

Guía EduEscapeRoom



EduEscapeRoom

Crea tu Escape Room Educativo paso a paso

por Juan Daniel Sobrado & Nieves Solana

Fuentes de imágenes:

<https://eduescaperoom.com>

<https://www.pexels.com/>

<https://www.freepik.es/>

<https://questquest.net/>

Índice de contenidos

Bienvenida	2
01 El Escape Room como herramienta de aprendizaje	3
02 El Canvas EduEscapeRoom	6
03 Conoce a los participantes	7
04 Establece los objetivos de aprendizaje	8
05 Elige un marco simbólico interesante	9
06 Bienvenida de los participantes	17
07 Las normas	18
08 El nudo y flujo del juego	20
09 Características de los retos y enigmas	22
10 Tipos de retos	23
11 Elección y diseño de los retos	26
12 Materiales para tu Escape Room	28
13 Seguimiento y monitorización	29
14 Desenlace, reflexión y evaluación	31
15 Todavía pueden aprender más	35
Ahora te toca a ti	36

Bienvenida

¡Hola! Somos Juanda y Nieves y te damos la bienvenida al curso EduEscapeRoom y a esta guía con la que aprenderás a crear tus propias experiencias de aprendizaje tipo Escape Room.

Esperamos que este documento te sea muy útil en tu camino y te ayude a crear un Escape Room Educativo increíble con el que tus alumnos/participantes/clientes disfruten y aprendan muchísimo.

Y ya te avisamos, que cuando cruces la línea ya no habrá vuelta atrás. Esto de crear retos y enigmas ¡engancha!



Nieves Solana [@aulaempresaf](#)

Soy profesora de alumnos/as en riesgo de exclusión educativa y formadora en [Aula Empresa Formación](#). Me apasiona la gamificación, los Escape Rooms Educativos y los Breakout Edu. Llevo más de 20 años utilizando metodologías activas de aprendizaje en el aula y en los cursos de formación

Juan Daniel Sobrado [@juanda_learning](#)

Desde 2008 facilito formaciones en la empresa. Siempre busco el aprendizaje a través de dinámicas y un ambiente participativo. Puedes encontrarme en mi blog y en el podcast [Learning Legendario](#). Ahí comparto ideas para crear experiencias de aprendizaje que sean más participativas y eficaces.

01 El Escape Room como herramienta de aprendizaje

En los últimos años los escape room han surgido como una propuesta de ocio alternativa en muchísimas ciudades. Son un buen reclamo para pasar un rato entretenido con amigos, la familia o como actividad de *teambuilding*.

Aunque existen muchísimos formatos de escape room, uno de los más comunes es aquel en el que un grupo de jugadores reducido de 3 a 6 personas, se introducen en una habitación en la que, para lograr salir, deben resolver acertijos, juegos de lógica, rompecabezas, etc. Cada pista da paso a las siguientes y hay un límite de tiempo para completar el juego.

Si todavía no has tenido oportunidad de participar en uno, te recomiendo que busques alguno en tu ciudad. Es una experiencia muy divertida. En [Escaperadar.com](https://escaperadar.com) o [Myroomescape.com](https://myroomescape.com) puedes encontrar un directorio de escape rooms en tu ciudad.

El interés por el uso de los escape room como herramienta de aprendizaje en el mundo educativo y de la formación, también se ha popularizado en los últimos años.

Los escape room no solo ofrecen un espacio interesante, retador y creativo para los participantes, sino que les permite vivenciar una experiencia de aprendizaje, cooperar para encontrar las soluciones utilizando sus propios conocimientos, desarrollando habilidades y competencias, y sentirse totalmente responsables de su propio progreso.

El escape room educativo o formativo (en esta guía usamos ambos términos de forma indistinta), a

diferencia de un escape room convencional, añade a los retos una serie de objetivos de aprendizaje y desarrollo de habilidades y competencias como la cooperación. Así, además del entretenimiento, un escape room educativo puede incluir distintos objetivos formativos como:

- **Presentar** nuevos conocimientos de una forma original.
- **Evaluar** los conocimientos que los participantes han adquirido sobre un tema.
- Ofrecer un entorno en el que los participantes pueden **poner en práctica** conocimientos, habilidades y actitudes.
- **Desarrollar competencias** relacionadas con la comunicación, la escucha, la negociación, el sentido democrático, la cooperación, la delegación, la resolución de problemas y el trabajo bajo presión.
- **Diagnosticar** y desarrollar la cohesión del grupo y su autoconocimiento (team building).
- **Fomentar** la creatividad, el razonamiento deductivo, el pensamiento lógico y el pensamiento lateral.
- **Entrenar** las funciones ejecutivas y la motivación al aprendizaje mediante la liberación de dopamina que provoca el juego, la emoción, el ret

El Escape Room Educativo

Cuando hacemos referencia a los escape room convencionales, nos referimos a aquellos que tienen un objetivo comercial, ya sea un sitio físico donde la gente acude a vivir una experiencia escape o en el formato de juego de mesa. Un escape room convencional se diferencia de un escape room educativo principalmente en el propósito para el que han sido creados. En el primero el objetivo principal suele ser el entretenimiento de los participantes, mientras que en el segundo,, además, se añade un objetivo de aprendizaje.

Este hecho hace que el diseño de un escape room educativo sea diferente al de una escape room

comercial. No quiere decir que en un escape room comercial no se aprenda algo. Siempre que hay una vivencia hay una puerta abierta al aprendizaje, pero en un escape room comercial, este es un objetivo secundario.

A la hora de crear tu propio escape room educativo hay distintos aspectos que tienes que decidir y preguntas a las que responder. A continuación tienes una propuesta de los pasos a seguir .

ESCAPE ROOM CONVENCIONAL	vs	ESCAPE ROOM EDUCATIVA
 Tiene un objetivo de divertimento.		 Tiene un objetivo de aprendizaje.
 Dirigidas a un público amplio.		 Creadas para un público muy específico.
 Retos de cualquier tipo.		 Retos que faciliten el aprendizaje.
 Puede o no haber explotación/debriefing.		 Siempre hay explotación, reflexión,, conclusiones.
 Disponen de un espacio dedicado.		 Se montan en cualquier espacio.
 Mayor presupuesto.		 Presupuesto reducido.

02 El Canvas EduEscapeRoom

¿Conoces los canvas o lienzos? Básicamente se tratan de una herramienta de trabajo que permite condensar y resumir toda la información relevante de un proyecto para poder ser visualizada de forma sencilla en una única hoja. En vez de tener la información en varias hojas distribuidas, puedes verla de un vistazo.

Los canvas se han hecho muy populares a partir del “lienzo de modelo de negocio” que proponía Alexander Osterwalder en un libro con el mismo título publicado en 2009 con otros 470 coautores.

Además de poder ver de un vistazo la información más importante y también te servirá como una guía rápida de comprobación para asegurarte de que no te has olvidado de ningún aspecto relevante.

Te proponemos diseñar tu Escape Room Educativo en el Escape Room Canvas que puedes descargar en los materiales del curso. Para que te sea más sencillo hemos añadido unos números en el canvas que representan una propuesta de orden a seguir para ir completando cada bloque.

Si aún así, prefieres ir diseñando tu Escape Room Educativo en un documento más lineal, también encontrarás una plantilla en formato editable que cubre los mismos apartados que el Canvas EduEscapeRoom.

EduEscapeRoom CANVAS Título: Creado por:

 1. PARTICIPANTES	 7. PRESENTACIÓN Y PAPEL GAMEMASTER	 6. NORMAS
 2. OBJETIVOS	 4. NUDO (Flujo de retos)	 5. MATERIALES Y PRESUPUESTO
 3. MARCO SIMBÓLICO	 8. DESENLACE	 9. REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN

03 Conoce a los participantes

Al igual que en el diseño de cualquier otra experiencia de aprendizaje, tu escape room siempre debería centrarse en el conocimiento real de los participantes que la disfrutarán. Un mismo escape room puede funcionar muy bien para un determinado perfil de participantes pero no para otro.

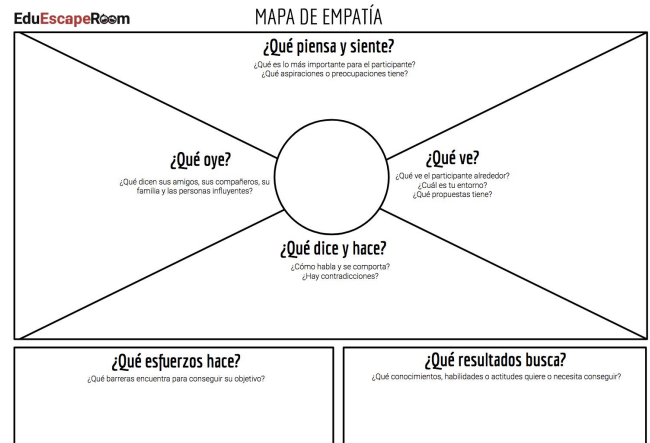
Saber quiénes serán los participantes incluye conocer:

- la franja de edad (especialmente si se trata de un escape room educativo para un colegio, instituto, universidad)
- nivel educativo.
- conocimientos, habilidades y actitudes.
- intereses y motivación.
- necesidades especiales.
- cualquier otro elemento que pudiera ser relevante (situación familiar, situación social).

