introducción del juego haya una introducción narrativa del escenario explicativo.

### DURANTE

1. Durante el ERE, en el caso del formato fuera de línea, es necesario monitorear el proceso de aprendizaje de los participantes observándolo y tomando notas. En el caso del formato en línea, puedes configurar ciertas normas para recopilar datos y comportamiento de los participantes, a no ser que estén jugando con el teléfono en la misma sala.

2. Puedes decidir cómo proporcionar pistas o si quieres seguir siendo una parte activa del ERE, la mejor manera es observar y tratar de permitir que los participantes entren en su papel y tengan en la medida de lo posible una experiencia de sumersión. La pista se puede proporcionar con antelación antes de que lo hagan o durante la aventura. Presta atención a cómo planeas las pistas porque necesitas equilibrar cómo presentarles el tiempo y el camino. Proporcionar pistas demasiado pronto puede volverse frustrante para los participantes, y en caso de que no proporcionarlas en absoluto o proporcionarlas demasiado tarde, también puede frustrarles.

3. Prepárate para intervenir en caso de la necesidad de los participantes o en caso de que alguien no se sienta bien en la implementación de la misma.

### DESPUÉS

1. Justo después del ERE, es importante dar tiempo a los participantes para refrescarse y descomprimir de la experiencia, ya sea sin o con conexión.

2. Luego, después de refrescarse y salir del papel que tenían en el escape room, estarán listos para la reunión informativa que podría llevarse a cabo de diferentes maneras (tú decides cómo hacerlo). Te proporcionaremos algunos ejemplos sobre cómo ejecutar la información a través de preguntas o dinámicas.

3. Esta parte va a ser importante para la reflexión sobre el aprendizaje de los



participantes, ayudándoles a descubrir lo que han aprendido de la experiencia. Estimular preguntas y otras formas de reflexión será útil para facilitar ese proceso.

## 6.4 Reflexión sobre el aprendizaje

La reflexión sobre el aprendizaje es la base de los escape rooms educativos y, en nuestro caso, en la base de la educación no formal. El aprendizaje no formal e informal necesita una autoevaluación y una reflexión sobre los logros del aprendizaje para que el joven sea consciente de lo que se ha aprendido.

Toma un selfie. ¿Qué ves? ¿Cuánto sabes de esa persona? ¿Qué te gusta? ¿Qué es lo que no te gusta? Mirando al selfie, ¿puedes decir cuánto sabe esa persona o cómo aprende? ¿Cómo te ven los demás? ¿Cómo es eso diferente de lo que ves? Estas son preguntas complicadas, incluso para adultos maduros. Para los jóvenes en el proceso de definir su identidad, estas cuestiones son aún más complicadas. Si estás en la posición de apoyar a los individuos en su aprendizaje, es útil tener todo esto en mente.

L - ¡Vive!

E - ¡Disfruta de ello!

A - ¡Desarrolla la conciencia!

R - ¡Registra tus hallazgos!

N - ¡Nombra tu aprendizaje!

FUENTE: (UNO 2 UNO. Apoyo al aprendizaje en persona. Youthpass.eu)

Conectado a todas las explicaciones de la reflexión individual y el apoyo para reflexionar sobre el aprendizaje, es muy importante encontrar la manera correcta de seguir el aprendizaje y, especialmente, explicar a los jóvenes, proporcionándoles plantillas y muestras que puedan facilitar el proceso.

Partiendo del hecho de que todo el mundo tiene un calendario y un enfoque diferentes para el aprendizaje, trataremos de proporcionarte algunas plantillas y consejos sobre cómo apoyar ese importante proceso con los jóvenes en escape rooms educativos.

La fase de aprendizaje también está vinculada a la explicación de lo que es competencia.

Una competencia está constituida por tres elementos diferentes:

1) CONOCIMIENTO: toda la información que adquieras, conceptos, prácticas, ideas, estudios relacionados con un determinado tema;



2) HABILIDADES: toda la parte práctica, todo lo que entrenas y pones en práctica;

3) ACTITUD: a través de la reflexión cambias o adquieres comportamientos, especialmente interactuando con otros.

Trata de asegurarte de que para los jóvenes con los que trabajas, hay una clara comprensión de lo que es una competencia, ya que les ayudará en su reflexión sobre el aprendizaje.

En la sesión informativa van a comenzar este proceso de reflexión que se hará en grupo, y se transmitirá más adelante a los individuos.

En el informe de grupo, será importante estimular la reflexión sobre el aprendizaje a través de:

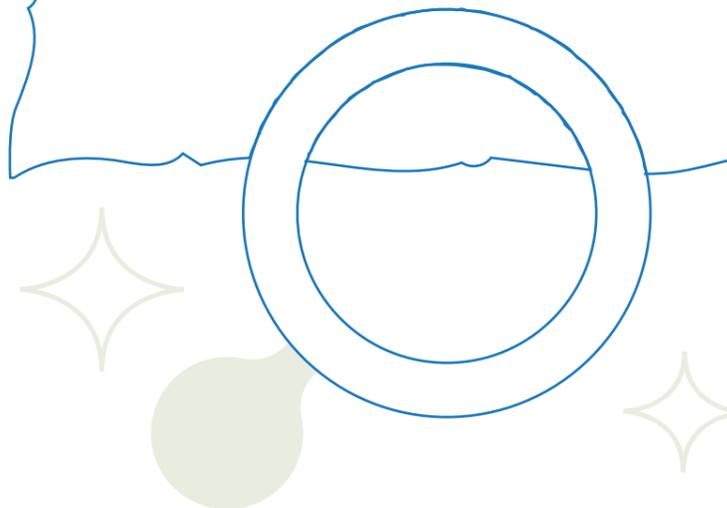
- Verificar las dudas de los participantes de diferentes pasos y rompecabezas, apoyando su razonamiento y reflexión sobre el proceso. Esto les permitirá aprender cosas nuevas y mejorar sus errores;
- Hacer que reflexionen sobre cuáles fueron los mayores obstáculos, la forma en que han logrado superarlos y cuál fue el proceso;
- Conectar las competencias y los resultados de aprendizaje que han compartido con ejemplos reales en la vida cotidiana y otros contextos como el entorno laboral y muchos otros;
- Preguntarles qué mejorarían en el juego. Esto te ayudará a ti y a ellos también en la reflexión;
- Facilitarles la conexión de su plan de aprendizaje inicial y cuáles son los logros reales. La parte de la reflexión en grupo será relevante porque les ayudará a entrar en la reflexión individual de aprendizaje con más preguntas e ideas más claras de lo que han aprendido;
- Hacer comentarios al final del debate y la discusión. Lo apreciarán y, por supuesto, tratarán siempre de terminar la evaluación con algo positivo que pueda estimularlos a ir más allá en el desarrollo de determinadas competencias;
- La reflexión individual les proporciona plantillas y ejemplos sobre cómo seguir su aprendizaje con preguntas orientativas y otros programas que les ayudarán;
- Para entender mejor la eficacia del Escape Room Educativo, hacer un formulario de evaluación de Google que le permita también comprender sus logros de aprendizaje y medirlos, especialmente para mejorar la herramienta creada.



