
School Break

El uso de *Escape rooms*
en la enseñanza

Manual 1



www.school-break.eu/



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

Índice

1. Introducción	3
• <i>Escape rooms: ¿qué son?</i>	3
• <i>Los escape rooms en la educación</i>	4
• <i>Eficacia de los escape rooms como herramienta educativa</i>	5
• <i>Aprender diseñando escape rooms</i>	6
• <i>Desafíos asociados con el uso de escape rooms en educación</i>	6
2. Tipos de juegos de escape en el aula	7
• <i>Escape rooms (tradicionales) para grupos reducidos</i>	7
• <i>Escape rooms para grupos grandes</i>	7
• <i>Cajas de escape para grupos reducidos</i>	7
• <i>Escape rooms en línea para un jugador</i>	8
• <i>Tecnologías digitales para escape rooms</i>	8
3. Uso de escape rooms en el aula	9
• <i>Posibilidades de aprendizaje</i>	9
• <i>Integración de los juegos de escape en el desarrollo de una unidad de aprendizaje</i>	10
• <i>La importancia del repaso final</i>	11
4. Detalles prácticos	12
• <i>Obtención de escape rooms</i>	12
• <i>Dificultad</i>	12
• <i>Calendario</i>	13
• <i>Ubicación e interrupciones</i>	
• <i>Configuración física</i>	13
• <i>Presentación</i>	13
• <i>Comunicación</i>	14

1. Introducción

En esta guía exploraremos el potencial de utilizar los escape rooms en el ámbito de la enseñanza

Escape rooms: ¿qué son?

Los *escape rooms* o juegos de escape son un fenómeno de ocio relativamente reciente que ganó popularidad a escala mundial en la década de 2010 y hoy se ofrece en muchas ciudades del mundo. Lo habitual es que un grupo reducido de personas (entre 4 y 8) «encerradas» en una habitación (en realidad, rara vez se cierran con llave las puertas) resuelvan enigmas durante el plazo de una hora (en algunos casos el límite horario es más amplio y se juega con equipos más numerosos) para escapar de dicho cuarto.

El juego plantea una narración general con un objetivo central, por ejemplo: escapar del laboratorio de un científico loco con una fórmula secreta, desactivar una bomba y salvar el mundo o escapar de la tumba del faraón con el tesoro. El argumento influye en la ambientación y configuración de la habitación, así como en los enigmas que contiene.

El papel de la narración puede variar, en función de si se trata de un *escape room* donde lo que predomina es la temática o uno donde lo que predomina es la narración. Los *escape rooms* temáticos giran en torno a un tema construido mediante la decoración, el atrezzo, las pistas sonoras y los materiales visuales propios de la temática utilizados, pero la narración no es una prioridad. En cambio, en los *escape rooms* narrativos, el argumento es muy importante y los personajes y jugadores se meten en la trama mediante algún tipo de vídeo o historia que el maestro del juego les presenta antes de iniciarse el juego; en este caso, el objetivo normalmente se entrelaza en la narración.

A los jugadores se les proporciona una breve explicación sobre la narrativa de la habitación, su objetivo, cómo utilizar algunos candados difíciles de abrir y objetos inusitados e instrucciones generales sobre salud y seguridad antes de «encerrarlos» para que resuelvan los acertijos. Lo habitual es que haya un cronómetro visible para mantener la tensión en la habitación (tensión que puede incrementarse con una banda sonora efectista o aterradora) y que se habilite un modo de comunicarse con el maestro del juego (que vigilará lo que sucede en el cuarto a través de una cámara), como puede ser un teléfono, un *walkie-talkie* o texto en una pantalla. El maestro del juego podrá aportar pistas a lo largo de la partida para asegurarse de que los jugadores progresan y se divierten. Los equipos que logran solucionar los enigmas en el tiempo establecido suelen llevarse una «fotografía

Los *escape rooms* en la educación

Conforme los *escape rooms* han ido ganando popularidad como actividad de ocio, los educadores no han tardado en apreciar su potencial para el aprendizaje.

