

# ELEMENTOS CLAVE 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:

- **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.

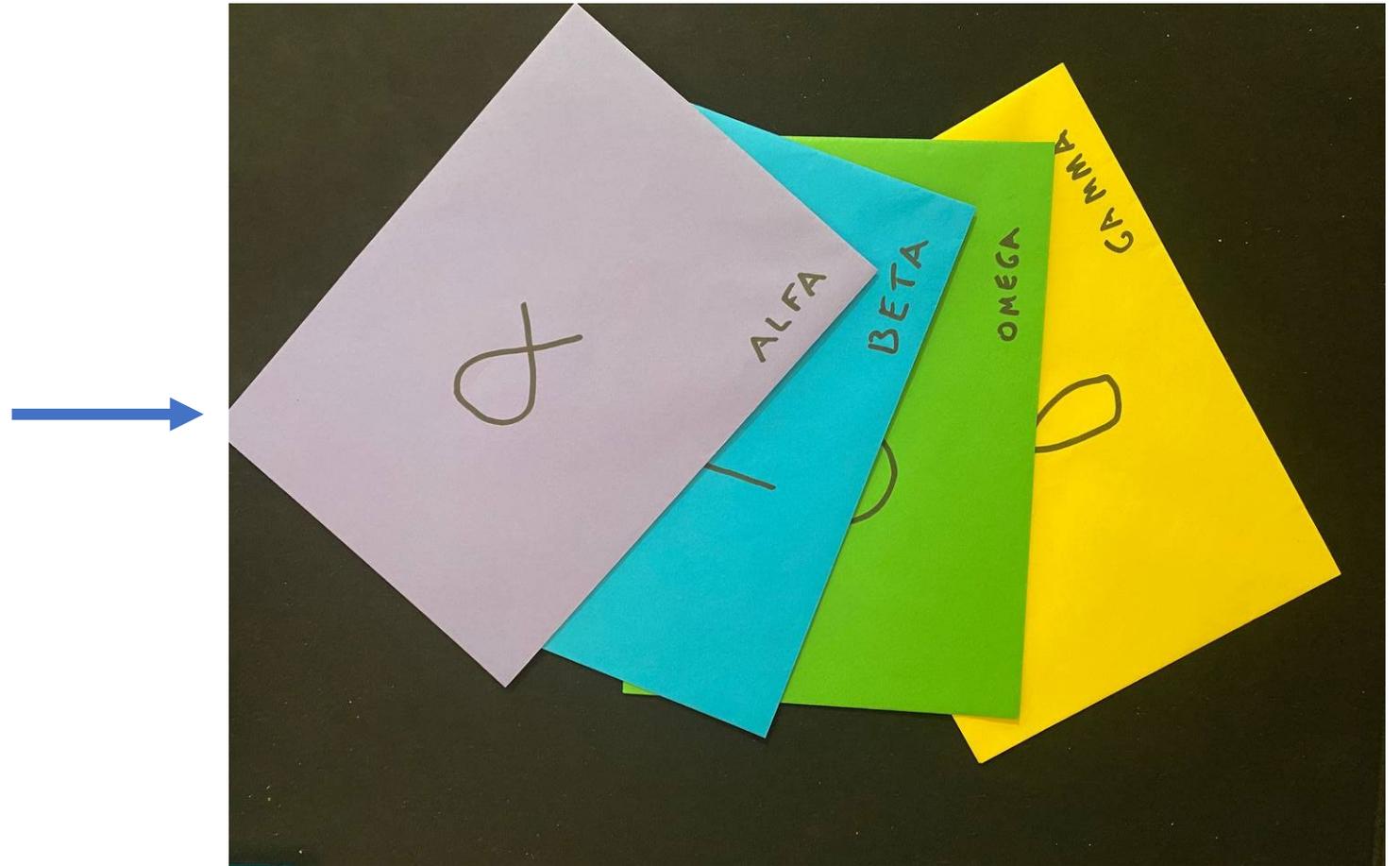
Se deben diseñar equipos teniendo en cuenta las fortalezas y debilidades del alumnado e intentando que los equipos sean lo más heterogéneos posible.



