

Speak → ER



Marco y hoja de ruta para la creación de salas de escape en la enseñanza de idiomas



GREEK MINISTRY OF EDUCATION
AND RELIGIOUS AFFAIRS
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY
AND SECONDARY EDUCATION
OF WESTERN MACEDONIA



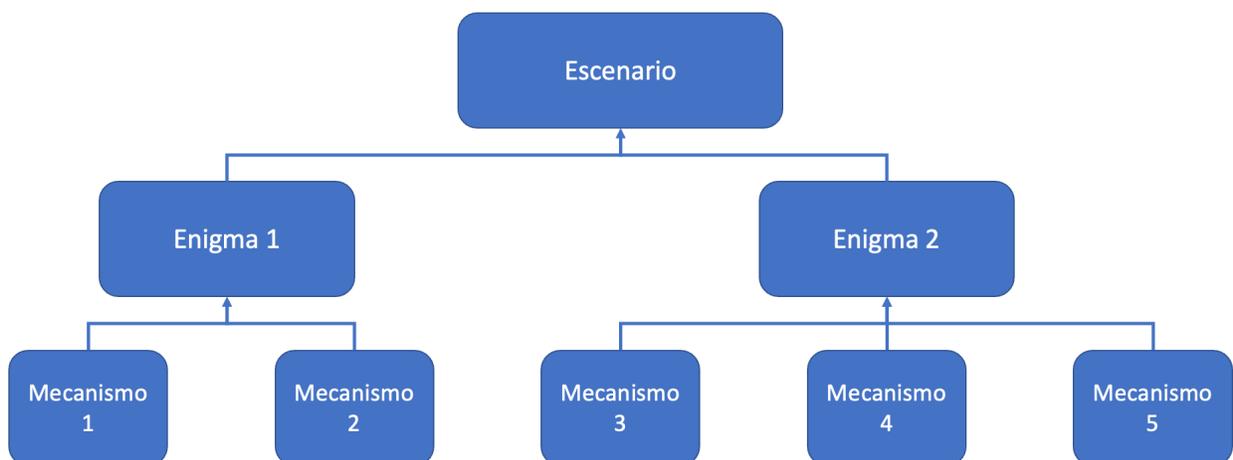
Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea



Pequeño recordatorio:

En este proyecto, se ha decidido dividir los elementos del juego en diferentes categorías: mecanismos, enigmas y el escenario.

- » **El mecanismo:** es la acción más básica que puedes llevar a cabo en el juego (por ejemplo, introducir cuatro dígitos en un candado para abrirlo, encontrar un objeto bajo una alfombra, clasificar libros en base a referencias, etc.)
- » **El enigma:** es el resultado de varios mecanismos combinados. A veces es complicado considerar cuando acaba un enigma y empieza otro. Sin embargo, es importante dividir tu juego de escape en diferentes partes, ya que si no podría ser difícil seguir la progresión de los jugadores o mejorarlo (por ejemplo, encontrar una llave bajo una alfombra > abrir una caja fuerte con la llave > encontrar cinco libros > ordenar los libros por referencias > el dibujo resultante de combinar las portadas dará la pista para el siguiente enigma)
- » **El escenario:** está hecho de enigmas. Una vez que pruebes el escenario y lo valides, puedes llamar juego de escape al resultado 😊





Para más información sobre la estructura de la creación de una sala de escape, no dudes en consultar la hoja de ruta global de recursos, el diagrama o el folleto "ER y los idiomas: una combinación perfecta" disponible en el sitio web del proyecto SpeakER. Un juego de escape pedagógico tiene un proceso de diseño diferente al de los comerciales, ya que todo el juego se construye en torno a los objetivos pedagógicos establecidos por el diseñador. La meta de este tipo de salas de escape es fomentar la adquisición de habilidades y conocimientos. Aquí hay algunos consejos sobre cómo estructurar el proceso de creación de una sala de escape para implementar su uso en la educación de idiomas.



Establecer los objetivos



Para establecer objetivos para tu juego de escape pedagógico, deberás responder las siguientes preguntas. Tus respuestas te servirán de guía a la hora de saber para qué quieres usar la sala de escape y evitarán que te desvíes del tema a la hora de crear los enigmas y el escenario.