Aquí hay algunas plantillas que puedes proporcionar a los jóvenes para la reflexión individual:

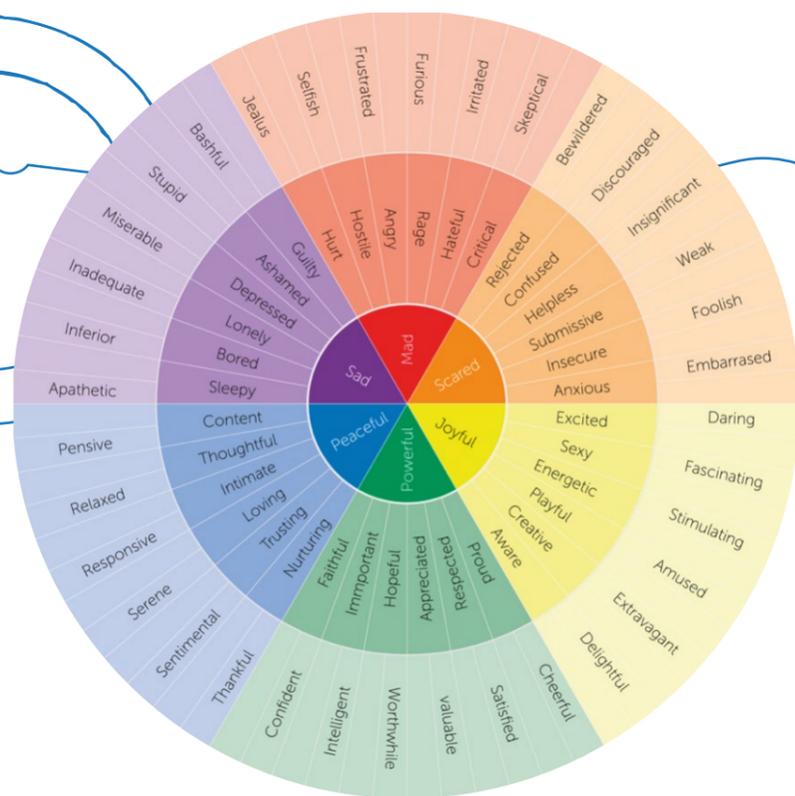
Trata de reflexionar sobre la experiencia educativa que tuvo en este escape room. Aquí algunas preguntas orientativas:

- 1) ¿Cuáles eran los aspectos más destacados mientras jugabas?
- 2) ¿Cuál era tu papel dentro del grupo?
- 3) ¿Cuáles fueron tus mayores desafíos?
- 4) ¿Cuáles fueron tus mayores logros de aprendizaje?
- 5) ¿Había alguien que apoyara tu aprendizaje y te diera inspiración? ¿Alguien del grupo?
- 6) ¿Cuál era el objeto/pista en el escape room?
- 7) ¿Qué crees que necesitas mejorar sobre ti mismo?
- 8) ¿Fueron los logros de aprendizaje los que esperabas alcanzar? ¿Sobrepasaste algún objetivo de aprendizaje?



Esta es una rueda de emociones que encierra todas las emociones y sentimientos que una persona puede sentir. Se divide en 6 categorías principales que luego tienen subcategorías de sentimientos. Siguiendo la rueda de emociones trata de seguir estas preguntas guía para reflexionar sobre tus sentimientos y emociones relacionadas con la actividad que acabas de hacer.

- 1) ¿Cuál fue la primera sensación una vez que comenzaste?
- 2) Hagz una lista de al menos 5 sentimientos/emociones que tuviste durante la actividad.
- 3) ¿Cuál fue la sensación que una vez enfrentaste los desafíos?
- 4) ¿Cuál fue la sensación al final?
- 5) ¿Cuáles son los sentimientos que crees que puedes controlar más y que podrías mejorar?
- 6) ¿Cuáles son los sentimientos/emociones que crees que pueden apoyarte en tu crecimiento personal y profesional?
- 7) Por favor, describe una de las emociones que sentiste y cuál fue tu reacción a eso.



## 6.5 Concepto de tiempo de la sala de escape educativa

El concepto de tiempo en ERE es una característica muy importante a considerar una vez que se está desarrollando uno. En Escape Rooms, el tiempo de juego está limitado debido al hecho de que es un juego relacionado con tareas donde los participantes tienen la presión para lograr desafíos y resolver cualquier problema dentro de un tiempo definido. En los escape rooms es importante considerar el proceso educativo y de aprendizaje de los participantes. Esto traerá un poco más dificultades en las restricciones de tiempo y la decisión de cuánto tiempo debe durar su ERE. El tiempo también plantea características ocultas de los participantes, por lo que también hay que tener en cuenta eso. En la educación, es importante que los alumnos alcancen los objetivos de aprendizaje previstos a tiempo para evitar la frustración y el abandono de comportamientos que no tendrán un efecto positivo.

