

Animación de un juego de escape pedagógico para la enseñanza de idiomas

Capítulo 1: Preparar a los estudiantes	3
Qué hacer para preparar a los estudiantes para el juego	3
Sé alentador.....	3
Estableciendo las reglas básicas	4
Utiliza un tono positivo	5
Utilizar teléfonos móviles y otros dispositivos	5
Usar áreas de descanso antes del juego.....	6
Antes del juego	6
Preparación del tema:	7
Usar las clases previas a modo de preparación	8
Capítulo 2: Juegos de escape inclusivos	10
Implementar un juego de escape inclusivo	10
1. Comenzamos	10
2. Listas de verificación de la inclusión	11
3. ¿Qué adaptaciones pueden ser útiles para qué necesidades específicas? ...	12
4. Hacer pruebas.....	16
Capítulo 3: Inmersión	18
Cosas que hacer para asegurarte de que los jugadores estarán inmersos en la experiencia.....	18
Capítulo 4: Cómo prepararse como Game Master.....	25
Introducción	25
Domina la inmersión	26
Domine la mecánica del juego.....	29
Prepare las consecuencias.....	32
Haga su vida más fácil (opcional)	33
Capítulo 5: Ocuparse de la logística	35

La importancia de la logística en la educación y en las actividades de Escape Room 35

 Qué necesitas 35

 Planificación de la actividad 37

 Habilidades útiles 38

 Preparar la sala 39

 El juego 41

Capítulo 6: Debriefing 43

 Puntos a considerar 43

 Maneras de debriefing 43

 Tiempo dedicado al debriefing 44

 Quién habla (primero) 44

 Configuración de la clase 45

 Crear la atmósfera adecuada 45

 Temas de debate 46

 Comentarios del profesor sobre el comportamiento/rendimiento de los alumnos 48

 Lecciones aprendidas del juego 48

 Explotación/evaluación posterior 49

 Ideas/planes futuros 49

Bibliografía 50

CAPÍTULO 1:

PREPARAR A LOS ESTUDIANTES

Qué hacer para preparar a los estudiantes para el juego

La preparación es indudablemente esencial para el éxito del juego y en este capítulo hablaremos de las cosas que podemos hacer para preparar a los estudiantes para el mismo, no solo de cara a reducir posibles errores, sino también porque una buena preparación ayudará a los estudiantes a sentirse más seguros sobre las expectativas y a disfrutar de la experiencia al máximo.



Sé alentador

Todos sabemos que el ánimo y el recibir apoyo tiene un gran impacto en las personas. Los profesores juegan un papel fundamental a la hora de mejorar la motivación de los estudiantes y su aprendizaje ofreciéndoles apoyo motivacional.



Todos sabemos que el ánimo y el recibir apoyo tiene un gran impacto en las personas. Los profesores juegan un papel fundamental a la hora de mejorar la motivación de los estudiantes y su aprendizaje ofreciéndoles apoyo motivacional.

Antes de comenzar el juego, el profesor debe recordar a los estudiantes la importancia del trabajo en equipo, además del hecho de que trabajar en equipo les permitirá lidiar con los diferentes retos que se encuentren de una manera más eficiente. Los beneficios del trabajo en equipo deben destacarse, y la mejor manera

de que los estudiantes lo entiendan es a través de la práctica. El profesor debe también recordarles que cada uno tiene sus talentos y habilidades particulares, y que las diferentes perspectivas les pueden ayudar a tener ideas interesantes.

El profesor también puede utilizar algunas citas de personas célebres para inspirar a sus alumnos, por ejemplo, “nadie puede silbar una sinfonía. Se necesita una orquesta completa para tocarla” (H.E. Luccock), o “el talento gana partidos, pero el trabajo en equipo y la inteligencia ganan campeonatos” (Michael Jordan). Es crucial que el profesor motive a sus alumnos para colaborar de manera efectiva y así convertirse en jugadores activos que disfrutan de la experiencia. Los profesores deben también recordar a los alumnos que no deben preocuparse si fallan, ya que lo importante es seguir intentándolo. Algunas tareas pueden parecer demasiado difíciles o incluso imposibles de resolver, especialmente al principio, pero los estudiantes deben dar lo mejor de ellos mismos para seguir adelante en lugar de asustarse.

Durante el juego, los estudiantes no podrán pedir ayuda o hablar directamente con el profesor. Sin embargo, este estará observando su evolución y les podrá dar pistas cuando vea que hace mucho tiempo que no resuelven nada. La única excepción sería si forma parte de alguna mecánica específica del juego o si un estudiante se pone enfermo o se hace daño.

Estableciendo las reglas básicas

Las reglas básicas articulan un conjunto de comportamientos y normas que deben ser cumplidas para que los alumnos que participan en el juego tengan una experiencia inmersiva sin interrumpir el curso del juego. Fijar unas reglas básicas es importante y debe hacerse de manera inmediata y con firmeza, aunque usando un tono positivo. Los estudiantes reaccionan mejor cuando se les dice lo que deberían hacer en lugar de lo que no deberían.

Utiliza un tono positivo



El profesor debe intentar utilizar instrucciones afirmativas cuando sea posible. En lugar de decir “no rompáis la vasija”, puede utilizar un tono positivo y decir “la vasija es frágil, tened cuidado”, o pegar pegatinas en los objetos frágiles que hay en la habitación.

A veces esto no será posible, pero en ese caso, es vital que el profesor ofrezca una explicación de cómo establecer las reglas puede ser beneficioso tanto para el proceso de juego como para la seguridad de los estudiantes. Por ejemplo, podría decir “si ves una pegatina de un círculo rojo o dice no tocar, no deberías tocarlo”, o “no te subas al mobiliario, ya que puede ser peligroso, podrías caerte”.

El profesor debe recordar a los alumnos que no destrocen cosas. Por ejemplo, si un cajón no se abre, quizás sea porque no necesita ser abierto o porque los alumnos deben encontrar otra forma de abrirlo.

Utilizar teléfonos móviles y otros dispositivos

Las reglas básicas deben especificar también que los teléfonos móviles o los relojes inteligentes, ampliamente utilizados por los escolares, no se pueden usar durante el juego. El profesor debe pedirles a los alumnos que pongan sus teléfonos en silencio o que los dejen a un lado de manera que estén centrados en el objetivo a conseguir.



El profesor también debe recordar a los estudiantes que se escuchen unos a otros de manera activa con el objetivo de dar con una solución, intentando tener una mente abierta y ser respetuosos con las opiniones de los demás y sus ideas, incluso aunque no estén de acuerdo.

Usar áreas de descanso antes del juego

Antes del juego en sí, el profesor debe recordar a los alumnos que pueden utilizar las áreas de descanso antes de entrar a la sala de escape. Una vez que la aventura comience, no podrán hacerlo.

Antes del juego

El trabajo en equipo y la comunicación son conceptos clave a la hora de acabar un Escape Room. Si el profesor quiere preparar a los estudiantes para la experiencia, puede recomendarles ver el vídeo de Mark Rober antes del juego



<https://www.youtube.com/watch?v=zwgaTYOx0RI&t=101s>

Aquí podrán ver algunas pautas que servirán de preparación para los estudiantes, hablando por ejemplo de lo que deberían hacer antes del juego de cara a escapar de manera satisfactoria y lograr el objetivo de la clase.

1. No hay duda de que pensar en el juego de escape la noche antes puede hacer que los estudiantes se sientan emocionados. En lugar de pensar en el día siguiente, lo que haría difícil conciliar el sueño, los estudiantes deben mantener la calma y levantarse renovados y listos para el juego. El profesor debe explicarles que **dormir ayuda al cerebro a procesar y retener información**, además de darles la energía necesaria para mantenerse centrados en el juego.

2. Los estudiantes no deben comer comida malsana, especialmente la noche antes de los exámenes y los test. Lo mismo ocurre con el juego de escape. Los alumnos deben tomar una comida equilibrada rica en fruta y vegetales, con una cantidad adecuada de proteínas y grasas saludables para así **alimentar sus cerebros**.
3. Cuando hablamos de la ropa que los estudiantes deben llevar para jugar al juego de escape, el profesor debe aconsejarles en que **lo mejor es utilizar ropa cómoda**. Usar ese tipo de ropa puede evitar que se hagan daño. Algo que también se debe destacar es que el hecho de utilizar ropa cómoda hará que los estudiantes no se sientan limitados a la hora de jugar. Esto significa que serán capaces de acabar todas las tareas, incluso las que requieren de habilidad física. El profesor debe decirles también a los alumnos que tengan en mente que seguramente no querrán usar ningún tipo de ropa que pueda interponerse en la resolución de los enigmas.
4. Establecer **el contexto es muy importante, ya que hará que el juego sea más realista e inmersivo**. Se les informará a los estudiantes en caso de haber algo específico del juego que deban saber antes.

Preparación del tema:

El profesor debe asignar a los estudiantes algunas tareas de preparación para hacer en sus casas. Cuando los estudiantes preparan las cosas con antelación, están más involucrados en el tema y más comprometidos con el proceso de aprendizaje. De esta manera, es más probable que participen en el juego y se mantengan concentrados. Es de gran ayuda que el profesor asigne tareas que requieran conocimientos previos del alumno para conectarlas con el tema. Esto es especialmente importante si el profesor utilizase “conocimientos fuera del aula” para un enigma (véase Tool - Out-of-the-room-knowledge.pdf). Es importante que las tareas asignadas sean cortas para que los estudiantes no se desanimen a la hora de hacerlas. Por ejemplo, si el tema del juego de escape está relacionado con la historia, el profesor puede mandar a los estudiantes tareas para investigar sobre los mayores gobernantes del mundo. Una buena manera de preparar el tema puede ser que el profesor muestre un vídeo relacionado con el tema porque a los estudiantes les suele gustar ver vídeos. El mismo día, el profesor puede mostrarles a los

estudiantes algunos objetos relacionados con el contenido que los llevará al descubrimiento del tema. En general, el profesor debe enfatizar la importancia de la preparación y establecer cómo de importante es estar bien preparado para la siguiente clase, qué habilidades se practicarán, qué conocimientos se obtendrán y cómo les ayudará eso en su futuro como estudiantes. A parte de todas las tareas de los estudiantes, es deber del profesor motivar e inspirar a sus alumnos para que se diviertan jugando al escape room.

