



Autoras:

Paulina Robalino Guerra

Paloma Valdivia Vizarreta

Carla Quesada-Pallarès

Helena Roig Ester

Núria Codern Bové

Anna Ciraso Calí

Mariona Portell Vidal

Contenido

Introducción	3
Ensayo-error: Así es el diseño de un Escape Game Educativo.....	4
1. Objetivos de aprendizaje.....	5
2. Diseño de la narrativa motivadora y desafiante/Build the Story.....	7
2.1. Consejos para construir la historia.....	8
2.2. Caracterización de personajes/Empathy Map	9
3. Diseño de la experiencia y desafío/ Build the experience	11
3.1. Consejos para construir la experiencia.....	13
3.2. Desafíos para Escape Games Educativos	13
3.3. Creación de escenarios y distribución del equipamiento	15
A) Una sala de escape de profesorado	18
B) Una sala de escape de enfermería	21
4. Ensayo con todos los elementos.....	23
Referencias.....	26



Introducción

Te damos la bienvenida al proceso de diseño de un Escape Game Educativo (EGE) emocionante y desafiante. Los EGE educativos ejemplifican metodologías participativas, lúdicas y flexibles al transformar los procesos de aprendizaje en experiencias dinámicas y significativas (Bräuninger et al., 2024). Los EGE fomentan la resolución de problemas, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo, mientras quienes participan se involucran activamente en narrativas envolventes. Su flexibilidad permite adaptarse a diferentes niveles, contextos y temáticas, conectando con las realidades digitales de las personas participantes e integrando tecnologías emergentes. Este tipo de metodologías aportan soluciones prácticas y efectivas a los retos de la educación actual, ofreciendo herramientas que responden a las necesidades de un entorno en constante transformación (Valdivia y Montalvan (2024).

Este manual te ofrece herramientas prácticas para diseñar tu escape game educativo. Las plantillas de trabajo que se mencionan están disponibles como descargables independientes, listas para personalizar en su formato original. En el manual encontrarás ejemplos o capturas de estas plantillas, pero podrás acceder a los documentos completos en los anexos.

Antes de empezar, es clave definir algunos aspectos esenciales que servirán como base para tu EGE. (Tejero, Ortega-Barón & Betes, 2023):

- Perfil de personas que pueden participar:
- Tiempo:
- Nivel de dificultad:
- Número de personas/players:
- Habilidades previas:

Tener estos puntos claros desde el principio hará más fluido el proceso y garantizará que la actividad cumpla tus objetivos educativos.

¡Empezamos!



Ensayo-error: Así es el diseño de un Escape Game Educativo

El diseño de un Escape Game Educativo (EGE) es esencial para garantizar una experiencia educativa envolvente y efectiva (Adams et al., 2018; Piñero Charlo, 2019). Además, es intrínsecamente experimental; es decir, debemos asumir la importancia del ensayo y error para perfeccionar cada elemento del EGE. Las fases y herramientas proporcionadas están creadas para facilitar este proceso, ofreciendo flexibilidad y adaptabilidad. A través de la iteración, refinamos y optimizamos la experiencia, asegurándonos de que cada aspecto contribuya de manera efectiva al aprendizaje deseado. Por lo que no solo se trata de planificación meticulosa, sino también de creatividad, empatía y adaptabilidad.

Este proceso implica una adecuada definición de cada etapa, desde los objetivos de aprendizaje y caracterización de quién va a jugar (Empathy map), la caracterización de cada personaje y la narrativa atractiva (Build the story), el diseño desafíos y su secuencia (Build the Experience), hasta el diseño de espacio y equipamiento, con el objetivo de fomentar la participación y el aprendizaje significativo (Pélissier et al., 2023; Doherty et al., 2023). Es decir, se determina qué aprenderán las personas durante todo el recorrido.

Figura 1. Proceso de un Escape Game Educativo

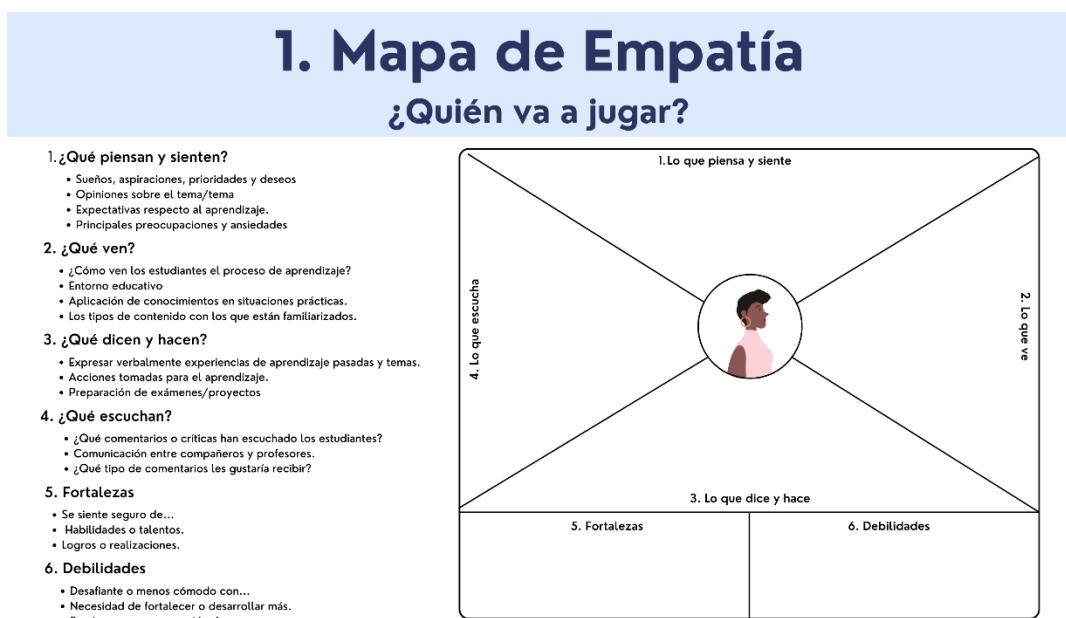


1. Objetivos de aprendizaje

Cuando creamos un EGE es fundamental tener claro quién va a jugar (tipo de estudiante, participante, usuario/a) (Fuglerud et al, 2020; Miaskiewicz, & Kozar, 2011), y los objetivos de aprendizaje que queremos alcanzar. No es lo mismo diseñar un EGE para un estudiante universitario de 1er año que para estudiantes de 3er año. Además, si consideras características demográficas, nivel de conocimiento y preferencias, cada uno tiene experiencias diferentes, expectativas y temores diferentes respecto al tema, el aprendizaje y su práctica profesional.

PASO 1: Te proponemos que, para lograr una conexión profunda con los/las participantes, utilices como primera herramienta el Mapa de Empatía (Figura 2). Este enfoque permite comprender las necesidades, emociones y motivaciones de la audiencia objetivo y asegura que los objetivos de aprendizaje estén alineados con las experiencias y expectativas emocionales de las personas participantes. En síntesis, los mapas de empatía visualizan las necesidades, condensan sus datos en un gráfico y ayudan a entender lo que realmente desea, en este caso, los y las estudiantes. Para completarlo puedes utilizar las preguntas que guían a reflexionar sobre lo que piensan, sienten, escucha, hacen y dicen. Además de identificar fortalezas y debilidades.