- **Escape Ed**, en Estados Unidos, fue uno de los primeros creadores de *escape rooms* educativos, en este caso centrados en juegos de matemáticas y ciencias para institutos.
- En Canadá, **Scott Nicholson** se halla al frente del diseño de juegos de escape para el ámbito educativo.
- En el Reino Unido, Samantha Clarke, del **Disruptive Learning Lab** de la Coventry University, y **Liz Cable de la Leeds Trinity University** hace años que trabajan con juegos de escape en educación superior.
- El proyecto **EduScapes**, financiado por el proyecto LearningGames de la Unión Europea, lleva ejecutándose cuatro años y se centra en el aprendizaje de los estudiantes mediante la creación de sus propios juegos, en lugar de limitarse a jugar.
- **Breakout Edu Germany** es un grupo de Facebook bastante activo en el que se debate el uso de *escape rooms* en educación y se proporcionan ejemplos desde 2017.
- En España, Christian Negre proporciona una **Guía definitiva para crear un *escape room* o *break out* educativo**, que ofrece recursos para habilitar espacios en los que crear juegos de escape e incluye algunos ejemplos interesantes.
- El proyecto **Gate School Escape Room** se basa en la creación y aplicación de un *escape room* educativo para la enseñanza del inglés titulado «The Gate School Escape Room». En primer lugar, en términos de contextualización del *escape room* educativo, «The Gate School Escape Room» es una propuesta educativa diseñada e implantada en un centro de educación secundaria (Colegio Safa-Grial) ubicado en la ciudad de Valladolid, en la comunidad autónoma de Castilla y León. Los principales participantes de esta propuesta educativa, el aula A de 3º de ESO, son los 27 alumnos de la clase, 14 chicas y 13 chicos con edades comprendidas entre 14 y 16 años.

Como sucede a la hora de diseñar juegos educativos, crear un buen *escape room* educativo no es fácil, ya que requiere encontrar el equilibrio perfecto entre diversión y entretenimiento a la par que se consiguen los resultados de aprendizaje previstos, que deben incorporarse de un modo imperceptible para no distraer del juego. Este equilibrio de diversión y aprendizaje es vital para diseñar un juego educativo eficaz y únicamente lo consiguen los diseñadores con una mezcla óptima de habilidades educativas y diseño de juegos, además de con tiempo suficiente para crear prototipos y ponerlos a prueba. La ventaja de los *escape rooms* es que crear una maqueta y probarlos es bastante fácil y, además, se pueden probar solo en parte o en su globalidad. Así como desarrollar videojuegos queda fuera del alcance de la mayoría del profesorado, cualquiera con imaginación puede concebir un juego de escape.

Eficacia de los *escape rooms* como herramienta educativa

Diversos motivos pedagógicos apuntalan el uso de juegos de escape educativos como un planteamiento válido y atractivo para el aprendizaje. Los siguientes motivos guardan relación con el desarrollo de las llamadas «competencias transversales» o «habilidades blandas»:

- **Habilidades sociales.** Los *escape rooms* brindan a grupos de estudiantes la oportunidad de resolver enigmas juntos y aprovechar así los conocimientos y perspicacias de sus compañeros. Un buen *escape room* está diseñado de tal modo que una persona no pueda resolverlo sola (por ejemplo, ha de haber dos personas en dos puntos distintos de la sala para descifrar un código), lo que obliga a los jugadores a comunicarse y colaborar para despejar las incógnitas.
- **Solución de problemas.** Los *escape rooms* plantean distintos tipos de enigmas, desde códigos y cifrados y rompecabezas tradicionales hasta encontrar o manipular objetos y puzles digitales complejos. A partir de las diversas incógnitas que deben resolver, los jugadores adquieren capacidades para la resolución de problemas y la concepción de nuevos planteamientos.
- Además, los jugadores desarrollan la **resiliencia** en los múltiples intentos por resolver problemas de distinto modo y la creatividad al imaginar soluciones novedosas.
- **Pensamiento lateral.** Muchos de los problemas y rompecabezas que los jugadores deben afrontar en los *escape rooms* les obligan a pensar de un modo distinto al habitual y a combinar objetos e ideas de maneras novedosas. Este tipo de pensamiento es un puntal importante para la creatividad y la innovación.
- La **gestión del tiempo** también es importante en un juego con limitación temporal. Junto con la colaboración, ayuda a fomentar la gestión general de los recursos personales.
- **Implicación.** El mero hecho de participar en un juego estimulante y con limitación temporal puede resultar atractivo para muchos estudiantes (aunque no para todos). Además, al estar ambientado en un entorno físico del mundo real, el juego ofrece una experiencia inmersiva que resulta motivadora para la mayoría de las personas.