A nivel práctico también necesitarás saber el número de participantes que vivirán tu escape room, si es la primera vez que juegan en un escape room y si se conocen entre ellos. Conociendo las respuestas a estas preguntas podrás diseñar una mejor experiencia.

Piensa cuáles son sus intereses: música, películas, series, hobbies, libros, hobbies, videojuegos, deportes, viajes...

Conocer bien a los participantes te facilitará seleccionar mejor una temática y una misión para tu escape room que realmente conecte con ellos y atrape su atención.



Una herramienta muy sencilla es el modelo de empatía aplicado a la creación de experiencias de aprendizaje. Este modelo de empatía te permite profundizar en el conocimiento de los participantes. Puedes reflexionar simplemente sobre cada pregunta aunque te recomiendamos escribirlas en una plantilla como esta.

- ¿Qué ve el participante alrededor? ¿Cuál es tu entorno? ¿Qué propuestas tiene?
- ¿Qué oye? ¿Qué dicen sus amigos, sus compañeros, su familia y las personas influyentes?
- ¿Qué piensa y siente? ¿Qué es lo más importante para el participante? ¿Qué aspiraciones o preocupaciones tiene?
- ¿Qué dice y hace? ¿Cómo habla y se comporta? ¿Hay contradicciones?
- ¿Qué esfuerzos hace el participante? ¿Qué barreras encuentra para conseguir su objetivo?
- ¿Qué resultados espera obtener? ¿Qué conocimientos, habilidades o actitudes quiere o necesita conseguir?

04 Establece los objetivos de aprendizaje

Una vez que tienes claro el perfil de los participantes podrás priorizar sus necesidades de aprendizaje y establecer cuáles de ella cubrirá tu experiencia escape room.

Es la hora de determinar los objetivos de tu escape room:

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

Al igual que cualquier otra experiencia de formación, los participantes deberían vivir una trans-formación.

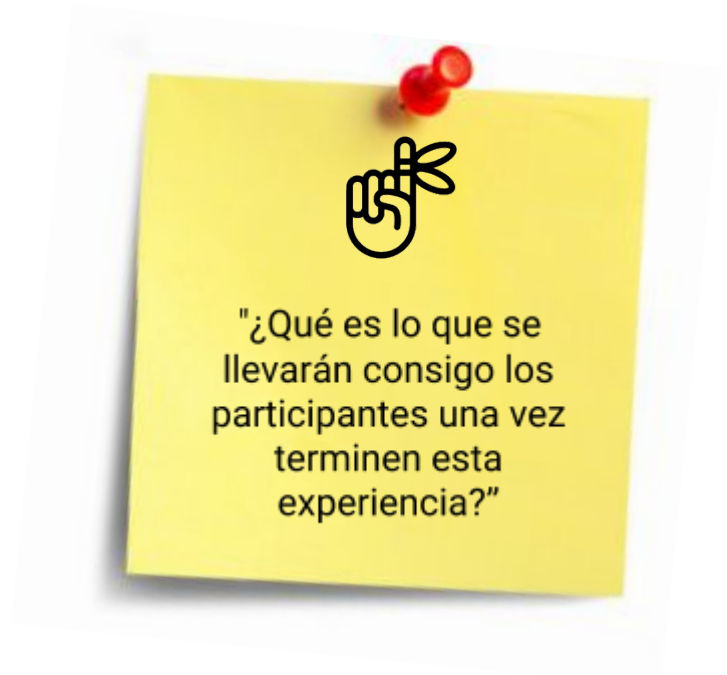
Deberían dar un salto que cubra ese espacio (gap) desde donde están ahora hasta donde querrían estar.

No hay nada mejor que preguntarte "¿qué es lo que se llevarán consigo los participantes una vez terminen esta experiencia?" La respuesta puede ser variada:

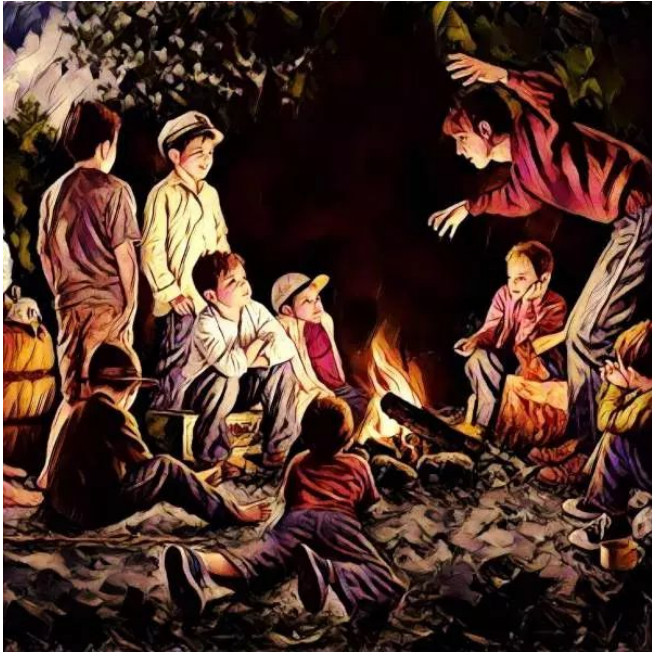
conocimientos, habilidades, competencias, actitudes, motivación.

Recuerda que un objetivo debe ser "más que inteligente" o como dicen los ingleses, un objetivo SMARTER (*specific, measurable, achievable, realistic, timely, exciting y relevant*). Es decir:

- **Específico:** ¿Qué hay que conseguir?
- **Medible:** ¿Cómo sabremos que se ha alcanzado el objetivo?
- **Alcanzable:** ¿Es factible que los participantes puedan conseguirlo?
- **Realista:** ¿Es un objetivo útil, práctico?
- **Limitado en el tiempo:** ¿Cuándo se quiere conseguir?
- **Excitante:** ¿Es un objetivo que motiva a querer conseguirlo?
- **Relevante:** ¿Es un objetivo que aporta algún valor?



05 Elige un marco simbólico interesante



En los scouts, aprendíamos y desarrollábamos habilidades personales y sociales a través del juego. Y este juego giraba alrededor de la temática y las historias de El libro de la Selva de Rudyard Kipling. Este marco simbólico hacía que todo fuera mucho más interesante. Para un niño de 8 años es más atractivo aprender a compartir con los compañeros porque "así lo hacen los lobos en la manada" que explicándole que "es un valor social deseable".

El marco simbólico es la ambientación que da vida a tu escape room e incluye:

1. La temática (tiempo y lugar)
2. La narrativa (la historia)
3. La misión (el objetivo dentro de esa historia que deben alcanzar los participantes).

Como docentes o formadores podemos caer en la tentación de centrar la narrativa en la materia impartida.

Para que tu escape room resulte atractivo es fundamental pensar en los intereses de los participantes tanto a la hora de elegir la temática como la narrativa.

Es una estupenda oportunidad de traer la materia al mundo real. Usando la narrativa que resulte más atractiva para los alumnos y resolviendo por fin la pregunta "¿Para que me va a servir saber esto?"

Tal vez te gusta la temática de Regreso al futuro y nos encantaría meternos en una experiencia para encontrar el condensador de flujo del Delorian. Pero, ¿saben tus alumnos/as quién es Marty Mcfly?. A lo mejor la misteriosa desaparición de un famoso youtuber sea un tema mucho más interesante para un joven de hoy en día.

La narrativa es un elemento esencial para que tu Escape Room no sea solo una sucesión curiosa de puzzles e incógnitas. La narrativa lo convertirá en una experiencia de aprendizaje inmersiva legendaria.

La temática

Hay cientos de temáticas que puedes utilizar. Podemos pensar en las temáticas como si fueran géneros de cine. Al crear tu experiencia de aprendizaje puedes preguntarte “¿de qué va a ir esta película?”. Si conoces bien a los participantes te será fácil elegir una temática que les motive. Y si no se te ocurre nada, a continuación tienes un listado de posibles ambientaciones para tu escape room..