Una vez que planas su sincronización EER, debes considerar diferentes fases:

### 1) INTRODUCCIÓN Y EXPLICACIÓN

En esta parte, tendrás que considerar si los jóvenes que estás involucrando ya son un grupo, y se conocen entre sí o se acaban de conocer. Esto marcará una gran diferencia y en ese caso tendrás que considerar ejecutar algún juego de nombres o actividad para que se conozcan un poco (a menos que el objetivo sea experimentar un escape room entre personas que no se conocen, pero no sería tan eficaz como un grupo que ya se conoce). Además, tienes que explicar todas las reglas del juego, introducir el escenario con una historia y estar seguro de que todos los estudiantes han entendido las reglas, los roles y las tareas.

### 2) ESCAPE ROOM EDUCATIVO- EL JUEGO

Como se mencionó anteriormente, necesitas entender el tiempo de juego una vez que preparas tu ERE y de acuerdo con el nivel de dificultad de la misma. El promedio es de 60 minutos, utilizado por la mayoría de los desarrolladores de escape rooms.

### 3) TIEMPO DE DESCOMPRESIÓN

Necesitas darles alrededor de 10/15 minutos de descanso para salir del papel, y asimilar la experiencia que acaban de vivir.



#### 4) SESIONES INFORMATIVAS

La reunión informativa es un momento importante para el reflejo del tiempo de juego y de lo que han aprendido. Sería bueno hacerlo como grupo, con 20 minutos para el debate y la discusión, proporcionándoles comentarios. A continuación, proporcionarles otros 10 minutos de reflexión individual. Si necesitan más reflexión, cada uno tiene su propio tiempo.

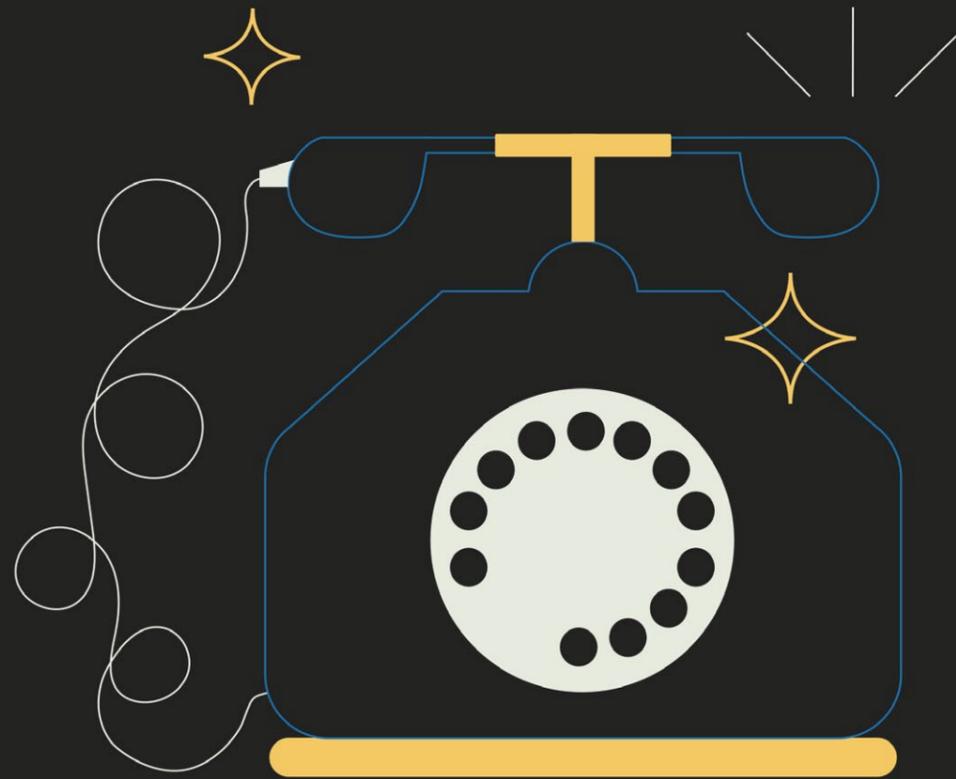
#### 5) EVALUACIÓN

Trata de proporcionarles un formulario de Google o algo que pueda apoyarles en la evaluación de la experiencia que acaba de tener. Esta parte también puede tardar 10 minutos en promedio.

Un ERE promedio duraría, con todas sus fases, de 100 a 120 minutos. El tiempo de juego de la mayoría de los escape rooms dura 60 minutos, pero puedes decidir que duren menos de 60 minutos o incluso más de 60 (pero considera todos los diferentes elementos).



# 7. ESCENARIOS DE SALA DE ESCAPE



Este capítulo te proporciona inspiración para crear tu propio escape room educativo en el espacio virtual. Tendrás la oportunidad de analizar 3 historias de escape rooms que abordan varios problemas sociales con ideas para rompecabezas. Te invitamos a tomar estos conceptos de juego como fuentes de inspiración y un punto de partida para diseñar tu sala de escape única en el campo virtual.

## 7.1 Dónde/cómo utilizar estos escenarios

Hemos preparado 3 escenarios para escape rooms virtuales que deberían durar en promedio unos 20 minutos para que un equipo de 3-4 estudiantes juegue. Estos conceptos de juego se pueden aplicar y utilizar en el aula o con un grupo de jóvenes en cualquier programa de entrenamiento. Para jugar a estos juegos, los grupos necesitarán al menos un ordenador portátil o PC con acceso a Internet y un teléfono con una aplicación de escáner de código QR.