Aparte de estas capacidades transversales, los *escape rooms* presentan un elevado potencial para iniciar el aprendizaje específico por materias. La mecánica de los *escape rooms* se basa en enigmas, tareas, cuestionarios, etc., lo que permite integrar de manera natural temas de contenido en un juego. Es posible diseñar cada etapa de un juego de escape para estimular o poner a prueba un conocimiento o unas capacidades específicas, lo que lo convierte en un entorno de aprendizaje eficaz también para ofrecer contenido por materias.

Aprender diseñando *escape rooms*

Si los estudiantes, además de jugar a *escape rooms*, crean sus propios juegos de escape, el proceso reiterado de diseñar, probar y perfeccionar aporta el beneficio adicional de aprender mediante el ensayo y error. Es imposible que un juego funcione justo como se preveía, perfectamente, a la primera; algunos enigmas serán demasiado complejos, otros demasiado fáciles, algunos tal vez no funcionen y posiblemente la dinámica general no fluya del todo. Es necesario explicar de manera detallada el aprendizaje y cómo se conseguirá. Involucrarse en el diseño de un juego de escape educativo obliga a pensar retroactivamente y tener en cuenta qué capacidades y competencias deben poseer los jugadores para poder resolver los rompecabezas y cuestionarios. El resultado del juego debe ser que los participantes aprendan unos de otros.

Al ofrecer a los estudiantes este espacio para cometer errores, también se les proporciona una plataforma en la que adquirir resiliencia y confianza cuando no se consiguen las cosas a la primera y aprender a progresar y mejorar con el tiempo. Gracias a ello, pierden el miedo a asumir riesgos en la enseñanza porque el fracaso se despoja de sus connotaciones negativas. A su vez, ello puede llevar a concebir ideas y prácticas creativas e innovadoras.

En el Manual 3 se recoge una pedagogía de enseñanza a través del diseño de juegos de escape por parte de los estudiantes.

Desafíos asociados con el uso de *escape rooms* en educación

Si bien existen múltiples beneficios educativos sólidos para usar juegos de escape en la enseñanza, también merece la pena mencionar algunos de sus inconvenientes.

- En primer lugar, se precisa experiencia tanto en el diseño de juegos como de materiales educativos partiendo de cero (si bien cada vez hay más juegos comerciales disponibles, véase el apartado 5, Recursos).
- Además, los *escape rooms* requieren inversión en tiempo y personal docente porque se juegan en grupos reducidos y es preciso supervisarlos para garantizar que progresan adecuadamente y dar las pistas y consejos previstos, además de controlar el tiempo.
- Un juego de escape, con cofres, tarjetas, cadenas, etc., puede ser caro y debe ser lo bastante resistente como para soportar un uso habitual.

Existen modos de hacer su práctica más manejable, tal como veremos en el apartado siguiente, pero, en general, consumen más tiempo que la enseñanza tradicional.

También cabe destacar que los juegos de escape (y los juegos en general) no resultan atractivos a todo el mundo y habrá quien los considere una tontería y una frivolidad, sobre todo los estudiantes de mayor edad. También puede haber personas que se sientan profundamente incómodas con la idea de que las «encierren» en una habitación, y es importante tenerlo en cuenta. Explicarles a los alumnos con claridad cuál es el objetivo del *escape room* y cuáles son sus ventajas pedagógicas es esencial para una aceptación más generalizada.

2. Tipos de juegos de escape en el aula

Existen múltiples maneras de usar juegos de escape en el contexto del aula, en función del número de alumnos, del número de profesores disponibles y de la flexibilidad del espacio.