- **Civilización antigua:** antiguo egipto, los vikingos, los mayas, una tribu aborígen desconocida, etc.
- **Espacio:** una nave espacial, una estación de lanzamiento, un observatorio, etc.
- **Futurista:** entorno tipo ciencia ficción, civilización actual destruida (tipo planeta de los simios), mundo habitado por robots, etc.
- **Ciencia:** un laboratorio, un centro secreto de experimentación, un centro de control de plagas, un hospital que trata enfermedades contagiosas, la sala de un museo, etc.
- **Espías:** un centro de espionaje, la sala de interrogatorio, el despacho de un detective, un lugar relevante tipo una sala de la Casa Blanca (parece que impresiona un poco más que La Moncloa), etc.
- **Histórico:** la época romana, la antigua Grecia, la época medieval, el descubrimiento del nuevo mundo, el renacimiento, el salvaje oeste, la revolución francesa, etc.
- **Sobrenatural:** una casa encantada, la habitación de una médium, un cuarto en el que se han aparecido espectros, etc.
- **Ladrones:** la cámara acorazada de un banco, un cuarto de una mansión con una caja fuerte, la sala de un museo con una valiosa obra de arte, etc.
- **Detectives, policía y crímenes:** la habitación en la que se ha cometido un crimen, el despacho de un detective,, la sala de pruebas, etc.
- **Sueño:** un entorno abstracto e irreal con elementos que parecen inconexos.
- **Fantasía:** un lugar fantástico como la casa de un hada, un gnomo o un hobbit.
- **Prisión, asilo o manicomio:** una celda, el cuarto del vigilante, etc.
- **Zombies:** un refugio, la sala donde se originó la enfermedad, un laboratorio donde se busca el antídoto, etc.
- **Vampiros y otros monstruos:** la habitación de un cazador de vampiros, el dormitorio de un vampiro, etc.
- **Oficina:** el despacho de un ejecutivo famoso tipo Elon Musk.
- **Militar:** un centro en el que se guarda un arma biológica o nuclear.
- **Lugares comunes:** un dormitorio, un cuarto de juguetes, una clase de colegio, un comercio, una librería, etc.
- **Famosos:** un grupo de música conocido, algún artista, deportistas conocidos, etc.
- **Estaciones o festividades del año:** un lugar ambientado en la navidad, Halloween, etc.



Salvo que hubiera un objetivo de aprendizaje importante y que tuviera relación, mejor evitar temas como el porno, crímenes o tragedias recientes, temas racistas, religiosos o políticos. Podrías herir la sensibilidad de alguien y habiendo tantas temáticas, no hay necesidad.

La temática que decidas determinará el tipo de retos y pruebas que puedas plantear. Por ejemplo, no tendría sentido que los participantes tuvieran que usar un ordenador si has decidido usar una ambientación medieval, a no ser que tu escape room se desarrolle en el despacho de un investigador que está analizando un misterioso pergamino medieval.

Además de conectar con los intereses de los participantes, piensa también en una temática que pueda ayudarte con los objetivos de aprendizaje del escape room. Si por ejemplo quieres que los participantes conozcan más sobre el descubrimiento de América y los viajes de Colón, puede que una ambientación futurista te complique más que ayudarte (aunque todo se puede hacer).

La narrativa

Es la historia que se desarrolla dentro de la temática que hayas elegido. Da sentido a la experiencia escape room y justifica la misión que es necesario que el grupo realice. Esta historia debe estar bien construida y resultar interesante para los participantes.

No se trata de que ahora te pongas a escribir un libro, sino de que escojas los elementos clave que construyen la historia y que hagas un planteamiento atractivo.

Una buena historia debería facilitar al menos la siguiente información:

- **Quiénes son** los participantes y porque están en la Escape Room.
- **Dónde** está situada la Escape Room, dentro de qué contexto. Esto puede incluir una época, una localización física, un hecho histórico o un lugar ficticio.
- **Cuál es el objetivo**, el "monstruo" o derrotar o el "grial" a alcanzar.
- Existen **aliados o antagonistas**, alguien o algo que se interponga en la misión.



Un Escape Room interesante es aquel en el que los retos y enigmas están integrados perfectamente en la narrativa. Cada desafío facilita y ayuda a completar el conocimiento que tienen los participantes sobre la historia principal y el contexto del mundo en el que se desarrolla. Imagina un reto en el que los participantes tuvieran que juntar varios trozos de papel para reconstruir la página de un periódico ficticio en el que hay una noticia que explica el origen de la historia que están viviendo.

Donde buscar inspiración

Si te has levantado con poca inspiración, siempre es más fácil explorar ideas y adaptarlas a tu proyecto.

La primera fuente de inspiración para encontrar la historia de tu escape room son las propias historias de las escape room comerciales. Por ejemplo aquí tienes las historias de dos de las [Escape Rooms mejor valoradas en Atrápalo](#).

Escape del secuestro.

"Una gran Productora ha creado un programa de máxima audiencia en internet llamado ESCAPE DEL SECUESTRO, en el cual un grupo de mercenarios secuestra un grupo selecto de personas, para estudiar sus comportamientos y relaciones interpersonales en situaciones límite, estos deberán escapar en 60 minutos si quieren sobrevivir.

Durante 60 minutos se pondrá a prueba su inteligencia, habilidades psicológicas, pensamiento lateral, ganar audiencia, el sigilo, el compañerismo y sobre todo la máxima atención a todos los detalles desde el primer minuto."

[\(Escape del secuestro\)](#)

El caso del profesor desaparecido.

"Scotland Yard ha reabierto el caso del científico desaparecido en 1895 en extrañas circunstancias, cuando trabajaba en un proyecto secreto en su laboratorio situado en Abbey Street, 33, en Londres. Han aparecido sobre la mesa unas páginas misteriosas del diario de este científico.

Al parecer, el profesor estaba trabajando en su laboratorio. Según su ama de llaves, el profesor no salió de su laboratorio a lo largo del día 16 de septiembre, el día 17 tenía mal aspecto y el día 18 ya había desaparecido sin dejar rastro alguno después de recibir una visita que él mismo atendió.

Scotland Yard sigue investigando y recogiendo testimonios de los vecinos de la zona, que aseguran haber oído ruidos extraños durante la noche. Por este motivo, y tras varios meses de infructuoso trabajo, Scotland Yard está reclutando a grupos de investigadores privados expertos en diferentes materias para que examinen el laboratorio y resuelvan el caso del profesor desaparecido.”

El caso del profesor desaparecido.

Otra gran fuente de inspiración para elegir la narrativa de una Escape Room son las series de televisión. Puedes visitar [Netflix](#) o [HBO](#) para ver cuáles son algunas de las series más populares y leer la sinopsis. Piensa qué papel protagonista podrían jugar los participantes de tu Escape Room Educativo dentro de esas historias.



Por último, también puedes crear tus propias historias a partir de alguna de [las 36 situaciones dramáticas que describió George Polti](#) en la que se basan los guiones y argumentos de cientos de obras de teatro y películas. Algunas de estas situaciones dramáticas no son aptas para su uso escolar pero sí para una escape room con adultos.

Esto es algo que todos pedimos a una buena historia:

- Llévame a un lugar en el que jamás he estado.
- Conviérteme en alguien que nunca podría ser.
- Déjame hacer cosas que jamás haya hecho.

La misión

Aunque el propio nombre escape room invita a pensar que el objetivo final es salir de la habitación, también puedes crear una escape room en la que los participantes tengan otra misión. Esta misión debe tener sentido dentro de la narrativa que vayas a construir. Algunos de estos posibles objetivos podrían ser:

- Abrir una caja fuerte (esto es lo que se suele llamar un *breakout game*).
- Investigar un crimen
- Resolver un asesinato.
- Resolver un misterio.
- Conectar con lo sobrenatural.
- Desactivar un explosivo.
- Conseguir información militar o de espionaje.
- Llevar a cabo/evitar un atraco.
- Encontrar a una persona desaparecida.
- Ayudar a crear algo (una poción, un antídoto)
- Liberar a otra persona o a un animal.
- Sobrevivir.
- Crear o construir algún objeto con las piezas que vayan encontrando.
- Recomponer un mapa.

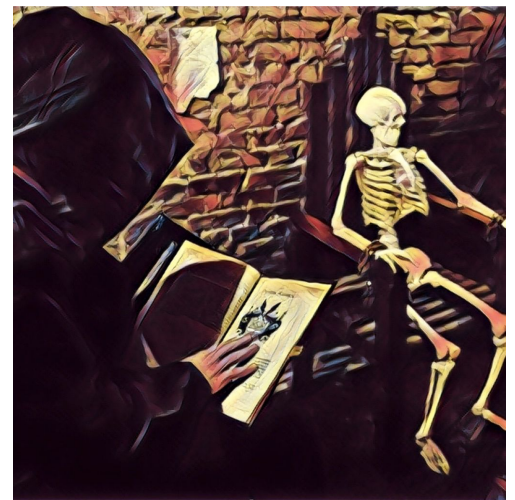


Elementos de la ambientación

Uno de los motivos por el que las escape rooms tienen tanto éxito es porque son una experiencia inmersiva. Durante 30, 45, 60 minutos o más, los participantes juegan totalmente metidos dentro de una historia en la que son los protagonistas. También se puede hacer por episodios. Los participantes empiezan en el aula, resuelven algunos retos y se van a casa con un enigma o reto que aún no han superado para seguir al día siguiente. Deseando volver a clase para continuar ¡lo nunca visto!