Figura 2. Plantilla: Mapa de empatía



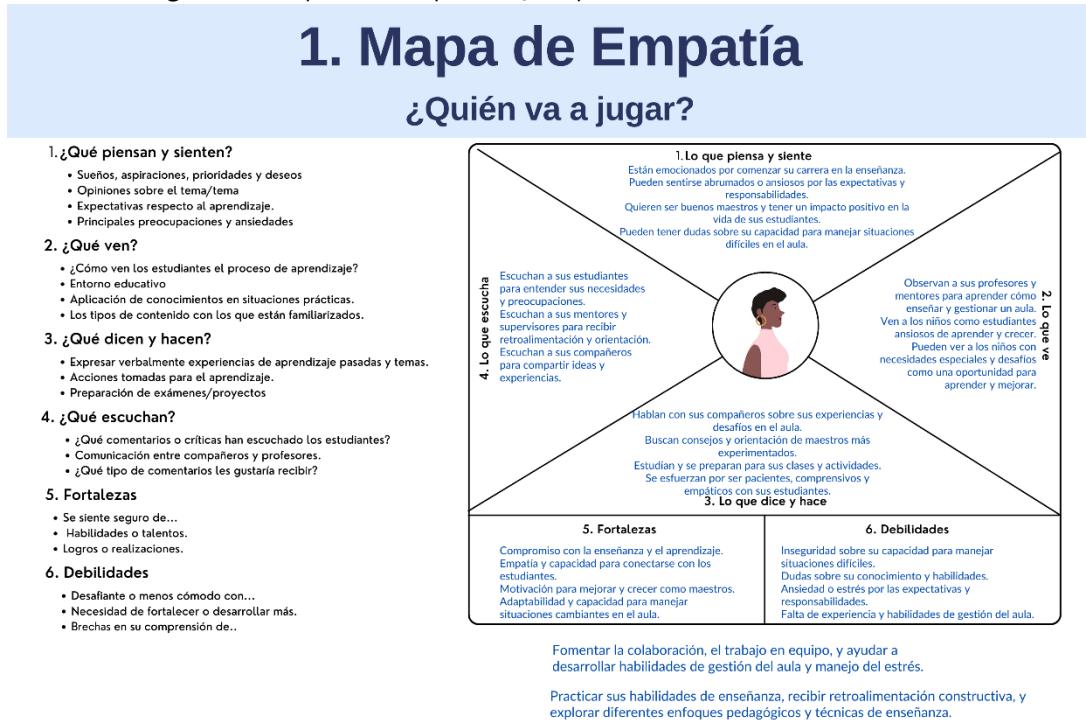
Cuando tengas el Mapa de Empatía completo, redacta unas breves conclusiones generales acerca de lo que los motiva, lo que no les interesa o sus dificultades, etc.

Por ejemplo: "Los estudiantes están familiarizados con los contenidos digitales". O "Los estudiantes parecen tener dificultades para sintetizar información de los textos".

Estas conclusiones vincularán su perfil con lo que diseñaremos en el EGE. Probablemente le pidamos que vea un vídeo antes que leer un texto muy extenso, para resolver uno de los enigmas.

A continuación, te mostramos un ejemplo de un mapa de empatía para estudiantes del profesorado de educación primaria.

Figura 3. Mapa de empatía Ejemplo Estudiantes Profesorado



PASO 2: Una vez identificado/s quien/es van a jugar, es crucial escribir los objetivos de aprendizaje lo más detallado posible; éstos serán la guía de todo el recorrido del EGE.

No olvides tener en cuenta objetivos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Lo que deseamos que las personas participantes aprendan y retengan al final de la experiencia.



Puedes crear una lista o una tabla que te ayudará a visibilizar temas con objetivo de aprendizaje.

Tema/contenido Curricular	Objetivo de aprendizaje

A continuación, seguimos con el ejemplo de estudiantes de 3er año. Recuerda que los objetivos se redactan en infinitivo.

Tema/contenido Curricular	Objetivo de aprendizaje
Planificación de clases	Diseñar y organizar planes de clases efectivos, que incluyan objetivos de aprendizaje claros, actividades pertinentes y recursos adecuados.
Evaluación y retroalimentación	Evaluar el progreso de sus estudiantes de manera precisa y justa. Proporcionar retroalimentación constructiva para apoyar su aprendizaje.
Diversidad e inclusión en el aula	Diseñar y/o adaptar actividades y materiales para satisfacer las necesidades de todos sus estudiantes, incluyendo aquellos con necesidades especiales o de aprendizaje.

2. Diseño de la narrativa motivadora y desafiante/Build the Story

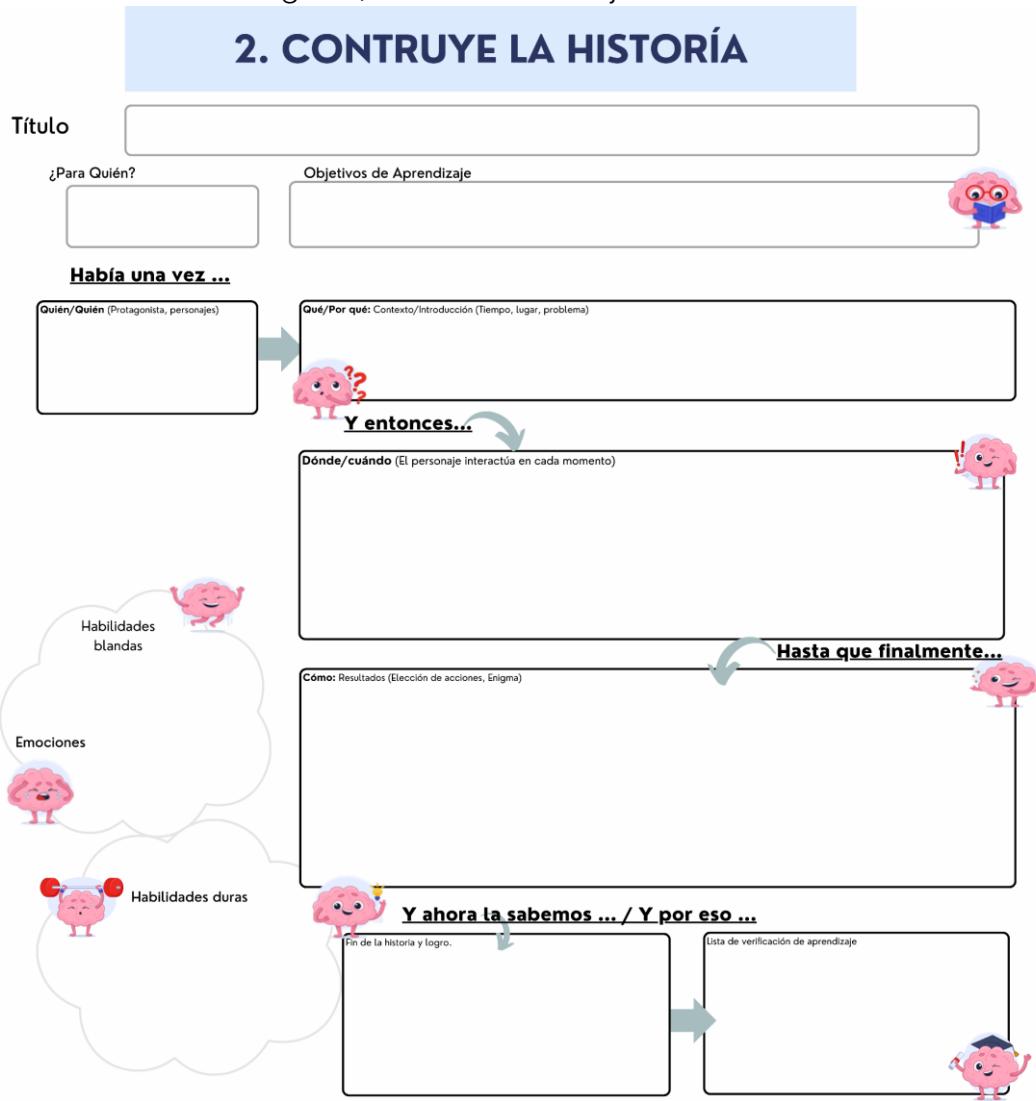
La narrativa es el hilo conductor que une todos los elementos del EGE. La creación de la narrativa servirá de base de esta EXPERIENCIA. Este material te ayudará a construir una historia desafiante que despierte el interés de las personas participantes; además, cada desafío se integrará de manera orgánica en la trama, creando una experiencia inmersiva que estimula la participación (Tercanli et al., 2021).

En base al tipo de jugador/a y a los objetivos de aprendizaje, haz una lluvia de ideas sobre ubicaciones donde puede desarrollarse, el tipo de trama que debe tener la historia.

Puedes usar esta plantilla (Figura 4) para plasmar la historia que se desarrollará en el EGE. Y qué mejor forma que usando el "Había una vez..." al inicio de un cuento.



