

ELEMENTOS CLAVE DE UN ESCAPE ROOM EDUCATIVO

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

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

En esta presentación, encontrarás:

- **5. Elementos clave de un Escape Room educativo**
 - 5.1. Estructura básica
 - 5.2. Objetivo didáctico
 - 5.3. Trabajo en equipo
 - 5.4. Inmersión narrativa
 - 5.5. Pruebas y pistas
 - 5.6. Recompensa
 - 5.7. Desarrollo y esquema general
 - 5.8. Elección de materiales y recursos

ESTRUCTURA BÁSICA

Un escape room se basa en cuatro pilares esenciales

1. Trabajo en equipo
2. Inmersión narrativa
3. Pruebas y pistas
4. Objetivo final (la “Recompensa”)



Además, el escape room educativo DEBE tener un objetivo didáctico, no tratarse de una actividad meramente lúdica

OBJETIVO DIDÁCTICO

La primera tarea como docente es **definir el objetivo didáctico** del escape room. Esto condicionará el diseño de la actividad y deberá tenerse siempre en mente.

- Repaso de conceptos aprendidos durante el curso (por ejemplo, a final del curso)
- Profundización en un tema o concepto concreto
- Aprendizaje de nuevos conceptos

- Desarrollo de competencias transversales
 - Trabajo en equipo
 - Trabajo bajo presión
 - Pensamiento crítico
 - Aprendizaje independiente



TRABAJO EN EQUIPO

La resolución de los acertijos y problemas en equipo es clave.

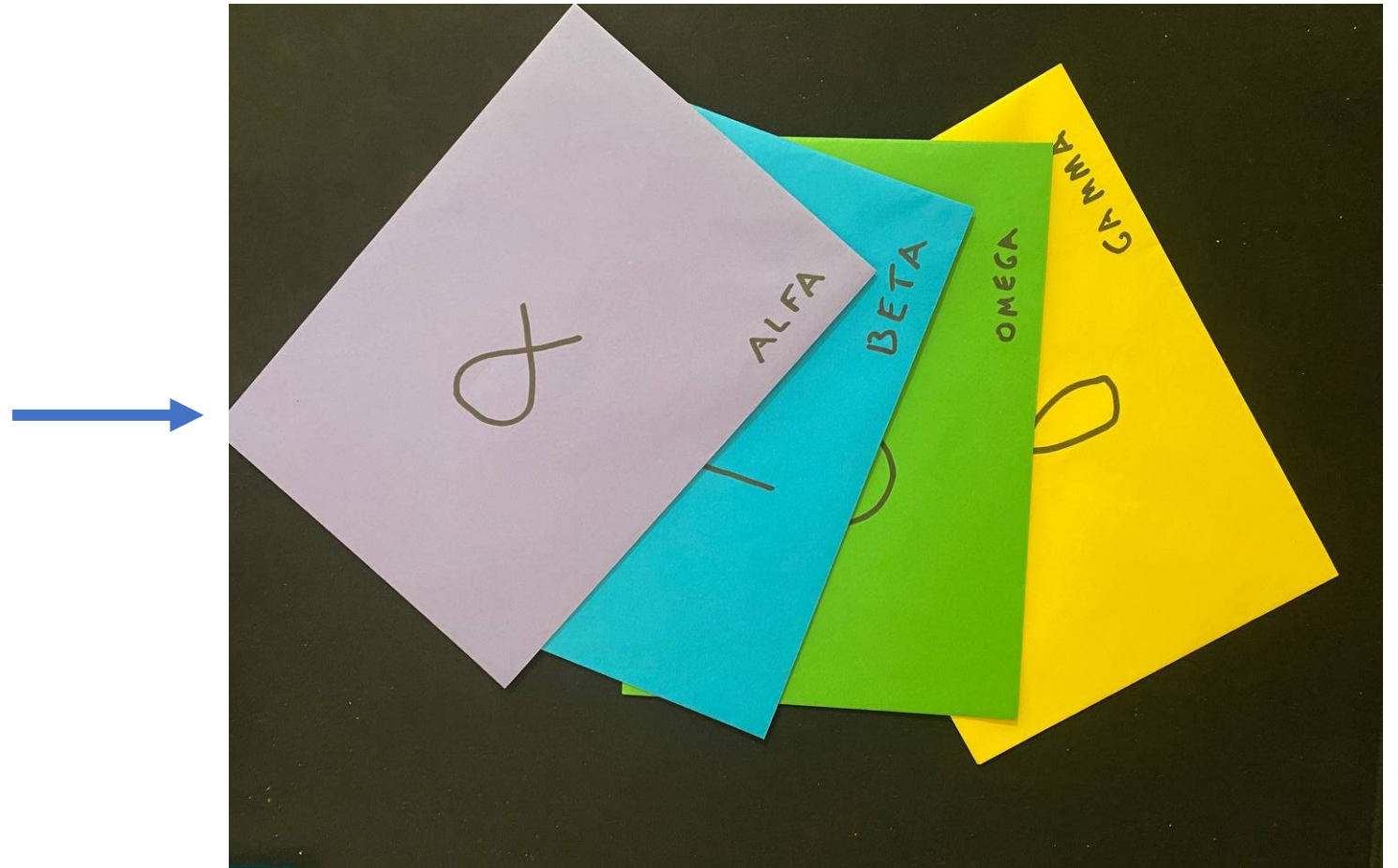
Se deben diseñar equipos teniendo en cuenta las fortalezas y debilidades del alumnado e intentando que los equipos sean lo más heterogéneos posible.