» ¿Para qué usarás el juego de escape?

Esta pregunta se centra en el propósito final de tu sala de escape. Puedes usarlo para evaluar el rendimiento de sus alumnos en un entorno inmersivo o para presentarles un nuevo tema del curso. Aquí tienes algunas sugerencias:

- Practicar el material aprendido previamente (utilizar conocimientos no referenciados dentro de la sala puede ser complicado. Puede encontrar más detalles sobre este tema en la hoja de herramientas sobre "Conocimiento fuera de la sala")
- Mostrar una nueva unidad de tu currículo
- Para una evaluación formativa de los conocimientos y habilidades de tus estudiantes. La evaluación formativa significa que utilizas la evaluación durante el proceso de aprendizaje para mejorar las actividades y realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes.
- Como una actividad extracurricular
- Como una actividad curricular transversal
- Como una forma de evaluar cómo responden los alumnos a enfoques "activos" no tradicionales para el aprendizaje de idiomas



» ¿Qué tema de tu asignatura utilizarás en el juego de escape?

Para responder a esta pregunta, necesitas centrarte en tu plan de estudios o currículo. En cada unidad de aprendizaje, hay temas de lengua, así como tareas temáticas y elementos del Patrimonio Cultural. La respuesta a esta pregunta te llevará a las siguientes tres cuestiones:

» ¿Qué habilidades del lenguaje desarrollarán los participantes gracias a tu sala de escape?

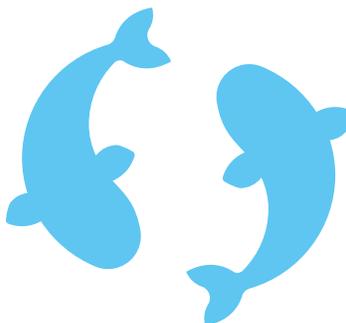
De acuerdo con tus objetivos finales y el tema del curso que explorarás en el juego de escape, se desarrollarán ciertas habilidades lingüísticas. Antes del proceso de creación, también debes establecer algunos objetivos claros para esto.

» ¿Qué habilidades blandas reforzarán los participantes en el juego de escape?

Con “habilidades blandas” nos referimos a aquellas que son útiles no solo en un curso de idiomas, sino que son transversales e importantes a lo largo de la formación y desarrollo profesional de los estudiantes, así como el crecimiento personal, desde un punto de vista pedagógico. Algunos ejemplos podrían ser: creatividad, comunicación, colaboración y pensamiento crítico.

» ¿Qué conocimientos adquirirán los participantes gracias al escenario de tu juego de escape?

El tema que elijas abordar en tu juego de escape te ayudará a concretar los conocimientos que esperas que tus alumnos adquieran al final de la experiencia. Algunos ejemplos podrían ser el conocimiento de conceptos de vocabulario y gramática, o elementos del Patrimonio Cultural del idioma que se enseña.





Establecer los aspectos prácticos



Tras establecer los objetivos de tu juego de escape, necesitarás establecer los aspectos prácticos para mantener los enigmas y el escenario factibles y manejables. Este paso ayudará a tener una mejor visión de las características del juego de escape que usarás en tu diseño. Aquí tienes una lista de preguntas para ayudarte a construir tu experiencia de manera práctica:

» ¿Cuántos estudiantes participarán en tu juego de escape?

En base al número de estudiantes involucrados, deberás dividirlos en diferentes grupos y dividir el espacio del aula para asegurarte de que cada grupo tenga una experiencia exitosa sin distracciones.

» ¿Qué edad tienen tus estudiantes?

La edad de los alumnos puede marcar una gran diferencia en cuanto a la complejidad y la formulación de los enigmas y escenarios. También puede influir en la elección de temas y referencias, ya que pueden ser muy específicos para la edad.

» ¿Cuál es el nivel de competencia de tus alumnos?

La edad y nivel de tus estudiantes puede variar de una clase a otra. Algunos adolescentes pueden ser principiantes mientras que otros podrían ya tener un nivel avanzado. Esto significa que tienes que adaptar tu juego de escape a su nivel específico y seleccionar los temas que son más adecuados para su progresión.

» ¿Hay estudiantes con necesidades específicas?