Usar las clases previas a modo de preparación

Los estudiantes a menudo consideran que las clases son unidades aisladas, cada una con un contenido diferente. Hacer un cuestionario al final de cada clase les ayuda a recordar todo lo que han aprendido, aunque también pueden servir como introducción en la siguiente clase, ayudándoles a familiarizarse con los elementos más relevantes, conectándolos con otros temas.

En comparación con el aprendizaje tradicional, que a menudo tiende a tener una estructura limitada, el aprendizaje basado en juegos motiva y alienta a los estudiantes a adquirir nuevas habilidades o desarrollar las existentes de una manera divertida y beneficiosa para ellos. Antes de jugar a un juego de escape, los estudiantes deberían tener la oportunidad de practicar. Algunas plataformas interactivas como Kahoot o Quizizz se pueden incorporar en la clase para que los estudiantes vean diferentes perspectivas de un cierto tema o para que se vean tomando decisiones en un momento específico en un entorno al que no se han acostumbrado. El profesor puede utilizar material ya preparado que se encuentra en estas plataformas o crear uno propio para preparar a los alumnos para un juego de escape. Puede usar textos, grabaciones de audio, colores, conectando tantos temas como sea necesario para proporcionar una experiencia basada en el juego. El profesor puede dividir la clase en varios grupos para promover el trabajo en equipo, que será necesario una vez que prueben el juego de escape real. Es importante que el profesor cree grupos equilibrados en caso de haber estudiantes con dificultades de aprendizaje, lo que se explicará de forma más detallada en la sección “Juegos de escape inclusivos”. Quizizz puede contener la mayoría de los elementos de un juego de escape: trabajo en equipo, acertijos, misterios, hechos, y a todo eso se le puede poner un límite de tiempo, lo que fortalece la emoción y el compromiso de los

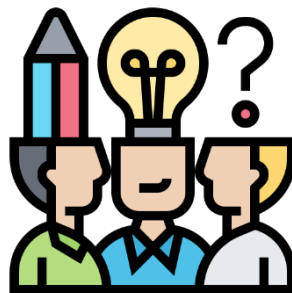
estudiantes. El profesor también puede usar juegos de escape en línea para ver cómo los estudiantes se enfrentan a los acertijos y cómo distribuyen el tiempo que tienen disponible. Los estudiantes pueden familiarizarse con el concepto de juego de escape si no han jugado antes y, de esta manera, no se sentirán fuera de su zona de confort. Por lo tanto, el profesor puede tener una idea de todas las carencias y recibir comentarios positivos de sus alumnos.

CAPÍTULO 2:

JUEGOS DE ESCAPE INCLUSIVOS

Implementar un juego de escape inclusivo

Este capítulo complementará otros capítulos de esta guía, ya que explica cómo la experiencia del juego de escape puede ser inclusiva para todos los estudiantes.



Se centrará en los estudiantes con necesidades especiales, fobias, traumas o desórdenes emocionales, explicando cómo adaptar el juego a ellos para que se sientan incluidos y seguros dentro de la experiencia. El objetivo no es hacer las actividades más fáciles, sino eliminar las barreras que les impiden tener el mismo acceso a la sala de escape que sus compañeros.

1. Comenzamos

Lo primero que debes hacer cuando sabes que alguno de tus alumnos necesitará adaptaciones es hacer una lista completa de todas las necesidades que tienen tus alumnos. Esto incluye Trastornos Específicos del Aprendizaje, Deterioro Sensorial, Trastornos Emocionales, fobias, traumas y cualquier otra condición que pueda generar necesidades específicas.

Si no está seguro, lo más sencillo es preguntarles con qué tareas pueden tener dificultades en su vida cotidiana. Estas dificultades pueden incluir manipulaciones,

leer, escribir, hablar, escuchar, manejar la presión del tiempo, fobias o desencadenantes de traumas, etc.

Una vez tengas una lista de las necesidades de tus estudiantes, puedes comenzar a preparar un plan para crear los equipos de acuerdo a las fortalezas y debilidades de tus estudiantes para asegurarte de que creas equipos homogéneos. También puedes considerar dar a cada estudiante un rol específico si crees que es absolutamente necesario para fomentar una colaboración eficiente dentro del grupo. Por supuesto, estos roles deben tener relación con el escenario que estás usando para el juego.

2. Listas de verificación de la inclusión

En función de las dificultades de tus alumnos, deberás preparar algunas listas de verificación antes del juego. Estas te permitirán asegurarte de que el juego está diseñado e implementado de la manera más inclusiva posible para tus alumnos. Las listas de verificación variarán de una clase a otra, ya que deben ser personalizadas de acuerdo a las necesidades de tus alumnos.



Primero, haz una lista de verificación que incluya el material que vas a utilizar. Esta lista puede incluir cosas como:

- Candados lo suficientemente grandes como para ser usados por estudiantes con dispraxia.
- Material de audio con calidad suficiente para estudiantes con pérdida auditiva o trastornos del habla.
- Texto escrito en una fuente *sans serif* inclusiva en al menos tamaño 12 con interlineado de 1,5.

Otra lista de verificación podría centrarse en la sala en la que se desarrolla el juego. Puede incluir algunos elementos como:

- Suficiente espacio para que los estudiantes con dispraxia o movilidad reducida se muevan.
- Al menos una ventana para evitar desencadenar fobias entre los participantes.
- Buena acústica para garantizar una percepción del sonido adecuada para los estudiantes con discapacidad auditiva.

Finalmente, otra lista de verificación podría centrarse en los procesos que se están implementando. Esta lista de verificación podría contener los siguientes elementos:

- Las reglas se establecen claramente desde el principio y se recuerdan a través de diferentes elementos en la sala (lista de reglas, pegatinas de “no tocar”, etc.) para evitar dificultades de memorización.
- Se fomenta la correcta gestión del tiempo a través de un reloj digital en la pared para facilitar su lectura a los alumnos que tienen dificultades diciendo la hora.
- Se ha explicado el rol del Game Master y el procedimiento a través del cual los estudiantes serán contactados para evitar desencadenar respuestas de ansiedad.

3. ¿Qué adaptaciones pueden ser útiles para qué necesidades específicas?

Entre las principales dificultades que pueden experimentar los estudiantes a continuación se enumeran algunas de las más comunes, con las posibles adaptaciones que sugerimos para asegurar una implementación inclusiva de la experiencia del juego:

Dificultades de lectura

Para los estudiantes con dificultades de lectura es importante que el material creado para el juego de escape sea diseñado en una fuente y formato inclusivos. Por ejemplo, se podría escribir el texto usando la fuente Open Sans, en tamaño 12 (14 para títulos) y con interlineado de 1,5. El texto debe estar alineado a la izquierda y deben evitarse las cursivas y subrayados.



Esto también incluye el contraste, que se puede verificar fácilmente usando herramientas en línea como la del sitio web de Colors:

Color Contrast Checker

Calculate the contrast ratio of text and background colors.

The screenshot shows the Color Contrast Checker interface. On the left, there are input fields for 'Text color' (set to #112A46) and 'Background color' (set to #ACC8E5). Below these, the 'Contrast' section displays a large green box with the number '8.42' and the text 'Very good' accompanied by five green stars. Underneath, there are two smaller green boxes: 'Small text' with three stars and 'Large text' with three stars. At the bottom of the contrast section, there is a note: 'Good contrast for small text (below 18pt) and great contrast for large text (above 18pt or bold above 14pt). Click to enhance'. On the right, a preview window shows the text 'Quote n. 4' in a dark blue font on a light blue background. Below the title, the quote reads: 'When hungry, eat your rice; when tired, close your eyes. Fools may laugh at me, but wise men will know what I mean.' and the name 'Lin-Chi' is centered at the bottom.

<https://colors.co/contrast-checker/112a46-acc8e5>

Cuando imprimas el texto, asegúrate de que el papel sea lo suficientemente grueso, especialmente si estás imprimiendo en ambos lados, para evitar problemas en aquellos que tienen dificultades para leer.

Dificultades de escritura

Cuando el enfoque de la tarea es escribir, también debes asegurarte de proporcionar material adaptado si es necesario. Debes proporcionar suficiente espacio para que los estudiantes escriban y también debes tener en cuenta el tema de gramática o vocabulario que has elegido para trabajar. Si los estudiantes cometen errores en algunas palabras que no están relacionadas con el enfoque de la tarea, tal vez no deberían perder puntos por ello.

Si necesitan escribir un código y han mezclado algunas letras, como suele ser el caso de los alumnos con dislexia, también podrías intervenir como Game Master para que no pierdan tiempo porque ponen una "b" en lugar de una "p" por ejemplo.

Dificultades motoras:

Si tus alumnos tienen dificultades motoras, probablemente necesitarás debatir los materiales con ellos antes de organizar la actividad. Es posible que necesiten que les proporciones bolígrafos, reglas o candados específicos en lugar de los tradicionales, para que puedan agarrar los objetos sin dificultades adicionales.

Para los estudiantes con movilidad reducida, la adaptación puede implicar que pruebes la configuración de la habitación sin decoraciones ni elementos de los enigmas antes del juego y les preguntes si pueden moverse por el espacio con facilidad. Asegúrate también de que todos los objetos estén a una altura alcanzable para todos los estudiantes, independientemente de su tamaño o de si usan una silla de ruedas.