Escape rooms (tradicionales) para grupos reducidos

Como en un juego de escape recreativo tradicional, en la versión docente los estudiantes trabajan en grupos reducidos dentro de una «habitación» solucionando enigmas para conseguir escapar. Pueden habilitarse aulas especiales en escuelas o campus para utilizarse exclusivamente como *escape rooms*, pero lo habitual es que se usen aulas o salas de reuniones reacondicionadas. En el primer caso, el diseñador tiene más margen para crear enigmas permanentes, que, por ejemplo, pueden fijarse a una pared, si bien en la mayoría de los casos la decoración y los elementos del juego deben ser portátiles. Estas aulas pequeñas permiten disfrutar de las experiencias más inmersivas, pero también requieren mucha planificación y hay que determinar cómo supervisará el profesor lo que sucede en el interior (siempre que no esté también dentro de la habitación) y cómo se comunicará con los estudiantes.

Escape rooms para grupos grandes

Es similar al juego de escape para grupos reducidos, pero a mayor escala. Permite diseñar un juego en el que puede participar toda una clase de alumnos, entre 15 y 30 personas o incluso más. Esto se consigue creando un gran número de enigmas paralelos que pueden solucionarse de manera individual o en pequeños grupos y que, una vez combinados, permiten resolver el juego general. Los rompecabezas que requieren mucha planificación (por ej.: probar 100 llaves para ver cuál encaja o formar una cadena humana para transportar agua a una gran distancia) pueden enmarcarse dentro de esta categoría de juego.

Cajas de escape para grupos reducidos

Utilizadas sobre todo en aulas, las cajas de escape (también hay bolsas y maletines con candado) funcionan al revés que un *escape room*, en el sentido de que constan de varias cajas dentro de cajas a las que los jugadores van accediendo a medida que van descifrando enigmas. La ventaja de este planteamiento es que son portátiles y pueden replicarse varias veces dentro de una misma aula, lo cual permite formar grupos de estudiantes alrededor de las mesas y que cada grupo juegue al mismo juego (o con ligeras variaciones para evitar que se hagan trampas). Utilizar cajas o maletines de escape permite transportar los juegos a distintas ubicaciones y no obliga a estar confinado en un aula, sino que permite también jugar al aire libre o en múltiples localizaciones. Además se facilita la réplica para jugar en paralelo.

Escape rooms en línea para un jugador

Allende el terreno físico, existen también *escape rooms* digitales a los que se puede jugar desde el ordenador o en aplicaciones para dispositivos móviles. Estos juegos se basan en resolver problemas, pero carecen de las ventajas colaborativas de los *escape rooms* del mundo real; con todo, es posible jugar a ellos de manera colaborativa en el entorno de un aula (por ej.: por parejas de estudiantes).

Tecnologías digitales para escape rooms

En términos de tecnología, los *escape rooms* pueden ser enteramente analógicos y usar tecnologías físicas como imanes, candados, cerraduras mecánicas y llaves. Sin embargo, muchos son híbridos e incorporan candados digitales, herramientas como punteros láser y luces ultravioleta, o bien obligan a usar dispositivos móviles o realidad aumentada como parte de la experiencia.

Algunos juegos, como los *escape rooms* de un solo jugador mencionados con anterioridad, se juegan en un entorno completamente digital. Están surgiendo modelos de juegos de escape multijugador de realidad virtual que se juegan cara a cara (por ej.: <https://www.breakscapegames.com>), pero todavía no existen ejemplos de *escape rooms* educativos multijugador a distancia (aunque convendrá estar al tanto de los avances futuros en el sector).

3. Uso de *escape rooms* en el aula

En este apartado se analizan algunos de los aspectos prácticos de usar juegos de escape en el aula.

Posibilidades de aprendizaje

Tal como se ha mencionado con anterioridad, los juegos de escape se prestan a enseñar una amplia gama de capacidades transversales transferibles, como la colaboración y el trabajo en equipo, la solución de problemas, el pensamiento lateral y la creatividad, por la naturaleza de su diseño, que obliga a trabajar juntos para resolver acertijos. Además, a los educadores puede interesarles diseñar *escape rooms* relacionados con áreas curriculares multidisciplinares.

