

# DISEÑO Y PLANIFICACIÓN DE UN ESCAPE ROOM EDUCATIVO

Teresa Valverde Esteve ([teresa.valverde@uv.es](mailto:teresa.valverde@uv.es))

Daniel Tordera Salvador ([daniel.tordera@uv.es](mailto:daniel.tordera@uv.es))

# En esta presentación, encontrarás:

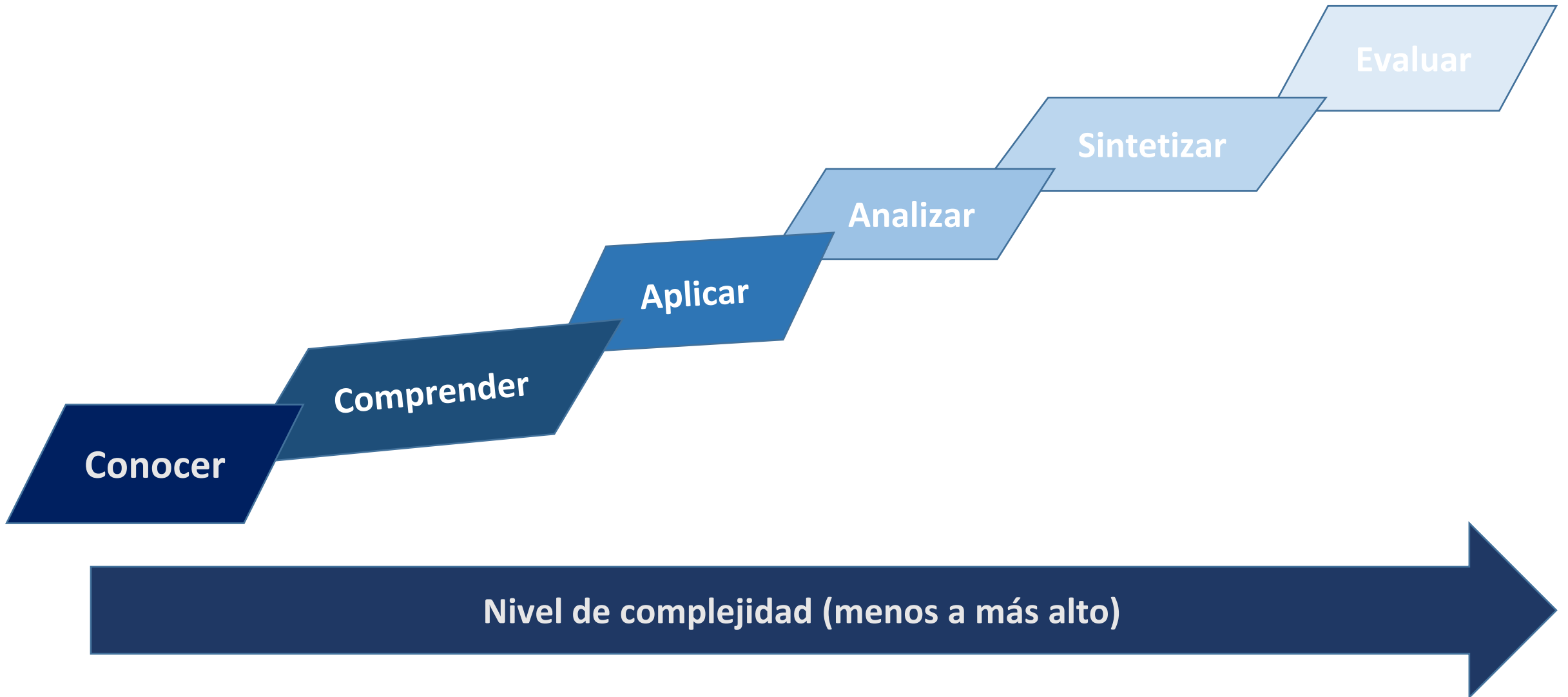
- 3. Diseño y planificación de un Escape Room educativo
  - 3.1. Identificación de objetivos de aprendizaje
  - 3.2. Selección de mecánicas de juego apropiadas (pistas, enigmas, desafíos)
  - 3.3. Diseño de sistemas de recompensas y retroalimentación
  - 3.4. Integración de narrativa y progresión en el diseño

# Identificación de los objetivos de aprendizaje



Pueden variar según el contexto y el tema específico de la experiencia

# Identificación de los objetivos de aprendizaje



# Identificación de los objetivos de aprendizaje

Resolución de  
problemas

Colaboración y  
trabajo en equipo

Pensamiento  
creativo

Toma de  
decisiones

Adquisición de  
conocimientos y  
comprensión

Gestión del  
tiempo

Autoevaluación  
y reflexión



# Selección de mecánicas de juego apropiadas (pistas, enigmas, desafíos)





# Selección de mecánicas de juego apropiadas (pistas, enigmas, desafíos)

Acertijos y rompecabezas: enigmas lógicos, desafíos matemáticos, patrones que deben descubrirse....