Puedes utilizar distintos elementos para crear una mejor ambientación y que los participantes vivan más tu escape room. Algunas de las cosas con las que puedes trabajar son:

- **Decoración de la sala.** Puedes añadir objetos (imágenes impresas o dibujos en papel craft, muebles, aparatos) que ayuden a recrear el lugar o la época donde transcurre la escape room.
- **Iluminación de la sala.** Puedes jugar con las luces, su intensidad y colores.. Por ejemplo, si los participantes están encerrados en una cueva podrías bajar la iluminación al mínimo. Si dispones de un proyector en la sala puedes utilizarlo para crear efectos como una ventana a un mundo futurista, una luz como si estuvieras debajo del agua, etc.
- **Música ambiente.** Puedes utilizar la música para ambientar y para fomentar determinados estados de ánimo en los participantes.
- **Espacio.** Si dispones de varias habitaciones unidas, puedes hacer que al resolver alguna prueba los participantes puedan acceder a una nueva sala con más retos. En alguna sala comercial, incluso las paredes se van estrechando y dejando menos espacio a los participantes conforme avanza el tiempo, pero esto ya requiere mucha infraestructura.
- **Olores.** También puedes jugar con los olores para recrear ciertas ambientaciones.
- **Temperatura.** Puedes ajustar la temperatura de la sala para simular sensaciones que tendrían en ese lugar. Por ejemplo, si están en un mortuario podrías bajar ligeramente la temperatura para que haga más frío.
- **Disfraces.** Puedes hacer que los participantes tengan que disfrazarse para meterse más en el papel. Por ejemplo podrías conseguir batas blancas en el caso de que se trate de científicos, monos naranjas si son presos, etc.



- **Actores.** También puedes usar actores que creen la atmósfera de la escape room. Por ejemplo en una escape room de Londres, hay un zombie encadenado que conforme va avanzando el tiempo va alargando su cadena. Cuando toca a un jugador, ese jugador debe permanecer congelado en esa posición el resto del juego. No es necesario que contrates a nadie seguro que algún amigo o compañero se presta a “actuar” en tu escape room.

Para ejercitar tu creatividad te proponemos el siguiente ejercicio. En la siguiente tabla escoge una temática y una misión al azar e intenta relacionarlos para crear la narrativa de una historia. Recuerda que tu narrativa debe dejar claro quiénes son los participantes, dónde están, por qué están en esta situación y si hay enemigos y aliados.

<i>Expediciones polares</i>	<i>Egipto y los faraones</i>
<i>El Tour , La vuelta Ciclista</i>	<i>Piratas</i>
<i>Juegos Olímpicos</i>	<i>Vikings</i>
<i>Juegos del Hambre</i>	<i>El espacio/La NASA</i>
<i>Juego de Tronos</i>	<i>Alienígenas</i>
<i>Cambio Climático</i>	<i>Vampiros</i>
<i>Ayuda internacional</i>	<i>El Jurásico y los Dinosaurios</i>
<i>Robín Hood</i>	<i>Detectives</i>
<i>El Bosque</i>	<i>Ministerio del Tiempo</i>
<i>Protección de los Mares</i>	<i>Viajes de Colón</i>
<i>Cuentos clásicos</i>	<i>Antigua Grecia/Roma</i>
<i>Películas Disney</i>	<i>Star wars</i>
<i>Tadeo Jones</i>	<i>El Señor de los Anillos</i>
<i>Gerónimo Stilton</i>	<i>Harry Potter</i>
<i>Héroes Marble</i>	<i>La Historia Interminable</i>
<i>Policias/Ejército</i>	<i>Pokemons</i>
<i>Aviones</i>	<i>Epidemia/Vacunas/Hospitales</i>
<i>Barcos</i>	<i>Zombies</i>

06 Bienvenida de los participantes

Al igual que una buena película, un buen libro o un buen videojuego, tu escape room también necesita un planteamiento, un nudo o desarrollo y un final.



El planteamiento es la presentación, la introducción, el inicio de la experiencia escape room para los participantes. Es el momento en el que dejan de ser quienes son para "introducirse" en el papel de los nuevos protagonistas de la experiencia.

Al igual que cuando vemos una buena película, nos "metemos" en ella, tenemos que conseguir que los participantes pasen del mundo ordinario al mundo extraordinario. Que entren en el círculo mágico.

Por eso esta presentación debe ser impactante y motivante. Tienes que conseguir ese efecto Wow! que genere emoción y despierte el interés de los asistentes por el juego y su nivel de energía. Por ejemplo, escucha esta [introducción de la Escape room del secuestro](#) (solo

viendo el video ya te apetece empezar a jugar) o mira [este video](#) de Javier Quilez.

Puedes realizar la presentación de mil formas:

- Contando tú una historia.
- Con uno o varios actores que presenten la historia, (puedes pedirle a otros profes que te echen una mano).
- Creando un vídeo.
- Con un audio (por ejemplo, como si fueran las noticias de la radio).
- Una carta misteriosa.
- Con un mensaje de texto al móvil pidiendo auxilio.
- Alguien entrega una caja misteriosa.
- Llega una carta al aula o a alguno de los participantes
- Llega un mensaje o e mail a alguno o a todos los participantes. Puede llegar unos días o unas horas antes.
- Aparecen carteles u objetos misteriosos en el centro unos días antes.
- Alguien en la calle entrega un folleto de publicidad misteriosa a los participantes.
- Desaparece alguien, entre sus cosas aparece una pista.
- Combinando varios de los anteriores.

Lo importante es que, tras esta presentación, los participantes tengan claro quiénes son ellos, dónde están, porqué están allí y cuál es su misión, dentro de la narrativa de la historia.

La ventaja de un formato como el video es que te permite contar historias de manera impactante, añadiendo personajes y efectos. Además puedes reutilizarlo cuantas veces quieras e incluso mostrarlo a distintos grupos de participantes a la vez si estás haciendo varios escape rooms en paralelo.

Es muy importante la actitud con la que los participantes llegan al escape room. Puedes empezar a "calentar motores" y motivar a los participantes mucho antes (días, semanas) de que vayas a llevar a cabo la experiencia de escape room. Piensa como si se tratara de una gran superproducción de Hollywood. Por ejemplo, puedes presentarles un vídeo estilo trailer, pegar carteles misteriosos en clase o enviarles mensaje intrigantes requiriendo su ayuda.

07 Las normas

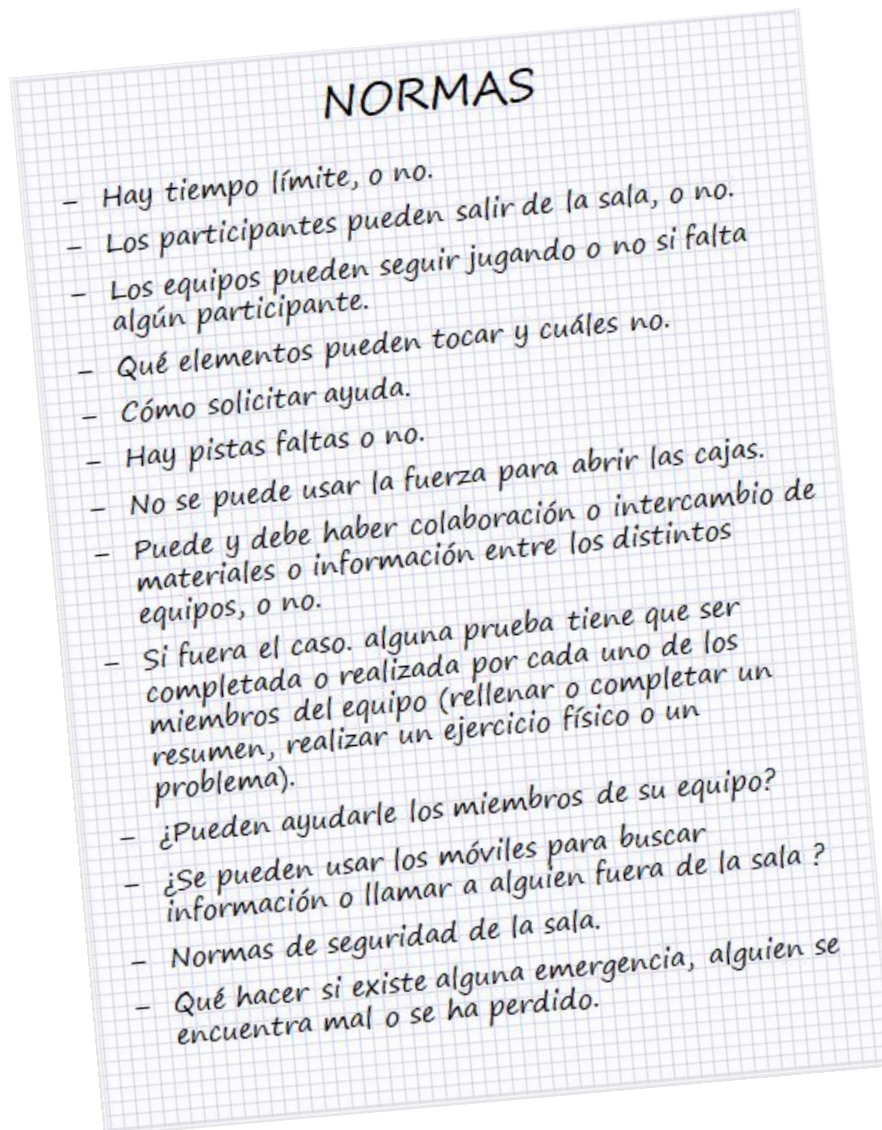
Un Escape Room Educativo, además de una experiencia formativa, es una experiencia lúdica. Y como todo juego necesita de una serie de normas que los participantes deben cumplir para poder jugar.