- **Conocimientos de materias.** Pueden diseñarse acertijos para poner a prueba los conocimientos de una materia, por ejemplo: ordenar cronológicamente acontecimientos históricos o reconocer qué personajes surgen de determinadas novelas.
- **Habilidades.** El conocimiento se aplica a tareas que desarrollan o ponen a prueba capacidades físicas o mentales, como, por ejemplo, usar un microscopio para identificar un determinado tipo de insecto, golpear un objetivo con una pelota o descifrar un código que implica traducir un sistema binario en digital.
- **Familiarización.** Ocurre cuando los puzles no están necesariamente relacionados con un ámbito competencial o los conocimientos de una materia, sino que ayudan al alumno a familiarizarse con un artefacto relacionado con la disciplina, como, por ejemplo, descifrar códigos con la tabla periódica.
- **Práctica.** Los alumnos tienen que practicar una habilidad nuclear repetidas veces, como puede ser una fórmula matemática, para consolidar su aprendizaje; por ejemplo, podrían resolver problemas para hallar la circunferencia de un círculo para círculos de tres medidas distintas.
- **Investigación.** Los alumnos pueden practicar sus habilidades para la investigación en el aula, aplicando tanto sus capacidades como sus conocimientos sobre la materia para resolver un enigma; por ejemplo, pueden usar un diccionario bilingüe para traducir un mensaje secreto o buscar información para resolver un rompecabezas.

Integración de los juegos de escape en el desarrollo de una unidad de aprendizaje

Los *escape rooms* pueden usarse de varias maneras como parte de una experiencia de aprendizaje.

- El profesor puede usarlos a modo de diagnóstico, para comprobar qué conocimientos tienen los alumnos antes de abordar un nuevo tema o una nueva área de estudio e identificar los vacíos y los errores de concepción que deben corregirse.
- Pueden utilizarse para introducir información, ideas o conceptos nuevos a los estudiantes y como anzuelo para despertar la curiosidad de los alumnos.
- Pueden usarse para consolidar conocimientos y aplicar capacidades aprendidas en un paso previo.
- Y también pueden usarse en la formación, tanto por parte del profesor como de los alumnos, para evaluar los progresos y los puntos que requieren una atención especial.
- Por último, pueden emplearse como una evaluación resumida al final de un bloque de estudios para verificar que los resultados de aprendizaje previstos se hayan alcanzado.

En muchos países es difícil encajar actividades como los *escape rooms* en un contexto educativo existente porque el programa de estudios es obligatorio y está completo. Esto sucede, principalmente, en el instituto y educación secundaria, más que en las escuelas de primaria, donde existe una cierta flexibilidad. De ahí que en ocasiones resulte complicado que las escuelas adopten o acepten planteamientos educativos «divertidos» o innovadores.

Sin embargo, aunque el entorno del aula y los tiempos lectivos inflexibles pueden dificultar su incorporación, existen algunos mecanismos para introducir los juegos de escape en el aula:

- Dentro del programa de estudios de una materia: si existe una correspondencia importante entre el programa de estudios y el contenido del juego es posible encajarlo en una clase estándar.
- En algunos países, durante la introducción: un momento que suele aprovecharse para desplegar *escape rooms* en el aula es antes de iniciar la enseñanza del programa de estudios obligatorio; por otro lado, si el tema que va a tratarse es aburrido y despierta poco interés entre los alumnos, también es buena idea usar juegos de escape.
- En clubes extraescolares: en las actividades opcionales existen muchas menos restricciones, lo que las convierte en un buen momento para que los alumnos participen en actividades como *escape rooms*; sin embargo, al tratarse de optativas, no será algo que practiquen todos los estudiantes de una clase, sino solo aquellos que elijan la actividad.
- Enriquecimiento: en el Reino Unido, muchas escuelas ofrecen un tiempo de «enriquecimiento», a menudo una o dos semanas antes de las vacaciones de verano o después de los exámenes; se trata de un período concebido especialmente para practicar distintos tipos de actividades no académicas, como deportes o prácticas laborales. Los *escape rooms* podrían encajar bien en estos casos.

