

# Habitación virtual

## Descripción de la idea

El concepto de salas de escape también se ha implementado en los juegos de realidad virtual (RV). Algunos están disponibles en línea para los jugadores que tienen sus propios auriculares de RV, mientras que otros juegos están disponibles en salas específicamente diseñadas en todo el mundo.

Un buen ejemplo es "virtual room", que ofrece diferentes aventuras inmersivas en 3D mezclando el concepto de escape rooms con la RV.

Actualmente ofrecen tres juegos:

### Viaje en el tiempo: capítulo 1

Un equipo de jugadores viaja a través del tiempo y el espacio para recuperar importantes piezas de información. Los jugadores son enviados al antiguo Egipto, a la luna y a la prehistoria.

Duración: 45 minutos

Idiomas: Inglés, francés, holandés, alemán, portugués, mandarín y griego.

### Viaje en el tiempo: capítulo 2

El siguiente nivel es también un juego de viajes en el tiempo en el que los jugadores combaten la peste viajando a los templos aztecas y a un barco pirata hundido.

Tiempo: 45 minutos

Idiomas: Inglés, francés, holandés, portugués y mandarín.

### ¿Estamos muertos?

El nivel superior transcurre en una base militar en 2040. La Tierra ha sido infectada y los zombis se están apoderando de ella. Mientras los científicos desarrollan un antídoto, el equipo de jugadores zombis lucha por su supervivencia.

Duración: 45 minutos

Idiomas: Inglés y francés.



# Habitación virtual

## ¿Por qué es relevante para la enseñanza de idiomas?

### Inmersión

Los juegos comerciales no son especialmente educativos. Sin embargo, utilizar la RV para crear juegos de escape educativos es muy interesante, ¡sobre todo para la inmersión! Utilizando la RV, se puede crear un juego de escape que ofrezca las ventajas de los juegos presenciales y de los juegos en línea.

### Patrimonio cultural

Los juegos de habitaciones virtuales incluyen visitas a lugares históricos como templos aztecas y pulgares del antiguo Egipto. Al utilizar elementos del patrimonio cultural, estos juegos hacen que la exploración y el descubrimiento sean aún más memorables y atractivos.

### Tecnología

Si se utiliza para el aprendizaje de idiomas, un juego de escape podría aportar un nivel adicional de inmersión y permitir el uso de tecnología innovadora, que estimularía el interés de los alumnos. Se podrían añadir personajes y diálogos para la comprensión auditiva.

### Colaboración

Los alumnos utilizarían la lengua meta para colaborar durante el juego. Puedes pedirles que realicen una llamada de grupo en cualquier plataforma durante el juego en la que tú podrías pasarte en cualquier momento. La inmersión en la aventura hará que sus conversaciones sean más espontáneas.

## Referencia completa

(use la reglas de referencia de Harvard, instrucciones en

<https://www.mendeley.com/guides/harvard-citation-guide>)

- Virtual Room (n.d.). Are We Dead? [online] Virtual Room. Disponible en: <https://www.virtual-room.com/en/mission/are-we-dead/> [Accedido el 26 de febrero de 2021].



# Habitación virtual

- Virtual Room (n.d.). Time Travel - Chapter 1. [online] Virtual Room. Disponible en: <https://www.virtual-room.com/en/mission/time-travel-chapter-1/> [Accedido el 26 de febrero de 2021].
- Virtual Room (n.d.). Time Travel - Chapter 2. [online] Virtual Room. Disponible en: <https://www.virtual-room.com/en/mission/time-travel-chapter-2/> [Accedido el 26 de febrero de 2021].