Con el fin de aplicar estos escenarios en su práctica, en primer lugar hay que pasar por todo el escenario sugerido, ajustar los documentos de plantilla proporcionados, crear cuentas de redes sociales, probar el juego tú mismo y prepararse para presentar e informar el juego con el grupo de jóvenes.



## 7.2.1 Escape Room: La Desaparecida

 **Tema:** Salud mental

 **Resultados de aprendizaje:**

- Mostrar cuál podría ser la razón de los problemas de salud mental;
- Aprender la diferencia entre los problemas mentales más comunes de los adolescentes;
- Aprender qué primeros pasos podría tomar una persona cuando se siente mal debido a problemas mentales;

 **Edad:** 14+

 **Tamaño del grupo:** 3-6

 **Tiempo de juego:** 30 minutos

 **Jugadores:** Grupo de amigos de Isabella y Marek.

 **Historia de la introducción:**

¡Hola, queridos amigos! Hoy vamos a jugar a un escape room educativo sobre el tema de la salud mental. Tu amiga Isabella estaba muy estresada la semana pasada, estaba actuando rara y muy enfadada, lo notaste porque no es natural en ella. Tienes miedo de que debido a los problemas en la escuela pueda sufrir de agotamiento, ansiedad u otros problemas. De repente su ex novio Marek te llama y te pregunta si le puedes ayudar, porque Isabella ha desaparecido y está muy preocupado. Marek está en otra ciudad, y por eso te pide que averigües qué ha pasado. Los padres de Isabella te dejan entrar en su cuarto y empiezas una investigación. Asegúrate de enviar información a Marek sobre dónde está Isabella ahora mismo.

 **Misión final:** enviar un mensaje a Marek con información sobre la ubicación de Isabella.

 **Punto de partida:** Los jugadores entran en la habitación. Pueden encontrar algunos artículos:

- Un cartel en la pared con una imagen aterradora;
- Pedazos de un horario diurno del día de Isabella hecho pedazos y extendido alrededor de la habitación;
- Un estuche cerrado;



- Un ordenador portátil (con la cuenta de Isabella bloqueada);
- Un teléfono bloqueado con contraseña;



**Rompecabezas 1:** Los jugadores encuentran todas las piezas del horario del día de Isabella. Tienen que juntarlas, darle la vuelta y encontrarán un laberinto con marcas de «comienzo» y «final». Al mismo tiempo, encontrarán un póster en la pared con una imagen aterradora y muchas palabras «rabia» en él. La tarea es escribir la palabra **RABIA** en un candado de palabras (estuche). En este caso, los jugadores encontrarán una linterna de luz ultravioleta. Con la linterna necesitan mirar el laberinto. Encontrarán flechas- combinación para el candado direccional (**código Arriba, Arriba, Izquierda, Abajo, Izquierda**)



**Rompecabezas 2:** Con una cerradura direccional abrirán un libro cerrado (literatura sobre la salud mental) que tiene una tarea dentro (pegada sobre un papel). La tarea está a ambos lados . Por un lado un conjunto de cuatro «síntomas» (cada síntoma está escrito en un color diferente), por el otro lado- los nombres en cuestión (cada uno tiene un número diferente). La tarea es combinar los síntomas y nombres correctos y obtener un código (6037). Además, en el libro hay una nota pegada con una frase «La mejor manera de empezar a trabajar con tu salud mental es la meditación y la auto-reflexión». Esto es a la vez un consejo y un «puente» al siguiente rompecabezas. El portátil tiene cuatro pegatinas de diferentes colores- un pedido para el código (6037)



**Rompecabezas 3:** Con el código 6037, los jugadores abren un portátil, que tiene un mensaje de voz- la meditación de Isabella. Dentro del mensaje hay frases como: «inhalar lentamente y exhalar 5 veces», «Levantar las manos al sol 2 veces», «imaginar 4 bolas de fuego volando a tu alrededor y el fuego que te calma», «Cuando cuente a 7- abre los ojos». Fuera del mensaje los jugadores pueden encontrar un código- 5247.



**Rompecabezas 4:** Con el código 5247, los jugadores abren el teléfono donde encuentran que Isabella estaba hablando con su terapeuta y la terapeuta le dio consejos para cambiar de ubicación y unirse a alguna actividad. En el último mensaje, Isabella envió a su terapeuta cuatro emojis- gato, jirafa, panda, tigre — GJPT. Este es el código de la caja final.



**Rompecabezas 5:** en la caja, los jugadores encuentran 4 billetes diferentes y solo una tiene su nombre. La tarea aquí es encontrar el billete correcto, entender dónde fue Isabella (Noruega), y enviar un mensaje a Marek con la ubicación de Isabella (Los jugadores pueden encontrar su número en los

contactos telefónicos de Isabella dentro de su teléfono).



**Final del juego:** El juego termina una vez que el maestro de juego recibe el mensaje.



#### Reglas:

- Estás a punto de jugar una sala de escape educativa sobre el tema de la salud mental;
- Este juego es lineal, lo que significa que solo puedes moverte a otro rompecabezas después de resolver el anterior;
- Todo en el juego se utiliza una vez, excepto el teléfono;
- No se necesita una fuerza excesiva, todo está cerrado por una razón;
- Si en cualquier momento en el juego te sientes atascado, pide ayuda al maestro del juego;
- En el juego es posible que encuentre un candado direccional, para operarlo necesitas hacer clic dos veces en la parte superior y luego introducir las direcciones correctas. Para reiniciar necesitas hacer clic en la parte superior dos veces;



#### Preguntas informativas:

- ¿Cómo te sentiste mientras jugabas?
- ¿Qué historia te resolviste en la habitación?
- ¿Cuál era el estado de ánimo de Isabella basado en su habitación? ¿Por qué se sintió estresada o enfadada?
- ¿Cómo se comportan las personas/qué sienten al tener problemas de salud mental?
- ¿Qué pasos tomó para sentirse mejor? (Leer literatura sobre el tema, meditar, hablar con un terapeuta, ir a algún lugar para cambiar de ubicación)
- ¿Alguna vez has estado en una situación similar y cómo lo hiciste?
- ¿Cómo crees que los jóvenes que experimentan problemas de salud mental pueden ayudarse a sí mismos?



