

# Diseño y creación de escape rooms educativas



Sonsoles López Pernas  
Aldo Gordillo Méndez

ETSI Sistemas Informáticos  
Universidad Politécnica de Madrid



# Contenidos

## Día 1

Introducción a las escape rooms educativas

Diseño y creación de escape rooms educativas

Herramientas para crear escape rooms educativas

Repositorios de escape rooms

## Día 2

La plataforma Escapp

Demo

Taller



<https://vishub.org/workshops/187>









# Introducción



# Aprendizaje basado en juegos (ABJ)




Forma de aprendizaje en la que los estudiantes aprenden mediante juegos.

## ¿Qué es un juego?

-  Objetivo principal: **diversión**.
-  **Voluntario** por naturaleza.
-  Tiene **reglas**: tiene un objetivo. Se puede ganar o perder.
-  Es interactivo.



# ABJ ≠ Gamificación

-  La gamificación es el uso de **elementos y mecánicas propias de los juegos** (puntos, rankings, insignias...) en actividades no recreativas con el fin de potenciar la **motivación** y lograr diferentes **mejoras**.
-  En el aprendizaje basado en juegos **se juega**, en actividades gamificadas **NO se juega**.
-  En la gamificación intentamos hacer menos aburrida una actividad/tarea educativa integrando elementos y mecánicas propias de los juegos, mientras que en ABJ utilizamos una actividad divertida (un juego) para educar intentando que esta actividad no deje de ser divertida.

# Escape rooms

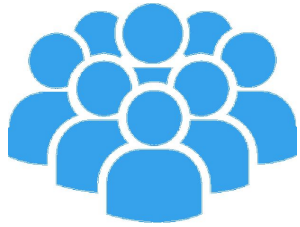


Las escape rooms son juegos en equipo en los que los jugadores descubren pistas y resuelven retos en un determinado escenario para lograr un objetivo específico (generalmente escapar de una sala) en un período de tiempo limitado.

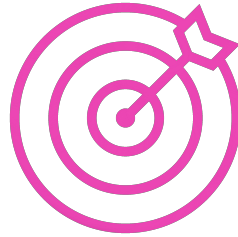


# Escape rooms: Características principales

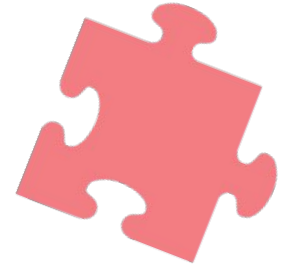
Juego en equipo



Objetivo final



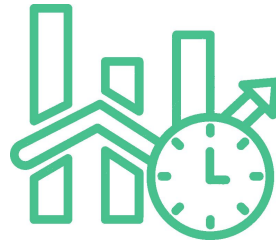
Basadas en retos



Narrativa



Tiempo limitado





# Escape rooms: Historia




 Primera escape room: “Real Escape Game” by SCRAP, Kyoto, Japón (2007)

 12.000+ escape rooms en todo el mundo (World of Escapes, 2020)



# Escape rooms en educación



-  Inicialmente para practicar *soft skills*
-  También para actividades culturales (ej. museos, bibliotecas)
-  En última instancia: **escape rooms educativas**

# Escape rooms educativas

“ Las escape rooms educativas son escape rooms diseñadas específicamente con fines educativos, las cuales requieren a los estudiantes dominar conocimientos y habilidades específicas a fin de resolver los retos y superar con éxito la actividad. ”



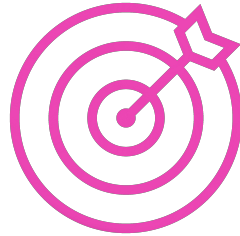
Fuente: <https://doi.org/10.1016/j.jsurg.2018.06.030>

# Escape rooms educativas: Características

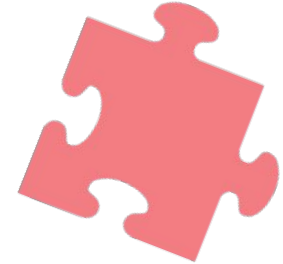
Juego en equipo



Objetivo final



Basadas en retos



Narrativa



Tiempo limitado



Contenido educativo



# Beneficios de las escape rooms educativas

- ✓ Permiten presentar contenidos educativos y evaluar a los alumnos de una forma original, atractiva y motivadora.
- ✓ Facilitan el desarrollo de habilidades como la comunicación, la resolución de problemas y el trabajo el equipo.
- ✓ Fomentan la creatividad, el pensamiento lógico y el razonamiento deductivo.
- ✓ Permiten a los alumnos trabajar la autonomía y la toma de decisiones.



# Ejemplos de escape rooms educativas



# LA CAJA MÁGICA



DE



# MATRACAS

UNA AVENTURA INTRIGANTE

START









# Diseño y creación de escape rooms educativas



# Paso 1: Establecer el planteamiento general







Establecer cómo integrar la escape room dentro de la asignatura definiendo los siguientes aspectos:





- **Objetivo general** (por ejemplo, introducir o repasar un tema).
- Forma de realización: **presencial o remota**.
- **Duración**.
- **Recursos necesarios**.
- Tamaño de los equipos (grupos de 3+, parejas, individual).
- Planificación temporal.
- Obligatoriedad y criterios de evaluación.



# Paso 2: Definir los objetivos de aprendizaje

-  Identificar claramente todos los **objetivos de aprendizaje** a cubrir por la escape room.
-  Importante distinguir entre aprender algo de cero o repasar/practicar algo que ya se conoce.
-  Deben de ser abordables en el tiempo de la escape room.
-  Ejemplos:
  - Interpretar electrocardiogramas.
  - Depurar errores en una aplicación web.
  - Interpretar diagramas de clases UML.
  - Operar con números complejos.
  - Conocer los elementos de la tabla periódica.