Figura 4. Plantilla: Construye la historia



2.1. Consejos para construir la historia.

- **Temática:** Selecciona un tema que sea atractivo y relevante. Asegúrate de que el tema se alinee con los objetivos educativos o de entretenimiento del EGE. ¡El título lo puedes dejar para el final!
- **Creación del Mundo:** Desarrolla un trasfondo o contexto que sitúe a las personas participantes en un universo coherente y que les resulte familiar (Béguin et al., 2019). Considera elementos como la ubicación, el tiempo, y cualquier elemento ficticio o histórico relevante. Por ejemplo: incluye una aventura situada en un momento o tiempo específico, hipótesis de investigaciones para abordar problemas reales, exploración de mundos ficticios y mágicos.

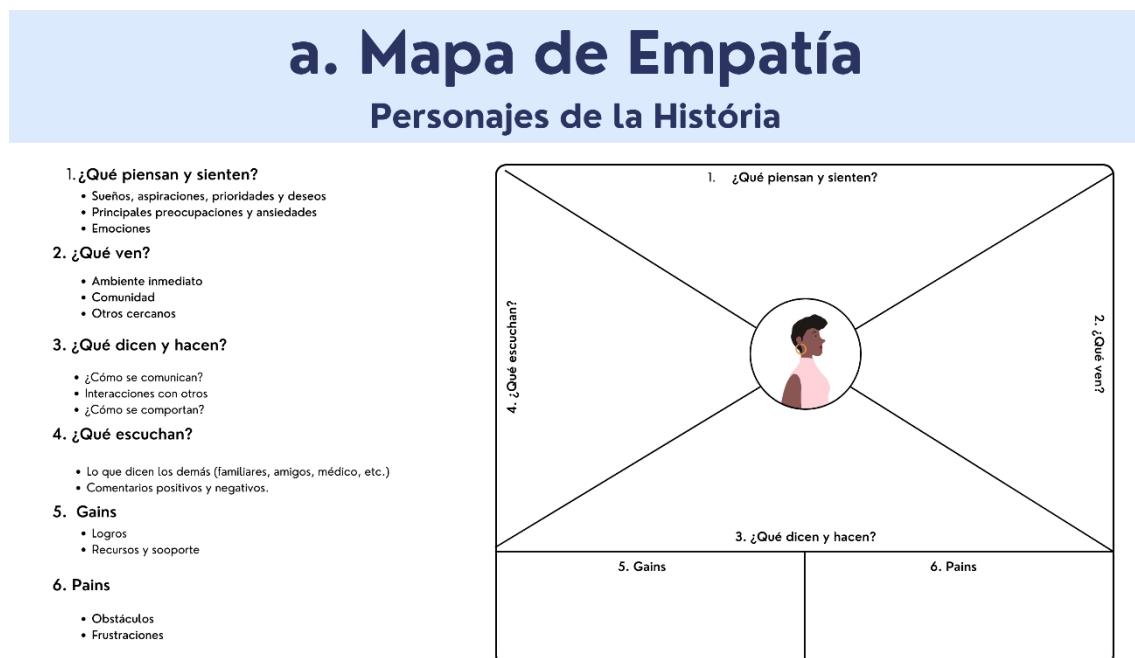


- **Storytelling:** Como en toda buena historia, debe haber una trama, es decir un comienzo intrigante, una problemática cautivadora, un héroe que guíe la trama y, finalmente, una moraleja reveladora. Una buena historia les ayuda a entender su misión y les genera interés en el EGE (Connelly et al., 2018; Järveläinen & Paavilainen-Mäntymäki, 2019).
- **Definición de Personajes Clave:** Identifica personajes principales y secundarios que interactúan con los participantes. Asegúrate de que cada personaje contribuya al desarrollo de la trama y tenga un propósito claro.

2.2. Caracterización de personajes/Empathy Map

Esta es una adaptación del mapa de empatía (Figura 5); te servirá para desarrollar personajes auténticos y relevantes para la trama. Definir personajes que agreguen profundidad, coherencia y emoción a la historia.

Figura 5. Plantilla: Mapa de Empatía de Personajes de la historia



Al crear personajes memorables y situaciones que generan impacto fomentamos una experiencia emocionalmente enriquecedora.

Siguiendo el ejemplo de los y las estudiantes del profesorado, te mostramos cómo se construye la trama (Figura 6) y se identifican los personajes, sus características



(Figura 7) y momentos que va a atravesar la persona que juega el Escape Game Educativo.

Figura 6. Ejemplo construye la historia

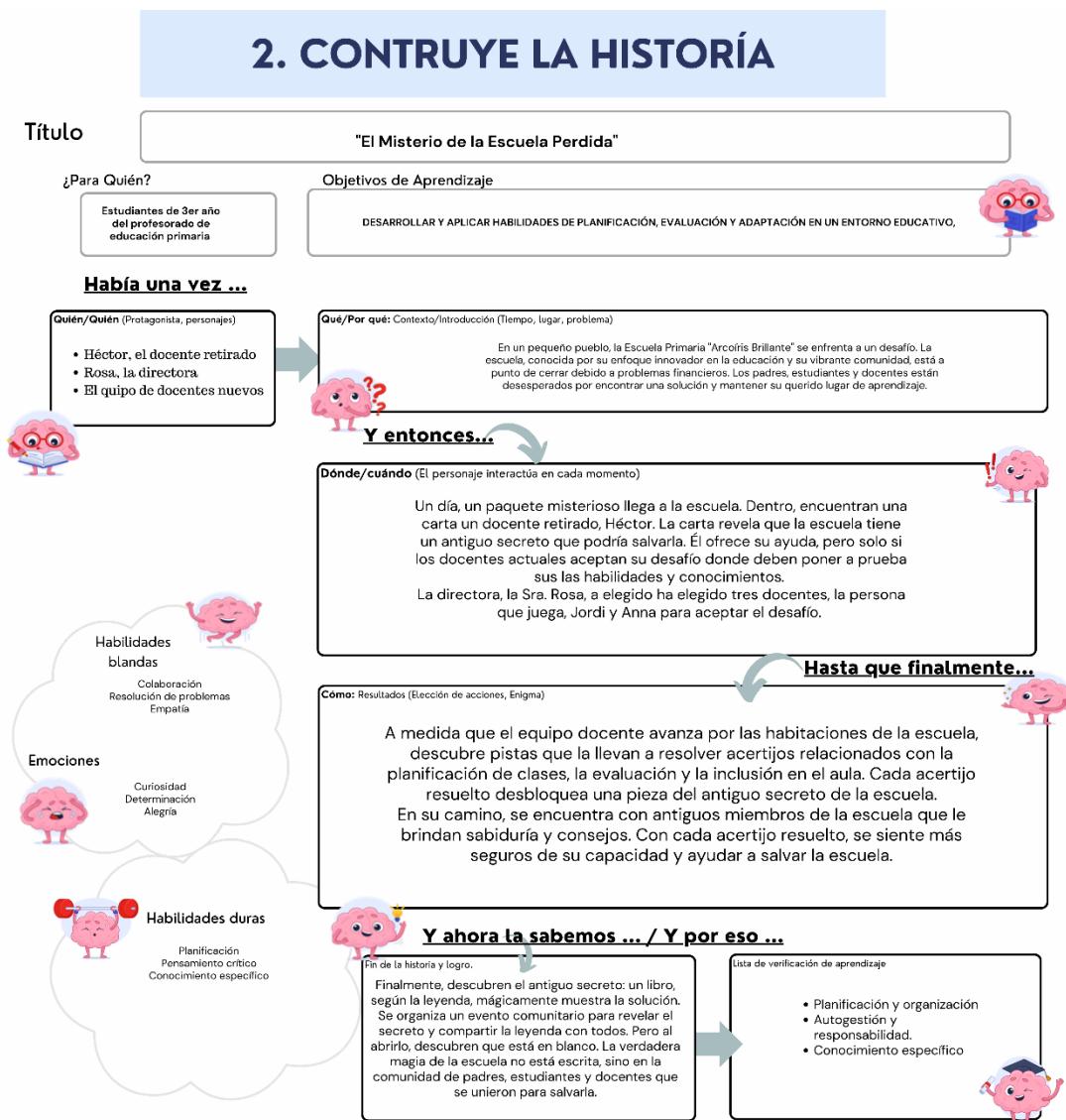
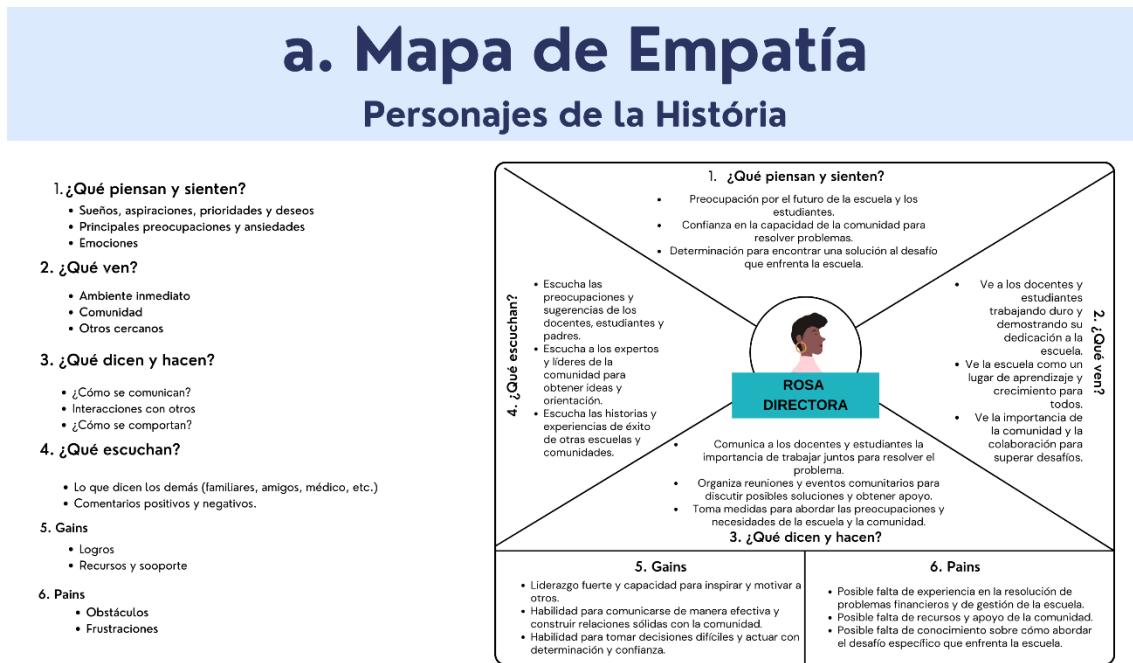