TRABAJO EN EQUIPO

La designación de los equipos puede (y debería) estar integrada en la actividad.

Ejemplo: con una serie de sobres se divide a los alumnos en equipos, se les introduce el trasfondo narrativo y se les da las instrucciones iniciales para comenzar la actividad.



INMERSIÓN NARRATIVA

La narración es la herramienta **MÁS POTENTE** para conectar con los alumnos

- Crea conexión con y entre los estudiantes
- Capta la atención de los estudiantes
- Dota de contexto a los problemas y conceptos
- Hace de la actividad una experiencia memorable



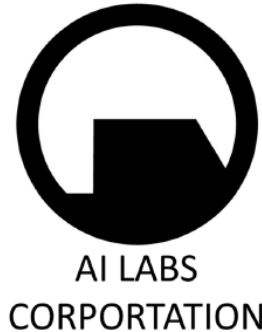
INMERSIÓN NARRATIVA: EJEMPLO

Inmersión **narrativa**

Premisa: Los estudiantes reciben una carta que les invita a participar en el desarrollo de una IA.

Esta IA maligna (EVA) les pondrá una serie de pruebas a la vez que se burlará del ser humano y de su impacto sobre el planeta.

Al resolver cada prueba una IA benevolente (ANA) que escapó a ser desconectada se infiltra en el sistema y les da pistas para conseguir la recompensa.



Inmersión **narrativa**



PRUEBAS Y PISTAS

Un escape room se compone de pruebas a superar

Las pruebas deben incluir los conceptos o temas a estudiar

Cada prueba superada Una pista

Cada equipo recibe pistas diferentes

- Puesta en común de las pistas de cada equipo

Ejemplo: Las pistas pueden ser códigos para desbloquear archivos que contengan las siguientes pruebas o códigos para abrir candados físicos.