Habitualmente estas normas se explican en la introducción o bienvenida de los participantes al Escape Room. Estas instrucciones y normas deben aclarar:

- Si hay un tiempo límite o no para cumplir la misión. Que haya un límite de tiempo ayuda a incentivar a los participantes a querer resolver los retos y añade emoción al juego. Además puede haber un reloj o un cronómetro regresivo en la sala. Puedes avisarles con alguna tipo de notificación sonora cuando vayan por la mitad de tiempo y cuando hayan consumido el 75 % del tiempo.
- Qué elementos pueden tocar y cuáles no (si es que hay parte del mobiliario que es solo decoración). En este sentido, puedes colocar pegatinas de un color en todos aquellos objetos que no hay que tocar. Así evitarás posibles daños innecesarios.
- Si los participantes pueden solicitar ayuda para resolver los enigmas o no. En caso de que sí puedan, cuántas veces pueden solicitar ayuda, cómo pueden solicitarla (a través de un walkie-talkie, llamando con un móvil, por whatsapp) y si hay alguna penalización por pedir ayuda (por ejemplo, que se les reste tiempo del contador). Pueden recibir al principio una carta o ficha comodín que usarán para pedir ayuda si la necesitan. Y si quieres hacerlo cooperativo tendrán que dar una pista a otro equipo para recibir ellos mismos su pista del game master (profesor).
- Si los participantes pueden utilizar o no sus móviles para resolver los enigmas. Por ejemplo, si deben hacer operaciones matemáticas quizá no desees que dispongan de la calculadora del móvil.
- Si las pistas tienen un solo uso o si una misma pista puede servir para resolver más de un reto. Mejor limitar cada pista a un solo uso (por ejemplo, que una llave solo abra un candado). Esto permitirá a los participantes descartar por completo esa pista una vez hayan resuelto el enigma. Si no, puede hacerse demasiado complejo. De hecho, puedes dejar un lugar (una cesta, un cuenco, una papelera o una caja) en el que los participantes pueden ir depositando todas aquellas pistas y objetos que ya hayan utilizado.
- Si hay pistas falsas o no. Dado que el tiempo ya es bastante limitado, no introduciría pistas falsas pero eso es algo que debes decidir. Lo que sí que conviene es que les indiques si hay o no pistas falsas, para que sepan que tienen que juzgar.
- Que no se debe utilizar la fuerza bruta para abrir las cajas o candados.

- Consideraciones de seguridad de la sala. Puede que la sala disponga de una puerta de emergencia que los participantes no deban tocar. O puede que alguna persona necesite salir de la sala durante el juego y tengas que indicarle cómo hacerlo.
- Si vas a utilizar algún candado que creas que los participantes no han visto antes (por ejemplo, un candado direccional) o candados muy baratos que a veces cuesta abrir, es útil que dediques un par de minutos a explicar cómo se utilizan esos candados.
- Si hay varios grupos puedes indicar las normas de interrelación; “no se puede robar”, “puedes negociar materiales que es posible que necesites” ...

Aquí tienes ejemplos de normas:



08 El nudo y flujo del juego



El nudo es el núcleo de la propia experiencia escape room, la parte central que incluye el espacio y el tiempo en que los participantes van a resolver los retos y enigmas.

Tendrás que decidir la forma en la que se van a presentar los retos. La estructura más sencilla es una secuencia lineal en el que al resolver cada reto, se obtiene la pista para acceder al siguiente.

En el lado totalmente opuesto, estaría la posibilidad de que los participantes puedan trabajar a la vez en todos los retos en paralelo (esto puede ser interesante para grupos muy numerosos) y que al poner en común la solución de cada reto se obtenga la última pista.

También puedes optar por una mezcla de ambas

estructuras. Puede que haya partes lineales y otras en las que para acceder a algunas pistas sea necesario resolver varios enigmas.

Si es la primera vez que vas a hacer un escape room, la estructura lineal puede que te resulte más fácil. Además, esta estructura lineal facilita la percepción de progreso o avance en los participantes. Resolver la escape room se convierte en algo similar a superar los niveles de un videojuego.

Una vez que domines las estructuras básicas puedes diseñar escape rooms más complejos en los que pueda haber varias soluciones, o en los que siempre se gane independientemente del número de retos resueltos.

El número de retos vendrá limitado por el tiempo máximo para resolver el escape room y la complejidad de los mismos. Para una escape room de unos 45 minutos, 6-7 retos o pruebas puede ser un número adecuado.

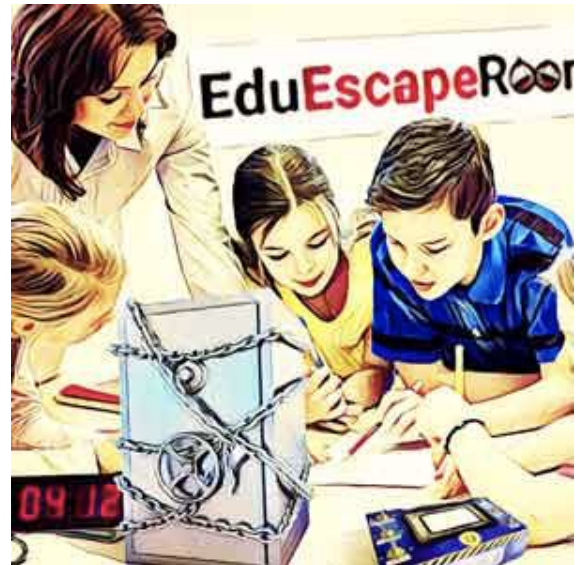
Las pistas

Puede que en algún punto los participantes se queden atascados en el juego y no sepan cómo resolver un enigma. Tendrás que determinar si los participantes pueden solicitar o no pistas para resolver los enigmas, cuánta información facilitarás, en cuántas ocasiones pueden pedir ayuda, si ofrecerás pistas aunque no las hayan solicitado y si habrá algún tipo de penalización al recibir una pista (por ejemplo que se descuente algo del tiempo del marcador).

Si el grupo de participantes no tiene experiencia previa en escape rooms y/o los ejercicios pueden resultar complejos, deberías plantearte ofrecer pistas. Para hacerlo puedes hacerlo de distintas formas como:

- Un ordenador, tablet o móvil que esté siempre conectado a Skype, Google Hangouts u otra aplicación.
- Hablar a través de un interfono, teléfono móvil o walkie talkie.
- Usar un chat en un ordenador o por móvil (por ejemplo, usando WhatsApp o Telegram)
- Mensajes que puedas deslizar debajo de la puerta.
- Carta o ficha comodín que pueden cambiar por una pista.

Recuerda que sobre todo se trata de que los participantes disfruten la experiencia de aprendizaje. Si los participantes se atascan y no consiguen avanzar en el juego probablemente sientan frustración. Si el nivel de dificultad es demasiado alto, al menos si ofreces pistas los participantes siempre tendrán la oportunidad de poder avanzar.



09 Características de los retos y enigmas

Los retos, pruebas y enigmas son los eslabones que conforma la cadena de tu experiencia Escape Room.

En internet se pueden encontrar cientos de retos, enigmas, acertijos y juegos para crear escape rooms. Si buscas en inglés, en Google los encontrarás como "Escape room puzzles". Sin embargo, para una escape room educativa no todos son siempre útiles. Recuerda que además de entretener, buscamos que los participantes, resolviendo enigmas, aprendan, practiquen el trabajo cooperativo y desarrollen competencias y actitudes.

Normalmente, cualquier reto o enigma puede descomponerse en tres partes:

1. **Desafío:** cuál es el problema que hay que resolver.
2. **Solución:** cómo se resuelve ese problema.
3. **Recompensa:** cuál es el premio al resolver el problema.

Por ejemplo, una caja fuerte en la habitación plantea el desafío de tener que abrirla, la solución sería la clave que la abre y la recompensa, lo que haya en el interior. En un escape room, la recompensa que se obtiene al resolver un reto suele ser un nuevo reto o la pieza que faltaba para encontrar la solución de otro.