Figura 7. Ejemplo Mapa de Empatía: Personaje de la historia



3. Diseño de la experiencia y desafío/ Build the experience

Es el corazón de la aventura. Este material llevará a las personas participantes a vivir distintos momentos, con salas (escenarios), enigmas, pistas, soluciones y tiempos. Es la guía central que te permitirá crear un itinerario emocionante y desafiante para los/las participantes.

Esto permite crear un hilo temático que recorre todo el juego; hace que sea más divertido y sumerge a quienes juegan en las salas (escenarios) más plenamente.

Para cada momento:

- € Describir **la sala (el escenario)** a modo de un resumen conciso y atractivo de la trama para situar al participante en la historia. Recuerda que las salas de un EGE se diseñan en torno a una historia que dará sentido a los elementos que introduzcas en forma de desafíos o pistas.
- € **Los niveles de desafío mental**, según aporte de ELmet (2021):
 - Bajo: Adecuado para niños y principiantes, con una tasa de éxito media en 1er intento superior al 60%.
 - Medio: La tasa de éxito media en 1er intento ronda el 50%.
 - Difícil: Para jugadores avanzados, en los que la tasa de éxito en el 1er intento es la más baja.



- € Para mantener el interés, equilibra desafíos y diversión, sin perder de vista los objetivos de aprendizaje. El tipo de desafíos, pistas y su **secuencia** es clave para la experiencia del EGE. Al elegir un tipo de secuencia ([Figura 9](#)) asegúrate de considerar los objetivos de aprendizaje fijados; considera los objetivos de aprendizaje de la sesión. Incluye diversos desafíos en cada escenario, como búsqueda, lógica, actividad física y cooperativos, y proporciona "comodines" y ayudas. Puedes inspirarte en el apartado "[Desafíos para Escape Games](#)".
- € **El número de desafíos y tiempo** depende de la dificultad, pero normalmente, en una sala de 60 minutos, las personas jugadoras tienen que resolver diversos desafíos con una media de 5 minutos por desafío.
- € Específica para cada momento las veces que las personas jugadoras pueden experimentar con soluciones, **probar distintas estrategias y repetir el desafío** (Testing and Iteration).

A la hora de construir la experiencia (Figura 8), es importante ver el panorama completo (por ejemplo, ver Canva Build the Experience), lo que te permite hacer ajustes y encontrar el equilibrio entre desafíos, nivel de dificultad, diversión etc.

Figura 8. Plantilla: Construye la Experiencia

3.CONSTRUYE LA EXPERIENCIA					
MOMENTOS	Momento 1	Momento 2	Momento 3	Momento 4	Momento 5
Escenario					
Nombre del escenario					
Describir el escenario					
Objetivos de aprendizaje					
Secuencias de desafíos					
Proporcione pistas y orientación					
Comodines / Ayuda					
Tiempo					
Pruebas e Iteración					



3.1. Consejos para construir la experiencia.

- Empieza con una prueba sencilla y luego pasa a otras más difíciles, a medida que los y las participantes adquieran confianza y familiaridad (Nakamura y Csikszentmihalyi, 2002).
- Proporciona suficientes pistas y considera el tiempo que necesitarán. Debe haber al menos 2 pistas para que las y los participantes trabaje en ellas en un momento dado.
- Estructura la secuencia de los desafíos, es decir los enigmas y rompecabezas en cada momento. Además, es importante probar la secuencia con antelación. Las personas que juegan seguirán la lógica y el patrón que las personas diseñadoras han utilizado al crearlos, así que deben funcionar a la perfección.
- Crea un juego de escape centrado en la experiencia de las personas que lo juegan y en la historia, que utilice pistas y desafíos para transmitir la narrativa; esto puede motivar a las personas participantes a ampliar sus conocimientos y a reflexionar sobre cómo lo aprendido conecta con sus vidas.

3.2. Desafíos para Escape Games Educativos

En este apartado descubre una gama de desafíos para tu EGE, desde interacciones digitales hasta enigmas lógicos, rompecabezas y acertijos. De acuerdo con Wiemker et al. (2015), los desafíos constan de tres elementos: Un obstáculo que deben vencer. Una respuesta que posibilita las personas que lo juegan solucionar el enigma. Una gratificación que conduce a otro desafío o a la salida de la sala.

Estas categorías ofrecen distintas experiencias que pueden potenciar la emoción y el desafío del juego (Lugo, Romero & Serrano, 2023).

Códigos y Cifrado

1. [QR Codes y Escaneo](#): Agregar códigos QR en lugares específicos para que escaneen con sus smartphones y obtengan pistas adicionales.
2. [Bloqueos y Códigos Digitales](#): Incorporar cerraduras electrónicas con teclados numéricos que requieran códigos digitales para desbloquear.
3. [Puzzles de cifrado](#): Desafiar a las personas participantes a descifrar mensajes ocultos mediante códigos.



4. Desafíos de Descifrado de Códigos: Presentar códigos informáticos o lenguajes de programación que se deben descifrar para avanzar.

Desafíos Lógicos y de Resolución

1. Puzzles Lógicos (Sudoku, Nonogramas): Proporcionar rompecabezas lógicos que resolver.
2. Reconocimiento de Patrones: Identificar secuencias o anomalías para avanzar en el juego.
3. Navegación en Laberintos: Resolver pistas en un laberinto digital para encontrar el camino correcto.
4. Objetos Ocultos: Buscar elementos escondidos dentro de una imagen o entorno digital.

Rompecabezas y Acertijos

1. Crucigramas o Sopas de Letras: Presentar acertijos de palabras cruzadas o sopas de letras para resolver y avanzar en el juego.
2. Narración Interactiva: Ofrecer una narrativa con ramificaciones donde las elecciones de las personas jugadoras influyen en el desarrollo de la historia (adventure stories).
3. Desafíos de Audio o Video: Incluir clips de audio o ver videos para obtener pistas o resolver acertijos.
4. Secuencia de Historia: Colocar eventos u objetos en el orden correcto para resolver un rompecabezas o completar una narrativa.
5. Adivinanzas y Rimas: Presentar acertijos o rimas que deben resolver para avanzar.