Dificultades matemáticas

Como los enigmas de este proyecto son sobre el aprendizaje de idiomas, podrías pensar que las dificultades matemáticas podrían ser irrelevantes en este caso. Sin embargo, es importante reconocer que algunos estudiantes aún pueden tener dificultades para saber la hora en un reloj analógico,



concentrarse en las operaciones matemáticas mientras hablan en un idioma extranjero o reconocer patrones y secuencias matemáticas. Trata de usar la menor cantidad posible de tareas relacionadas con las matemáticas, proporciona una calculadora y asegúrate de que estén adaptadas para que no interfieran con las tareas de aprendizaje de idiomas en las que el juego debe enfocarse. Para esto, puedes hablar con los profesores de matemáticas de los estudiantes, sus padres o incluso con los propios estudiantes para detectar las tareas que podrías evitar.

Dificultades del lenguaje hablado

Para los estudiantes que tienen trastornos del habla, las tareas de hablar y escuchar pueden causar algunas dificultades. Para adaptar el juego a aquellos que tienen dificultades para escuchar, debes asegurarte de que la calidad de todo el material de audio sea buena, incluido el dispositivo que desees utilizar para comunicarte con los estudiantes como Game Master. Asegúrate de que la acústica de la sala sea lo

suficientemente buena para que ningún eco o ruido interfiera con la comunicación y pide a tus alumnos que se expresen claramente cuando hablen entre ellos para que todos puedan participar por igual. Para los estudiantes que tienen dificultades con la producción del habla, proporciona un espacio seguro con todos tus alumnos para que así sientan menos presión al hablar. Como ya existe algo de presión en el juego en sí, tal vez sería mejor no calificar sus habilidades para hablar en ese momento. Si cometen algún error, no los interrumpas para corregirlos de inmediato, ya que esto podría causar un aumento de la autoconciencia. Toma notas para el informe y haz comentarios generales sin señalar a los estudiantes específicos que cometieron errores.

Dificultades sensoriales

Las dificultades sensoriales más frecuentes en los juegos suelen ser las visuales y auditivas. Para alumnos con discapacidad visual, también se aplican las adaptaciones para alumnos con dificultades de lectura. Otro punto importante es garantizar una iluminación adecuada en la habitación. Aunque los juegos de escape a menudo atenúan las luces para crear una atmósfera misteriosa, no recomendamos hacerlo en caso de que algunos estudiantes tengan discapacidad visual, ya que esto les crearía una dificultad adicional para leer el material. Usar braille para estudiantes con discapacidad visual severa como alternativa al texto escrito también es una excelente manera de incluirlos. Para los estudiantes con discapacidad auditiva, también se aplican los consejos dados para los alumnos con dificultades de escucha. Si tú y tus alumnos utilizáis lenguaje de signos o habláis con claves, esto también facilitaría su participación en las actividades. También es una buena idea usar símbolos visuales o transcripciones para apoyar la comprensión del contenido de audio. Para los estudiantes que usan audífonos o implantes cocleares, algunas herramientas también se pueden conectar a sus dispositivos, como un bucle de inducción o micrófonos Bluetooth que podrían usarse para mejorar la comunicación con sus compañeros.

Fobias, traumas y desórdenes emocionales

Como los desencadenantes de fobias, traumas o trastornos emocionales son muy numerosos, es fundamental que preguntes previamente a tus alumnos si tienen alguno de ellos y, en caso afirmativo, qué elementos pueden desencadenar un episodio. Por ejemplo, para evitar desencadenantes de ansiedad, asegúrate de que no hay ningún sonido o música estresante durante el juego. Explícales los procesos muy claramente desde el principio para que no se sobresalten, por ejemplo, con el ruido del Game Master llamando a los jugadores. Para los estudiantes que tienen un trauma relacionado con cierto tipo de ruido o contacto físico, asegúrate de evitarlos en el juego. La misma regla se aplica para los estudiantes que tienen fobia a los payasos, la oscuridad, las arañas, etc.

4. Hacer pruebas

La fase de evaluación debe ser debatida con estudiantes de todos los perfiles. Esto significa que, si has tenido en cuenta todas las necesidades de tus alumnos, deberían poder sentirse seguros y motivados durante toda la experiencia, al igual que sus compañeros. Por supuesto, siempre hay una primera prueba, por lo que puedes notar que has olvidado hacer una adaptación para algunos de tus alumnos. Esto es normal y será una buena experiencia de aprendizaje para que continúes creando juegos en el futuro.

Cuando juegues con los estudiantes por primera vez, debes decirles desde el principio que estás buscando mejorar el juego y hacerlo lo más inclusivo posible. Muéstrales que sus comentarios serán valorados y bríndales algunos puntos en los que enfocarse, especialmente si fueron ellos quienes expresaron una necesidad específica a tener en cuenta en tu juego. Si crees que puede ayudar, envíales un formulario de evaluación antes del juego, para que sepan qué aspectos deben evaluar.

Una vez que el juego termine, reúne a tus alumnos para el informe y tómate un tiempo para hacer un debate que se centre en necesidades específicas. Este debate puede incluir a los estudiantes que no expresaron ninguna necesidad, para así crear

conciencia sobre lo que también podrían hacer para evitar que sus compañeros se sientan incómodos.

Finalmente, todos estos comentarios te ayudarán a mejorar el juego y a comprender mejor las dificultades a las que tus alumnos se deben enfrentar en su experiencia de aprendizaje diaria.

CAPÍTULO 3:

IMMERSIÓN

Cosas que hacer para asegurarte de que los jugadores estarán inmersos en la experiencia



La inmersión de los estudiantes es fundamental para disfrutar de toda la experiencia del juego de escape. Hay varios aspectos que se deben tener en cuenta para sacar el máximo partido al juego y hacer que los alumnos disfruten no solo de los enigmas, sino de todos los aspectos de la actividad. Es sumamente importante prestar atención a diferentes detalles que permitan a nuestros alumnos sentirse parte del juego. Sin embargo, el profesor debe prestar atención a la diversidad, analizando las necesidades no solo de todo el grupo, sino también de cada alumno. Para tener éxito en esta tarea es muy recomendable leer el capítulo sobre “juegos de escape inclusivos” de esta guía, prestando especial atención a la explicación referida a “fobias/traumas”.

A continuación, podemos ver una explicación detallada de algunos aspectos que se deben tener en cuenta cuando los profesores deciden crear una sala de escape en el aula.

Contexto

Un contexto bueno e interesante es la base de una experiencia exitosa en los juegos de escape. Tanto el contexto como los diferentes enigmas del juego deben adaptarse a diferentes variables: la edad de los alumnos, su desarrollo evolutivo, cognitivo y emocional, sus propios intereses y gustos, etc. Los profesores también deben tener en cuenta el nivel de los alumnos, adaptando a él los diferentes enigmas y actividades. Es esencial crear un hilo común que vincule cada enigma y

actividad, para que todo el juego tenga sentido en conjunto. Algunos ejemplos de un contexto interesante podrían ser un juego de escape ambientado en la antigua Roma, o en Inglaterra en el siglo XIX (podemos basarnos en las novelas de Charles Dickens, por ejemplo).

El lugar

El juego de escape debe organizarse en un lugar adecuado, teniendo en cuenta las posibilidades de la escuela o la academia. Es importante comprobar cuántas habitaciones podemos utilizar, así como las características de cada una de ellas. El profesor puede utilizar no solo la clase, sino también el laboratorio, el gimnasio o la sala de música si están disponibles. Una vez que el lugar ha sido elegido, el profesor puede organizar los enigmas de cada habitación. Por ejemplo, si el juego de escape está relacionado con la asignatura de geografía, cada sala puede ser un país diferente con enigmas relacionados con ese país. También es esencial que haya un mapa de evacuación en cada sala, garantizando así la seguridad de los estudiantes si hubiera algún problema o emergencia. Es probable que las salas tengan diferente mobiliario dentro, por lo que el profesor puede tener esto en cuenta, aprovechándolo para hacer la experiencia más atractiva. Por ejemplo, si hay taquillas, estas pueden usarse para esconder algunas pistas. Recuerda que las diferentes habitaciones deben tener suficiente espacio para que los alumnos se muevan sin interferir con los otros grupos. Asegúrate de que la sala está equipada con todo lo que los estudiantes necesitan para la experiencia, incluyendo los enigmas, las pistas, los dispositivos electrónicos y todo lo que vayan a usar. Esto es esencial para evitar que la experiencia sea interrumpida.

Decoración

El profesor debe dedicar tiempo a pensar en diferentes formas de decorar y preparar las habitaciones para que los alumnos puedan disfrutar de toda la experiencia. Además, los alumnos pueden ayudar en la decoración, creando diferentes materiales. La decoración debe estar relacionada con el tema del juego para crear así una atmósfera que permita a los estudiantes sumergirse en la experiencia.

La decoración también puede usarse para esconder la cámara del Game Master. Estas decoraciones las podemos hacer utilizando diferentes objetos; por ejemplo, si el juego de escape está relacionado con Halloween, las telas de araña, un par de candelabros o algunos cuadros antiguos en la pared podrían usarse como decoraciones apropiadas. Algunas decoraciones pueden servir también como pistas u objetos que los estudiantes tienen que buscar para resolver un enigma.



Música

Una adecuada lista de reproducción es esencial para la inmersión de los estudiantes. Esta música debe estar relacionada con el tema del juego de escape. Por ejemplo, si el juego es sobre Halloween, se puede escuchar música aterradora o el sonido de pasos y gemidos. La música se puede escuchar durante toda la experiencia; sin embargo, el volumen no debe ser demasiado alto para que los estudiantes puedan hablar en un tono de voz normal. Trata de no usar música conocida, ya que los estudiantes podrían distraerse si conocen las canciones, lo que puede provocar una falta de atención.