Los estudiantes con necesidades específicas pueden incluirse fácilmente en la actividad del juego de escape aplicando adaptaciones simples al contenido. Será muy importante tener en mente sus necesidades constantemente mientras creamos la experiencia para así fomentar su plena participación junto con sus compañeros.



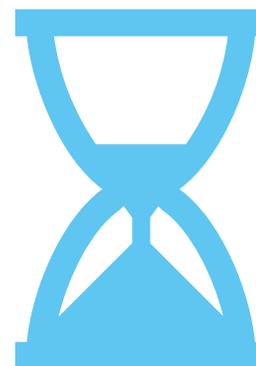
» ¿Cuál será el formato de tu juego de escape?

Hay diferentes tipos de juegos de escape. A menudo imaginamos la habitación cerrada de la que los jugadores deben escapar, pero hay otros formatos posibles para elegir:

- Libro
- Juego de escape virtual
- Caja de escape
- Cartas
- Caja de conexiones
- Realidad virtual

» ¿Cuánto tiempo quieres que dure el juego de escape?

La duración de tu juego de escape influirá en todos sus otros aspectos, ya que te ayudará a determinar la cantidad de enigmas que deseas incluir y la complejidad del escenario. La mayoría de los juegos de escape duran entre 45 y 60 minutos. La duración mínima serían 30 minutos y los más largos raramente duran más de 75 o 90 minutos. No recomendamos sobrepasar los 60 minutos ya que eso requeriría mucho contenido y planificación, y los estudiantes podrían comenzar a perder la concentración o los estribos en algún momento.



Ten en cuenta que estamos hablando de la duración del juego de escape en sí: no tenemos en cuenta el tiempo de preparación y/o instalación, las instrucciones de antes de la actividad ni la puesta en común de después.



» ¿Cuál es el contexto del juego de escape?

El contexto es un tema general en torno al cual crearás tu juego de escape. Todavía no es un escenario preciso, sino más bien una idea para guiarte en los siguientes pasos del diseño del juego.

» De acuerdo al contexto elegido, ¿hay ciertos tipos de mecánicas que puedes y no puedes usar?

Una mecánica de juego es un elemento independiente que combinas con otros para crear un enigma. Según el contexto que hayas elegido para tu juego de escape, algunas mecánicas de juego parecerán más relevantes y fáciles de implementar que otras (por ejemplo, probablemente no usarás un código QR para que los estudiantes escaneen con sus móviles si el juego está ambientado en un escenario medieval). Este proceso es la primera selección de mecánicas, pero todavía no tienes que crear ningún enigma.

» ¿Cómo organizar el espacio en la clase?

No solo deberás dividir a sus alumnos en diferentes grupos, también deberás crear un espacio para que cada grupo tenga una experiencia fluida y sin distracciones. Esto se puede hacer fácilmente definiendo "salas" más pequeñas en el aula con los escritorios o sillas de los estudiantes, o marcando el suelo con cinta adhesiva de color.

» ¿De qué manera tú, como Game Master, entregarás mensajes o te comunicarás con los jugadores?

El Game Master juega un papel crucial a la hora de garantizar que la experiencia transcurra sin problemas. Como Game Master, dirigirás a los estudiantes en la dirección correcta cuando estén atascados o los ayudarás a superar un error decisivo que de otro modo les impediría alcanzar el objetivo final.



Concepción

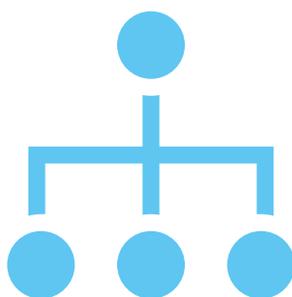
Como cualquier otra forma de creación, crear un juego de escape no es tan sencillo. Tras establecer tus objetivos y los aspectos prácticos, conoces tu destino. Sin embargo, el proceso de concepción será un bucle:

- Primero crearás un borrador de tu estructura
- Después decidirás los enigmas que quieres incluir en tu juego y diseñarás el escenario (más o menos a la vez)
- Crearás una hoja de ruta para ver si todo se ve coherente y fluido

Regresarás a tu estructura (¿de borrador?) para modificar cualquier error. Cuando estés satisfecho con tu trabajo, organizarás una prueba que te dará evaluación externa sobre la experiencia que creaste. La mayor parte del tiempo esto resaltarán algunos elementos para adaptar y volverás al bucle de concepción anterior para corregirlos. De lo contrario, felicidades: ¡tienes un juego de escape pedagógico para utilizar en tu aula!