#### Lista de materiales:

- 1x póster impreso en la pared con una imagen aterradora
- 1x conjunto de piezas del horario del día de Isabella
- 1x una estuche que se puede cerrar (con candado)
- 1x linterna de luz ultravioleta (UV) (y rotulador UV para la preparación)
- 1x candado de palabra
- 1x candado direccional
- 1x libro que se puede bloquear



1x tarea impresa para síntomas y nombres (pegada dentro del libro)

1x 4 dígitos- candado de 4 colores

1x nota impresa sobre la meditación (pegada dentro del libro)

1x portátil con un mensaje de voz

1x conjunto de 4 pegatinas de cada color — 6037

1 x teléfono

1x caja pequeña

1x tarjeta telefónica dentro del teléfono para que el participante pueda enviar un mensaje

1x juego impreso de billetes en blanco

1x papel en blanco con número de teléfono escrito con rotulador UV



#### Lista de recomenzar:

Paso 1: Asegúrate de que el teléfono funcione correctamente y esté completamente cargado (asegúrate de que los jugadores puedan encontrar una conversación con los terapeutas de Isabella y el número de teléfono de Marek en los contactos);

Paso 2: Pon una nota con un mensaje UV, linterna UV y billetes vacíos dentro de la caja final. Bloquear la caja con candado de palabra — GJPT, y asegúrate de haber puesto otras letras detrás de él;

Paso 3: Pon el portátil a dormir, asegúrate de que está cargado;

Paso 4: Asegúrate de que las pegatinas están unidas al ordenador portátil;

Etapa 5: Asegúrate de que todas las notas estén pegadas dentro del libro. Cerrar el libro con candado direccional (pulsa sobre él para restablecer la cerradura);

Etapa 6: Pon una linterna UV en el estuche y cierra con un candado de palabra — RABIA y asegúrate de haber puesto otras letras detrás;

Etapa 7: Esconder alrededor de la habitación las piezas del horario de Isabella;

Paso 8: Poner el póster en la pared;

Todos los materiales del juego están disponibles [aquí](#)



## 7.2.2 Escape Room: El secuestro

 **Tema:** Alfabetización en los medios

 **Resultados de aprendizaje:**

- Para conocer las herramientas de verificación de noticias C.R.A.P. y saber cómo aplicarlo;
- Aprender sobre fuentes creíbles para la alfabetización informativa y en los medios de comunicación;
- Reflexionar sobre el consumo personal de medios de comunicación y hábitos de verificación;

 **Edad:** 14+

 **Tamaño del grupo:** 3-6

 **Tiempo de juego:** hasta 45 minutos

 **Jugadores:** Pasante que están investigando una oficina de un amigo desaparecido;

 **Misión final:** Averigüe qué le ha pasado a Paul Davis

 **Rompecabezas 1:** Los jugadores necesitan encontrar 4 piezas de una impresión (1.1) que están tiradas alrededor de la habitación (medio ocultas). Cuando se junta la fotocopia, señala una carpeta (1.2), fecha del documento y ubicación del código (carpeta verde, 27.09.2021, abajo a la izquierda); este es el código para la caja del ordenador portátil (386);;

 **Rompecabezas 2:** Una vez que la caja del ordenador portátil está abierta, los jugadores encuentran un portátil con una pegatina (2.1) en él (pegatina con corcho y una cámara fotográfica). Los jugadores necesitan mirar al panel de corcho que tiene imágenes y frases (2.2) conectadas por una cuerda, que proporcionan un código numérico (0128) al alejarse y mirar las cuerdas. Esta es la primera mitad de la contraseña del ordenador portátil. Entonces los jugadores buscan una pared que tiene fotos (2.3) pegadas a ella. Las fotos tienen imágenes falsas y reales y los jugadores deben detectar las imágenes falsas usando pistas de otros lugares (2.4) para averiguar la segunda parte de la contraseña del ordenador portátil (3575). Poniendo dos respuestas (corcho + cámara fotográfica) los jugadores desbloquean el portátil (01283575).



 **Rompecabezas 3:** En el ordenador portátil los jugadores encuentran una carpeta (3.1) con imágenes de reporteros sin fronteras y un enlace al ranking en el archivo de enlace faltante o lista de índice de libertad (3.2) (<https://rsf.org/en/ranking/2021#>). Hacen clic en el sitio web y basándose en clasificaciones, resuelven el rompecabezas con banderas (3.3), con la ayuda del cartel con banderas si es necesario (3.4) (libertad).

 **Rompecabezas 4:** En la carpeta que se desbloquea, los jugadores reciben un mensaje de voz (4.1) donde el investigador les dice que esta es una prueba y que están en el último paso, que definirá si va a trabajar con ellos (el mensaje termina con un simple rompecabezas de código Morse (8643). Tienen que coger la carpeta bloqueada del estante (que tiene un código Morse (4.2) descifrado en su parte delantera)

 **Rompecabezas 5:** Cuando abren la carpeta obtienen un conjunto de documentos que evalúan el sesgo y la credibilidad de los medios (5.1). Aquí tienen que abrir la caja que tiene la línea espectral (5.2). Cuando entienden el código de línea espectral (0392), abren el candado de cuatro dígitos de la caja.

 **Rompecabezas 6:** Cuando la caja (están al lado de un póster con la introducción del método C.R.A.P. (6.1) los jugadores están listos la nota de instrucciones (6.2) y los cuatro artículos (6.3) para elegir.