Olor



La forma en que huele la habitación puede ser un factor importante para que los estudiantes se sumerjan en la experiencia del juego de escape. Recuerda no usar olores muy fuertes, ya que esto podría distraer a los alumnos, evitando que se concentren en las diferentes tareas. Ten en cuenta que los olores deben ser agradables y estar relacionados con el tema del juego.

Por ejemplo, si este está inspirado en el mundo árabe, se puede usar un poco de incienso para crear una atmósfera más realista. En consecuencia, los alumnos experimentarán el olor típico de las calles y mercados árabes, lo cual puede ser útil para animarles a disfrutar de la experiencia.

Cantidad de luz

Este recurso puede ser alentador para sumergir a los estudiantes en la experiencia. La cantidad de luz es importante para crear un ambiente adecuado. El profesor también puede utilizar diferentes intensidades de luz según la zona de la sala, proporcionando lámparas o incluso antorchas o velas. Por ejemplo, si el juego de escape está ambientado en el mundo árabe, el profesor puede colocar algunas velas por el aula. Por otro lado, si el juego está basado en el espacio y las galaxias, podrán colocarse luces de neón en diferentes puntos del aula. El profesor debe asegurarse de que la cantidad de luz no sea un problema en el proceso, comprobando que los alumnos puedan ver y resolver correctamente los enigmas.

Disfraces

Otra buena opción para que los alumnos se sumerjan en la experiencia del juego de escape es disfrazarse. Tanto el profesor como los estudiantes pueden llevar unos disfraces acordes con la temática del juego. Además, el profesor puede pedir a algunos de sus compañeros que se disfracen y participen también en la experiencia, colaborando en la inmersión de los alumnos. Estos pueden estar en la sala como personajes que no juegan, aunque pueden ser útiles para enigmas específicos. Por ejemplo, en algunos enigmas los estudiantes tendrían que encontrar a un personaje para darles un código clave (una oración, una palabra, etc.) y el personaje les daría

una pista de la siguiente tarea. Es posible que los disfraces se puedan crear en lecciones previas. El profesor puede ofrecer a los estudiantes algunos materiales para crear sus propios disfraces. Por ejemplo, si la sala de escape se basa en el Imperio Romano, los estudiantes pueden hacer un casco romano con papel de aluminio. También pueden crear una espada de cartón o goma-espuma.



Ayudas visuales y tecnología

Hoy en día la gente está acostumbrada a recibir estímulos visuales constantemente. Pasamos mucho tiempo mirando nuestros móviles, viendo la televisión o jugando a juegos de ordenador. Los estímulos visuales son parte de nuestro día a día y parecen ser útiles cuando hablamos de motivación y compromiso. Con esto en mente, el profesor puede crear alguna ayuda visual utilizando diferentes aplicaciones y programas (Genial.ly, Canva, PowerPoint, etc.). También puede crear unas diapositivas para explicar las instrucciones de los diferentes enigmas, por ejemplo. Además, se pueden crear algunos enigmas interactivos en una tableta o un ordenador portátil, ya que pueden ser más atractivos para los estudiantes. Las ayudas visuales pueden ayudar a los estudiantes a sumergirse en el juego, ya que están acostumbrados a verlas todos los días.



Game Master

Este protagonista es clave a la hora de hablar de la inmersión de los alumnos. Suele estar representado por el profesor, aunque este puede crear un maestro de juego virtual. Por ejemplo, si el juego de escape está relacionado con el descubrimiento de América, el profesor puede crear a un Cristóbal Colón virtual que se dirija a los estudiantes, explicándoles las reglas del juego y ofreciéndoles algo de contexto histórico. Esta figura puede ser útil tanto para explicar las instrucciones como para guiar a los estudiantes, ayudándoles cuando se sientan perdidos en un enigma. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la presencia del maestro de juego no debe notarse, de esta manera el juego se mantendrá inmersivo. Para fomentar esa inmersión, lo mejor es que el Game Master esté en otra habitación y pueda observar lo que sucede a través de una cámara, o que esté escondido detrás de una pantalla plegable para que los alumnos no lo vean.

Puzles y enigmas

Los diferentes enigmas y acertijos que deben resolver los alumnos tienen que estar relacionados con el tema, siguiendo el hilo conductor del juego. Por ejemplo, si está ambientado en el Antiguo Egipto, se pueden utilizar algunos manuscritos en papiro, jeroglíficos o llaves antiguas. El profesor también debe tener en cuenta que es clave que los estudiantes encuentren objetos que sean fáciles de manipular, abrir o jugar con ellos. De lo contrario, la experiencia podría verse interrumpida y ellos podrían sentirse frustrados o desmotivados. El profesor también puede usar microcontroladores (Arduino/Raspberry), lo que podría permitir al creador "ocultar" mecánicas de juego complejas sin acabar con su presupuesto o el diseño de la sala. Un ejemplo sería usarlos para falsificar magia antigua, como el folclore fantástico del Rey Arturo o la mitología griega, o para simplificar manipulaciones tecnológicas pesadas.



Información previa

Los profesores deben preparar algunas lecciones previas para explicar a los estudiantes el contexto, así como algunas instrucciones generales del juego de escape, preparándolos así para la experiencia. Para obtener más información sobre la preparación, consulte la primera parte de esta guía sobre "cosas que hacer para preparar a sus alumnos".

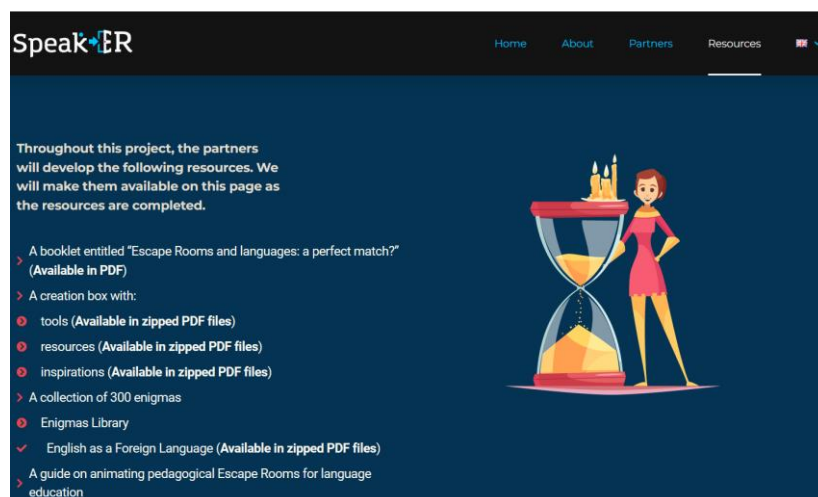
CAPÍTULO 4:

CÓMO PREPARARSE COMO GAME MASTER

Introducción

¿Qué es un *game master*? Si ha leído las anteriores entregas de este proyecto, es probable que ya se haya encontrado con el término. Incluso es posible que ya sepa la respuesta.

Los *game masters* actúan como organizadores, árbitros y moderadores de las partidas. Acogen, guían y ayudan a los jugadores, integrándose en el juego y/o manteniéndose discretos para mantener la inmersión de los jugadores. Tras la partida, informan y aclaran con los jugadores las dudas que puedan tener. Los *game masters* entran en la categoría de personajes, no de jugadores. Para saber más sobre ello, consulte la herramienta correspondiente “personaje no jugador” en la caja de creación del proyecto. Dentro, también encontrarás dos recursos adicionales sobre el tema, a saber, “El *game master* y el escenario” y “Los *game masters* y los profesores”.



<https://speakerproject.eu/resources/>

Si eres un profesor que quiere crear su propia sala de escape pedagógica (ER), es posible que asumas tanto el papel de diseñador del juego como el de director del mismo. En los juegos comerciales, ambos suelen ser -si no siempre- personas diferentes (si no equipos).

En esta parte de la guía respondemos a la pregunta: ¿cuál es el papel del game master y cómo prepararlo? La lista que se ofrece incluye todos los pasos que hay que seguir si solo eres el *game master*. Por lo tanto, si también eres el diseñador del juego, algunas partes pueden ser redundantes.

Domina la inmersión

Se podría esperar que el aspecto inmersivo del juego cayera en manos del diseñador del juego. Es cierto, aunque no solamente. Incluso con una ER perfectamente diseñada para la inmersión, la actuación del game master es de gran importancia. A continuación descubrirás por qué y cómo dominar tu parte del proceso.

1. Pruebe un EG comercial

La preparación para convertirse en game master comienza de forma similar a la preparación para crearlo: debes probar un juego de escape comercial.