A la hora de elegir los retos para tu escape room educativa, piensa en aquellos que de verdad te puedan SERVIR. Esto significa que los retos deben contar con estas características:

- **Sentido:** El reto o juego debe responder a un objetivo de aprendizaje concreto.
- **Encajan:** El reto es coherente dentro del marco simbólico (temática, narrativa, misión) y se puede justificar dentro de la narrativa.
- **Resolubles:** El nivel de dificultad es adecuado al nivel de conocimiento y capacidad de los participantes, y tiempo disponible para solucionar el escape room.
- **Variados:** Los retos ofrecen la oportunidad de que todos los participantes puedan jugar y utilizar su diversidad de habilidades y competencias. Todos los miembros del grupo aportan.
- **Interesantes:** Se presentan de forma atractiva, despertando la curiosidad de los participantes e invitándoles a explorar.
- **Recursos:** Los materiales necesarios se ajustan al presupuesto.



Tú, como game master, decides si quieres que sea una experiencia de éxito para todos o solo unos pocos lo consigan. Como herramienta educativa, el proporcionar éxito en el aprendizaje es un potente elemento motivador.

10 Tipos de retos

Es conveniente que los retos sean variados para ofrecer oportunidades de participación a todos los jugadores y para mantener su interés durante el juego. Es especialmente interesante crear retos en los que puedan ganar los participantes más desmotivados. Si somos capaces de encontrar su "elemento" le haremos vivir su momento de éxito en el equipo.

Aquí tienes distintos tipos de retos y ejemplos que puedes utilizar. Para obtener más información sobre los retos, consulta el listado de retos.

- Sustitución de letras y/o números por otros elementos (símbolos, iconos, colores, etc):
 - Mensajes cifrados con letras (cifrado Cesar)
 - Mensajes cifrados con símbolos (codificación Pigpen) o iconos.
 - Operaciones matemáticas con símbolos.
 - Utilización de números romanos.
 - Mensajes cifrados en morse o en braille.
- Manipulación
 - Montar una herramienta.
 - Deshacer o hacer nudos.
 - Recortar, doblar, cortar, romper, pegar elementos para acceder a la información.
 - Utilizar un filtro de color.
 - Uso de espejos.
- Resolución de puzzles
 - En 2D: puzzles clásicos de piezas, tangram, pentamino, puzzles de casillas que se deslizan, superponer, hojas de acetato.
 - En 3D: puzzles 3D y rompecabezas, cubo de rubik
- Buscar y encontrar
 - Mensajes con tinta invisible (jugo de limón) o tinta visible bajo luz ultravioleta.
 - Encontrar pistas escondidas en objetos.
 - Usar y redirigir la luz para encontrar información.
 - Encontrar palabras en una sopa de letras.
 - Encontrar el camino correcto en un laberinto.
- Pensamiento lateral
 - Resolución de problemas asociados a pensar fuera de la caja.
 - Juegos como el "dos arriba, dos abajo, uno arriba uno abajo".

- Utilización de objetos para otros usos (abrelatas para abrir una hucha).
- Identificar patrones
 - Encontrar diferencias entre imágenes.
 - Encontrar elementos sobrantes o que faltan en una imagen, texto, video o audio.
 - Identificar sonidos o notas musicales.
 - Identificar secuencias de números, letras o símbolos.
- Contar
 - Enigmas visuales (número de triángulos o cuadrados).
 - Enigma hora simétrica.
- Ordenar por fechas, tamaños, numéricamente, alfabéticamente, por colores,...
- Pensamiento lógico y matemático
 - Sudoku
 - Triángulo de números
 - Ajedrez
- Juegos de palabras
 - Sopa de letras
 - Crucigramas
- Juegos con los sentidos
 - Tacto (letras en braille gigante)
 - Comparación de temperaturas
 - Identificación de olores
 - Identificación de sabores
- Físicos
 - Aunar a otro para acceder a una zona
 - Dibujo de figuras con el cuerpo
 - Coordinación mano ojo (disparar a un objetivo)
- Habilidades sociales
 - Conversar con un actor.
 - Negociar pistas o algo de valor con el gamemaster.
 - Conseguir algo de alguien externo a la sala (por ejemplo, conseguir que un desconocido les diga una fecha de un evento histórico por teléfono)
 - Comunicación en un reto colaborativo (uno explica las instrucciones y otro debe realizarlas)
- Aplicación de conocimientos (información y datos) que no están en la sala.

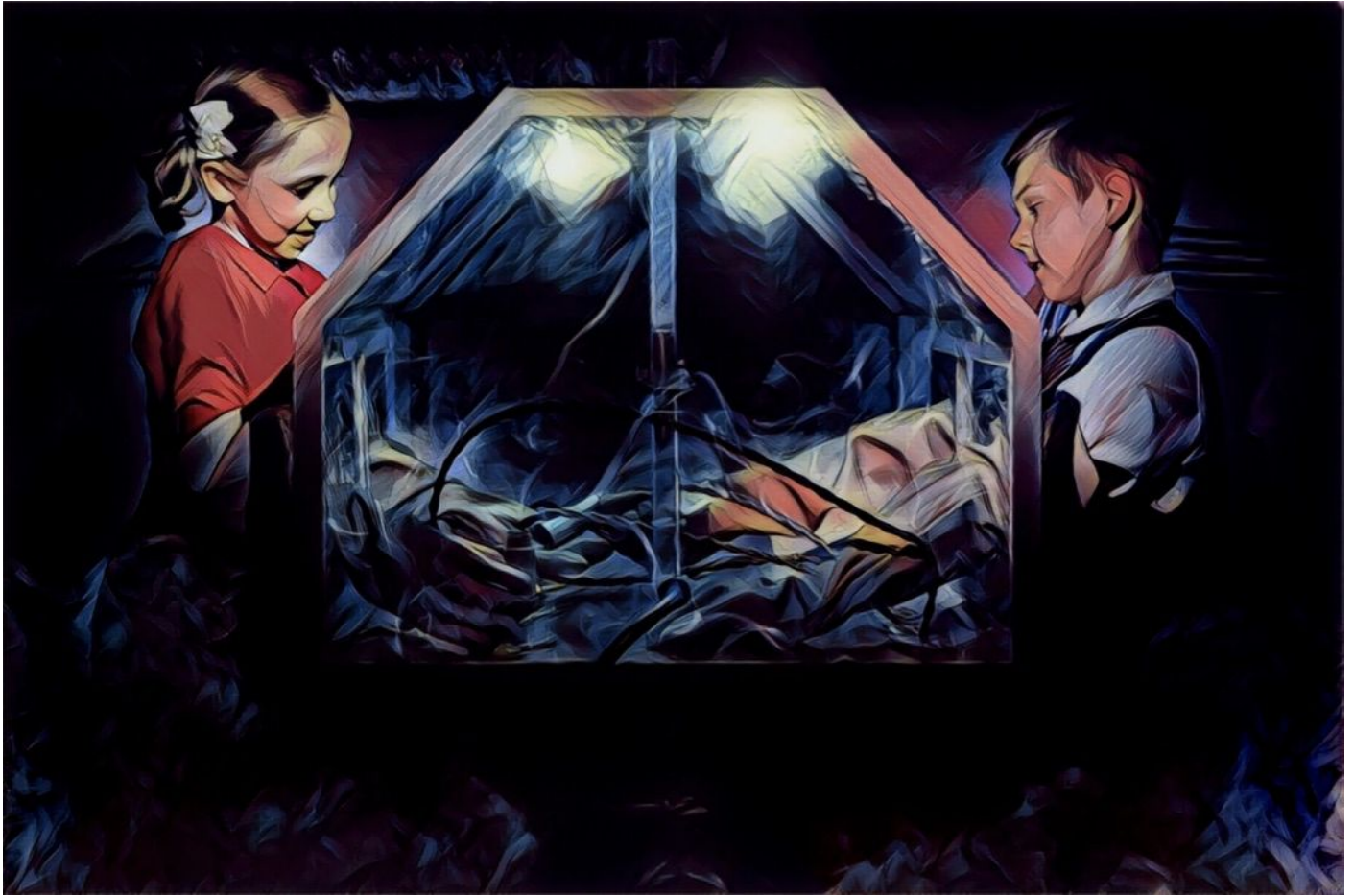
Si tu escape room tiene como objetivo el desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo, la comunicación, la negociación, etc, puedes utilizar también elementos de juegos cooperativos e incluso de juegos de mesa. Lo importante es que su uso esté justificado y bien integrado en la historia.



En el trabajo en equipo a veces es el líder el que lleva la voz cantante, porque es un líder natural, porque es mejor alumno/a o porque es más dominante. Puede ser interesante introducir una variación en la que cada miembro del equipo recibe unas instrucciones que los demás no conocen, y solo tomando decisiones de forma democrática y participativa se consigue completar el reto.

Dentro de los materiales de este curso hemos elaborado un listado con retos que puedes utilizar en tu escape room.. También te invitamos a que modifiques, adaptes y crees tus propios retos. Las opciones son infinitas.

11 Elección y diseño de los retos



Al elegir un reto u otro para tu escape room te recomendamos que estos también estén integrados y sean coherentes con la narrativa. Pregúntate “¿por qué está este reto aquí?”. Por ejemplo, imagina que decides usar una linterna de luz ultravioleta para que los participantes puedan leer un mensaje escrito con tinta invisible. Si tu Escape Room está ambientada por ejemplo en una temática donde hay un mundo paralelo tipo *Stranger Things*, la linterna podría ser la forma de poder ver mensajes escritos en el otro mundo por la persona a la que tienen que rescatar los participantes.