PRUEBAS Y PISTAS: EJEMPLOS

Escape Room: Uso de Excel

Prueba 1

- Uso de tablas
- Elaboración de gráficas
- Regresión lineal
- Extrapolación de datos

Prueba 2

- Planteamiento de ecuaciones
- Resolución de ecuaciones numéricas con Excel
- Uso de restricciones

Escape Room: Imperio Romano

Prueba 1

- Organización política
- Formas de gobierno

Prueba 2

- Arquitectura
- Infraestructura urbana

OBJETIVO FINAL / RECOMPENSA

La recompensa se obtiene al resolver el escape room

- Debe cerrar la historia
- Debe producir un sentimiento de realización
- No tiene por qué ser física, el conseguir el objetivo suele ser un aliciente intrínseco suficiente



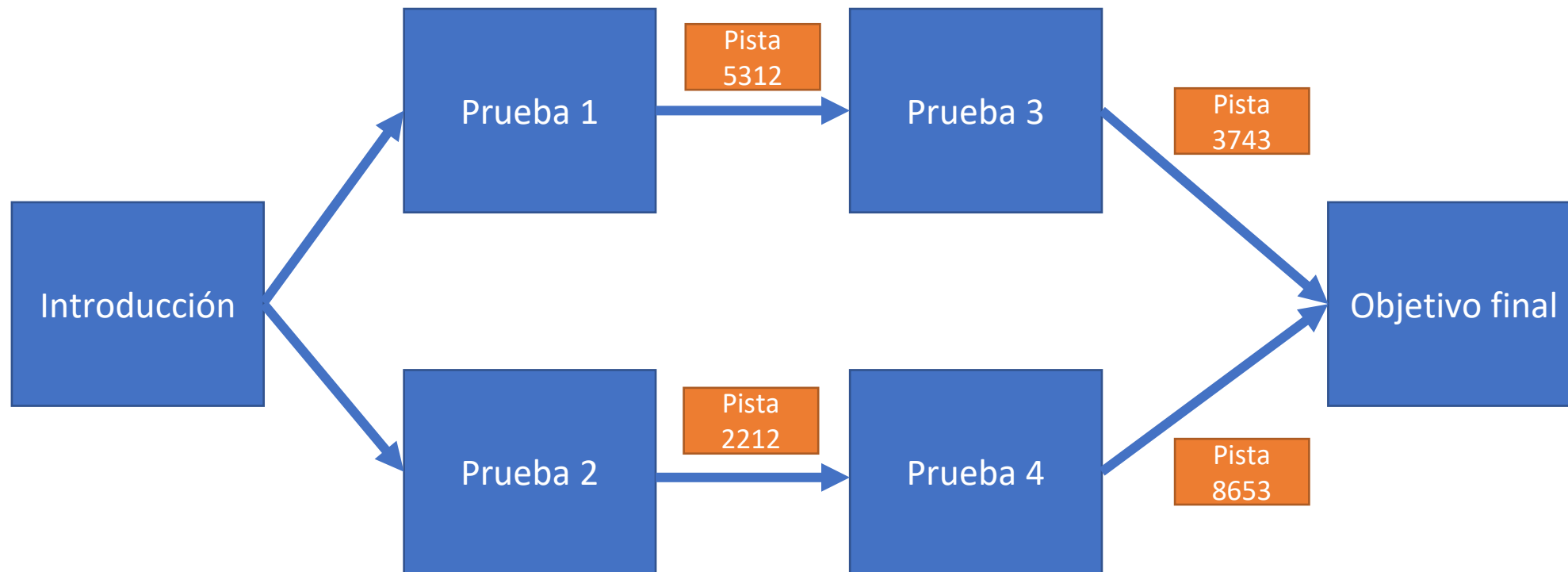
DESARROLLO

Conocidos todos los pilares...

- Introducción del trasfondo narrativo del escape room
- Formación de equipos
- Resolución del escape room
 - Problema/desafío/enigma
 - Pista/clave para el siguiente paso
 - ...
- Objetivo final/recompensa
- Valoración de la actividad (encuesta, discusión en clase, ...)

ESQUEMA GENERAL

Dibujar un esquema es esencial para guiarnos en la creación del escape room



La resolución (como en este ejemplo) no tiene por qué ser lineal

ELECCIÓN DE MATERIALES Y RECURSOS

Considerar el tipo de aula al que va destinado

- Elementos físicos
- Elementos virtuales
- Síncrona
- Asíncrona
- Elevado número de alumnos
- Grupo pequeño



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

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