 **Final del juego:** Si los jugadores envían el código correcto (98437) entonces el moderador envía el correo de victoria (7.1), si envían cualquier otro código, entonces reciben el correo electrónico de derrota (7.2).

 **Preguntas informativas:**

- ¿Qué tan satisfecho estás con el resultado?
- ¿Qué fue un reto sobre el juego y por qué?
- ¿Qué cosas nuevas relacionadas con la alfabetización mediática has descubierto en la sala?
- ¿Alguna vez has oído hablar del índice de libertad mediática, el sesgo mediático o el método C.R.A.P.?
- ¿Cómo sueles ver las noticias o consumir lo generado por los medios de comunicación?
- ¿Alguna vez has cuestionado tus fuentes, por qué?
- ¿Cómo puedes estar seguro de actuar de una manera más alfabetizada en los medios de comunicación en tu vida diaria?

**Reglas del juego:**

- Estás a punto de jugar en el escape room educativo sobre el tema de la alfabetización mediática;
- Todo en el juego se utiliza una vez excepto un aparato técnico que se puede encontrar;
- El techo y el suelo no se utilizan en el juego;
- Los objetos grandes no se deben mover y no se necesita una fuerza excesiva;
- Si en algún momento del juego te sientes atascado, pide ayuda al maestro.

**Historia de la introducción:**

¡Hola! Hoy estás haciéndote pasar por un pasante de la «Oficina de Periodismo de Investigación». Y recientemente se te ha asignado para ayudar a un periodista de investigación a trabajar en un caso de fraude. El periodista (Paul Davis) te ha pedido que vengas temprano a la oficina, para que pueda informarte. Pero cuando entras a la oficina él no está allí. Tu tarea es entender lo que ha pasado.

**Lista de materiales:**

- Candado de 1 x 3 dígitos
- Candado de 1 x 4 dígitos
- 1 x ordenador portátil
- 1 x carpeta verde
- 8 x carpetas de colores surtidos
- 1 x tablero de corcho
- 1 x funda para ordenador portátil
- 1 x carpeta/libro bloqueable con pegatina con código Morse
- 1 x caja bloqueable con pegatina de línea espectral
- 1 x rompecabezas de bandera impreso
- 1 x póster de bandera impreso
- 1 x Mapa de Índice de Libertad impreso en A3
- 1 póster impreso A3 C.R.A.P.
- 1 x collage fotográfico impreso
- 1 x nota informativa impresa
- 1 x impresión desgarrada
- 1 x pegatina para el portátil
- Conexión a Internet

**Lista de reinicio:**

- Paso 1: Eliminar los correos electrónicos entrantes/salidos (si los jugadores



utilizaron el ordenador portátil para enviar un correo electrónico);

Paso 2: cerrar cualquier pestaña abierta, archivos en el ordenador portátil y poner el ordenador portátil en reposo;

Paso 3: poner el ordenador portátil en la funda y bloquearlo con un candado de 3 dígitos;

Paso 4: poner la nota informativa de y los 4 artículos en la caja, bloquear la caja con el candado de 4 dígitos;

Etapa 5: Ponga los impresos del sesgo de los medios juntos y bloquear en la carpeta con el candado de 4 dígitos;

Etapa 6: Poner la carpeta en el estante;

Etapa 7: Comprobar si el papel correcto está en la carpeta verde y colocar las carpetas de colores en el estante;

Paso 8: Ocultar 3 piezas impresas alrededor de la habitación y dejar una pieza en el suelo cerca de la entrada;

Paso 9: Comprobar todos los carteles para no tener nada escrito en ellos y reemplazar si es necesario.

Todos los materiales del juego están disponibles [aquí](#)



### 7.2.3 Escape Game: ¡Sé valiente, María!

 **Tema:** Acoso cibernético

 **Resultados de aprendizaje:**

- Saber cuáles son los pasos que una persona puede tomar si se enfrenta a acoso cibernético;
- Mostrar lo que siente una persona y cómo se comporta cuando es víctima de ciberacoso;

 **Edad:** 14+

 **Tamaño del grupo:** 3-6

 **Tiempo de juego:** 30 minutos

 **Jugadores:** Estudiantes de una escuela de Comunicación Social que fueron invitados a investigar un cambio de comportamiento de María.

 **Historia de la introducción:** Hola. Hoy habéis sido llamados como estudiantes de la Academia de Comunicación Social. Estas van a ser vuestras prácticas. La profesora de danza Teresa llamó a la academia pidiendo ayuda. El comportamiento de su mejor estudiante comenzó a cambiar rápidamente. Casi dejó de comunicarse con los compañeros de clase, tiembla cuando escucha una notificación de mensaje, y se escaquea de casi cualquier interacción. María solía ser una chica muy activa, pero ahora ni siquiera quiere participar subiendo una nueva foto para el sitio web de la clase. Teresa asume que podría haberle pasado algo, pero María no dice nada. Tu tarea es entender lo que le pasó a María y recoger pruebas si alguien más está involucrado.

 **Misión final:** Para entender lo que está pasando con María y conseguir pruebas.

 **Punto de partida:** Los jugadores entran en una habitación. Encuentran pocos artículos:

Una caja bloqueada con llave;

Un alfabeto;

Una llave (escondida en algún lugar de la habitación, que los jugadores pueden encontrar y coger fácilmente);

Luces de bola en una cuerda sin baterías en el interior;

Notas de los estudiantes de la clase de baile pegadas a las paredes, escritorios, etc.



(las notas no están ocultas, ya que explicará el comportamiento de María desde la perspectiva de los compañeros y el entrenador)



**Rompecabezas 1:** El maestro de juego da a los jugadores una nota, que el formador recogió cuando María accidentalmente la perdió. La nota contiene una frase: «Todos creen que soy FEA». Los jugadores también abren una caja con una llave y encuentran una lista de palabras que la gente escucha a menudo cuando son intimidados. Cada palabra tiene un código, excepto la palabra «fea». La tarea es entender cuál es el código de la palabra. (fea = 651; F es la sexta letra del alfabeto español, E la quinta y A la primera).