Freepik

Es importante que sean variados para que tengan diferentes desafíos para resolver

# Selección de mecánicas de juego apropiadas (pistas, enigmas, desafíos)



**Búsqueda y exploración: fomenta la búsqueda de pistas y objetos.**

**Tendrá que examinar cuidadosamente el entorno para encontrar pistas y avanzar en la historia**



# Selección de mecánicas de juego apropiadas (pistas, enigmas, desafíos)

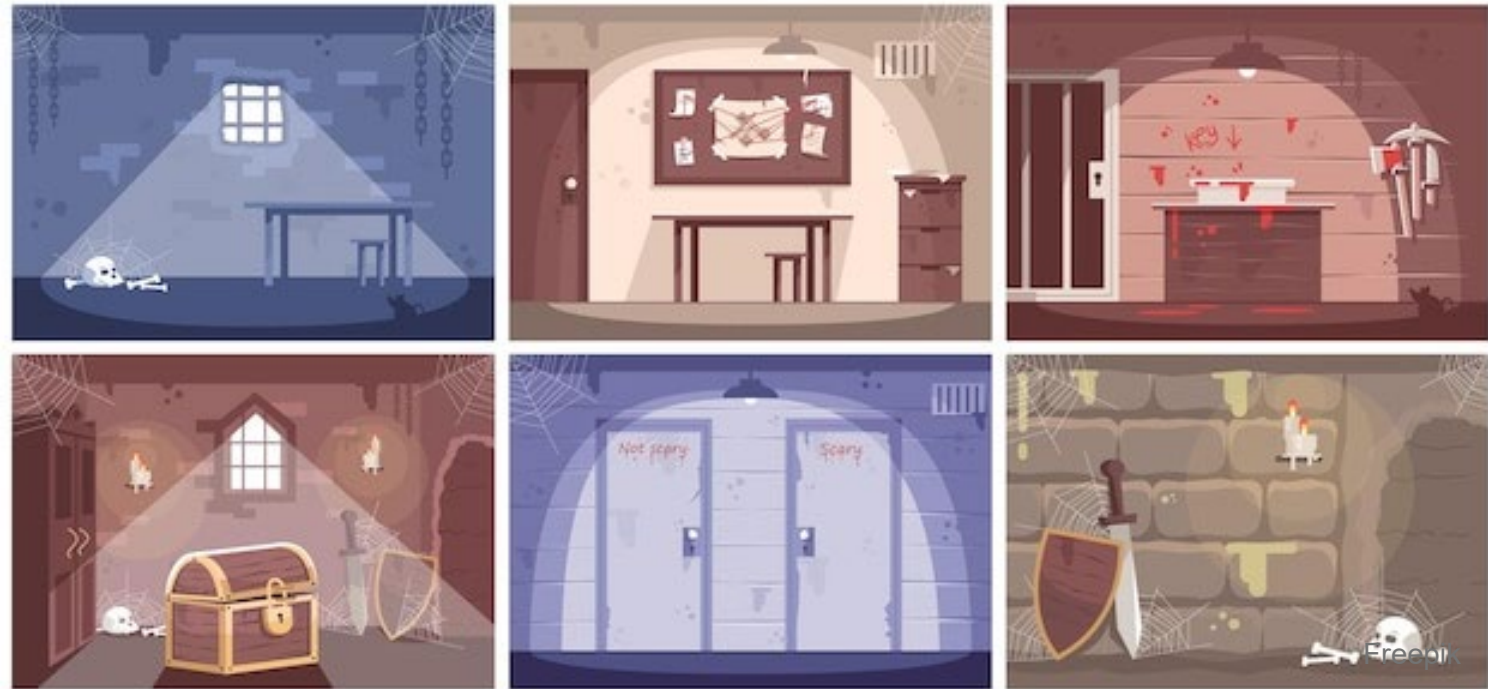
Tecnología interactiva: pantallas táctiles, sensores o sistemas de control.