Si has creado la ER que vas a jugar, es probable que ya hayas realizado este paso. Sin embargo, ¿has prestado atención al papel del director del juego? ¿Te has fijado en lo que hacen y cómo lo hacen? También en este caso, no hay mejor manera de entender el papel y la importancia del game master que experimentarlo tú mismo. La mayoría de las veces, si el game master está bien integrado en el juego, como jugador no te darás cuenta de su presencia ni de su influencia en el flujo del juego. En el mejor de los casos, pensarás que las pistas dadas forman parte de la sala. He aquí un ejemplo de buena integración: tu ER está ambientada en un contexto futurista. A medida de que los jugadores van desvelando el argumento, te comunicas por mensajes de texto en la pantalla de un ordenador con una inteligencia artificial (IA) personalizada. Toda la narración, la comunicación y las pistas se producen a través de la “voz” de la IA. Por tanto, cuando se necesita una

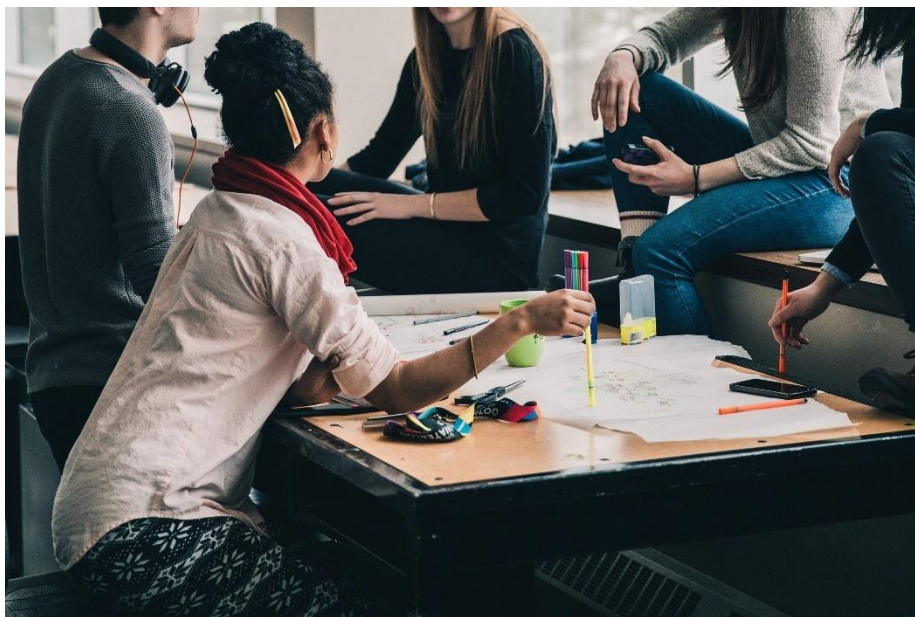
pista, no es una entidad ajena al entorno del juego la que la da, sino un personaje del juego. La inmersión permanece intacta.

Por el contrario, si el game master no está bien incluido en el flujo del juego, lo notarás enseguida, seas un jugador experimentado o no. Como nota positiva, experimentar una partida con un game master terrible te dará ideas sobre lo que debes evitar en tu propia configuración

Comenta con tu game master durante la sesión informativa. Pregúntales cómo suelen resolver los demás participantes los enigmas a los que te has enfrentado y que compartan los comentarios habituales de la gente en la sala. Pregunta en qué momento del juego la gente necesita pistas: puede que hayas encontrado un objeto con el que la gente suele tener problemas, etc.

2. Conozca a sus jugadores

Si eres el profesor de la clase, tienes una ventaja: conoces a tus jugadores, su nivel, edad, comportamiento, dificultades, intereses, trastornos, así como la dinámica de la clase y las relaciones entre los alumnos. Aunque no conozcas a los alumnos antes de la partida, la configuración te da una ventaja: tienes acceso a dicha información. Por lo tanto, pregunta a sus(s) profesor(es).



Uno de los puntos de control más importantes son las discapacidades. La configuración del juego y las pistas que se dan pueden tener que evolucionar si uno (o más) de los jugadores tiene una discapacidad. Un jugador en silla de ruedas necesita que los objetos se oculten más abajo y que los elementos de decoración se ubiquen cuidadosamente. Consulta la parte 2 de esta guía para obtener más información sobre la adaptación de tus salas. Te ayudará a prevenir y abordar la mayoría de los problemas relacionados con las discapacidades que puedas encontrar.

En general, el conocimiento de sus jugadores es muy útil para anticipar sus reacciones. Para saber más, consulta el “Marco y hoja de ruta para la creación de escape rooms en la enseñanza de idiomas”, el segundo resultado del proyecto SpeakER, así como la herramienta “Ficha de perfil del alumno comprobada” incluida en la caja de creación.

3. Prepare un discurso introductorio

El discurso introductorio no solo sirve para explicar el concepto y establecer las reglas. También es la primera parte del juego, y tiene un impacto significativo en la inmersión de tus jugadores.



Debe dividirse en tres pasos y contener primero:

- el objetivo (“Encontrar una forma de salir de la habitación”)
- las reglas del juego (“No trepar”, “No usar la fuerza”, “No tocar los elementos marcos con cinta roja”, etc.). Consulte la herramienta “Reglas - juegos y seguridad” en el cuadro de creación para obtener más información.
- la narración: introduce la historia, los personajes (si los hay), la misión, los roles de los jugadores, etc. Incluso puedes ocultar algunas pistas en tu

discurso. En general, tu discurso introductorio debe establecer el estado de ánimo de toda la partida y no debe ser descuidado.

Sin embargo, asegúrese de que ninguna de las informaciones que proporcione durante el discurso introductorio induzca a error a los jugadores, como por ejemplo proporcionando una regla que no se aplica al juego bajo el pretexto de una broma: si los jugadores intentan respetarla, podrían encontrar desafíos durante el juego y sentirse frustrados.

Si el tema lo permite, lo mejor sería vestirse en consecuencia.

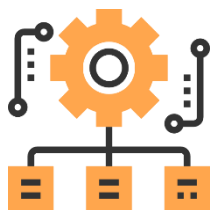
Por último, para aumentar aún más la inmersión, intensifique su actuación. Repite tus líneas como si estuvieras preparando una representación teatral. Practica delante de tus compañeros.

Consulta la parte 3 de esta guía para obtener más información sobre la importancia de la inmersión en una ER.

Domine la mecánica del juego.

En esta parte, dejamos de lado el proceso de inmersión para sumergirnos en el conocimiento del juego. Como hemos mencionado en la introducción de esta parte, el game master está aquí para organizar, arbitrar y moderar el juego. Por lo tanto, debe conocer el juego casi tanto como el diseñador del mismo. A continuación, exponemos los puntos en los que debe centrarse.

Structure and scenario



El primer paso de esta segunda fase de preparación será familiarizarse con el escenario. Si no eres tú quien lo ha creado, apréndelo. Si lo has creado tú entre muchos otros, vuelve a sumergirte en él. Así evitarás confundir un escenario con otro.

Imprime la hoja de ruta creada y estudia la mecánica y la estructura del juego. La correspondiente herramienta “hoja de ruta” incluida en la caja de creación te ayudará a comprender su utilidad. Deberás saber qué enigma viene después de otro o junto a otro, qué accesorios dan qué pistas.

En este paso, te animamos a desplegar la secuencia de enigmas en tu cabeza, especialmente si no has tenido la oportunidad de probar el juego de antemano. Intenta detectar los momentos en los que el juego podría ir mal: un enigma demasiado complicado para el nivel de la clase, una posibilidad de evitar un ejercicio, un objeto que funciona mal, etc. ¿Por qué no organizar una prueba con otros profesores o empleados?

Entre todos, presta especial atención a los eventos que vas a activar (tocar una pieza musical, desbloquear un elemento, etc.) y su cronología.

Por último, pero no por ello menos importante, si has probado la sala antes, lee tus notas. Si conoces a otros profesores que la hayan jugado antes, pídeles que te den su opinión. Cada grupo es diferente, y a cada individuo se le puede ocurrir una nueva forma de resolver cada enigma. Consulta el recurso “Probando tu enigma” del cuadro de creación para obtener más información”.

El aula

El segundo paso se refiere al entorno del juego. A continuación, una lista de lo que debes hacer.

Estudia el montaje de la sala: comprueba las características del anterior y del exterior, si todo funciona correctamente. Presta especial atención a los accesorios electrónicos y, sobre todo, a las cámaras (si el diseñador las ha incluido en la sala). Son una herramienta esencial para un game master, ya que permiten seguir el estado del juego desde el exterior.

- Toda la información relativa a la configuración de la sala -que podría recaer en el game master- se ofrece en la parte 5 de esta guía. La información sobre las cámaras se proporciona en la herramienta correspondiente “cámaras” en el cuadro de creación”.

Si vas a hacer la sala por segunda vez, pon todo en su sitio antes de empezar la nueva partida: cierran las taquillas, baraja los números, esconde las llaves y los objetos donde deben estar, deshaz los rompecabezas, reinicia los laberintos y las presentaciones, etc.

Comprueba si el dispositivo de comunicación funciona y cómo. Todas las urgencias tienen uno. Es un punto de contacto entre los jugadores y el director del juego. Se utiliza para ayudar a los jugadores dándoles pistas o indicaciones. Puede ser un teléfono, un walkie-talkie, un chat en un ordenador/tableta/smartphone, un viejo buzón, un robot, etc.

Recordatorio: Averiguar qué dispositivo de comunicación es el mejor en la configuración de la ER es parte del trabajo del diseñador del juego. Sin embargo, como los game masters son sus principales usuarios, no dudes en dar tu opinión sobre su usabilidad o en modificarla si también eres el creador del juego.

Las pistas

La lluvia de ideas sobre las pistas que hay que dar es una tarea que recae tanto en el diseñador como en el director del mismo, ya que se producirá dos veces. Una primera lista debe elaborarse durante la fase de creación previendo los posibles puntos de lucha (por ejemplo, escondites, ejercicios desafiantes, mala comprensión de los vínculos entre elementos, etc).



Sin embargo, tu lista de pistas evolucionará a medida de que juegues en la sala. Aquí es donde entra en juego el game master. Descubrirá dónde tienen dificultades los jugadores y se adaptará, actualizando la lista. Diferentes grupos de jugadores tendrán dificultades en diferentes momentos de la partida, lo que te permitirá crear pistas adicionales para estar mejor preparado la próxima vez. Preparar las pistas te ayudará a darlas rápidamente y a evitar dar respuestas directas.