**Rompecabezas 2:** Con el código 651, los jugadores pueden abrir una mochila. En el interior pueden encontrar la tarjeta de identificación de María, las pilas, una bolsa cerrada para cosméticos y una bolsa de ordenador portátil cerrada. Insertan las pilas en el interior de las bombillas en una cuerda y la encienden. Solo las lámparas con letras — GORDA se encienden. Los jugadores insertan el código GORDA en el candado de palabra de la bolsa de cosméticos.



**Rompecabezas 3:** Dentro de la bolsa de cosméticos, los jugadores encuentran una gran cantidad de capturas de pantalla de mensajes directos de personas con malos comentarios, deseos y discurso de odio sobre la apariencia de María. Dentro de los textos podemos encontrar frases como: «No puedes caer más bajo», «eres un 0 a la izquierda», «no te vengas arriba que no vales nada», «cada vez que pienso que no puede tocar más fondo vas y lo consigues» y «no tienes derecho a mirar por arriba del hombro a nadie». Cada oración tiene una fecha y hora cuando fue enviada, y la tarea es ponerlas en orden cronológico y luego insertar el código direccional en candado direccional (código aquí: abajo, izquierda, arriba, abajo, arriba).



**Rompecabezas 4:** Con el candado direccional los jugadores abren la bolsa del ordenador portátil. Necesitan abrir la cuenta de María. La contraseña es la fecha de su nacimiento que pueden encontrar en su tarjeta de identidad (código: 22092007). Si los jugadores no pueden averiguar el código, pueden presionar en «olvidó mi contraseña» y verán la pregunta «cuándo es mi cumpleaños».



**Rompecabezas 5:** Dentro del portátil pueden encontrar una captura de pantalla de un post en las redes sociales con comentarios de odio y un archivo zip (bloqueado con una contraseña). Algunas palabras en los comentarios están encriptadas. La tarea es descodificarlos y escribir todos juntos. (3\$7UPiP0 — código = estúpido)



**Rompecabezas 6:** después de abrir la carpeta, encontrarán un archivo dentro

que contiene una tabla. La tabla tiene cuatro preguntas y secciones de correcto o incorrecto. Los participantes deben pensar si la oración es correcta o no y en base al resultado obtendrán un código para la casilla final (un código = 1755). Las frases están dedicadas a consejos que ayudarán a las víctimas del ciberacoso.



**Punto final:** Los participantes abren la caja final y encuentran allí un sobre con la palabra «evidencia» con todas las capturas de pantalla dentro. El juego ha terminado.



#### Normas:

- Estás a punto de jugar un escape room educativo sobre el tema del ciberacoso;
- Este juego es lineal, lo que significa que puedes moverte a otro rompecabezas solo después de resolver uno anterior;
- Todo en el juego se utiliza una vez;
- Los objetos grandes no deben ser movidos y no se necesita una fuerza excesiva, todo está cerrado por una razón;
- Si en algún momento del juego te sientes atascado, pide ayuda al entrenador;
- En el juego es posible que encuentres un candado direccional, para abrirlo necesitas hacer clic dos veces en la parte superior y luego introducir las direcciones correctas. Para reiniciar necesitas hacer clic en la parte superior dos veces otra vez;



#### Preguntas informativas:

- ¿Cómo te sientes ahora? ¿Qué fue difícil, qué fue fácil?
- Mirando la historia, ¿qué crees que estaba pasando con María?
- ¿Cómo cambió María por el ciberacoso? ¿Cómo se comporta la gente en ese tipo de situaciones?
- ¿Cuáles son los pasos que una víctima de ciberacoso puede dar para ayudarse a sí misma?
- ¿Qué coleccionaste al final de la sala? ¿Por qué es importante reunir esta evidencia?
- ¿Qué harías después con esta evidencia? ¿Qué es mejor hacer si asumes que alguien podría ser víctima del ciberacoso?
- Introducir programas o servicios locales que trabajen con el acoso en las escuelas y grupos juveniles.



#### Lista de materiales:

- 1x candado de llave con una llave
- 2x candado de 4 dígitos
- 1x candado direccional
- 1x candado de palabra



- 2x caja pequeña
- 1x alfabeto impreso
- 1x luces de bola en una cuerda
- 1x juego de baterías para las luces con cuerda (y tal vez uno de reserva)
- 1x mochila que se puede cerrar
- 1x tarjeta de identificación impresa
- 1x bolsa cosmética que se puede cerrar
- 1x ordenador portátil
- 1x bolsa para un ordenador portátil que se puede cerrar
- 1x conjunto de mensajes directos impresos
- 1x lista impresa de palabras (primer rompecabezas)
- 1x nota impresa (primer rompecabezas)
- 1x conjunto de pensamientos impresos de Maria Mates
- 1x un sobre con la palabra «evidencia» en él
- 1x conjunto de capturas de pantalla que se representan como evidencia