» Crear un primer diagrama para visualizar tu juego de escape

En muchas etapas de la creación, el creador necesita tener una visión general de todo el juego. Tener un diagrama que haga referencia al flujo del juego de escape es una herramienta indispensable para evitar la mayoría de las trampas de diseño del juego. El diagrama se usa solamente durante la concepción. Tiene que ser conveniente para ti y tu equipo de creación: no es necesario hacerlo detallado para otros.

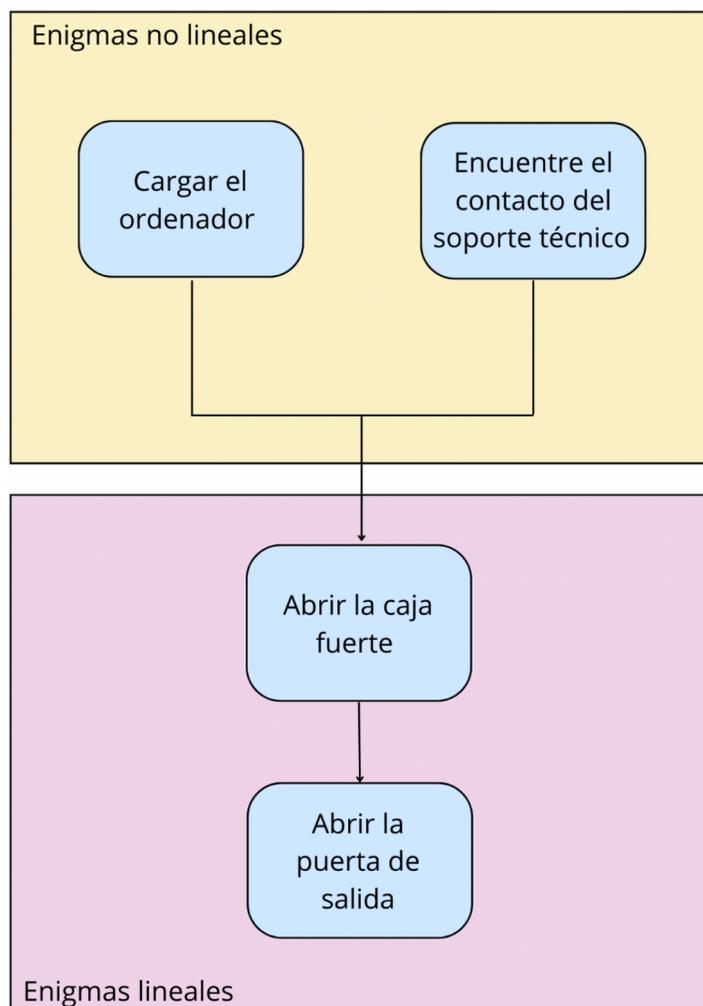




a) Por qué pensar primero en la plantilla

La plantilla puede ser diferente de acuerdo a la estructura que elijas. Hay diferentes tipos de estructuras para un juego de escape:

- **Lineal:** un enigma cada vez, que lleva al siguiente
- **No lineal:** se pueden descifrar varios enigmas a la vez
- **Mezcla de lineal y ni lineal:** una mezcla de ambas estructuras





También puedes pensar en diferentes aspectos del diseño de juego como:

- **Cortina de humo:** un juego con distracciones y pistas falsas
- **Búsqueda de tesoros:** los jugadores deben buscar los elementos del enigma
- **Mecánica global:** dependiendo de tu entorno y el contexto de tu juego de escape definido en los aspectos prácticos (ver arriba), también puedes usar una mecánica como la configuración global de tu juego de escape. (consulta la herramienta "Roles" para ver un ejemplo)

Puedes ver ejemplos de estas estructuras en la hoja de herramientas sobre diagramas.

b) Cómo imaginar y dibujar el diagrama (según los aspectos prácticos)

Según la estructura que elijas, podrás dibujar diferentes tipos de diagramas. Por supuesto, puedes usar diferentes estructuras a la vez y ser tan creativo como quieras.