Intente tener dos conjuntos de dificultad para cada pista (cuando sea posible), con uno que revele más de la solución que el otro. Así podrás adaptar tu entrega al nivel de comprensión del grupo. Si crees que están cerca de descifrar el código, entrega la pista más difícil, y viceversa. Puede parecer un trabajo extra innecesario para ti, pero hay una buena razón para hacerlo: la atención de los jugadores al juego se mantiene gracias a un delicado equilibrio entre lo alcanzable y el desafío. Y es que,

en palabras de Jane McGonigal (2011): “no hay nada tan atractivo como el estado de trabajar al límite de tu capacidad”. El juego más atractivo es aquel en el que, aunque falles varias veces, lo vuelves a intentar porque sabes que puedes conseguirlo. A la inversa, los juegos que suponen un reto excesivo o que no son suficientes pueden provocar insatisfacción. Por eso debes controlar el nivel de tus pistas.

Prepare las consecuencias

Para que el juego sea una actividad de aprendizaje eficaz, debe terminar con una sesión informativa. Es una parte importante del trabajo del directos del juego, y es esencial en un contexto educativo. Una vez más, es mejor venir preparado.

1. Tome notas

Lo primero es lo primero: ten preparado un cuaderno de notas. Para que la sesión de revisión sea eficaz, tendrás que tomar notas de los problemas de tus alumnos. Anota el tiempo que emplean en cada paso, anota sus errores, destaca qué pista has dado, etc. No solo te permitirá anticipar mejor el siguiente juego, sino que será la base del proceso de revisión, ya que actuará como recordatorio. Para ello, puedes crear e imprimir un formulario de seguimiento. Consulta la herramienta correspondiente en el cuadro de creación para saber más.

Además, anota los momentos en los que tus alumnos toman un camino alternativo, especialmente aquellos en los que no has pensado. Por ejemplo, pueden descubrir un fallo en el juego, como una forma de descifrar un código que usted no había previsto. Esto podría llevarles más lejos de lo que deberían, lo que podría crear algunas dificultades de comprensión. Si lo anotas podrás transmitir la información al diseñador del juego o modificar tú mismo el escenario para evitar que el fallo se repita.

2. Informe

Una buena sesión informativa se desarrolla en dos fases. En primer lugar, hay que finalizar la partida con los jugadores si no salen a tiempo. La duración de este paso variará en función de la progresión de los jugadores al final del cronómetro.

En segundo lugar, sienta a tus alumnos en un círculo, pídeles que te den su opinión y hazles preguntas utilizando tus notas. Si quieres saber más sobre cómo prepararte para ello, desplázate hasta la página 43, donde describimos con precisión todos los pasos que debes cubrir para que el informe sea útil tanto para ti como para tus alumnos. También puedes consultar el recurso “Cómo organizar el informe”, incluido en el cuadro de creación.

Haga su vida más fácil (opcional)

Por último, pero no por ello menos importante, un último consejo. Este paso - opcional- facilitará el proceso de preparación. Imprima la siguiente lista y marque las casillas cuando tenga dicho elemento delante.



ER Game Master Checklist

- Diagram/roadmap of the EG
- Scenario
- List of solutions/codes
- List of hints
- Functioning communication device
- Notepad
- Timer
- Teacher's questionnaire
- Debriefing questionnaires
-
-
-
-

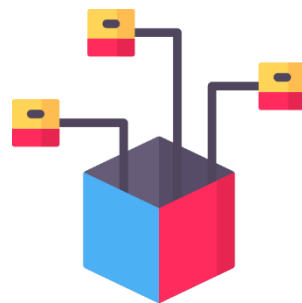
Si también eres el profesor de la clase, te recomendamos que prepares tablas y listas de control fáciles para rellenar para tomar nota de los progresos y dificultades de tus alumnos en la materia impartida.

CAPÍTULO 5:

OCUPARSE DE LA LOGÍSTICA

La importancia de la logística en la educación y en las actividades de Escape Room

Aunque la logística tiene más que ver con las empresas, ciertas competencias pueden aplicarse a la educación. ¿Podemos estar seguros de que los alumnos aprenderán en el momento adecuado y según sus necesidades? Los 7 derechos de la logística funcionan igual de bien en la educación. Como educadores, debemos tener en cuenta el producto, el cliente, la cantidad, la condición, el lugar, el tiempo y el coste. Los juegos de escape en la educación pueden ser muy complejos, y para que todo salga bien, los profesores tienen que ocuparse de mucha logística, es decir, pensar en cada detalle y evaluar cada aspecto a fondo.



Qué necesitas

Herramientas

Cualquier asignatura o tema puede convertirse en un escape room, y puedes adaptarlo a cualquier tamaño de clase o grupo de edad. Hay muchos materiales que se pueden reutilizar, como candados, cajas, tarjetas, cifrados, criptogramas, ruedas de códigos o códigos QR, pero otros solo se pueden usar una vez: recortes o tarjetas para rascar. En cuanto a la cantidad, los materiales deben ser variados para

que los alumnos encuentren la emoción de descubrir nuevas aventuras. En cuanto a la calidad, para poder utilizar los materiales durante más tiempo y por el mayor número posible de alumnos, debe ser alta.

La mayoría de los materiales que se pueden utilizar en las salas de escape educativas pueden ser diseñados y fabricados por los propios profesores, especialmente si las actividades tienen que ver con los idiomas. Por ejemplo, hay páginas web que ayudarán a crear todo tipo de entradas falsas para conciertos, recortes de periódicos, billetes de avión, notas de rescate o mensajes de WhatsApp. Además, si te decides por lo clásico, con objetos ocultos, por ejemplo, no necesitarás ningún equipo ni ayuda especial. Pero si se apunta a experiencias más complejas, la solución es pedir apoyo técnico externo. Por ejemplo, el uso de microcontroladores permitirá a los creadores ampliar la variedad de enigmas utilizados.

Un aula

Encontrar el lugar adecuado para montar un escape room puede ser todo un reto, sobre todo si quieres que la sala se utilice para diferentes asignaturas. Lo ideal sería una sala dentro de la escuela que sirviera únicamente como escape room. De este modo, los profesores tendrían un lugar común donde guardar los materiales para su uso futuro. La sala debe servir para su propósito: tiene que ser lo suficientemente grande como para acomodar a todos los jugadores, tienen que ser seguras y estar preparada para atender a estudiantes con necesidades específicas. El mobiliario también debe ser modular, ya que los escenarios de los escape rooms son especiales y complejos, e implican el trabajo por parejas, el trabajo en equipo e incluso el trabajo de toda la clase.

Si es imposible habilitar una sala especial para las actividades de escape room, su propia clase puede convertirse en una aventura rompe cerebros. El aula normal carece de la ventaja de un diseño inteligente que pueda ayudarte a crear una actividad de escape room, pero con un poco de imaginación y esfuerzo, podrá transformarla. Por ejemplo, si está planeando un escape room de Halloween, la oscuridad es quizá lo primero que le viene a uno a la cabeza. Así que cubra las ventanas, atenúe las luces y la mitad del trabajo estará hecho, pero asegúrese de

que el material sea visible y legible. Además, la sala debe estar equipada con dispositivos que puedan hacer que la experiencia sea más envolvente, por ejemplo, altavoces para anuncios genuinos o música temática, retroproyectores para dar pistas o mostrar enigmas o mensajes.

Si quieres llevar tu lección a otro nivel, necesitarás más de un aula en la escuela. El objetivo del juego será resolver todos los enigmas para poder escapar de la escuela y no de la habitación. Para ello, lo más probable es que intervengan los compañeros de clase, que aportarán la ayuda necesaria para la decoración y para asegurarse de que todo está bien planificado.

Planificación de la actividad

En primer lugar, cuando se planifica un escape room por primera vez, hay que reconocer el hecho de que llevará más tiempo que cualquier otra planificación de clases que se haya hecho hasta entonces, ya que hay que idear un argumento y considerar todos los detalles de la trama. Además, si quieres asegurar el éxito de tu escape room, es necesario hacer un playtesting. Así sabrás cómo abordar la mayoría de las situaciones problemáticas que puedan surgir.

Etapas de preparación:

1. Decide un tema y redacta el escenario que podría acompañarlo.
2. Elija las cerraduras y cajas y no se olvide del temporizador.
3. Dependiendo del número de participantes, las herramientas disponibles y el espacio, debes decidir si el escape room será físico, digital o mixto.
4. Deberás tener una imagen clara de las nociones que vas a enseñar o revisar para poder empezar a explorar sobre qué tipo de enigmas utilizar.
5. Ahora debe comenzar la fase más desafiante: la creación de enigmas. Recuerde que hay una gran variedad de aplicaciones y sitios web que te ayudarán con ello.
6. Probar la actividad con algunos alumnos o asegurarse de que todo funciona bien.

El tiempo es esencial a la hora de crear un escape room, ya que la planificación comienza con mucha antelación. Por ejemplo, si quieres consolidar los conocimientos de los alumnos sobre El Gran Gatsby, debes allanar el camino durante al menos una clase sobre el tema y luego darles tiempo para que lean y estudien la novela.

Habilidades útiles

Crear una escape room con fines educativos puede para todo un reto, pero una vez que empieces a hacerlo seguro que descubres que se ta bien..