Cada reto debería tener una solución clara. Es decir, los participantes deben saber si han resuelto o no el problema planteado. Si la solución es ambigua los participantes tendrán una menor sensación de recompensa ya que primero tendrán que ver si esa solución tiene sentido o no. Los participantes deberían saber, a ciencia cierta, que han obtenido la solución correcta que abre el siguiente candado.

El reto debe dejar grados de libertad. No tendría mucha gracia un laberinto en el que no te puedas equivocar de camino. Un buen laberinto te despista, te hace cometer errores (relativamente pequeños) que puedes corregir para volver al camino correcto.

También es interesante que el reto ofrezca alguna información sobre si se está resolviendo bien o mal, especialmente si un reto requiere realizar alguna tarea durante algún tiempo prolongado. Puede ser muy frustrante para los participantes descubrir justo al final que no iban por buen camino y deben volver a empezar.

Esfuerzo vs Inspiración



Un buen reto debe tener un buen equilibrio entre el esfuerzo requerido para solucionarlo y la inspiración o idea feliz. Si el reto requiere mucho esfuerzo se convertirá en algo pesado. Por ejemplo, imagina tener que traducir varios párrafos cifrados con símbolos. Los participantes se aburrirán muy pronto. Si los retos son muy complicados y requieren de la inspiración divina para encontrar la solución, los participantes también desconectarán de la experiencia porque el juego se habrá convertido en un juego de adivinanzas, en el que no tienen ni idea de por dónde abordar los retos.

En el otro extremo si los retos son demasiados sencillos el acertarlos no supondrá una recompensa, porque son muy obvios. Esto también puede desenganchar a los participantes.

Tú, como game master, marcarás el nivel de complejidad que quieres darle a los retos pensando en tus participantes, en su edad, conocimientos, imaginación, habilidad y experiencia en juegos.

Cada reto, una oportunidad

Piensa que cada reto, cada norma y cada elemento de la ambientación es una oportunidad para que los participantes obtengan una visión más completa sobre la narrativa que están viviendo y sobre el mundo exterior. Por ejemplo, si decides que los participantes no pueden usar sus teléfonos móviles puedes justificarlo de muchas formas: “ha habido una tormenta solar que ha dejado inutilizados todos los sistemas de comunicación del planeta” o “el grupo terrorista que ha fabricado un letal virus se ha hecho con el control de todas las redes de móviles para detectar y eliminar a aquellos que estén tratando de desarrollar el antídoto”.

Haz la lista de la compra

Cuando diseñes tu escape room y vayas seleccionando los retos, te recomiendo ir haciendo “la lista de la compra” con todos los elementos necesarios. Esta lista te servirá para poder comprobar que no olvidas nada el día que tengas que poner en marcha tu escape room.

Ten un plan B para los retos digitales

Si vas a utilizar retos basados en tecnología asegúrate de que tienes un plan B. La ley Murphy es igualmente aplicable al mundo de las Escape Room. Si algún reto necesita que los participantes lean un código QR puede que lo hayan arrugado por descuido. Si requieren acceder a una página web, ese día internet no funcionará. Ese plan o backup puede ser tan sencillo como un sobre que puedas pasarles y que contenga un acertijo que al resolverlo les de la misma pista que hubieran obtenido al haber utilizado aquel elemento que falló.



Pon a prueba tu escape room

¿Te imaginas que Disneyworld pusiera en marcha una nueva atracción sin haberla probado antes? ¿O que un grupo diera un concierto sin hacer primero un solo ensayo? Tu escape room es una experiencia, y como tal, debes ponerla a prueba, para asegurar que sea una buena experiencia.

Solicita a amigos o compañeros que participen en la escape room que has diseñado para que te den su feedback. Podrás comprobar si el nivel de dificultad de los enigmas es el adecuado para los participantes que vas a tener, si hay tiempo suficiente, si las instrucciones están suficientemente claras, si la historia es atractiva, y si todo cuadra y tiene sentido.

Para el lanzamiento

Es importante que hagas 2 listas de tu escape room:

1. La primera es la secuencia del escape room que llevarán los participantes. Apunta cada paso que irán dando, anota los materiales necesarios, las herramientas y los mensajes que deben estar en el lugar apropiado y el tiempo estimado en cada paso. Anota también la combinación de todos los candados.
2. La segunda es la secuencia de lo que tú, como gamemaster, debes hacer y en qué orden. Tu secuencia empieza mucho antes y refleja lo que debes hacer desde que llegas a la sala, o incluso antes. Anótalo como si otra persona tuviera que prepararlo. Si vas a utilizar tu escape room con varios grupos seguidos esta lista de servirá para reiniciar la sala y que se pueda volver a jugar.

12 Materiales para tu Escape Room

En el documento “Listado de materiales” encontrarás muchas ideas de materiales y candados que puedes utilizar y comprar online. También en el documento “Ideas de retos y enigmas” puedes encontrar herramientas interesantes para diseñar tus enigmas.

13 Seguimiento y monitorización

Otro elemento que tienes que tener en cuenta es cómo harás el seguimiento o la monitorización del juego. Como gamemaster de tu escape room, observar cómo los participantes van resolviendo la habitación te permitirá:

- Detectar puntos de mejora en tu escape room (enigmas demasiado complejos o instrucciones poco claras).
- Facilitar pistas al grupo si llegan a un punto donde no sepan cómo avanzar.
- Observar como trabaja el equipo y luego poder comentarlo durante la fase de reflexión, explotación o *debriefing*.
- Asegurar que se respetan las normas.
- Asegurar la seguridad del grupo y que no se producen daños materiales o personales.



Para hacer el seguimiento tienes distintas opciones. En un escape room educativo con menores, lo más habitual es quedarse dentro de la habitación.

Si crees que esto rompe la sensación de ser realmente independientes y tener que escapar por sus propios medios, tienes otras posibilidades:

- Puedes crear un “espacio de observación” dentro de la sala con una cortina o usando un biombo. Aunque los participantes sepan que estás en la sala, el no estar directamente visible, les dará una mayor sensación de independencia.
- También puedes disponer de alguna ventana, rendija o puerta desde la que poder mirar. Si lo cubres con una tela negra que te deje ver a través, y no iluminas tu estancia, podrás observar sin ser visto.

- Si quieres hacer la monitorización desde fuera de la sala, puedes disponer de una cámara de video desde la que observar desde el exterior. Prácticamente con cualquier aplicación de video conferencia tipo Skype y un portátil, tablet o móvil podría servirte.
- En las salas profesionales también utilizan una ventana tipo espejo que sólo permiten ver desde fuera hacia dentro, como en las salas de interrogatorio de las películas de policías. Aunque esto ya puede ser mucho más caro.
- Otra opción es hacer un seguimiento solo por audio, instalando un micrófono dentro de la sala y luego conectando fuera a una mesa de mezclas o a un ordenador. Puedes establecer una llamada con un móvil o con alguna aplicación de videoconferencia. Algunos móviles permiten mediante el control parental bloquear el terminal para que todo el rato permanezca abierta la aplicación que hayas establecido.
- Por último también están las aplicaciones profesionales para Gamemasters como <https://escaperoommaster.com/> , <http://escaperoomboss.com/> o <http://houdinimc.com/>

14 Desenlace, reflexión y evaluación

Llegará un punto en el que los participantes resuelvan la misión o se agote el tiempo. Tanto si los participantes han logrado el objetivo como si no, siempre es un buen momento para celebrar y continuar con el aprendizaje.

Para indicar que el tiempo ha llegado a su fin, puedes utilizar algún tipo de música o tener preparado algún video felicitando a los participantes.

Una buena forma de celebrarlo es hacer una foto de equipo. También puedes disponer de algún premio simbólico como un diploma, una medalla, una chapa o si te lo quieres currar mucho, una camiseta en plan "yo conseguí escapar de EL NOMBRE DE TU ESCAPE ROOM".

Si el equipo no ha resuelto la misión, puedes dedicar un tiempo a explicar al grupo en qué punto de la escape room se habían quedado y qué acertijos les quedaban por delante. Celebra todo lo que el grupo haya conseguido avanzar.

En entornos educativos tal vez sea más motivante que todos los consigan. Si te parece interesante, puedes establecer algún tipo de niveles por tiempo y, todavía mejor por desempeño.

Reflexión

Una vez acabada la experiencia escape room es interesante analizar con el grupo cómo han resuelto, o no, la misión y qué es lo que han aprendido. Esta es la parte en la que "explotamos" y capturamos el aprendizaje de la experiencia vivida.