Se pueden añadir paneles de control que deben manipularse de forma correcta, interruptores, o pantallas que muestren información relevante

# Selección de mecánicas de juego apropiadas (pistas, enigmas, desafíos)

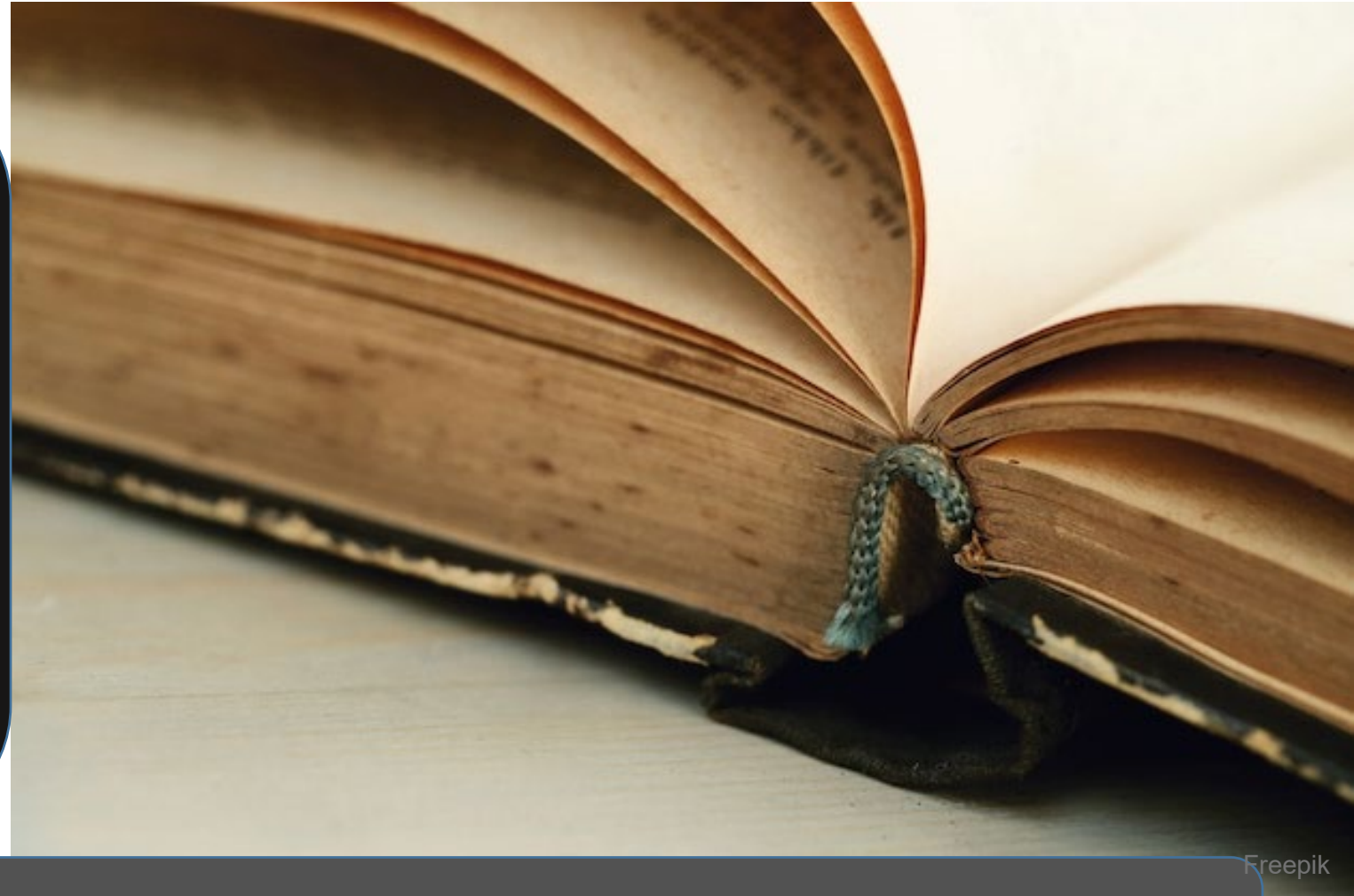
Desbloqueo o niveles de secciones:  
dividir la Escape Room en diferentes  
niveles o secciones que deben  
desbloquearse de forma progresiva.  
Deben resolver desafíos en cada nivel  
para acceder a la siguiente etapa del  
juego