Puedes ver diferentes ejemplos en la hoja de Herramientas sobre diagramas.

Como el proceso de creación depende de ti, puedes comenzar creando primero un primer borrador de un escenario o enigmas, dependiendo de con qué te sientas más cómodo.





» Crear los enigmas

Una vez que hayas creado un marco/boceto de tu escenario y enigmas, es hora de centrarse en qué enigmas se pueden usar para alcanzar los objetivos establecidos. Primero establece el flujo global de tus enigmas:

¿Cuántos enigmas diseñarás?

Por supuesto, la cantidad de enigmas está relacionada con la duración de tu juego de escape, pero también influirá en la complejidad de toda la experiencia. Si planeas crear un juego de escape con un alto nivel de dificultad, te aconsejamos reducir el número de enigmas para asegurarte de que la meta final se puede lograr a tiempo.

¿Cómo relacionarás los enigmas con tu asignatura?

El vínculo entre los enigmas y la asignatura puede no ser fácil de establecer de forma natural. Por lo tanto, te aconsejamos que pienses en las mecánicas de juego que quieres usar y en los enigmas, y que imagines cómo podrían relacionarse con tu currículo.

Si deseas ver algunos ejemplos, puedes explorar los enigmas creados en este proyecto en nuestra página web www.speakerproject.eu.

¿Qué herramientas tienes para crear esos enigmas? (impresora/espacio de creación...)

A la hora de diseñar los enigmas, necesitarás asegurarte de que tus ideas se pueden lograr en la práctica mediante el uso de herramientas a tu disposición o de fácil acceso para ti. Este es el primer paso en la evaluación del coste final del juego de escape.





¿Qué harás cuando tus alumnos estén atascados (acciones de Game Master)?

Por supuesto, esperamos que tus estudiantes encuentren todas las respuestas gracias a sus habilidades colaboración y aprendizaje en equipo. Sin embargo, la experiencia nos ha enseñado que los jugadores a veces se quedan atascados y, por tanto, necesitarán ayuda en su camino hacia la siguiente pista.

Por tanto, puedes trabajar en cada una de ellas de manera independiente:

¿Cuáles son los elementos para resolver el enigma? (pistas/códigos/llaves...)

Puedes encontrar una lista de sugerencias en nuestra Caja de Creación. Hemos proporcionado una descripción práctica de diferentes herramientas, recursos e inspiraciones que puedes utilizar en tu experiencia como creador de juegos de escape.

¿Cómo obtendrán los jugadores esos elementos?

Por supuesto, una vez que encuentres los elementos que quieres usar en tu juego, necesitarás pensar en las formas en las que podrías presentar esos elementos en tu clase. Ahora que sabes cuántos estudiantes participarán y cómo configurarás el espacio en el aula, tendrás una idea más certera de cómo disponer los elementos que los estudiantes usarán para resolver los enigmas.

¿Cuántos jugadores hacen falta para resolverlo? (ejemplo: manipulación múltiple)

Como los estudiantes necesitarán administrar su tiempo y colaborar para resolver enigmas, cada enigma puede diseñarse para requerir la colaboración de un número definido de personas. No es necesario que todo el equipo esté concentrado en la misma tarea, pueden administrar su trabajo y tiempo como lo deseen y de acuerdo con la complejidad de los enigmas.



¿Qué debes tener en cuenta al elaborar un enigma en particular?

Un juego de escape podría tener varias formas como un libro, un juego de mesa o un juego de acción en vivo. Desde el diseño de tus documentos hasta el desarrollo de un dispositivo tecnológico, la creación de enigmas puede requerir diferentes habilidades. Recomendamos no limitar tus enigmas a tus propias habilidades: no dudes en hacer partícipes a tus compañeros (por ejemplo, creando un proyecto para una clase de TIC para desarrollar un mecanismo específico), ¡o un espacio de creación!

También es posible utilizar la creación de un juego de escape como proyecto para alumnos de estudios tecnológicos. Es una oportunidad fantástica para que un grupo de alumnos trabaje en un proyecto en concreto, dividido en varias fases y, así, fomentar el aprendizaje mediante los proyectos.



» Escribir el escenario

Tras haber decidido los objetivos y la configuración de tu juego de escape y establecido las mecánicas de juego y los enigmas que utilizarás, es hora de construir el escenario.