# Paso 3: Seleccionar una narrativa apropiada

-  La narrativa es una de las piezas clave que diferencian una escape room de una actividad en grupo no gamificada.
-  Se trata de la historia que envuelve toda la experiencia y que proporciona el carácter inmersivo del juego.
-  Aporta sentido a las tareas que los alumnos deben realizar durante la escape room y cohesiona todos los retos de la actividad.
-  Definir la narrativa de la escape room implica también definir su temática, incluyendo el contexto temporal y espacial.

# Objetivos definidos por narrativas comunes

Escaparse de un lugar desagradable (ej: cárcel, mazmorra, etc.)	30%
Escaparse de una habitación (genérica)	16%
Investigar un crimen/misterio	9%
Resolver un asesinato	5%
Desactivar una bomba	5%
Ser un aventurero	4%
Conseguir información (ej: espionaje)	4%
Llevar a cabo un atraco	4%
Encontrar a un desaparecido/secuestrado	3%
Crear algo (ej: poción, cura, vacuna)	2%
Operación militar	2%
Liberar a una persona/animal	2%
¡Sobrevivir!	1%

# Paso 4: Diseñar los retos

-  Diseñar los retos de la escape room de tal manera que todo objetivo de aprendizaje sea abordado al menos por un reto.
-  Los retos son muy dependientes de la **materia** y de la **temática**.
-  **Procedimiento habitual:** combinar en cada reto mecánicas de juego con actividades que cubran objetivos de aprendizaje.
-  Tener en cuenta tanto la **dificultad** de los contenidos de aprendizaje como de las mecánicas de juego.

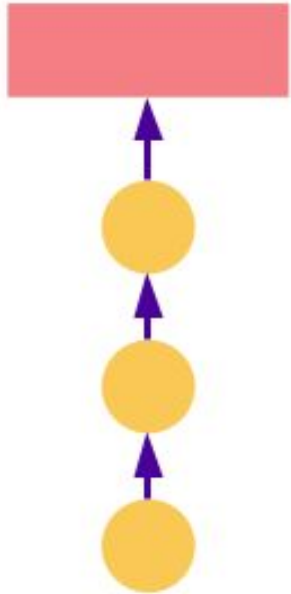
# Mecánicas de juego populares en escape rooms de ocio y frecuencia de uso

Encontrar objetos escondidos	78%	Espejos	26%
Comunicación en equipo	58%	Lógica abstracta (ej: sudoku)	22%
Luz (ej: ultravioleta, de colores, contraluz)	54%	Búsqueda de información usando fuentes	20%
Contar elementos	53%	Pensamiento estratégico (ej: ajedrez)	20%
Darse cuenta de algo que está a simple vista	49%	Coordinación mano-ojo (ej: disparar)	17%
Sustitución de símbolos (ej: equivalencia número-letra)	47%	Cuerdas o cadenas (ej: deshacer nudos)	16%
Utilizar algo de forma inusual	47%	Pasatiempos tradicionales (ej: crucigramas, sopas de letras)	14%
Buscar objetos en imágenes	43%	Laberintos	14%
Montar objetos físicos (ej: puzzle)	40%	Agilidad (ej: esquivar láseres)	13%
Operaciones matemáticas	39%	Tacto	12%
Detección de patrones	38%	Conocimiento de materias no relacionadas con la escape room	11%
Acertijos	37%	Manipular formas (ej: puzzle de cerillas)	11%
Sustitución de símbolos (ej: cifrado)	35%	Líquidos	9%
Sonidos (ej: morse, notas musicales)	26%		

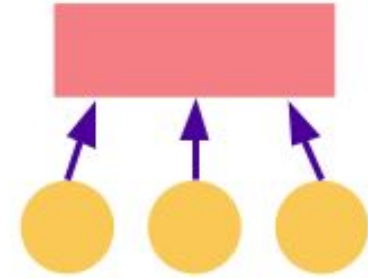
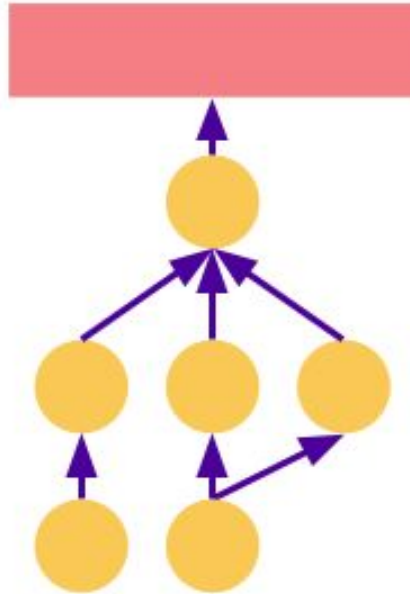


# Estructura de la escape room

Lineal



No lineal



Abierta

# Paso 5: Construir los retos, pistas, instrucciones y otros recursos necesarios

 Elaborar todos los retos diseñados ya sean físicos o virtuales.

 Definir las pistas que se van a proporcionar a los alumnos en caso de quedarse atascados.

 Redactar las instrucciones que van a recibir los alumnos, incluyendo las normas de la actividad.

 Es recomendable producir un vídeo introductorio para proyectarlo al principio de la actividad en el que se desvele el objetivo a cumplir y el tiempo disponible.

# Crear retos



En las escape rooms educativas, como los retos tienen que cubrir los objetivos de aprendizaje, no se pueden comprar ya hechos (*off-the-shelf*).