La importancia del repaso final

Hacer un repaso final es imprescindible para reforzar la transferencia de conocimientos y la reflexión provocada por los juegos. Al margen de cómo se integre un juego de escape en el aula, es fundamental que se dedique tiempo a incorporarlo en el diseño de la experiencia educativa para dejar cabida a la reflexión y consolidar el aprendizaje. El aprendizaje se da durante el juego, pero se consolida de manera consciente y estable cuando se verbaliza a través del debate.

La estrategia del repaso al final del juego de escape educativo es tan importante como el propio juego, ya que ofrece a los jugadores la oportunidad de hablar de lo ocurrido (inclusive de sus sentimientos y emociones) y de reflexionar sobre lo que ha salido bien y lo que no, y por qué.

Además de analizar el desempeño de los equipos, de abordar los errores y problemas comunes y de vincular los enigmas del juego con el programa de estudios, en este momento el profesor tiene la oportunidad de comprobar que los alumnos han alcanzado los resultados de aprendizaje previstos con el juego y de explicar los errores cometidos y las ideas equivocadas que los alumnos puedan haber inferido del juego.

4. Detalles prácticos

En este apartado analizaremos algunos de los aspectos prácticos de usar *escape rooms* en el aula.

Obtención de *escape rooms*

El aspecto más difícil de usar *escape rooms* en el aula puede ser conseguir un diseño de la habitación acorde a las necesidades. Es posible adquirir juegos comerciales que pueden usarse tal cual o modificarse para satisfacer las necesidades de un profesor, espacio o programa educativo concreto (véase el apartado 5, Recursos), pero suele ser una opción cara y poco práctica para clases de gran tamaño.

Otra opción es que los profesores creen sus propios juegos de escape, lo que puede resultar relativamente barato pero requerir tiempo y habilidades especializadas (o una curva de aprendizaje pronunciada; analizamos este aspecto en el Manual 2).

Una tercera opción es fomentar proyectos en los que los alumnos creen sus propios juegos de escape, lo que puede tener diversas ventajas pedagógicas, tal como se ha explicado con anterioridad, pero requiere una inversión mayor en términos de costes y tiempo dedicado (analizamos este tema en el Manual 3).

Dificultad

Como en cualquier juego, es importante sopesar la dificultad de un juego de escape para que no sea tan complejo que resulte frustrante ni tan fácil que resulte aburrido. Calibrarlo puede ser difícil en los juegos de equipo, sobre todo cuando las capacidades del equipo o de la clase en general son diversas. Un buen juego de escape contendrá diversos acertijos y niveles para poder involucrar a cada participante en una tarea acorde a sus habilidades. Otra manera de gestionar el nivel de desafío es mediante el uso de pistas y consejos, que pueden diseñarse de manera genérica o específica para grupos concretos. Al ver a un grupo de personas enfrentarse a un enigma de difícil solución es fácil sentirse tentado de darles pistas, pero conviene evitar hacerlo, ya que precisamente el proceso de lidiar con un rompecabezas complejo y solucionarlo es lo que resulta tan gratificante y estimulante y dar pistas demasiado pronto puede arruinarlo.

La clave radica en calibrar si los alumnos están realmente atorados o si, por el contrario, están disfrutando al enfrentarse al problema; una opción es ofrecerles la oportunidad de solicitar pistas cuando las necesiten (aunque, en este caso, los equipos más competitivos se negarán a pedir las y podrían acabar atascados durante más tiempo del que se estima útil en términos educativos).

Calendario

El tiempo de que se disponga para jugar a un escape room influirá en los aspectos prácticos de su uso. En la práctica, en un juego de, pongamos por caso, 60 minutos, se destinarán 15 a explicarlo al principio y al repaso final, y tiempo a ordenar y volver a organizar el aula entre partida y partida. Todo esto debe tenerse en cuenta al plantear cómo se jugará en el aula. Por supuesto, mientras que los escape rooms comerciales suelen durar una hora, en el entorno de un aula educativa puede resultar más apropiado establecer otras duraciones.