¿Cuándo tendrá lugar el escenario del juego de escape?

El escenario estará basado en el tema y el contexto que hayas definido anteriormente para tu sala de escape. El periodo en que el escenario tenga lugar depende de esos elementos y puede establecer el modo del juego de escape.

¿Dónde tendrá lugar el escenario del juego de escape?

El lugar en el que se ambienta el escenario también depende de los elementos antes mencionados e idealmente será un lugar donde se hable la lengua que se enseña. Según el momento y el lugar del escenario, podrás decorar y adaptar el diseño de tu juego de escape para crear la experiencia más inmersiva posible.

¿Qué elementos del Patrimonio Cultural utilizarás en tu escenario?

Como enseñarás un idioma a través de este juego, los elementos culturales del país o países donde se habla pueden desempeñar un papel importante en la comprensión de conceptos y modismos específicos. Por lo tanto, todo el escenario también puede basarse en los elementos del patrimonio cultural que decidas integrar en el juego.

¿Qué personajes estarán presentes en tu escenario?

Los personajes en el escenario son cruciales para sentirlo más realista. Para un curso de idiomas, estos personajes podrían ser personas famosas que estaban vivas en el momento y lugar establecidos de tu juego de escape. Por supuesto, esos personajes no necesitan estar físicamente representados y pueden ser simplemente los autores de una carta, el locutor de una entrevista de radio o tener algún otro papel relacionado con tus enigmas.



¿Qué herramientas y decoraciones usarás para preparar la escena?

Ahora que tienes todos los elementos contextuales en mente, puedes proceder a decidir la decoración y herramientas que usarás para mejorar el aspecto inmersivo del juego. Aquí tienes una lista de elementos que puedes considerar:

- Temporizador, que puede cambiar según el tema
- Decoración en la habitación para ambientar
- Música o efectos sonoros
- Disfraces
- Otros

¿Cómo presentarás el escenario a los participantes?

El principio de un juego de escape comienza con la presentación del escenario. Los estudiantes necesitan saber acerca de los elementos clave de la historia y entender perfectamente el propósito del juego. Puedes presentar el escenario de diferentes maneras como con:

- Explicaciones orales y pautas
- Presentación en vídeo
- Documento de texto (carta, periódico, otros)
- Varias opciones de las anteriores





Cómo adaptar un enigma a tu escenario

Ahora que el escenario está mejor definido, puedes adaptar los enigmas que has creado para que se ajusten mejor a la historia, tiempo y lugar del escenario.

Verás diferentes sugerencias aquí abajo:

- Según el periodo de tiempo
 - Con pergaminos, un periódico viejo, una Tablet del futuro, etc.
 - Con valores del pasado, eventos del pasado, etc.
- Según el lugar del escenario
 - Con fotos del lugar
 - Con un periódico o revista locales, etc.
- Según los personajes en el escenario
 - Con gente que era famosa en ese momento y lugar
 - Con nombres típicos de ese momento y lugar
- Según la trama del escenario
 - Con pistas de un asesinato, una misión de espionaje, etc.
 - Con una cadena lógica de eventos



» Hoja de ruta y formulario de seguimiento de tu juego de escape

La hoja de ruta y el formulario de seguimiento son dos caras de la misma moneda:

Roadmap Hoja de ruta

La hoja de ruta de tu juego de escape es una herramienta vital para tu tarea de creación, pero también para tu papel como Game Master.

Durante la creación, te permitirá evaluar la duración de tu juego y ver si tienes que añadir o eliminar enigmas.

Como Game Master, te permitirá hacer un seguimiento del progreso de tus alumnos durante la jornada. También te permitirá dar pistas en el mejor momento:

- Darlas demasiado pronto hará que la experiencia sea menos desafiante, demasiado fácil y menos inmersiva
- Darlas demasiado tarde tiene el riesgo de dejar a los jugadores estancados en bucle y que se frustren



Formulario de seguimiento

El formulario de seguimiento solamente es útil para el Game Master. Durante el juego, tú sigues el progreso de los jugadores con la hoja de rutas, pero también tienes que preparar el informe al final del juego de escape. El formulario de seguimiento es básicamente una lista de tus enigmas con suficiente espacio para tomar notas que te permitirán tener una evaluación personalizada de tus alumnos tras el juego. Puede tener la forma que quieras, como un documento de texto, una hoja de cálculo... ¡Siéntete libre de hacerlo de acuerdo a tus hábitos de trabajo!