En su lugar, los retos se crean combinando distintos recursos:

- emplear **material** de laboratorio o **específico de la asignatura** (ej: microscopios, lentes...)
- **comprar** recursos comunes de escape rooms de ocio (ej: candados, cajas, linternas UV...)
- **crear** recursos **de cero** (ej: con papel/cartón imprimibles, recursos web...)



Existen diversas herramientas útiles para crear los retos.

# Sobre las pistas...

-  Durante las escape rooms educativas, es común que los alumnos se atasquen en algún momento.
-  Si los alumnos se atascan pueden llegar a frustrarse o incluso a abandonar la actividad.
-  Además, al ser una actividad con un límite de tiempo, si los alumnos se atascan durante demasiado tiempo no finalizarán la actividad a tiempo y no se enfrentarán a algunos de los retos.
-  La principal forma de ayuda en escape rooms educativas consiste en dar **pistas** a los equipos para facilitarles la superación de los retos.

# Crear pistas



Las pistas se pueden predefinir (iguales para todos, fácil de automatizar), idear sobre la marcha o una mezcla de ambas estrategias.



Idealmente, la primera pista debe ser algo “vaga” y si los alumnos siguen necesitando ayuda se proporciona más detalle. En escape rooms no supervisadas puede resultar útil revelar la solución en la última pista de cada reto.







Existen diferentes estrategias para gestionar las pistas:







- Se pueden dar gratis o a cambio de algo: puntos, tiempo, resolver correctamente un test, etc.
- La cantidad de pistas concedida a un equipo puede ser ilimitada o se puede limitar a un máximo total o a una frecuencia máxima.



# Paso 6: Probar la escape room

-  Los errores en la escape rooms pueden ser especialmente perniciosos porque los alumnos pueden pensar que son parte de la narrativa y por tanto pueden impedir que los alumnos progresen hacia los siguientes retos.
-  Para probar una escape room se recomienda probar primero cada reto de forma individual y posteriormente la escape room en su totalidad.
-  Al realizar la prueba individual de un reto se debe comprobar que éste puede ser resuelto utilizando la información y objetos requeridos y que produce el resultado esperado.
-  Es recomendable que la escape room sea probada al menos por un equipo de personas ajeno al proceso de diseño de la actividad (idealmente con un perfil similar al de los futuros participantes).

# Paso 7: Ejecutar la escape room

-  Comprobar que están todos los recursos accesibles y listos para usar.
-  Resumir las normas antes de empezar.
-  Pasar asistencia y otras tareas que afecten a la evaluación.
-  Introducir objetivo de la escape room (ej: vídeo) e iniciar cuenta atrás.
-  Observar a los participantes para detectar dificultades y problemas.
-  Proporcionar pistas según estrategia escogida.

# Paso 8: Calificación



Este paso solo se realiza si se ha decidido que la escape room repercute en la **calificación final** de los alumnos.



La participación de un alumno en una escape room se puede calificar de acuerdo a:

- Asistencia.
- Cantidad de retos superados.
- Superación de la actividad y tiempo empleado.
- Pistas obtenidas.
- Trabajo en equipo.





# Extra: Evaluar la escape room

Además de evaluar a los alumnos en base a su desempeño, es útil evaluar la experiencia, analizando las opiniones de los alumnos (**encuesta**) y la efectividad para aprender (**pre-test** y **post-test**).





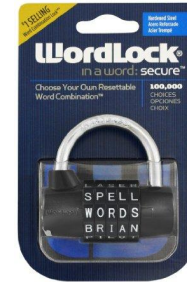
# Recursos para crear escape rooms educativas



# Recursos físicos prefabricados

- ✓ Guía con enlaces para comprar en Amazon

<https://docs.google.com/document/d/1yJZV6cqpAhKYiuLsOkEgwZUepMIkUFmmPQS5yPaUvhk/edit?usp=sharing>





- ✓ Kits completos de BreakoutEDU

<https://store.breakoutedu.com/>



## Brainstorm Worksheet (OPTIONAL)

This guide below can serve as a visual mapping or brainstorming tool for creating your game. It can also serve as a quick reference for you or a new facilitator.

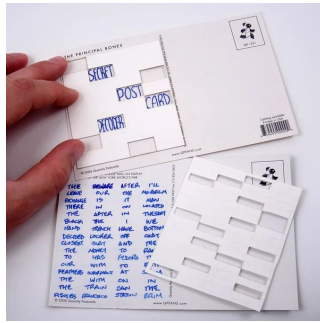
LOCK TYPE	LOCK COMBINATION	HOW WILL THEY KNOW THE COMBO?	WHERE WILL IT LEAD?
 4-Digit Lock			
 3-Digit Lock			



# Recursos físicos caseros (DIY)

## Postales con mensaje secreto

<https://www.instructables.com/secret-postcard-decoder/>



## Rasca y gana

<http://artmind-etcetera.blogspot.com/2009/05/how-to-make-scratch-off-lottery-tickets.html>