En el caso de tu objetivo, con el escape room, sea el desarrollo de habilidades grupales (comunicación, escucha, liderazgo...) hacer un buen *debriefing* es todavía más importante. No se trata de criticar, si no de comentar qué es lo que ha funcionado y qué no, con el objetivo de aprender y mejorar para el futuro. Es una magnífica oportunidad para diagnosticar el grado de cooperación que existe en el grupo y tomar decisiones individuales y grupales de cara al futuro.

Siempre es mejor comenzar la explotación desde los elementos más objetivos. Es decir, los hechos, lo que se podría grabar con una cámara de vídeo. Y luego ir pasando a los elementos más subjetivos de los participantes, sus opiniones y emociones.

Si los retos exigían aprendizaje o práctica de conocimientos previos, podemos mostrar visualmente en una panel o pizarra digital la solución de cada reto.

→ Puedes usar adaptar este guión genérico de preguntas para tu grupo:

- ¿Qué era lo que tenía que conseguir el grupo?

- ¿Cómo se ha desarrollado el juego? En este punto pedimos a los participantes que hable de los hechos. ¿El grupo se ha organizado? ¿Todos han colaborado en la resolución? ¿Todo el mundo podía participar?.
- ¿Cómo ha sido la interacción entre los equipos?
- ¿Qué os ha gustado? Cuanto más abiertas sean las preguntas más libertad ofrecerás al grupo para que valoren distintos aspectos.
- ¿Qué harías diferente si volvieras a participar en una escape room?
- ¿Qué habéis aprendido y qué reflexiones os lleváis?
- ¿Cómo evaluáis la experiencia?
- ¿Podéis tomar alguna acción a partir de esas reflexiones? ¿Qué vais a hacer? ¿Cuándo?

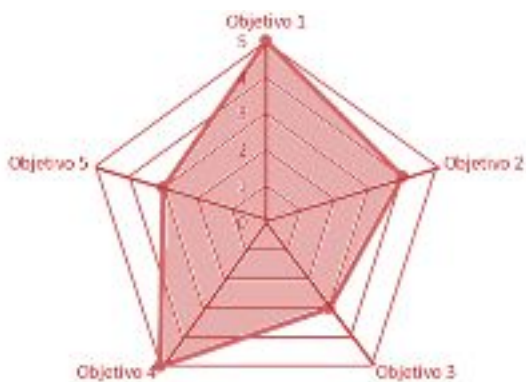
Es interesante recoger todas las aportaciones que hagan los participantes,, por muy inverosímiles que parezcan, para mejorar y para conocer mejor a nuestros alumnos/as o equipo de trabajo.

Evaluación

Una vez finalizada toda la experiencia de aprendizaje llega el momento de la evaluación. Por una parte, tendrás que evaluar la efectividad de la actividad o experiencia escape en el aprendizaje de los participantes.

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

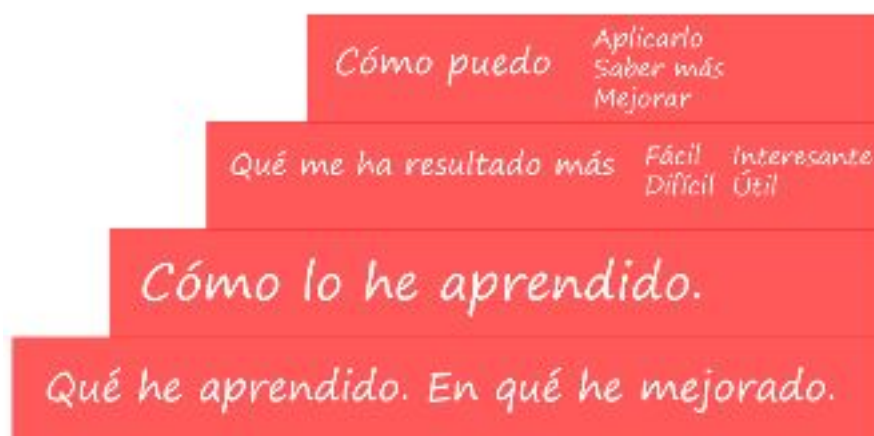
Si se quiere plasmar una evaluación más o menos formal, se pueden usar rúbricas que habría que entregar a los participantes al empezar, junto con las normas e instrucciones, para que sepan qué elementos se evalúan y con qué criterios. Para plasmar el resultado del desempeño y la autoevaluación de forma visual puedes usar rúbricas como estas.



OBJETIVOS APRENDIZAJE			

También puedes usar como herramienta de autoevaluación de los participantes la Escalera de la Metacognición

La escalera de la metacognición



Y por otra parte, es hora de evaluar la Escape Room como experiencia vivida desde el punto de vista de los participantes. Puedes plantear preguntas abiertas a los participantes para que respondan con MIMO sobre los elementos que les han gustado y **M**antendrían, lo que **I**ncorporarían, lo que **M**odificarían o lo que **O**mitirían.

También es muy importante la evaluación que tú hagas de tu propia experiencia escape room: En función del feedback que has recibido y el tuyo propio, ¿qué aspectos tienes que mantener, incorporar, mejorar y omitir?

15 Todavía pueden aprender más

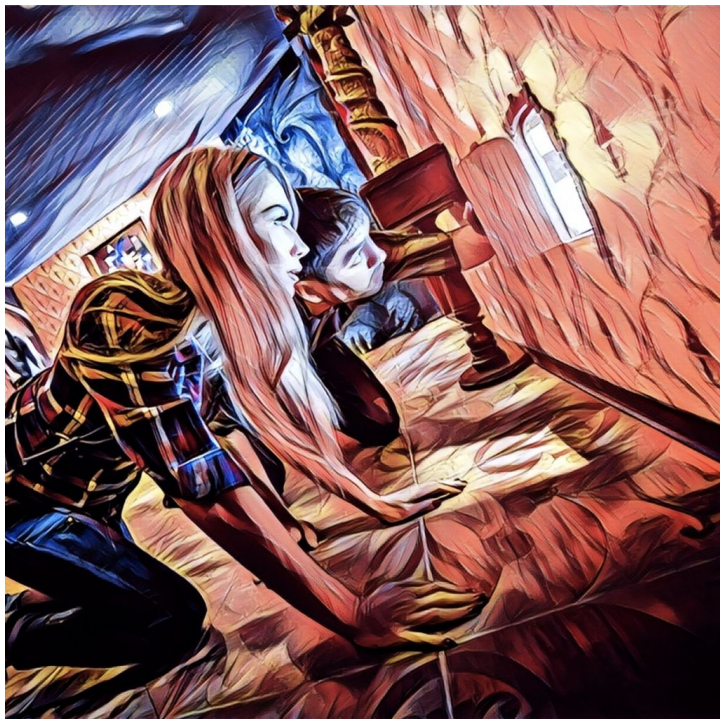
Al vivir una experiencia de escape room educativa los participantes pueden aprender mucho. Sin embargo, no es nada comparado con todo lo que pueden aprender si son ellos los que tienen que diseñar una nueva escape room educativa. Es una excelente estrategia de aprendizaje en Secundaria, Bachillerato, FP, Universidad....

¿Has pensado que podría ser un estupendo proyecto de aula? (ABP). Pueden crear una escape room para sus compañeros o para alumnos/as de niveles inferiores, convirtiéndose además en un Aprendizaje Servicio (ApS).

Crear una experiencia de aprendizaje como la escape room requiere que el grupo trabaje distintos aspectos como:

1. Definición del proyecto.
2. Planificación y elaboración del plan de trabajo donde especifiquen las tareas previstas los encargados de cada una y el calendario para realizarlas.
3. Uso de rúbricas donde figuren los objetivos y los criterios para evaluarlos.
4. Investigación en la búsqueda y repaso de los contenidos o conocimientos que se deben incluir como parte del aprendizaje.
5. Búsqueda de retos y pruebas.
6. Creatividad en la creación de la narrativa.
7. Utilización de herramientas TIC.
8. Cooperación, responsabilidad, empatía y tolerancia a la diversidad,
9. Simulación. Ensayo.
10. Reflexión y evaluación.

Ahora te toca a ti



Esperamos que hayas disfrutado con esta guía tanto como nosotros hemos disfrutado preparándola.

Una vez más te damos las gracias por querer trabajar en crear mejores experiencias de aprendizaje y que tus alumnos aprendan de una forma más divertida y participativa.

Ahora ya tienes la llave para crear tus propios Escape Room Educativos, para crear nuevos mundos llenos de misterio, para desafiar, para motivar y enseñar de una forma diferente.

Cada vez somos más formadores, educadores, profesores y facilitadores en este camino. Y con tu ayuda, podemos ser aún muchos más. Si te ha resultado útil esta guía, te agradeceremos muchísimo que lo compartas en las redes sociales.

Para ponértelo fácil puedes hacerlo directamente haciendo click en los siguiente enlace:



[¿Quieres aprender a crear un Escape Room Educativo?](#)

[Yo ya lo he hecho en https://eduescaperoom.com/ #eduescaperoom](https://eduescaperoom.com/#eduescaperoom)

¡Un abrazo y mucho éxito en tu próximo Escape Room Educativo!

Juanda y Nieves