¿Cómo crear una hoja de ruta? (consulte el diagrama y los enigmas para conocer la expectativa de duración)

Como has creado un diagrama para tus enigmas, puedes hacer estimaciones sobre la duración y los tiempos de todo el juego de escape. Más explicaciones en la hoja de herramientas sobre la hoja de ruta.



» Probar y depurar el juego de escape

Cuando llegues a esta parte, puedes considerar que has hecho el 30% del trabajo. Probar es quizás la parte más larga de la tarea de creación porque crear un juego exitoso desde cero en la primera prueba es casi imposible. Siempre habrá cosas que adaptar, tiempos que cambiar o elementos que no se adaptan al escenario... y solo podemos identificarlos probando el juego a diferentes escalas.

a) ¿Por qué es tan importante la fase de prueba?

Probar tu juego antes de implementarlo en clase te permitirá detectar los elementos que podrían dificultar el buen funcionamiento de la experiencia. Este paso es crucial para identificar las partes del juego que aún podrían necesitar algo de trabajo.

b) ¿Cuáles son los diferentes tipos de pruebas?

Prueba tus mecánicas

Al enumerar y probar todas las mecánicas de tu juego, puedes asegurarte de que todas se puedan resolver de forma independiente. Esto se hace principalmente para verificar el aspecto técnico de tus enigmas, como: si tu dispositivo o candado funciona, si la forma de un objeto encaja en el agujero...

La resolución de problemas (enigmas) y aspectos pedagógicos

Tus mecanismos podrían funcionar de forma independiente, pero hacer que funcionen juntos podría requerir algunas adaptaciones. ¿Por qué? Estos son algunos buenos ejemplos de lo que sucede cuando la mecánica no funciona de manera compatible:

<https://danielhall.io/what-about-unit-tests>

Este es también el momento para que evalúes si los enigmas se ajustan a tus objetivos pedagógicos y siguen la estructura, los escenarios y el esquema que estableciste al principio.



El flujo del juego de escape completo

Para que la creación del juego de escape cumpla con sus objetivos, debes probar el juego para verificar varias cosas:

- ¿Es factible completarlo en la duración esperada?
- ¿Es factible de acuerdo con los requisitos de inclusión que has establecido?
- Y por último, pero no menos importante: ¿sigue siendo divertido?

Como se explica en el primer cuadernillo de este proyecto, titulado “juegos de escape e idiomas: ¿una combinación perfecta?”, el objetivo es mantener a los alumnos motivados gracias a la gamificación de esta herramienta.

También es importante entrenarte a ti mismo para dominar tu juego de escape y así poder detectar cuándo debes brindar apoyo adicional a tus jugadores.



c) Preparar el test

Aquí te mostramos algunas recomendaciones de cómo se puede hacer esto:

Crea un formulario

Cuando les pides a los sujetos que prueben algo, es importante guiarlos a través de la prueba. Pero también deja espacio para que los evaluadores te proporcionen nuevos elementos para el juego: los evaluadores siempre ofrecen ideas y soluciones en las que los creadores no pensaron.

Selecciona los equipos de prueba

Es importante tener diferentes perfiles de probadores: los expertos serán de gran ayuda en la mecánica y los detalles, los no jugadores te darán consejos y perspectivas alternativas. Además, mezclar diferentes perfiles de probadores dentro del mismo equipo te permitirá ver cómo un grupo heterogéneo podría interactuar durante tu juego de escape.



d) Revisión de la prueba

Una vez hayas probado todo el material, haz una revisión rápida y prepara las modificaciones pertinentes. Como habrás evaluado diferentes aspectos del juego, puedes hacer una lista de verificación de los puntos a cambiar antes de proceder a actualizar el juego de escape.

e) Actualiza tu juego de escape y tu hoja de ruta

Una vez hayas reunido todos los elementos que deben cambiarse, puedes proceder a actualizar tu juego de escape y la hoja de ruta para llegar a la versión final que se utilizará con tus alumnos.