## Escítala

<https://www.youtube.com/watch?v=lwf4rZXVXjw>



## Recursos impresos con impresoras 3D

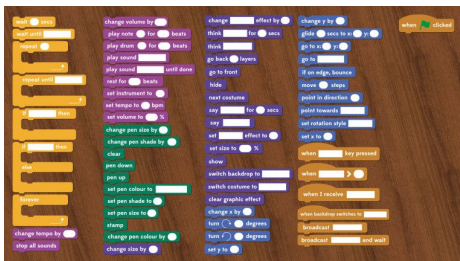
<https://www.thingiverse.com>



# Herramientas para crear retos imprimibles

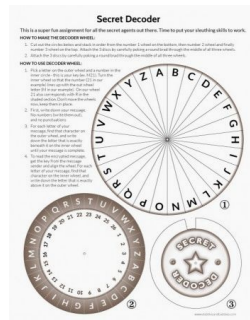
## Bloques de Scratch

<https://scratched.gse.harvard.edu/resources/vector-scratch-blocks.html>



## Rueda de descifrado

<https://dabblesandbabbles.com/printable-secret-decoder-wheel/>



## Mensaje con coordenadas

<https://www.worksheetworks.com/math/geometry/graphing/message-from-points.html>



## Ticket de compra

<https://expressexpense.com/make-receipt-online.php?style=Itemized%20Receipt>



## Fancy Folding

<https://www.indigoimage.com/secretmsg/fold.html>



## Sopa de letras y crucigramas

<https://worksheets.theteacherscorner.net/>



# Herramientas para crear retos con realidad aumentada

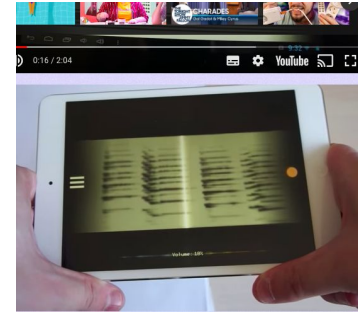
## Código QR

<http://serviciosgate.upm.es/qr/#qr-educativo>



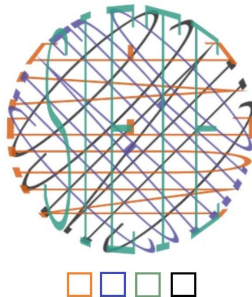
## PhonoPaper (audio codificado en imagen)

<https://www.warmplace.ru/soft/phonopaper/>



## Snotes

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fleurdelis.android.snotes>



## Mergcube

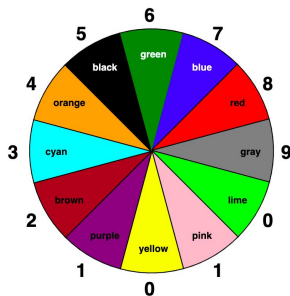
<https://eduescaperoom.com/mergcube-y-como-crear-enigmas-de-realidad-aumentada-en-tu-escape-room-educativo>



# Herramientas para crear retos virtuales

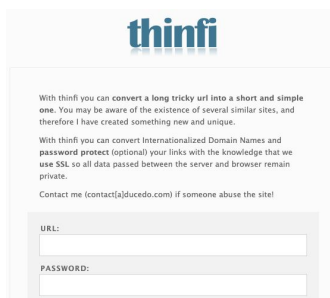
## Ruleta interactiva

<http://vishub.org/webapps/178>



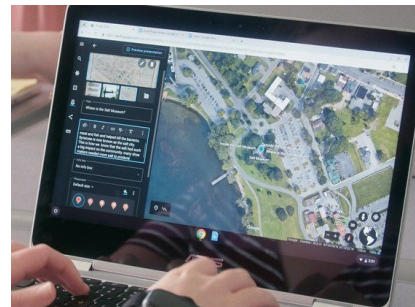
## URL protegida

<https://thinfi.com/>



## Tour virtual en Google Earth

<https://www.blog.google/products/earth/new-google-earth-creation-tools/>



## VoiceChanger

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.baviux.voicechanger>



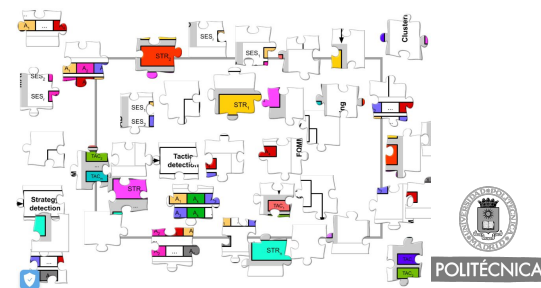
## Candado Digital

<https://eduescaperoom.com/generador-candado-digital/>



## Puzzles

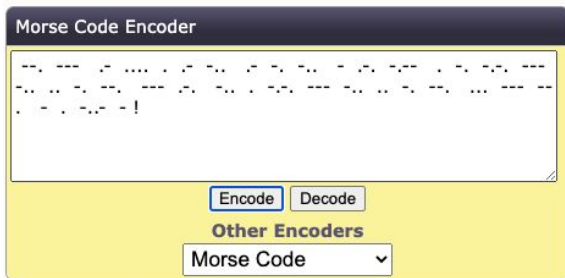
<https://im-a-puzzle.com/>



# Herramientas de cifrado

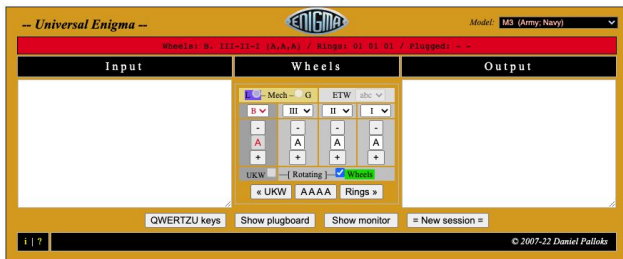
## Binario, Hexadecimal, Morse...

