

# Hoja de ruta de los informes clásicos

La discusión al poco tiempo de terminar el experimento es esencial porque sirve de conclusión. Aunque la experiencia haya llegado a su fin, la sensación de tus jugadores es muy importante porque definirá su interés por volver a iniciar este tipo de actividad.

Durante esta fase, es importante aceptar todos los comentarios sobre su juego de escape: a pesar de las fases de prueba, las reacciones a sus rompecabezas pueden ser diversas y provocar diferentes reacciones de los jugadores. Comprender las acciones de tus jugadores te ayudará a anticiparte mejor a tus futuros juegos, ya sea adaptando la inclusividad de tus puzzles o tu reacción como maestro de juego.

## Material necesario

Cualquier cosa para tomar notas durante el juego (bolígrafo/papel, encuesta, hoja de preguntas y respuestas...)

## Posibles usos

- Para entender las acciones de sus jugadores e identificar formas de mejorar su juego de escape,
- Para mejorar el compromiso de sus jugadores dando valor a su opinión.

## Posibles dificultades

Si los jugadores se sienten excitados o ansiosos después de la partida, es posible que no deseen ser preguntados directamente durante esta conversación. Invite a todos los alumnos a hablar en su tiempo libre, no los presione. También puedes utilizar una encuesta que los jugadores puedan rellenar al llegar a casa para asegurarte de que todos pueden expresarse.

## ¿Es inclusivo para los alumnos con NEE?

La hoja de ruta le ayudará a tener en cuenta las necesidades y los requisitos especiales de la SLD a lo largo del juego, por lo que favorece la planificación cualitativa de la sala de escape.



# Hoja de ruta de los informes clásicos

Reúne a los jugadores y dales las gracias. Si han logrado su objetivo, felicítelos. Si no han conseguido llegar a la meta a pesar del apoyo del game master, puedes valorar este fracaso recordándoles que la limitación de tiempo hace que esta experiencia sea más difícil de lo que parece, y destacando lo que han hecho bien.

## Fase 1 - Global

- Formule preguntas abiertas o generales sin pedir a determinados alumnos que respondan para recoger sus primeras impresiones.
- A continuación, invite a los jugadores con los que no ha hablado espontáneamente a dar su opinión si lo desean.

Para asegurarse de que entiende los comentarios que recibe, no dude en pedir más detalles y tomar notas.

## Fase 2 - Especificaciones

Si hubo acciones o comportamientos que no entendiste de los jugadores, puedes describirlos y pedir a los jugadores su interpretación. También puede utilizar esta fase para comprobar si todos los jugadores fueron capaces de entender el aspecto pedagógico de la experiencia.

- Si la acción que señalas tuvo un impacto negativo, matiza quitando responsabilidad al jugador, reconoce que es un aspecto al que prestarás atención la próxima vez.
- Si la acción fue positiva, valórala, pero ten cuidado de no destacar la acción de un jugador, ya que un juego de escape se juega en grupo.

## Fase 3 - Recomendaciones

Puedes dar un feedback constructivo a tus jugadores, en particular sobre las habilidades blandas que han mostrado durante el partido: felicitar o recomendar otras formas de organización y coordinación, hablar entre ellos, etc.

## Fase 4 – Agradecer a los participantes

Jugar a un juego de escape en un entorno educativo es muy intenso para el alumno. Valorar su participación contribuirá al buen ambiente en tu aula :)