Habilidades Investigativas y de Conocimiento

1. Desafíos de Geolocalización: Acceder a ubicaciones específicas o utilizar coordenadas GPS para resolver pistas en un entorno del mundo real.
2. Investigación en Línea: Realizar búsquedas en línea para encontrar información o respuestas relacionadas con las temáticas y los objetivos de aprendizaje.
3. Bases de Datos en Línea: Crear una base de datos en línea con información o resolución de acertijos.
4. Desafíos de Trivia o Cuestionarios: Poner a prueba el conocimiento de las personas jugadoras sobre los temas del contenido educativo con preguntas de opción múltiple o cuestionarios.



3.3. Creación de escenarios y distribución del equipamiento

En el intrigante mundo de los EGE, la ruta hacia la resolución del desafío puede tomar múltiples caminos, cada uno tan emocionante y desafiante como el anterior. Desde el momento en que las personas participantes ingresan a una sala, se sumergen en un universo de misterio y emoción, donde cada detalle cuenta. La **identificación de la pieza que falta** desata una búsqueda llena de intriga. Todas las personas están dedicadas a explorar cada rincón en busca de pistas. Enfrentan enigmas que desafían su ingenio y habilidades, aplicando soluciones creativas en equipo beneficiando al aprendizaje (Veldkamp et al., 2020). El camino al éxito puede ser lineal, abierto o multilineal, como se explica en la figura 9 "Diseño de secuencia". Por ello, el feedback las y los jugadores es fundamental para una constante reevaluación de la distribución y ajuste de estrategia (Taraldsen et al. 2022).

Ruta Lineal:

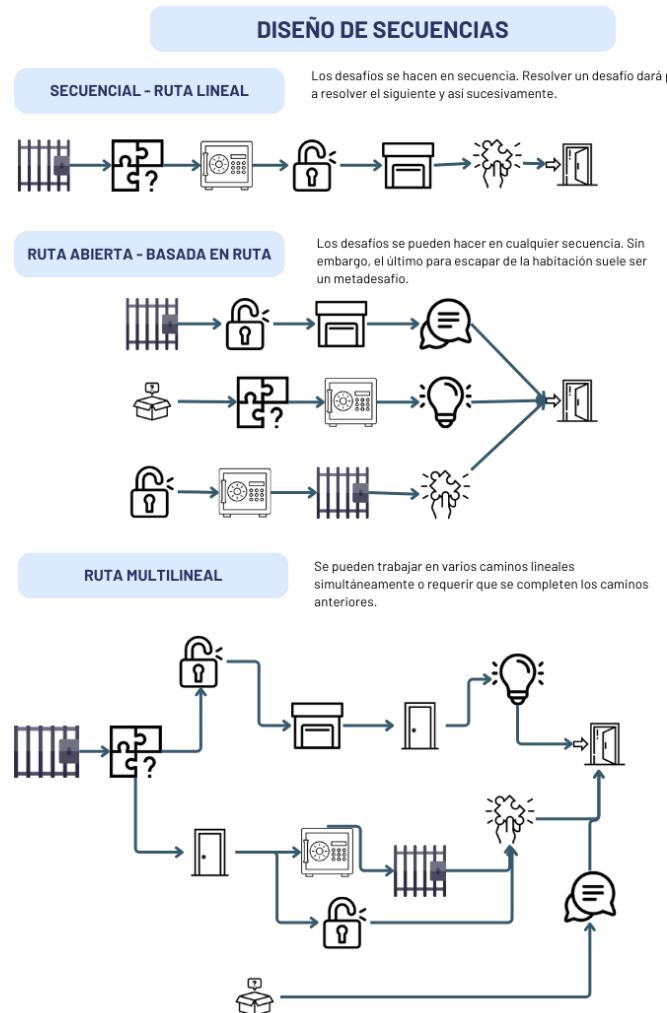
- En una ruta lineal, se avanza a través del juego siguiendo un camino predefinido y único.
- Las pistas y los desafíos están dispuestos en un orden específico, de modo que los desafíos deben resolverse en secuencia.
- No hay ramificaciones ni opciones en el camino hacia la resolución del enigma. Se progresiona de manera lineal, pasando de una tarea a la siguiente hasta alcanzar la solución final.
- Este tipo de ruta es más directa y puede ofrecer una experiencia más estructurada y fácil de seguir, especialmente para grupos nuevos o principiantes.

Ruta Abierta:

- En una ruta abierta, se tiene la libertad de explorar y resolver los desafíos en cualquier orden que se elija.
- Se presentan múltiples pistas y desafíos de manera simultánea, permitiendo decidir por dónde comenzar y cómo abordar el desafío.
- Se pueden dividir en grupos más pequeños y trabajar en diferentes áreas de la habitación al mismo tiempo.



Figura 9. Diseño de Secuencias



- La ruta abierta fomenta la creatividad, el trabajo en equipo y la comunicación, ya que las personas jugadoras deben colaborar para compartir información y progresar hacia la solución final.
- Este enfoque puede resultar más desafiante y dinámico, ya que requiere una mayor coordinación y planificación.

Ruta Multilineal:

- € En una ruta multilinear, se presentan varias opciones o caminos que se pueden seguir para avanzar en el juego.
- € Cada opción conduce a una serie diferente de desafíos y pistas, lo que permite tomar decisiones que afectan el desarrollo de la historia y el resultado final.
- € Se puede optar por explorar diferentes áreas de la habitación o resolver diferentes tipos de desafíos, lo que agrega variedad y rejugabilidad al juego.

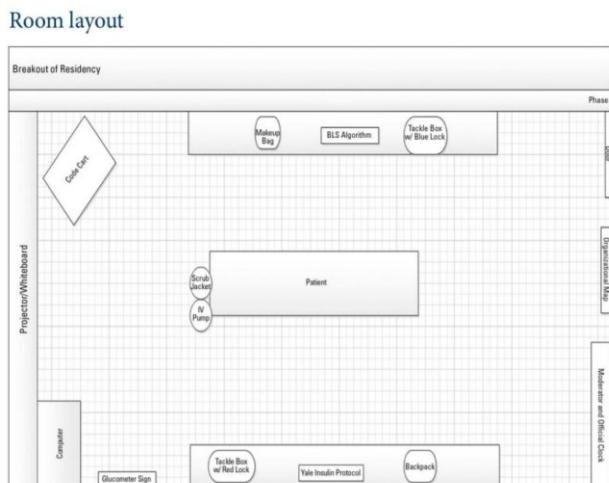


- € La ruta multilínea brinda una experiencia más personalizada y adaptada a las preferencias de las personas que participan, ya que estas pueden elegir el camino que más les interese o desafíe.
- € Este enfoque puede generar discusiones interesantes entre el grupo que juega, ya que cada opción implica sus propias ventajas y desafíos, y deben tomar decisiones estratégicas sobre cómo proceder.

El EGE puede tener una secuencia predefinida (juego secuencial) o una más flexible (secuencia de rompecabezas, enigmas abiertos), o incluso soluciones híbridas con más caminos (Nicholson, 2018) a las diferentes salas o escenarios.

Por todo ello, es importante disponer de un sistema para **controlar el flujo de juego**, los desafíos y su orden, y los objetos clave con los que deben interactuar las personas participantes. Una forma sencilla de hacerlo es creando un "mapa de la sala" (Figura 10. Room layout).

Figura 10. Room layout



Mobiliario

El mobiliario debe encajar en el tema seleccionado y crear un ambiente único en el juego, para que las personas jugadoras se sientan transportadas a un mundo diferente.

Empieza por los elementos clave del mobiliario que necesitas para crear una atmósfera en la habitación, dispuestos según su historia. Por ejemplo: estanterías, una silla, un escritorio con cajón, una cama, etc.



A continuación, enumera los equipos específicos que necesitarás, como un ordenador, un teléfono u otro inventario específico según el tema.

La decoración es una parte importante del diseño de la habitación que ayuda a crear un ambiente memorable, más vívido y envolvente. Los diferentes elementos como mapas, fotos, cuadros, alfombras, cortinas, etc. pueden servir para ocultar pistas o actuar como pistas en sí mismos.

Para crear un ambiente creíble, asegúrate de determinar los elementos, indicar su aspecto auténtico, culturalmente adecuados y temáticamente coherentes con la historia.