<https://www.theproblemsite.com/reference/mathematics/codes/>



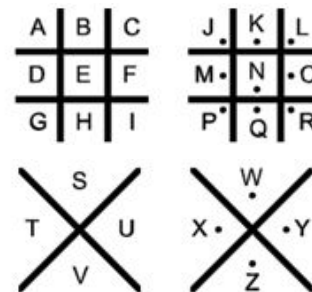
## Máquina Enigma

[http://people.physik.hu-berlin.de/~palloks/js/enigma/index\\_en.html](http://people.physik.hu-berlin.de/~palloks/js/enigma/index_en.html)



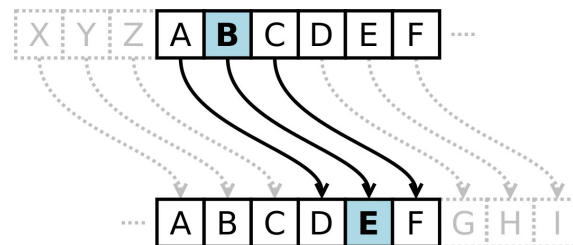
## PigPen cypher

[https://simonsingh.net/The\\_Black\\_Chamber/pigpen.html](https://simonsingh.net/The_Black_Chamber/pigpen.html)



## Cifrado César

[http://nosolomates.es/?page\\_id=760](http://nosolomates.es/?page_id=760)





# Herramientas de creación de escenarios

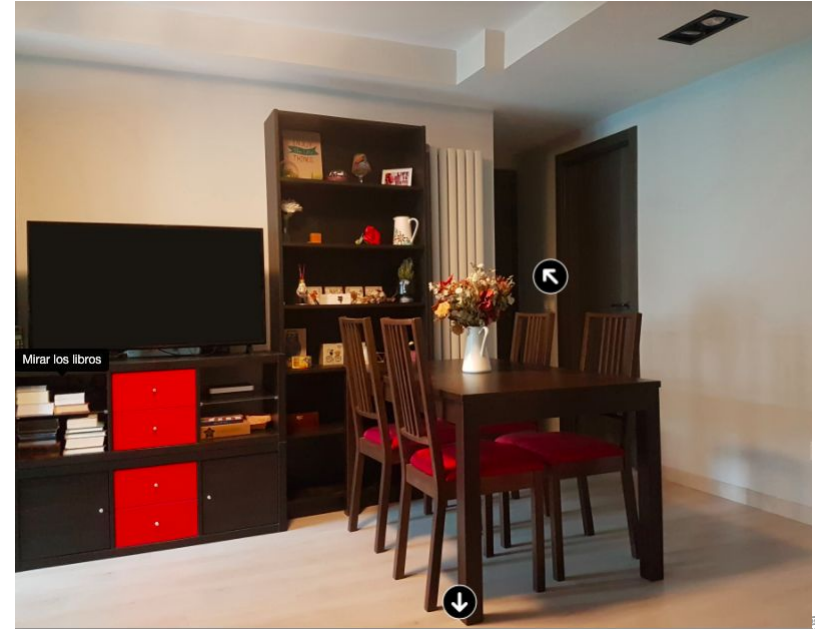
## ViSH Editor

<https://vishub.org/> (Excursion)



## Ediphy

<https://vishub.org/> (Ediphy Document)



# Herramientas para crear escape rooms virtuales

**Google Forms** <https://docs.google.com/forms/>

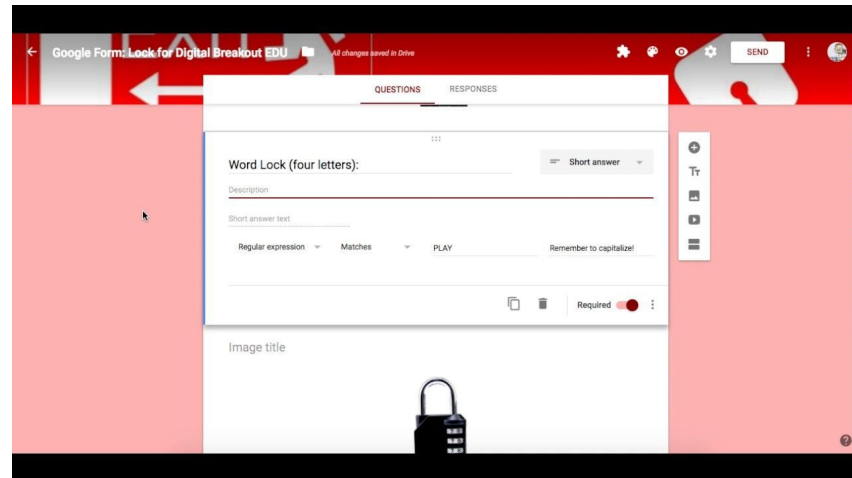
## Tutoriales:

<https://www.youtube.com/watch?v=eKDdw4VfBqQ&list=PL4Xa9Xvi9LHJ2MPaWvbo1s1ivRaLukYpH&index=5>

<https://www.youtube.com/watch?v=xLzbPGF4TzY>

## Características

- Candados como preguntas de formulario.
- Personalización de contenido limitada.
- Apuntar a otros retos con enlaces.
- Registra los participantes en un Excel.