Ubicación e interrupciones

Conviene pensar con detenimiento dónde se jugará al *escape room*, qué elementos ya están presentes y cómo se integrará el juego. Por ejemplo, si se va a jugar en un aula, hay que plantearse cómo determinarán los participantes qué elementos forman parte del juego y cuáles forman parte del aula. ¿Cómo sabrán qué zonas no pueden tocar y cuáles pueden explorar con libertad? Si el juego tiene lugar en un aula, es buena idea utilizar atrezzo para ambientarla, por ejemplo: un reloj con un compartimento oculto o una botella de refresco a modo de caja fuerte en la papelera.

También conviene prever si pueden producirse interrupciones (por ej.: alumnos que llegan tarde, alarma de incendios) y qué implicaciones puede tener una interrupción para el juego.

Configuración física

Antes y después de cada partida habrá que volver a configurar el aula para que pueda jugar otro grupo. Si se prevé encadenar diversas partidas por grupos una tras otra, es importante que este paso se realice de manera rápida y eficiente. De ahí la relevancia de contar con un sistema para asegurarse de que todo esté en su lugar correcto en el aula, de que los candados estén cerrados y las cajas alberguen el contenido preciso. Una estrategia es usar tarjetas de indización secuenciadas, un mapa de la estancia o una lista de comprobación. La mayoría de los juegos comerciales incorporan un plan para hacerlo. Existen diversas opciones (que se analizan en el Manual 2) y es importante aplicar un sistema de eficacia contrastada.

Presentación

Es importante definir una presentación estándar para los jugadores, tanto para exponerles el formato de los juegos de escape y las reglas básicas del juego como para orientarlos en la narrativa del *escape room* en el que van a participar. La presentación debe cubrir temas de salud y seguridad (por ej.: no subirse a las estanterías), dejar claro qué forma parte del juego y qué no (por ej.: todo lo que queda por encima de la altura de la cabeza o lo que se ha marcado con una pegatina no forma parte del juego), definir lo que se considera una conducta aceptable en el aula (por ej.: no usar la fuerza bruta), presentar los candados difíciles o inusuales, y explicar cómo proceder en el caso de que se produzca una situación real de emergencia. La introducción de la narración puede ser oral, pero también es habitual usar vídeos introductorios breves.

Comunicación

Deberá contarse con un sistema para controlar lo que sucede durante el juego y comunicarse con los jugadores. Dicho sistema puede adoptar distintos formatos. Lo más sencillo es que el profesor/maestro del juego esté presente en el aula en todo momento (es la opción habitual en los juegos a gran escala y cuando se utilizan cajas de escape), si bien esto puede influir en el nivel de inmersión experimentado por los jugadores, a menos que el profesor «se caracterice como un personaje».

En el caso de aulas más reducidas es posible improvisar una instalación con una cámara (como una GoPro) y un teléfono móvil para supervisar lo que sucede en la habitación, pero en entornos educativos probablemente esto sea una complicación innecesaria. Si el profesor está en el aula, la comunicación será directa; en caso contrario, puede llevarse a cabo de distintas maneras, por ejemplo, por teléfono, con *walkie talkies* o enviándose mensajes de texto mediante una tableta o un *smartphone*.

UOC



GAME

GRUPO DE INVESTIGACIÓN 
EN APRENDIZAJES, MEDIOS Y ENTRETENIMIENTO

Fecha de publicación:

febrero de 2020

Cita recomendada:

School Break Project (2020). School Break. El uso de los *Escape rooms* en la enseñanza. Manual 1. Recuperado de <http://www.school-break.eu/>

DOI:

https://doi.org/10.7238/uoc.game.escaperoom_1.2020

Handle:

<http://hdl.handle.net/10609/10988>



Puedes copiar, difundir y remezclar nuestro contenido en Internet, siempre que tú también utilices este mismo tipo de licencia, es decir, CC-BY-SA. Siempre debes citar y enlazar la fuente y el autor del contenido que utilices. Si vas a utilizar el contenido con fines directa o indirectamente comerciales y no te acoges exactamente a esta licencia, por favor ponte en contacto con nosotros para que autoricemos su uso.