

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.