# Herramientas para crear escape rooms virtuales

**Genially** <https://genial.ly/es/>

## Tutoriales:

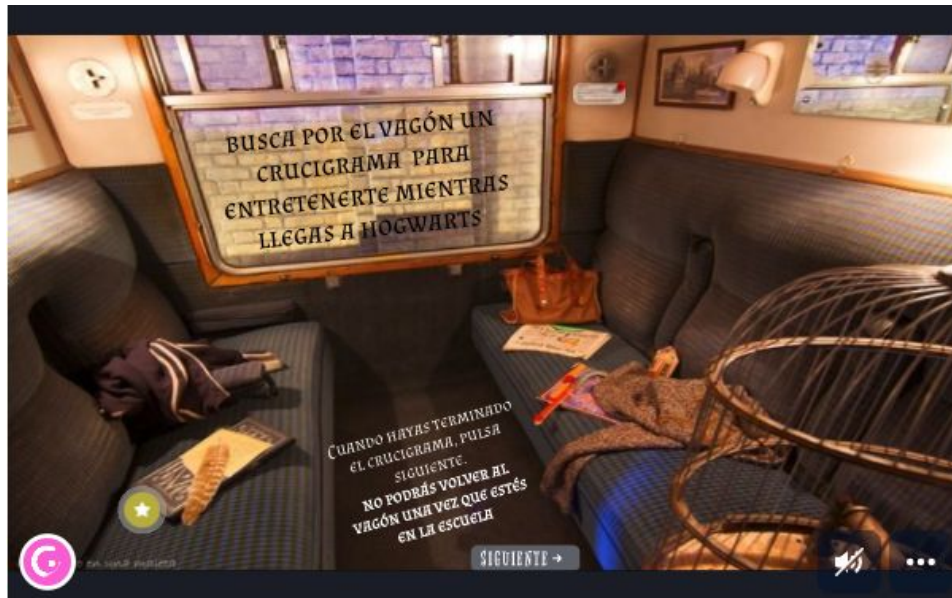
<https://intercom.help/genialysupport/es/articles/3542410-haz-tu-propio-escape-game>

<https://www.youtube.com/watch?v=xRfbo5fmbB0>

<https://www.youtube.com/watch?v=x-LNas33tc4>

## Características

- La escape room es como una presentación enriquecida.
- Gran flexibilidad de edición de contenido.
- Existen plantillas para escape rooms y retos fáciles de adaptar.
- No registra participación.



# Herramientas para crear escape rooms virtuales

**Amazon Sumerian** <https://aws.amazon.com/es/sumerian/>

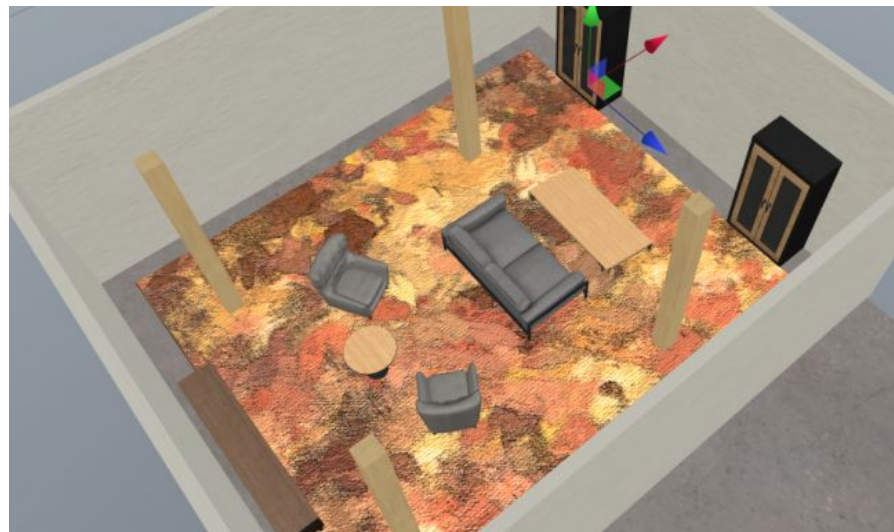
## Tutoriales:

<https://www.youtube.com/watch?v=ao2x3sLdXOs>

[https://pages.awscloud.com/rs/112-TZM-766/images/GEN\\_sumeriantutorialsbook\\_Feb-2020.pdf](https://pages.awscloud.com/rs/112-TZM-766/images/GEN_sumeriantutorialsbook_Feb-2020.pdf)

## Características

- Permite crear experiencias de realidad virtual.
- Más difícil de manejar que los anteriores.



# Herramientas para crear escape rooms virtuales

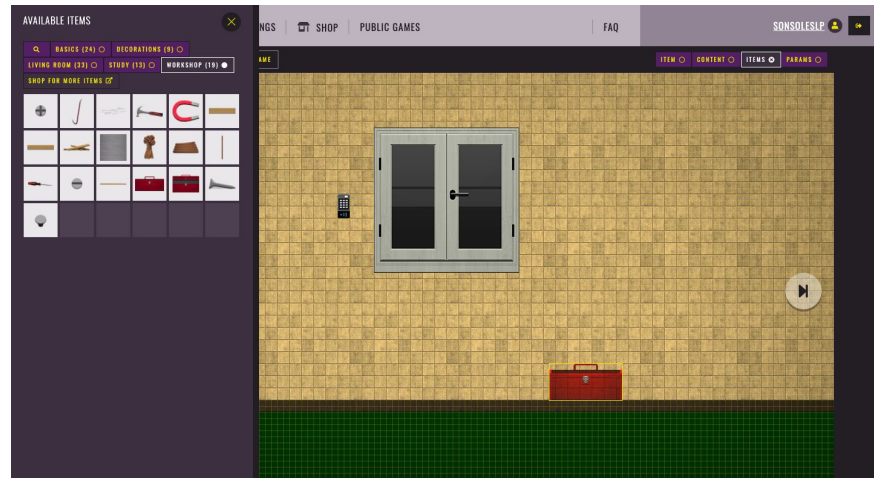
**Room Escape Maker** <https://roomescapemaker.com/projects>

## Tutoriales:

[https://www.youtube.com/watch?v=I99LUDiybQs&list=PLO0Q28mjNAGiXQx\\_3DoxXsHmKAubP\\_RZe](https://www.youtube.com/watch?v=I99LUDiybQs&list=PLO0Q28mjNAGiXQx_3DoxXsHmKAubP_RZe)

## Características

- Distintos candados y elementos decorativos disponibles.
- Pocas opciones de personalización.
- No permite integrar contenido externo.