Asimismo, asegúrate de identificar recursos de acceso abierto se puedan utilizar. Es esencial investigar plataformas y bases de datos que ofrezcan contenidos gratuitos y legales. Además, se puede considerar cómo crear o simular dichos recursos mediante la generación de contenidos propios o la adaptación de materiales existentes para satisfacer necesidades específicas.

Finalmente compartimos dos ejemplos de educación primaria y de enfermería con detalles sobre el mobiliario, equipamiento, recursos y materiales a los que pueden o no incluirse pistas o desafíos.

Ejemplos

A) Una sala de escape de profesorado

- € Curículum Oficial Educativo: Proporciona acceso al currículum oficial educativo en la sala de escape. Los participantes pueden consultar el currículum para identificar áreas temáticas relevantes y resolver acertijos relacionados con los objetivos de aprendizaje.
- € Diarios de Experiencias Docente: Incluye diarios de campo ficticios de otros docentes que han enfrentado situaciones similares en el aula. Los y las participantes pueden revisar estos diarios para obtener insights valiosos y pistas sobre cómo abordar los desafíos educativos planteados en el escape game.
- € Recursos Multimedia de la Biblioteca Escolar: Incorpora recursos multimedia de la biblioteca escolar, como videos educativos, presentaciones interactivas, podcasts especializados y material audiovisual. Los y las participantes



pueden necesitar utilizar estos recursos para resolver acertijos o acceder a información crucial para avanzar en el juego.

- € Portafolios de Estudiantes Ficticios: Diseña portafolios ficticios para estudiantes con necesidades educativas específicas. Los y las participantes pueden revisar estos portafolios para descubrir pistas relacionadas con estrategias de enseñanza individualizadas.
- € Materiales educativos: Coloca materiales de enseñanza como libros de texto, juegos educativos, material de arte en la sala, etc. Las personas que juegan podrían necesitar utilizar estos elementos para resolver acertijos o encontrar pistas escondidas.
- € Recursos para Atención Individualizada: Incluye materiales de adaptación curricular como hojas de trabajo modificadas, juegos sensoriales, y recursos multisensoriales, materiales inclusivos. Quienes participan pueden necesitar utilizar estos materiales para avanzar en el juego.
- € Vestimenta del profesorado: Proporciona chaquetas, batas o mandiles de profesores a los y las participantes para una experiencia más inmersiva. También podrían encontrar pistas o acceder a ciertas áreas usando el uniforme de manera adecuada.
- € Evaluaciones y Planes de Aprendizaje simulados: Coloca desafíos y planes de aprendizaje simulados para estudiantes ficticios con diferentes necesidades educativas. Las personas participantes pueden necesitar analizar esta información para descubrir códigos o pistas importantes.
- € Acceso a tecnología inmersiva y a Simuladores Educativos Interactivos: Integra simuladores educativos interactivos si están disponibles. Estos podrían incluir simuladores de comportamiento estudiantil, situaciones de resolución de problemas, o incluso simuladores de clases para agregar un elemento práctico y realista al escape game.
- € Acceso a Plataformas Educativas Virtuales: Configura ordenadores con acceso a plataformas educativas virtuales para buscar información relevante sobre técnicas de enseñanza diferenciada y estrategias para atender las necesidades individuales del estudiantado.
- € Acceso a Publicaciones de Asociaciones de Profesores: Coloca revistas o prensa de referencia educativa para consultar y encontrar información clave sobre estrategias pedagógicas y metodologías de enseñanza.



- € Libros sobre Métodos de Enseñanza Efectivos: Investiga métodos de enseñanza específicos para la educación primaria que aborden temas relacionados con la diversidad en el aula. Revistas académicas y bases de datos educativas son buenas fuentes para este tipo de información. ¡Pero ciudado! Recuerda que algunas bases de datos son de pago así que las personas jugadoras deben tener acceso a ellas o debemos proporcionarles una base de datos ficticia con recursos de acceso abierto.
- € Manuales de Evaluación y Diagnóstico Educativo: Consulta manuales de evaluación educativa reconocidos para obtener información detallada sobre la evaluación del aprendizaje y la identificación de necesidades individuales del estudiantado.
- € Explora Sitios Web Educativos Fiables: Invita a los participantes a explorar sitios web de organizaciones educativas reconocidas, como el Ministerio de Educación o instituciones pedagógicas, para acceder a recursos actualizados sobre metodologías de enseñanza, materiales didácticos y estrategias de atención a la diversidad en el aula.
- € Teléfono o Chat para Colaborar con Otros Profesores: Facilita la comunicación con otros profesionales de la red educativa local como psicólogos, educadores/as y trabajadores/as sociales, protección a la infancia, etc. Los participantes pueden buscar asesoramiento, solicitar información y compartir experiencias para abordar sus desafíos educativos y diseñar propuestas metodológicas individualizadas.

La decoración de la sala de profesorado de educación primaria consta de un mobiliario diseñado para apoyar las actividades docentes diarias. Los escritorios proporcionan un espacio personalizado para que cada docente pueda organizar su trabajo, mientras que las sillas ergonómicas garantizan comodidad durante mucho tiempo. Además, encontramos armarios, archivadores y una biblioteca conjunta que permiten almacenar libros, documentos importantes y suministros escolares de manera ordenada. La presencia de una pizarra o pizarra blanca facilita la visualización de información durante reuniones o planificaciones, mientras que las mesas de reuniones proporcionan un espacio adecuado para discusiones y colaboración entre el personal educativo.



Está equipada con ordenadores, impresoras y escáneres, además de armarios con llave que ofrece acceso a recursos tecnológicos y materiales educativos inventariados que facilitan la preparación de lecciones y experiencias. Además, la presencia de un teléfono permite una comunicación eficaz con el personal escolar, familias y otros profesionales. Un proyector, pizarra interactiva o televisión completa el equipamiento, proporcionando la capacidad de mostrar contenido multimedia durante reuniones o formaciones. Con una cafetera, dispensador de agua, microondas y nevera, así como altavoces o un sistema de sonido, la sala de profesorado se convierte en un espacio funcional y acogedor donde el profesorado puede trabajar, colaborar y recargar energías.

B) Una sala de escape de enfermería

- ⌚ Historias Clínicas Ficticias: Crea historias clínicas para usuarios ficticios con síntomas específicos. Las personas participantes pueden revisar la información para resolver pistas relacionadas con diagnósticos y tratamientos.
- ⌚ Equipamiento básico de Salud: Coloca instrumentos como los siguientes, pues las personas participantes podrían necesitar usar estos elementos para encontrar códigos o pistas escondidas:
 - Termómetro (para medir la temperatura corporal).
 - Kit de primeros auxilios (que puede contener vendajes, gasas, soluciones desinfectantes, tijeras, entre otros).
 - Jeringas y agujas (para administrar medicinas o realizar inyecciones).
 - Linterna médica (para examinar áreas oscurecidas).
 - Estuche de diagnóstico básico que incluya un otoscopio (para examinar el oído), estetoscopio (para escuchar corazón y pulmones) y un oftalmoscopio (para examinar los ojos).
 - Material para realizar curas de heridas (como apósitos estériles, soluciones limpiadoras, etc.).
 - Equipo para la toma de muestras biológicas, como hisopos y tubos de ensayo.
 - Pinzas y tijeras médicas.
 - Dispositivos para la administración de oxígeno (si es necesario).
 - Dispositivos para realizar electrocardiogramas (ECG) básicos (si están disponibles).