Habilidades interpersonales

- **Creatividad** - En primer lugar, la buena noticia es que no es necesario ser creativo por naturaleza. El secreto para salir adelante es empezar. Así que estudia lo que han hecho otros, juega tú mismo a un escape room en línea si no tienes un proveedor donde vives, crea un makerspace en la escuela. Puede que descubra que algunos de tus compañeros son apasionados de las escape rooms y serán una gran fuente de inspiración.
- **Trabajo en equipo** – útil a la hora de hacer una lluvia de ideas durante la planificación y creación de las escape rooms.
- **Liderazgo** – eres el que mueve todos los hilos durante el juego.
- **Comunicación** – la clave del éxito, ya que es el proceso de crear y compartir ideas, información, puntos de vista y hechos.
- **Buena gestión del tiempo** – si gestiona su tiempo de forma inteligente, aumentará la productividad antes, durante y después de la creación de los escape rooms



Destrezas

- La experiencia es el mejor maestro. No se puede enseñar a los demás lo que no se sabe. Por lo tanto, tienes que conocer tu camino con **materiales prácticos** y el funcionamiento de ciertas cerraduras, trabajando con tarjetas, números, claves o laberintos.
- Las escape rooms y los candados **digitales** son fáciles de crear y utilizar si se tienen conocimientos básicos de informática. La mayoría de los profesores están familiarizados con Microsoft Word, por ejemplo. Puede ser una gran herramienta para un escape room, ya que puedes proteger con contraseña los documentos que contienen más enigmas.

Preparar la sala

Instalar la sala

El profesor/GM tiene que tener en cuenta dónde tendrá lugar el juego, qué elementos estarán ya presentes y cómo se introducirá el juego. Por ejemplo, si el juego va a tener lugar en un aula, ¿cómo entenderán los jugadores qué elementos forman parte del juego y cuáles son simplemente parte del aula? El Gm tiene que adaptar el mobiliario a las necesidades del juego. ¿Cómo sabrán qué partes no deben tocarse y cuáles pueden explorarse libremente? El GM tiene que pensar en algunas notas adhesivas para guiar a los jugadores. Si el lugar elegido es el aula, estaría bien utilizar objetos que parezcan parte integrante de la propia aula, por ejemplo un reloj con un compartimento oculto o una bebida embotellada en una cesta de papel. Hay que comprobar todo: el tamaño del aula, la salida, los dispositivos de seguridad, la caja de herramientas/cajas, el ambiente (sonidos, música, voz en foo, calidad del aire). También hay que tener en cuenta que el juego puede ser interrumpido (por ejemplo, por un alumno que llega tarde, por la alarma de incendios) y cuáles son las implicaciones de estas interrupciones. Una lista de control podría ser muy útil, especialmente para los primeros juegos. He aquí algunos ejemplos:

- Ningún objeto above 2m de altura

- Una cinta de “no tocar” en la rampa de acceso a los dispositivos electrónicos
- Acceso a la electricidad
- Buena conexión a Internet
- Volumen de la música/sonido
- Calidad del aire
- Una lista de los objetos y dispositivos utilizados durante el juego
- Etc.

Pruebe sus enigmas

Antes de utilizar el juego con los alumnos, es absolutamente necesario probarlo y asegurarse de que la configuración es correcta y todo funciona correctamente. El profesor/GM puede hacer una versión del juego lo más simplificada posible, y probarla con algunos colegas, amigos o incluso alumnos. El GM debería probar el juego con 2 o 3 equipos de colegas/amigos, para asegurarse de que todo está:

- lógico
- coherente
- comprensible
- realizable

El GM puede aprovechar para cronometrar la resolución de los enigmas y la duración de los escape rooms completos.



El juego

Antes del juego

Creemos que un poco de información es útil para los jugadores, tanto para informarles sobre la tipología del juego y de sus reglas fundamentales como para guiarles hacia la narrativa del juego específico. Esto debería incluir información sobre seguridad (por ejemplo, no subirse a las estanterías/escritorios, o no desconectar los cables de los enchufes). También debe incluir medidas de seguridad de Covid: desinfectante de manos, mascarillas, ventilación de la sala, guantes desechables si es necesario.

Es necesario que:

- tener claro lo que forma parte o no del juego (por ejemplo, no forma parte del juego todo lo que está por encima de sus cabezas o lo que está resaltado por un adhesivo)
- crear expectativas en relación con los comportamientos aceptados en la sala (por ejemplo, la agresividad no está permitida)
- introducir posibles dificultades o bloqueos inusuales
- explicar lo que ocurre en caso de emergencia real

ver también la primera parte sobre “Preparación de los alumnos”

Durante el juego - dificultades que pueden aparecer

Como en cualquier tipo de juego, es importante equilibrar las dificultades dentro de una escape room, para que no sea demasiado difícil, hasta el punto de generar frustración, ni demasiado fácil, hasta el punto de provocar aburrimiento. Esto puede ser difícil para los juegos en equipo, especialmente cuando hay una variedad de habilidades en el equipo o en general en el aula. He aquí algunas dificultades que los profesores / GMs pueden encontrar durante el escape room:

- si los jugadores necesitan beber o ir al baño → díales que lleguen temprano y que tengan tiempo de prepararse para el juego

- el dispositivo de comunicación del GM no funciona → tenga un dispositivo de reserva listo para ser utilizado, como último recurso hablar desde el otro lado de la puerta.
- los jugadores están muy estancados en alguna parte del juego → deles más pistas
- un enigma físico no funciona y no hay manera de arreglarlo desde el lugar del GM → trate de superar este enigma dando una solución a los jugadores
- Un enigma electrónico o informático no funciona y no hay manera de arreglarlo desde el lugar del GM → como se trata de un enigma físico, el profesor podría integrar un botón en el escritorio del GM, para superar el enigma
- Un jugador se lesiona o se siente enfermo → pare el juego

Después del juego

Después de la partida (y, por supuesto, antes de que empiece), el profesor/game master tiene que preparar todo para que pueda jugar (otro) grupo/equipo. Si hay muchos equipos jugando uno tras otro, la reanudación tiene que ser rápida y eficaz. También será importante contar con un sistema que garantice que todo está en su sitio en la sala, que los candados están cerrados y que las cajas tienen el contenido correcto (una lista de control con los materiales y su lugar exacto en la sala, consejos, notas, mapas, etc.). Esto puede controlarse mediante un diagrama, un mapa de la sala o una lista. Además, la sala debe limpiarse respetando las normas de seguridad de Covid.

CAPÍTULO 6:

DEBRIEFING

Puntos a considerar



Acabáis de terminar de jugar a vuestra escape room y todos estáis contentos y emocionados. ¿Significa esto que el juego ha terminado? Una escape room educativo no termina antes de que tenga lugar la sesión de debriefing.

En las siguientes páginas encontrará detalles prácticos útiles sobre el debriefing. Para más información también puedes consultar el recurso “Cómo organizar el debrief” y el “Marco y hoja de ruta”.

Maneras de debriefing

El debriefing puede tener lugar de diferentes maneras. Además, puede tener lugar justo después de la sesión o en algún momento posterior, como se explica a continuación.

Conversaciones con los participantes y el profesor/game master

Los alumnos y el profesor/game master discuten después del escape room, cuando los participantes sienten la emoción del juego y todavía están entusiasmados con su experiencia. En este momento, es conveniente dejar que los alumnos se expresen libremente sin que el profesor intervenga o les guíe.

Preguntas del profesor/game master

Este tipo de debate es guiado y tiene como objetivo hacer aflorar aspectos concretos de la escape room. De este modo, el profesor puede tener un feedback muy útil sobre puntos concretos de la escape room para futuras actualizaciones. Este tipo de debate también puede fomentar el autoconocimiento de los alumnos sobre habilidades y actitudes específicas.

Cuestionario online

También se puede pedir a los estudiantes que respondan a un cuestionario en línea. Esto puede parecer innecesario, pero en realidad puede resultar de gran ayuda. Esto se debe a que los estudiantes introvertidos siempre se sienten más cómodos escribiendo sobre sus sentimientos e ideas que hablando de ellos delante de los demás, o simplemente porque una idea puede surgir a los estudiantes después de la discusión en grupo en clase.

Tiempo dedicado al debriefing

La sesión de debriefing suele tener lugar justo después del juego, cuando la experiencia y los sentimientos de los alumnos son todavía recientes. Aunque su duración puede variar, es aconsejable que dure de 5 a 10 minutos.

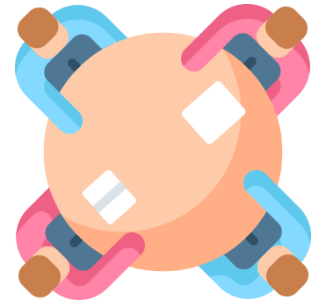
Quién habla (primero)

Es una muy idea que los profesores dejen que los jugadores presenten primero su experiencia y hablen libremente de cualquier punto que consideren digno de mención. Esta parte puede aflorar puntos que el profesor desconocía por completo. Otra cosa importante que deben tener en cuenta los profesores es que no deben dejar que los alumnos más habladores monopolicen el debate, sino que deben invitar amablemente a los alumnos introvertidos, menos seguros de sí mismos o con menos experiencia a hablar de su experiencia. Es muy importante crear un

ambiente de clase inclusivo y cooperativo para que todos los alumnos sean bienvenidos en la discusión del grupo.

Configuración de la clase

Es preferible que los alumnos se sienten en círculo, ya que se espera que se sientan más íntimos de esta manera. El hecho de que puedan tener contacto visual hará que estén más dispuestos a participar en el debate y a expresar sus sentimientos. En cuanto a los profesores, pueden estar en el círculo entre los alumnos. Esto es mucho más eficaz que situarse en el centro del círculo, en cuyo caso la figura del profesor dominaría la discusión e impediría la libre expresión de los alumnos.



Crear la atmósfera adecuada

Cuanto más cómodos se sientan los estudiantes para participar, más inmersiva y eficaz será la escape room. Por lo tanto, es muy importante que los estudiantes se sientan animados a participar y compartir sus ideas. Los alumnos reticentes deben sentirse bienvenidos y animados, pero no presionados a participar. El profesor debe asegurarse de que se les da suficiente tiempo y espacio para que se sientan cómodos para participar. Además, los alumnos deben ser oyentes activos y respetar las ideas de los miembros de su grupo. El profesor actúa como moderador estableciendo un clima de confianza, inclusión y respeto entre toda la clase. Por ejemplo, ser demasiado serio puede impedir que los alumnos participen en el debate. Hablar de aspectos delicados y personales también podría disuadir a los alumnos de contribuir a la discusión del grupo.