# Herramientas para crear escape rooms virtuales

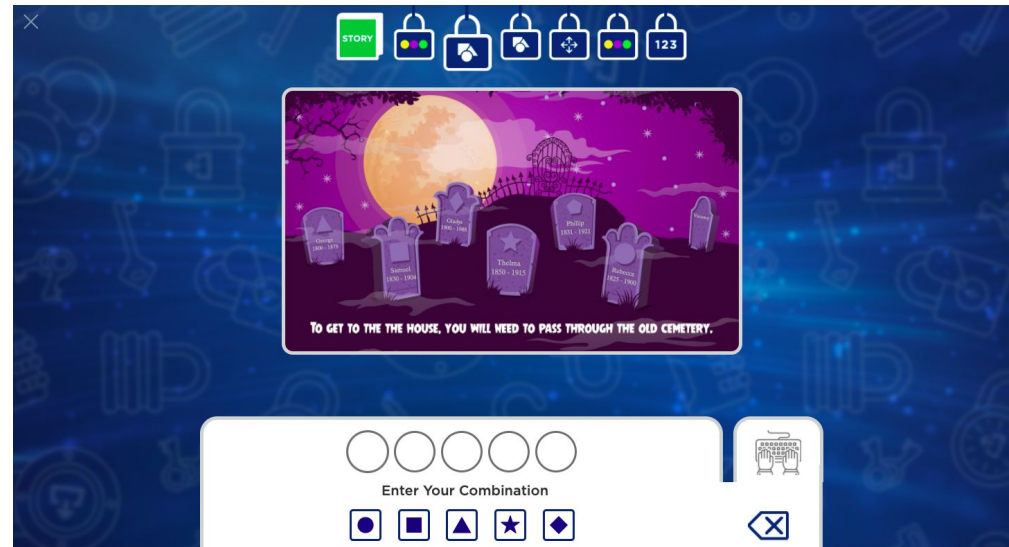
**Breakout EDU** <https://platform.breakoutedu.com>

## Tutoriales:

<https://resources.breakoutedu.com/email-5-create-a-digital-game>

## Características

- De pago.
- Distintos candados disponibles.
- Pocas opciones de personalización.
- Soporta escape rooms virtuales e híbridas (con el kit).



# Herramientas para crear escape rooms virtuales

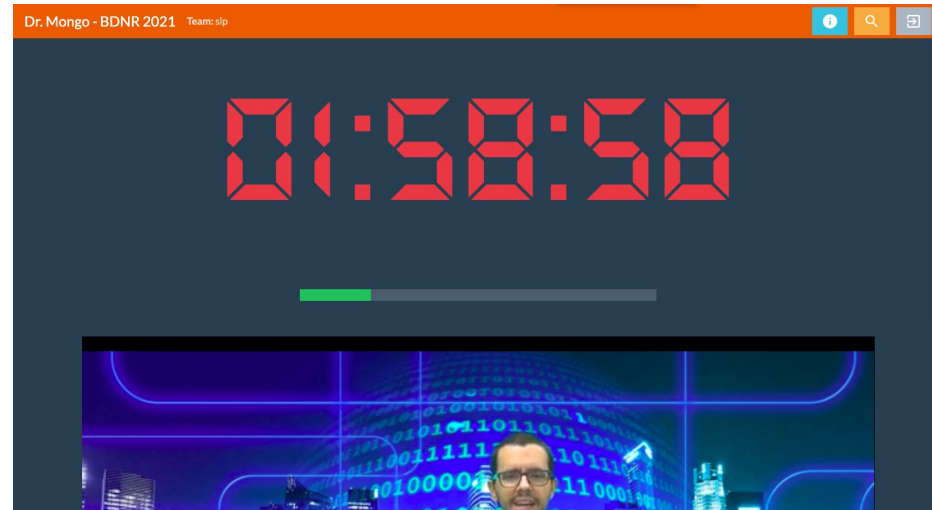
**Escapp** <https://escapp.dit.upm.es>

## Tutoriales:

<https://escapp.dit.upm.es/pdf/escapp.pdf>

## Características

- Permite gestionar todas las tareas relacionadas con la participación de un estudiante en la escape room (formación de equipos, creación de turnos, evaluación, automatización de pistas, etc.)
- Permite crear bloques de contenido que se muestran en distintas partes de la escape room.
- Permite conectar contenido externo.
- Muestra el progreso de los alumnos en tiempo real.



# Herramientas para crear y editar vídeos

## Plató SAGA

<https://innovacioneducativa.upm.es/saga/plato-saga>



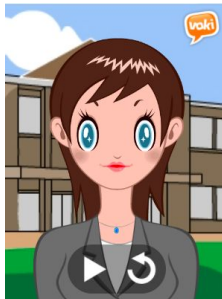
## Synthia (AI)

<https://www.synthesia.io>



## Voki

<https://www.voki.com>



## WeVideo

<https://www.wevideo.com>





# Herramientas para crear cuenta atrás



Distintos contadores

<https://www.online-stopwatch.com/>

00:00:59



Cuenta atrás con penalización

<https://eduescaperoom.com/contador-online-escape-room-educativa/>



Vídeo 1h con cuenta atrás y música (hay muchos en YouTube con distintos tiempos)

<https://www.youtube.com/watch?v=hEC8pjzurLY>





# Repositorios de escape rooms





PROJECTS

IN-GAME GRAPHICS

SETTINGS

SHOP

PUBLIC GAMES

FAQ

SONSOLESLP



## ESCAPE ROOMS ONLINE

GAMES CREATED BY THE COMMUNITY

LISTED ROOMS

All

SORT BY

Latest



EASY 2 MINUTES ESCAPE

☆☆☆☆☆

by [RoryAddison13](#)



INART SUBMISSION

☆☆☆☆☆

by [annn](#)



DIA DO COMETA

☆☆☆☆☆

by [mflopes](#)



MERRY CHRISTMAS

☆☆☆☆☆

by [jadamsson](#)



PRACTICE ESCAPE ROOM

☆☆☆☆☆

15 minutes to escape  
by [VegetOWL](#)



FIND THE RIGHT KEY TO THE DOOR

☆☆☆☆☆

by [Kai](#)



MAD SCIENTIST

☆☆☆☆☆

by [scotchbubbles](#)



THE ROAR

☆☆☆☆☆

by [amyharper](#)



ESCAPE!