Informe

El informe es el paso final del juego de escape. Puede reunir a los estudiantes en un círculo, discutir brevemente la experiencia de la sala de escape y ayudarlos a sacar conclusiones de esta interesante experiencia. Los acertijos difíciles pueden ser frustrantes para algunos jugadores, por lo que esto sirve como una etapa importante para tener una mejor visión general de la experiencia, independientemente del uso pedagógico del juego de escape. Además, también podrías enviar un cuestionario más completo a los jugadores después de las sesiones para evaluar su conocimiento y/o su apreciación de la experiencia de juego en sí.

» Por qué un pequeño informe es importante

El informe es esencial para que tus alumnos reflejen sus experiencias y compartan sus pensamientos, dudas, emociones y dificultades. Este paso te permite tener una evaluación externa del juego que has creado y también hará a los estudiantes reflexionar sobre cómo han actuado y las habilidades adquiridas tras el juego.





» **Cómo usar un formulario de seguimiento junto con la hoja de ruta como referencia**

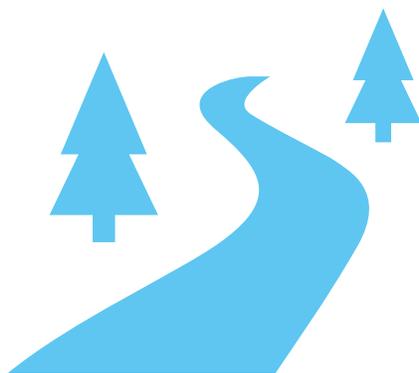
Dado que la hoja de ruta está diseñada para seguir el progreso de los jugadores en el juego, el formulario de seguimiento enumera los enigmas y te permite tomar nota de diferentes aspectos de las experiencias de los jugadores.

- ¿Qué jugador asumió qué tarea?
- Acciones relevantes
- ¿Los jugadores llegaron a tiempo o tarde?
- Recomendaciones
- ...

» **Cómo hacer un seguimiento del juego**

Estos son algunos ejemplos de preguntas que podrías plantear a tus estudiantes durante el informe:

- ¿Qué papel(es) jugaste en el equipo?
- ¿Cuáles fueron los momentos más difíciles del juego?
- ¿Cuáles fueron los momentos más satisfactorios del juego?
- ¿Se te ocurre alguna manera de mejorar ciertos aspectos del juego?





» **Cómo organizar el informe (evita conflictos, la posición del profesor en el debate...)**

La puesta en común puede durar entre 5 y 10 minutos. Debe organizarse justo después del juego para asegurarnos de que la experiencia está todavía reciente en la mente de los estudiantes. Una puesta en común y evaluación inmediata pueden ser una gran herramienta para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Tras el juego, los jugadores podrían estar muy emocionados, así que como Game Master, tendrás que estructurar y guiar la conversación. Aquí tienes algunas recomendaciones:

- **Deja que los estudiantes expongan sus primeras impresiones primero:** si muestras tu evaluación al principio, eso podría forzar o alterar el punto de vista de los jugadores.
- **Amablemente invita (pero no exijas) a los jugadores tímidos o principiantes a hablar primero:** sus emociones tienen el mismo valor que las de los jugadores expertos, pero podrían sentirse intimidados compartiendo sus pensamientos tras un jugador experto.
- Los jugadores competitivos podrían monopolizar la conversación. Por lo tanto, **es importante asegurarse de que todo el mundo tiene una oportunidad para expresarse.**
- **Toma notas** de cómo mejorar tu juego de escape y dale valor a la evaluación de los jugadores.

No olvides **dar las gracias a tus alumnos** por participar en esta experiencia inmersiva y atractiva.



Erasmus+

Este proyecto ha sido financiado con ayuda de la Comisión Europea. Esta publicación refleja el punto de vista de los autores solamente, y la Comisión no se hace responsable del uso que se haga de la información que contenga.

Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080646



<https://speakerproject.eu>



#SpeakERproject



Este trabajo tiene licencia Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional de Creative Commons. Para ver una copia de la licencia, visite el enlace siguiente: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.es>



GREEK MINISTRY OF EDUCATION
AND RELIGIOUS AFFAIRS
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY
AND SECONDARY EDUCATION
OF WESTERN MACEDONIA