Temas de debate

El profesor puede formular varias preguntas a los alumnos para abordar los siguientes temas. Tomar notas ayudará sin duda al profesor a recordar los puntos planeados durante el debate. Las siguientes preguntas son solo indicativas; el profesor puede optar por las más adecuadas o decidir enriquecerlas con otras que se apliquen en su contexto específico de escape room

Preparación de los estudiantes

- ¿Has tenido alguna experiencia previa en escape rooms?
- ¿Crees que estabas adecuadamente preparado para el juego?
- ¿De qué manera podrías estar más preparado para el juego?

Elementos del juego

- a. entorno del juego/atmósfera
 - ¿Qué te ha parecido la ambientación del juego?
 - ¿Qué es lo más/menos te ha gustado de la ambientación del juego?
 - ¿Te has sentido inmerso en el juego?
 - Si pudieras añadir/cambiar algo de la ambientación del juego, ¿qué sería?
- b. Experiencia general de juego: en este punto, el profesor intenta extraer de cada participante la mayor cantidad de información significativa y relevante posible. Para ello, son preferibles las preguntas abiertas porque dan a los alumnos la posibilidad de dar respuestas más personales y relevantes.
 - ¿Cómo te sentiste durante el juego?
 - ¿Qué parte del juego te ha gustado más/menos?
 - ¿Qué parte del juego fue la más fácil/más difícil?
 - ¿Cuál fue el momento más satisfactorio del juego?
 - ¿Qué parte del juego fue la más difícil?
 - ¿Cómo evaluarías tu actuación?

- ¿Cometiste algún error?
 - ¿Cuál fue el peor error que cometiste?
 - ¿Los enigmas eran coherentes con el tema del juego de escape?
 - ¿Fueron los enigmas coherentes con la ambientación del escape room?
- c. puntos específicos sobre la experiencia de juego
- ¿Cómo de excitado/frustrado/ansioso te sentiste durante cada enigma?
 - ¿Por qué crees que te sentiste así?
 - ¿Cómo gestionaste tus sentimientos?
 - ¿Hubo algún error que pudieras haber evitado?
 - ¿Tenías roles específicos en el grupo?
 - ¿Estás satisfecho con tu contribución al juego?
 - ¿Qué te ha gustado del juego?
 - ¿Qué no te ha gustado del juego?
 - Si pudieras cambiar algo del juego, ¿qué sugerirías?
- d. preguntas sobre los objetivos del aprendizaje de idiomas
- ¿Tu experiencia en la escape room ha mejorado tus conocimientos de idiomas?
 - ¿Crees que se han conseguido los resultados previstos?
 - ¿Cuáles fueron los mayores retos a los que te enfrentaste en relación con el aprendizaje de lenguas extranjeras?
- e. preguntas sobre los objetivos de habilidades sociales
- ¿Eres mejor ahora en la toma de decisiones?
 - ¿Crees que has sido lo suficientemente creativo durante el juego?
 - ¿Escuchaste a los miembros de tu grupo con atención y respeto?
 - ¿El escape room te hizo trabajar estrechamente con los miembros de tu grupo?

Comentarios del profesor sobre el comportamiento/rendimiento de los alumnos

En este momento es el turno del profesor de tomar la iniciativa y hablar de los puntos fuertes y débiles de los alumnos a lo largo del juego. Además, el profesor señala las dificultades que tuvieron los alumnos, explica sus razones y presenta la forma en que las superaron.

El profesor debe informar a los alumnos sobre el cuestionario en línea que pretende compartir con ellos. Es aconsejable que el profesor destaque que no es un diseñador de juegos profesional. Por lo tanto, la participación de los alumnos en el cuestionario en línea le ayudaría a mejorar esta experiencia.

Por último, pero no por ello menos importante, los profesores deben recordar agradecer a sus alumnos su participación en el escape room y compartir su experiencia con ellos y los miembros de su grupo.

Lecciones aprendidas del juego



Esta es una parte muy importante de la sesión informativa, ya que ayuda a los alumnos a tomar conciencia de sí mismos. En esta parte, el grupo puede abordar algunas de las siguientes cuestiones y explicar lo que han aprendido en relación con ellas:

- la forma en que colaboraban entre sí
- qué tipo de disputas tenían y cómo las resolvían
 - la forma en que expresaron las diferentes opiniones
 - la forma en que respondieron a las diferentes opiniones de otros miembros, cómo utilizaron su pensamiento crítico/habilidades de decisión/etc. para responder eficazmente a los enigmas.

Explotación/evaluación posterior

El profesor puede querer explotar más el contexto del escape room o evaluar el impacto que la experiencia del escape room ha tenido en los alumnos. Para ello, el profesor puede pedir a los alumnos que rellenen un formulario de evaluación o asignarles alguna tarea para elaborar y practicar más.

Ideas/planes futuros

La información que el profesor obtiene de los alumnos durante la fase de evaluación es muy útil para los planes futuros. El profesor no solo puede modificar aspectos del escape room para hacerla aún más inmersiva, atractiva y eficaz, sino que también puede decidir explotar aún más el uso de los juegos de escape room en varios casos más, preferiblemente dentro de un contexto transversal de enseñanza y aprendizaje.



BIBLIOGRAFÍA

Capítulo 1

- Mark Rober (2018), 'BEAT ANY ESCAPE ROOM- 10 proven tricks and tips', <https://www.youtube.com/watch?v=zwgaTYOx0RI&t=101s>
- https://www.flaticon.com/free-icon/clipboard_610363?term=prepare&page=1&position=17&page=1&position=17&related_id=610363&origin=search
- https://www.flaticon.com/free-icon/high-five_1000321?term=encouraging&related_id=1000321
- https://www.flaticon.com/free-icon/positive-thinking_2464191?term=positive&page=1&position=21&page=1&position=21&related_id=2464191&origin=search
- https://www.flaticon.com/free-icon/no-phone_1661945?term=no%20phone&page=1&position=9&page=1&position=9&related_id=1661945&origin=search

Capítulo 2

- https://www.flaticon.com/premium-icon/brainstorm_2967475?term=team%20work&page=1&position=4&page=1&position=4&related_id=2967475&origin=search
- https://www.flaticon.com/free-icon/clipboard_610363?term=prepare&page=1&position=17&page=1&position=17&related_id=610363&origin=search
- <https://pixabay.com/images/id-1052010/>
- https://www.flaticon.com/free-icon/calculating_1739515?term=math&page=1&position=11&page=1&position=11&related_id=1739515&origin=search

Capítulo 3

- Photo by Toa Heftiba on Unsplash, https://unsplash.com/photos/g_o7egVt33E?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink
- Photo by David Brooke Martin on Unsplash, https://unsplash.com/photos/FD9jL29KD5E?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink
- Photo by Llanydd Lloyd on Unsplash, https://unsplash.com/photos/5kL77tAHTqQ?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink
- Photo by Andras Vas on Unsplash, https://unsplash.com/photos/Bd7gNnWJBkU?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink
- Photo by Brett Jordan on Unsplash, https://unsplash.com/photos/07vc-HBRk0c?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink
- https://www.flaticon.com/free-icon/dancing_925810?term=enjoy&page=1&position=6&page=1&position=6&related_id=925810&origin=search

Capítulo 4

- McGonigal J. (2011), Reality is Broken, New York, NY: Penguin, p.23, retrieved from https://educacaofisicaaefcps.files.wordpress.com/2018/07/reality_is_broken.pdf on 08.11.2021
- <https://pixabay.com/images/id-2557396/>
- https://www.flaticon.com/premium-icon/talking_3025567?term=speech&page=1&position=18&page=1&position=18&related_id=3025567&origin=search
- https://www.flaticon.com/free-icon/hierarchical-structure_589095?term=structure&page=1&position=15&page=1&position=15&related_id=589095&origin=search

- https://www.flaticon.com/free-icon/idea_1378629?term=hints&page=1&position=4&page=1&position=4&related_id=1378629&origin=search

Capítulo 5

- https://www.flaticon.com/premium-icon/distributed_1163446?term=logistics&related_id=1163446
- https://www.flaticon.com/premium-icon/creativity_1703879?term=creativity&page=1&position=3&page=1&position=3&related_id=1703879&origin=search
- https://www.flaticon.com/free-icon/chronometer_850960?term=timer&page=1&position=4&page=1&position=4&related_id=850960&origin=search

Capítulo 6

- Nicholson, S. (2015). 'Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities'. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Veldkamp, A., Van de Grint, L., Knippels, M.C. P.J., Van Joolingen, W. R. (2020). 'Escape education: A systematic review on escape rooms in education' [Online]. Available at: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1747938X20300531>
- https://www.flaticon.com/free-icon/synergy_2464137?term=discussing&page=1&position=16&page=1&position=16&related_id=2464137&origin=search
- https://www.flaticon.com/free-icon/round-table_1535044?term=group%20circle&related_id=1535044
- https://www.flaticon.com/premium-icon/encourage_4462839?term=encourage&page=1&position=2&page=1&position=2&related_id=4462839&origin=search
- https://www.flaticon.com/premium-icon/regulation_4310419?term=self%20awareness&page=1&position=9&page=1&position=9&related_id=4310419&origin=search

- https://www.flaticon.com/premium-icon/review_2839162?term=feedback&page=1&position=12&page=1&position=12&related_id=2839162&origin=search



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

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/>



Este trabajo tiene licencia Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional de Creative Commons.

Para ver una copia de la licencia, visite el enlace siguiente

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>