- € Botiquín de Primeros Auxilios: Incluye un botiquín de primeros auxilios con suministros reales y falsos. Quienes participan pueden necesitar utilizar elementos del botiquín para avanzar en el juego.
- € Uniformes de Enfermería: Proporciona uniformes de enfermería a las personas participantes, lo que les dará una sensación más inmersiva. También podrían encontrar pistas o acceder a ciertas áreas usando el uniforme de manera adecuada.
- € Radiografías y Análisis de Laboratorios Falsos: Coloca radiografías y resultados de análisis de laboratorio ficticios. Las personas participantes pueden necesitar analizar esta información para descubrir códigos o pistas importantes.
- € Simuladores Médicos Interactivos de Salud: Integra simuladores médicos interactivos si están disponibles. Estos podrían incluir simuladores de pulsos, respiración, o incluso simuladores de parto para agregar un elemento práctico y realista al EGE.
- € Libros de Referencia Médica: Coloca libros de referencia médica para consultar y encontrar información clave.
- € Computadoras con Acceso a Bases de Datos Ficticias: Configura ordenadores con acceso a bases de datos ficticias para buscar información relevante con la que deban resolver acertijos o encontrar pistas.
- € Investigación en Enfermería: Explora investigaciones específicas en el campo de la enfermería que aborden temas relacionados con el cuidado de personas en situaciones críticas, la gestión del dolor, promoción de la salud mental, o prevención de los problemas de salud. Las revistas científicas de enfermería y las bases de datos académicas son buenas fuentes para este tipo de información.
- € Manuales de Diagnóstico Médico: Consulta manuales de diagnóstico médico reconocidos, como el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM) para condiciones psiquiátricas, o el Manual Merck de Diagnóstico y Tratamiento para obtener información detallada sobre diversas enfermedades, manuales de valoración de enfermería o guías de diagnóstico



de enfermería: listas de diagnósticos de enfermería con sus características, factores de riesgo y resultados esperados. Intervenciones de enfermería que aborden diagnósticos.

- € Recursos en Línea de Organizaciones de Salud: Explora los sitios web de organizaciones de salud fiables, como la Organización Mundial de la Salud (OMS) o los Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades (CDC), para acceder a recursos actualizados sobre diagnóstico y manejo de enfermedades.
- € Teléfono o chat para colaborar con otros Profesionales de la Salud: Si es posible, busca la colaboración de profesionales de la salud, como enfermeros o médicos, para obtener información práctica y experiencial sobre el proceso de diagnóstico en entornos clínicos.
- € Códigos y contraseñas: Incluye códigos y contraseñas relacionadas con la terminología médica necesarios para descifrar o buscar el significado de ciertos términos para avanzar.

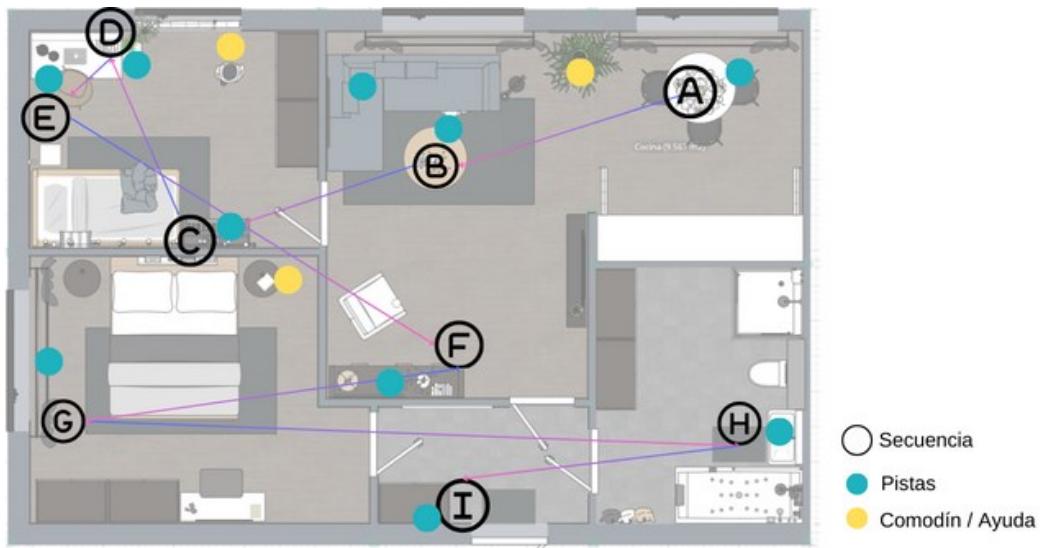
Siguiendo con el ejemplo de enfermería se puede incluir un área de recepción, zona de camillas y equipamiento de salud, paredes con posters de promoción de la salud, material de primeros auxilios, iluminación adecuada, sonidos ambientales, zona de consulta médica, archivos médicos o armarios con medicamentos, pizarras con información clínica, señalización hospitalaria, etc.

4. Ensayo con todos los elementos

Es importante ensayar cada una de las fases de un EGE, en este caso nos centramos en la creación. Para una comprensión más detallada del proceso de planificación y construcción, te sugerimos realizar un ensayo completo que incluya todos los elementos necesarios para visualizar el espacio, el ambiente y el estilo del EGE. Haz una lista exhaustiva de los elementos y objetos clave, formando un inventario detallado que esté estrechamente relacionado con el género y el argumento elegidos para el juego. Es fundamental trazar las posibilidades de movilidad y usos de cada elemento en el espacio en el que queremos llevar a cabo el EGE.



Figura 11. Descripción general del juego



Observa la figura 11 "Descripción general del juego" como ejemplo de la propuesta desarrollada. En ella, se han colocado letras y números para organizar los enigmas o rompecabezas, así como números para las cerraduras. También se indica la ubicación de otros personajes o elementos importantes en la sala. Este ensayo te ayudará a visualizar cómo se integrarán todos los componentes del juego y a garantizar una experiencia cohesiva y emocionante para los participantes.

Aquí tienes una tabla de ejemplo que podría ayudar a organizar los elementos de la sala de profesorados:

Elemento/Objeto Clave	Descripción	Ubicación	Uso/Interacción
Pizarra	Superficie para escribir con tiza o marcadores	Pared principal	Resolver acertijos, mostrar información
Escritorio del Docente	Espacio de trabajo individual	Esquinas de la sala	Buscar pistas, resolver enigmas
Sillas Ergonómicas	Asientos cómodos para el personal docente	Alrededor de la mesa de reuniones	Utilizar durante la planificación, búsqueda de pistas
Armarios/Archivadores	Almacenamiento de materiales educativos	Contra las paredes	Buscar documentos importantes, encontrar objetos ocultos



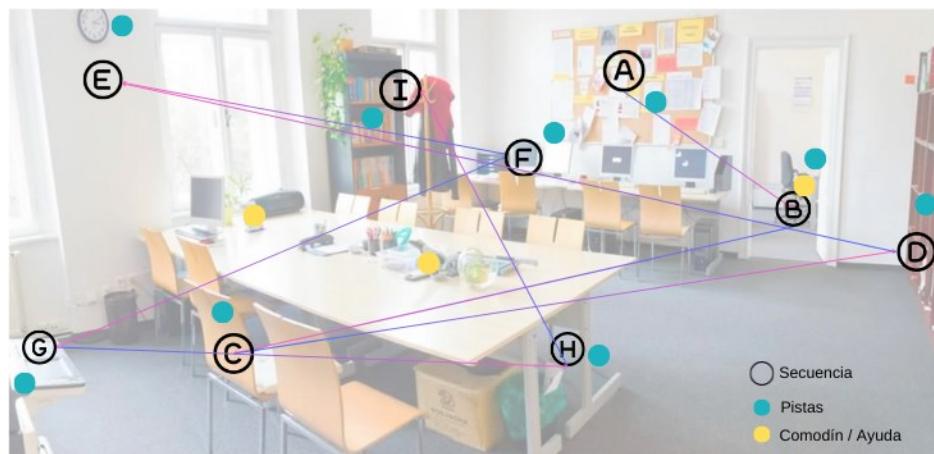
Ordenadores/ Portátiles	Dispositivos tecnológicos para acceso a información	En los escritorios o mesas	Investigar en internet, resolver enigmas digitales
Teléfono	Dispositivo de comunicación	En el escritorio principal	Recibir llamadas con pistas, realizar llamadas
Pizarra o Pizarra Blanca	Superficie para escribir con marcadores	Pared lateral	Escribir pistas, resolver acertijos
Mesas de Reuniones	Espacio para reuniones y colaboración	Centro de la sala	Discutir estrategias, compartir hallazgos
Material de Escritura	Bolígrafos, lápices, papel, etc.	En los escritorios y mesas	Tomar notas, resolver acertijos escritos
Estanterías	Almacenamiento de libros y recursos educativos	Paredes laterales	Buscar pistas, encontrar objetos ocultos
Impresoras/ Escáneres	Dispositivos para imprimir y escanear documentos	Área de trabajo tecnológico	Imprimir pistas, escanear códigos QR
Proyector/ Televisión	Dispositivo para mostrar contenido multimedia	Pared frontal	Reproducir vídeos, mostrar pistas visuales
Cafetera/ Dispensador de Agua	Dispositivos para preparar bebidas	Área de descanso	Recargar energías durante el juego o tener una conversación interesante que te lleve a otra pista

Finalmente, hemos creado un esquema sobre este escenario de la sala de profesorados a modo de recrear el escenario principal del EGE. En la figura 12 hemos integrado las secuencias y los diferentes desafíos que los y las participantes encontrarán durante el juego.

