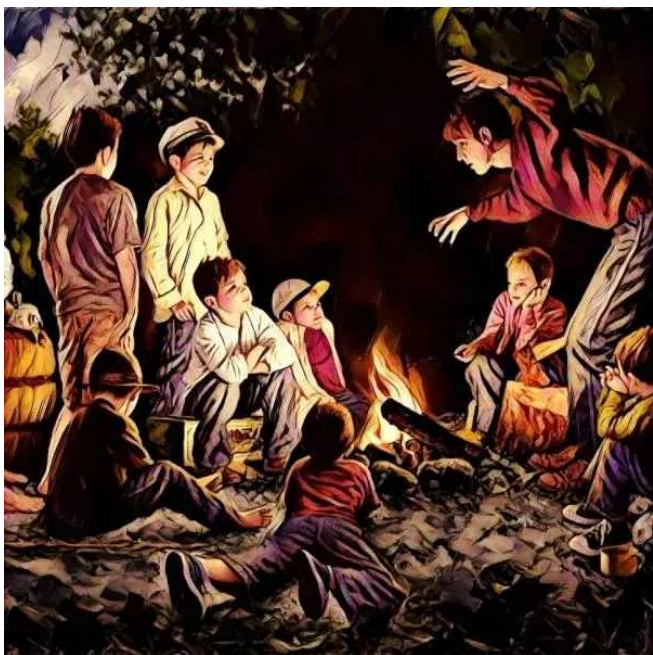


05 Elige un marco simbólico interesante



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 fluzo 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.