#### Lista de reinicio:

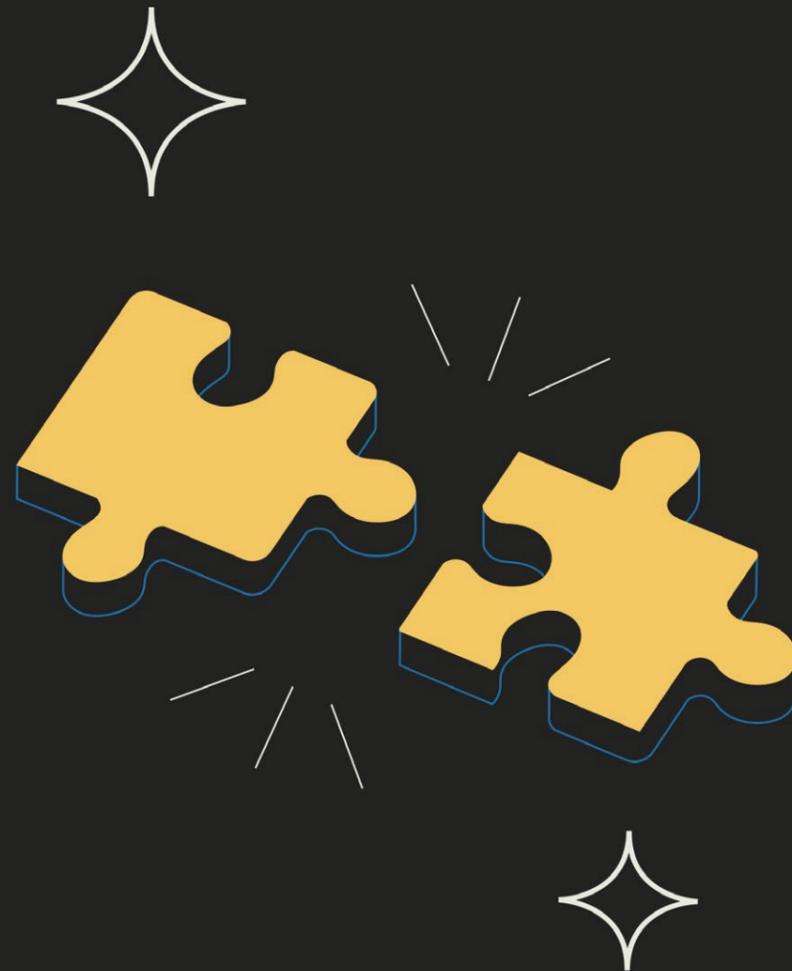
- Paso 1: Pon un conjunto de capturas de pantalla que se representan como evidencia en la caja final y bloquea con 1755. (Asegúrate de poner 0000 en la cerradura);
- Paso 2: Pon el ordenador portátil en reposo y colócalo en la bolsa. Bloquea la bolsa con el candado direccional y presiona dos veces en él para restablecerlo;
- Paso 3: Pon capturas de pantalla de mensajes de odio en la bolsa de cosméticos y cierra con un candado de palabras- GORDA. (Asegúrate de poner otras letras en la cerradura);
- Paso 4: Coloca la bolsa del ordenador portátil, la bolsa de cosméticos, las baterías y la tarjeta de identificación dentro de la mochila y cierra con 6120. Asegúrate de poner 0000 en la cerradura);
- Etapa 5: Poner lista con palabras y números dentro de una caja, que se cerrará con un candado de llave, oculta la caja;
- Etapa 6: Pon la llave en algún lugar de la habitación, para que los jugadores puedan encontrarla después de unos minutos;
- Etapa 7: Pega las notas (conjunto de pensamientos impresos de Maria Mates) para que los jugadores puedan ver y leer durante un juego;
- Paso 8: Pon el póster del alfabeto en algún lugar de la pared;
- Paso 9: Pon luces de bola en una cuerda en algún lugar de la habitación (asegúrate de que no tenga las baterías dentro);
- Paso 10: Prepara la nota que el maestro del juego dará a los jugadores;

Todos los materiales del juego están disponibles [aquí](#)

# 8. CONCLUSIONES



Este manual y publicación se ha creado y preparado con el fin de proporcionar a los jóvenes trabajadores, educadores y cualquier persona interesada en escape rooms educativos como un enfoque educativo alternativo para los grupos destinatarios con los que trabajan. Creemos que esta publicación podría ser un recurso útil disponible de forma gratuita para el beneficio de la sociedad y de nuestras comunidades. Te invitamos también a utilizar el formulario de aplicación móvil que se creará en el marco de nuestro proyecto y a apoyar el proceso de innovación en el trabajo juvenil.



# 9. RECONOCIMIENTOS



Agradecemos a todos el consorcio de socios que han apoyado la creación de este manual.

## **Editores:**

Pavel Vassiljev (Shokkin Group Estonia, Playversity)

Anna Arharova (Shokkin Group Estonia)

Anna-Liisu Arukask (Shokkin Group Estonia)

Joana Martinheira

Marta Reis

Antonio Martis

Gianluca Massimiliano Frongia

Federico Gaviano

## **Diseño gráfico:**

Viola Orgiano

## **Fuentes:**

- Borrego, C., Fernández, C., Blanes, I., Robles, S. (2017). Room Escape at class: Escape games activities to facilitate the motivation and learning in Computer Science. *Journal of Technology and Science Education*, Vol. 7, 2, pp. 162-171. <http://www.jotse.org/index.php/jotse/article/view/247/253>
- Leung & Pluskwik, (2018), "Effectiveness of Gamification Activities in a Project-based Learning Classroom"
- Heikkinen O., Shumeyko J., 2016, "Designing an escape room with the Experience Pyramid model";
- Elumir E., *The Art of Designing Escape Room Puzzles*;
- Morris J., 2020, "Escape Rooms in Education: A Practical Guide"
- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. Retrieved from <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Nicholson, S. (2016). The State of Escape: Escape Room Design and Facilities. Paper presented at the Meaningful Play 2016, Lansing, Michigan. <http://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf>
- Lavega, Planas and Ruiz (2014) "Juegos cooperativos e inclusión en educación física."
- Wiemker, Elumir and Clare (2016) "Escape Room Games: "Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?"
- Hermanns, M., Deal, B., Campbell1, A.M., Hillhouse, S., Opella, J.B., Faigle, C., Campbell, R.H. (2018). Using an "Escape Room" toolbox approach to enhance pharmacology education. *Journal of Nursing Education and Practice*, vol. 8, n.º 4, pp- 89-95. <http://www.sciedu.ca/journal/index.php/jnep/article/viewFile/12297/7833>