Se crea una sensación de avance y de progresión a lo largo de la experiencia

# Selección de mecánicas de juego apropiadas (pistas, enigmas, desafíos)

**Historia y narrativa: creando una historia envolvente y empleando elementos de narrativa para guiar a los participantes**



**Se pueden dar pistas y desafíos relacionados con la historia y hacer que los grupos sientan que forman parte de un mundo ficticio o misión importante**



# Diseño de sistemas de recompensas y retroalimentación



**El sistema de recompensas motiva y gratifica a los participantes por su progreso y logro**

# Diseño de sistemas de recompensas y retroalimentación



**Claves y llaves simbólicas, cada vez que resuelvan un desafío importante.**

**Representan su progreso, éxito en el juego y sirven como un recordatorio tangible de su experiencia en la Escape Room**



# Diseño de sistemas de recompensas y retroalimentación

**Pistas adicionales se pueden ofrecer para ayudar ante las dificultades.**

**Pueden estar proporcionadas por un facilitador o pueden estar disponibles como una opción que los participantes pueden utilizar ante la necesidad**



# Diseño de sistemas de recompensas y retroalimentación



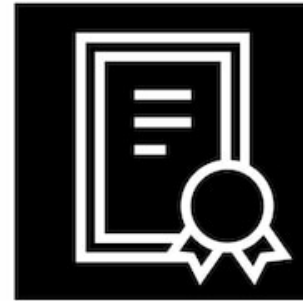
**Tiempo adicional, si los participantes están llegando al final y luchando contra el tiempo.**

**De esta forma, se les ofrece un tipo de recompensa por alcanzar retos difíciles.**

**Se les brinda una oportunidad adicional para completar la Escape Room.**

# Diseño de sistemas de recompensas y retroalimentación

**Reconocimientos visuales, en un tablero de líderes o en una pared de la fama en la sala de espera en la que puedan ver su nombre .  
Se pueden ofrecer certificados o insignias**



**MULTI-CERTIFICATE  
CERTIFICATION**



**MULTI-CERTIFICATE  
CERTIFICATION**



**MULTI-CERTIFICATE  
CERTIFICATION**



**MULTI-CERTIFICATE  
CERTIFICATION**

# Diseño de sistemas de recompensas y retroalimentación



**Mensajes personalizados, al finalizar la Escape Room, con el fin de sorprender al alumnado participante y elogiar su desempeño durante la actividad, destacando sus logros**

# Diseño de sistemas de recompensas y retroalimentación



**Es importante que el sistema de recompensa sea equilibrado y justo**

**Evitar que la actividad resulte demasiado sencilla o demasiado difícil como para no poderla resolver**

**Asegurarse de que las recompensas no rompen la inmersión del juego, sino que se complementan y**

**enriquecen la experiencia general**



# Integración de narrativa y progresión en el diseño



Introducir la historia desde el principio: desde que el alumnado participante entra en la Escape Room, debe sumergirse en la historia.

Se pueden emplear elementos visuales, pistas escritas, grabaciones de audio, o actores para introducir el contexto narrativo y establecer el escenario

## Integración de narrativa y progresión en el diseño



**Secuenciación y progresión de los desafíos: de manera que estén organizados en una secuencia lógica y progresiva.**

**El alumnado participante debe sentir que va avanzando en la historia y que va superando retos cada vez más difíciles.**

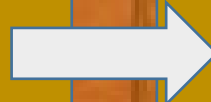
# Integración de narrativa y progresión en el diseño



**Incorporación de pistas y elementos narrativos, como parte integral de la historia y no solo desafíos aislados.**

# Integración de narrativa y progresión en el diseño

Según vayan descubriendo pistas y resolviendo acertijos, deben obtener información relevante para ir avanzando en la trama.



Se puede recurrir a la lectura de documentos, descifrar mensajes ocultos o interactuar con personajes ficticios.

## Integración de narrativa y progresión en el diseño



**Evolución de la narrativa, a medida que el alumnado vaya avanzando. Pueden ocurrir giros inesperados o revelaciones inesperadas de información adicional.**

**Con todo ello, se persigue el objeto de mantener el interés y motivación del alumnado según van descubriendo más sobre la narrativa.**



## Integración de narrativa y progresión en el diseño



Freepik

**Final coherente y satisfactorio: fomentando el sentimiento de logro al haber concluido el desafío**

**Teresa Valverde Esteve (teresa.valverde@uv.es)**

**Daniel Tordera Salvador (daniel.tordera@uv.es)**