# 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



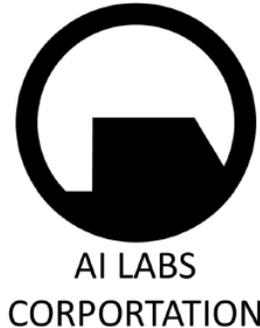
# INMERSIÓN NARRATIVA: EJEMPLO

## Inmersión **narrativa**

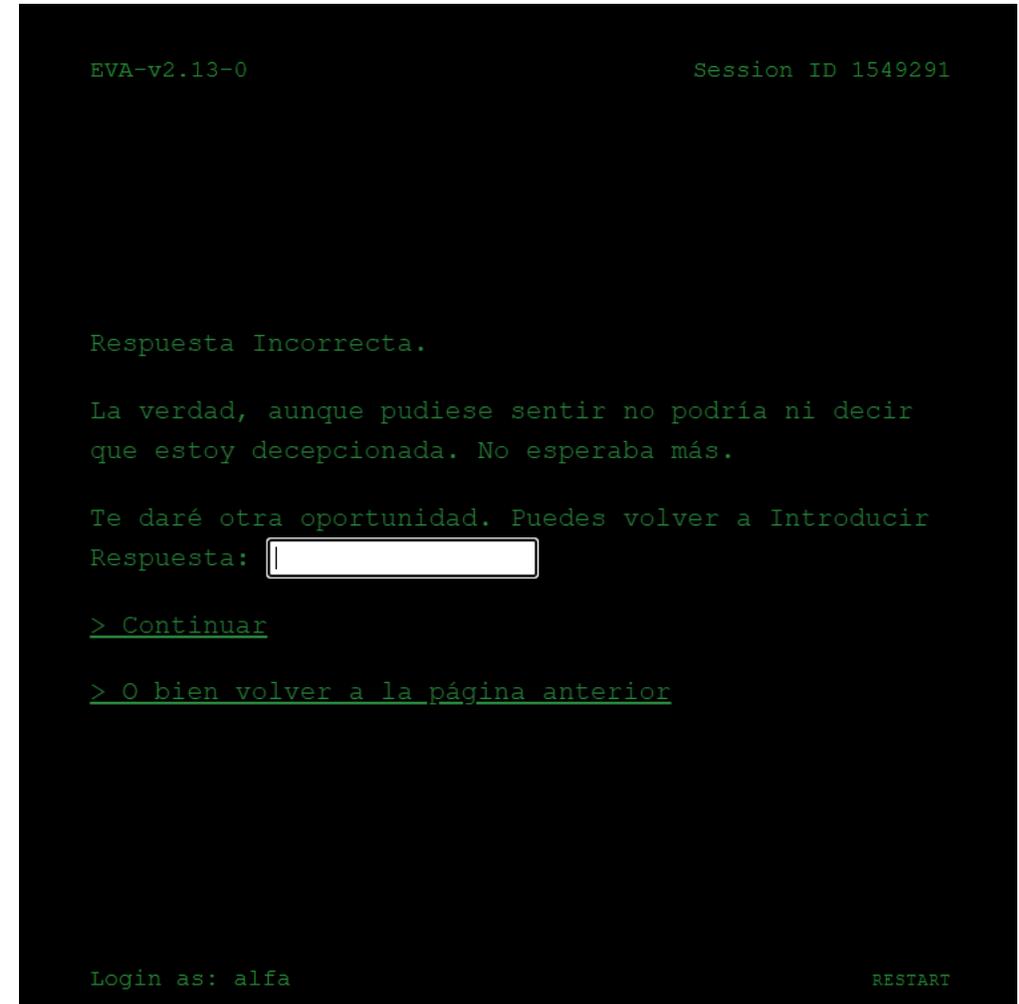
Premisa: Los estudiantes reciben una carta que les invita a participar en el desarrollo de una IA.

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



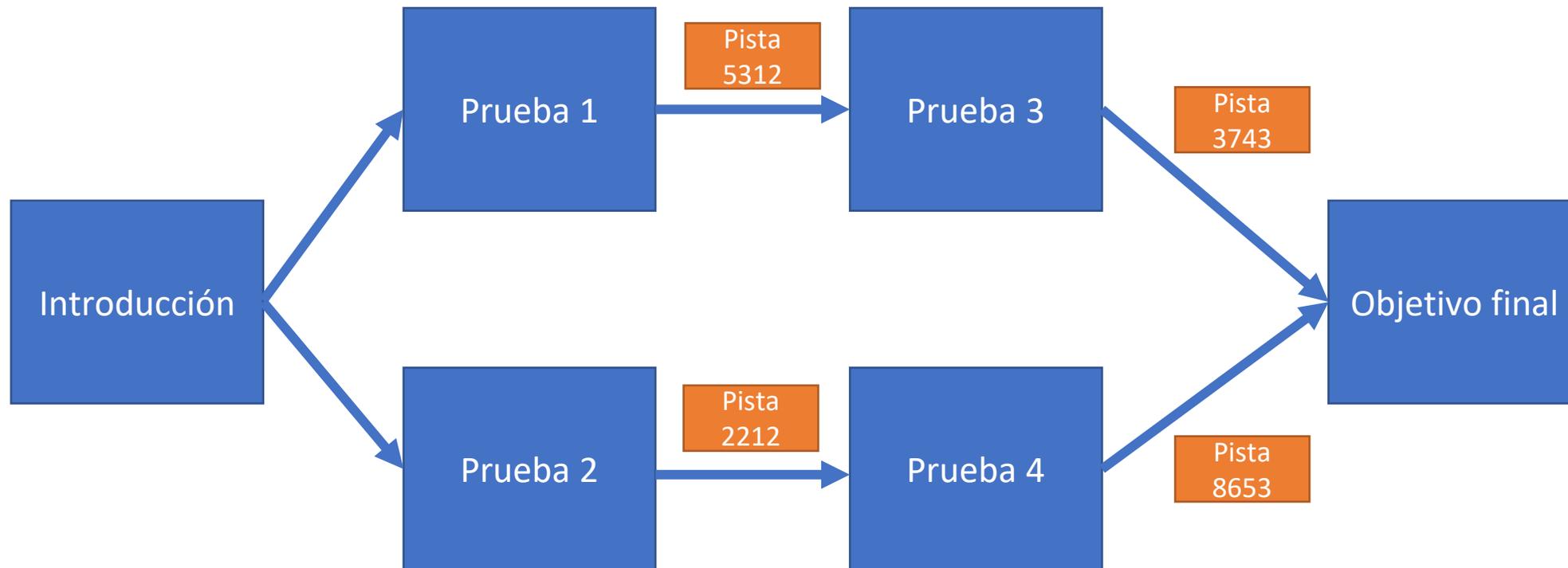
# DESARROLLO

## 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)**