En este caso es una ruta lineal, es decir se representa una combinación única de pistas y acertijos, ofreciendo una sola opción para resolver los enigmas o encontrar la pieza faltante del rompecabezas. La imagen adjunta proporciona una representación visual clara y precisa de estas diversas rutas, lo que facilita la comprensión de cómo se desarrollará la experiencia para los y las participantes.



Figura 12. Esquema sobre escenario



Gracias por acompañarnos en el proceso de creación de un EGE. Hemos ofrecido una **variedad de herramientas y recursos** que te ayudarán a **diseñar y desarrollar** tu propio EGE. Creemos que hemos cubierto todo lo necesario para que puedas llevar tu idea **desde la conceptualización hasta la implementación**.

Es importante recordar que los EGE no solo son una forma divertida de aprender, sino que también ofrecen oportunidades únicas para fomentar habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Al combinar el contenido curricular con el desafío y la emoción de un EGE, puedes **crear experiencias de aprendizaje realmente inolvidables** para tus estudiantes.

Referencias

- Adams, V., Burger, S., Crawford, K., & Setter, R. (2018). Can You Escape? Creating an Escape Room to Facilitate Active Learning. *Journal for Nurses in Professional Development*, 34(2), E1–E5. <https://doi.org/10.1097/NND.0000000000000433>
- Bräuninger, S. A., Motz, D. A., Lüpke, M., & Seifert, H. (2024). Escape room combined with European board game concepts for self-adjusted challenge levels: an educational Eurogame escape room in physics. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2406.15454>



- Beguin, E., Besnard, S., Cros, A., Joannes, B., Leclerc-Istria, O., Noel, A., ... & Nicomette, V. (2019). Computer-security-oriented escape room. *IEEE Security & Privacy*, 17(4), 78-83. <https://doi.org/10.1109/MSEC.2019.2912700>
- Chrysta Pélissier, Audrey De Ceglie, Jean Moutouh, Anais Montes. (2023). Caracterisation Des Facettes Impliquées Dans La Conception D'un Escape Game : Retours Sur Un Cours De Ses Au Lycee. *Reliance*, 2, 52-72. (hal-04124311)
- Connelly, L., Burbach, B. E., Kennedy, C., & Walters, L. (2018). Escape room recruitment event: description and lessons learned. *Journal of Nursing Education*, 57(3), 184-187. <https://doi.org/10.3928/01484834-20180221-12>
- Doherty, S. M., Griggs, A. C., Lazzara, E. H., Keebler, J. R., Gewertz, B. L., & Cohen, T. N. (2023). Planning an Escape: Considerations for the Development of Applied Escape Rooms. *Simulation & Gaming*, 54(2), 150-166. <https://doi.org/10.1177/10468781231154596>
- ELmet (2021) ELMET TOOLKIT for the design, delivery and evaluation of experiential learning programs. <https://www.elmetproject.eu/toolkit.html>
- Fuglerud, K.S., Schulz, T., Janson, A.L., Moen, A. (2020). Co-creating Persona Scenarios with Diverse Users Enriching Inclusive Design. In: Antona, M., Stephanidis, C. (eds) Universal Access in Human-Computer Interaction. Design Approaches and Supporting Technologies. HCII 2020. Lecture Notes in Computer Science(), vol 12188. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-49282-3_4
- Järveläinen, J., & Paavilainen-Mäntymäki, E. (2019). Escape room as game-based learning process: causation-effectuation perspective. <http://hdl.handle.net/10125/59587>
- Miaskiewicz, T., & Kozar, K. A. (2011). Personas and user-centered design: How can personas benefit product design processes? *Design Studies*, 32(5), 417-430. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2011.03.003>
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2002). En C. R. Snyder & S. J. López (Ed) The concept of flow. *Handbook of positive psychology* (pp. 89-105). Oxford University Press, New York.
- Nicholson, S. (2018). Creating Engaging Escape Rooms for the Classroom. *Childhood Education*, 94(1), 44-49. <https://doi.org/10.1080/00094056.2018.1420363>
- Paz-Lugo, P. D., Romero-García, C., & Serrano Amarilla, N. (2023). Future Teachers Seek to Avoid Climate Emergency With a Virtual Escape Room: Can a Virtual Escape Room Generate Positive Emotions in Students? In Learning With Escape



- Rooms in Higher Education Online Environments (pp. 49-65). IGI Global.
<https://doi.org/10.4018/978-1-6684-6081-8.ch003>
- Piñero Charlo, J.C. (2019). Análisis sistemático del uso de salas de escapee
ducativas: estado del arte y perspectivas de futuro. *Espacios*, 40(44), 9.
<https://www.revistaespacios.com/a19v40n44/19404409.html>
- Taraldsen, L. H., Haara, F. O., Lysne, M. S., Jensen, P. R., & Jenssen, E. S. (2022). A
review on use of escape rooms in education – touching the void. *Education
Inquiry*, 13(2), 169–184. <https://doi.org/10.1080/20004508.2020.1860284>
- Tejero, B., Ortega-Barón, J., & Betes, B. (2023). Escape Room as a Tool for the Study
of Special Needs in University Education. In A. Santamaría Urbieta & E. Alcalde
Peñalver (Eds.), *Learning With Escape Rooms in Higher Education Online
Environments* (pp. 66-90). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-6081-8.ch004>
- Tercanli, H., Martina, R., Ferreira Dias, M., Wakkee, I., Reuter, J., Amorim, M., ... &
Gutiérrez Pérez, J. (2021). Educational escape rooms in practice: research,
experiences, and recommendations. UA Editora. <https://doi.org/10.34624/rpxk-hc61>
- Valdivia-Vizarreta, P., & Montalvan Castilla, J. E. (2024). Flexibility and playful
learning as strategies for a transformative pedagogy in higher education. *UiS
Scholarly Publishing Services*, 1(1), 1-19. <https://doi.org/10.31265/USPS.295>
- Veldkamp, A., Van de Grint, L., Knippels, M. P., & Van Joolingen, W. R. (2020). Escape
education: A systematic review on escape rooms in education. *Educational
Research Review*, 31, 100364. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). Escape room games. En J. Haag, J.
Weißenböck, W. Gruber, & C. F. Freisleben-Teutscher (Eds.), *Game based
learning: Dialogorientierung & spielerisches Lernen analog und digital. Beiträge
zum 4. Tag der Lehre an der FH St. Pölten am 15.10.2015* (pp. 55-70). St. Pölten
University of Applied Sciences.



CompREd

Competències de Recerca en Educació

Sobre nosotros y acceso a los recursos:

Esta guía ha sido desarrollada como parte del proyecto de innovación docente CompREd (Competències per la Recerca en Educació), cuyo objetivo es fomentar competencias clave en el ámbito educativo.

- Puedes explorar más sobre nuestro trabajo visitando nuestra página web: <https://webs.uab.cat/compred/es/>.
- Además, todos los materiales mencionados en esta guía, junto con otras colecciones relacionadas, están disponibles en nuestra cuenta del DDD (Depósito Digital de Documentos): <https://ddd.uab.cat/search?f=keyword&p=CompREd&sc=1&ln=ca>. Y están disponibles en tres idiomas: castellano, catalán e inglés, para facilitar su uso y adaptabilidad en diferentes contextos.
- Si deseas saber más sobre nosotros o mantenerte al día con nuestras actividades, puedes seguirnos en X (Twitter): @CompREd_UAB.

En CompREd, estamos profundamente comprometidos con la mejora continua y la creación de metodologías participativas que enriquezcan la educación universitaria. Por ello, te invitamos a colaborar con nosotros compartiendo tus ideas, propuestas de mejora o experiencias relacionadas con los escape games educativos u otras metodologías innovadoras escríbenos a pr.compred@uab.cat. Nos entusiasma la idea de sumarnos a comunidades centradas en construir una educación más dinámica, colaborativa y transformadora. Escríbenos y contribuyamos juntos a seguir innovando en el ámbito docente.