★★☆☆☆

by [ChristmasCopper](#)



HUSSAM ROOM

★★☆☆☆

2 minutes to escape  
by [esraa](#)



Q Search games

Digital

Kit

All



GO !



## DMITRI MATTERS

### TOPIC: PERIODIC TABLE

- Game Designer: Evelyn Corral
- Content Area: Science, Chemistry
- Ideal Group Size: Small Group / Suggested Time: 45 minutes
- Recommended Ages: Middle School



## ¡MANTÉN TUS OJOS EN EL CIELO!

### TOPIC: SPANISH WEATHER VOCABULARY

- CONTENT AREA: Spanish, Weather Vocabulary
- RECOMMENDED AGES: Grades 5-12



# http://www.school-break.eu/escape-rooms-2



## Escape rooms

Home > Escape rooms

Language [All](#) [CAT \(1\)](#) [DE \(8\)](#) [ENG \(12\)](#) [FR \(1\)](#) [IT \(1\)](#) [SPA \(1\)](#)

Age [All](#) [7 years old \(3\)](#) [8 years old \(4\)](#) [9 years old \(4\)](#) [10 years old \(4\)](#) [11 years old \(6\)](#) [12 years old \(12\)](#) [13 years old \(12\)](#) [14 years old \(16\)](#) [15 years old \(12\)](#) [16 years old \(12\)](#) [17 years old \(18\)](#) [18 years old \(14\)](#) [18+ years old \(9\)](#)

Format [All](#) [In-person \(1\)](#) [Online \(1\)](#)

Topic [All](#) [Economics \(1\)](#)

### Magical Mystery Escape Room



Escape room developed by Durham Centre for Academic Development, Durham University  
UK

#### Learning Objectives:

- Team working towards a common goal.
- Learn about other cultural traditions and sites
- Enhance problem solving and communication skills.

Teacher Guide **ENG**

Teacher Kit **ENG**

(For 16+ year olds)

### Escape from the Supermarket



Escape room developed by PH Freiburg – Department of Economics Education  
Germany

#### Learning Objectives:

- Consumption, product range, means of payment, counterfeit money

Teacher Kit **DE**

(for 8-10 years old)

### Gender Integration Dynamics Room



Escape room developed by Archivio della Memoria  
Italy

#### Learning Objectives:

- Learn some key elements of the internet communication process and social network mechanism.
- Digital Story Telling methodology
- Specific skills on behavioral dynamics, gender identity, intolerance and racism, the environment and politics

Teacher Guide **ENG ITA**

Student Kit **ENG ITA**

(for 14-18 year olders)



# Guía definitiva #Breakout #EscapeRoom

[https://docs.google.com/document/d/1eSxKEAwhvgEGz-K\\_syLByRE5qSspBJQJb0djj0GNzCQ/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1eSxKEAwhvgEGz-K_syLByRE5qSspBJQJb0djj0GNzCQ/edit?usp=sharing)

Guía definitiva #Breakout #EscapeRoom

Archivo Editar Ver Insertar Formato Herramientas Complementos Paperpile Ayuda Ver últimos cambios

100% Texto norm... Arial - 11 + B I U A

2 1 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

←

Guía definitiva #Breakout #...

Bàsics // Básicos // Basic

¿Cómo sugerir un conteni...

Desafío en el aula: manual pr...

Plantillas // Plantillas para ...

Vídeos d'experiències // Víde...

"Juega y analiza" Una meta...

"La Caja Misteriosa" - Brea...

Jocs sencers o experiències ...

Breakouts o escape rooms...

EDUCACIÓN SUPERIOR ...

SECUNDARIA

PRIMARIA

Breakouts digitales listos ...

SECUNDARIA

PRIMARIA

Eines, serveis i recursos per ...

GESTORS DE TEMPS // GE...

GENERADORS // GENERA...

<https://bit.ly/desafioenlaula>  
página 1 de 10

## Guía definitiva #Breakout #EscapeRoom

Voieu afegir alguna cosa? ¿Quieres añadir alguna cosa? Suggeriu un recurs on correspongu o envieu-nos un email. Sugiere tu recurso en el apartado correspondiente siguiendo el formato del documento o envia un email

Este documento está creado por las aportaciones de docentes que han decidido compartir sus recursos fruto de horas de investigación. Aunque puedes usarlos como quieras, te invitamos a citar el documento para seguir expandiendo su uso y, de alguna manera, dar crédito a quienes han contribuido en el mismo.

### Bàsics // Básicos // Basic

1. ¿Cómo sugerir un contenido para la Guía Definitiva? cChristian Negro
2. Lista con enlaces a Amazon para comprar materiales físicos: cajas, candados y varios. cChristian Negro
3. Lista de la compra de Amazon amb materials bàsics per comprar. Vicky Gilisbars.
4. Breakoutedu Web del projecte nord americà. In english
5. Com el fenomen breakoutedu s'està expandint per les nostres terres. Article introductor i en català. cChristian Negro
6. 'BreakoutEdu'. micro gamificación y aprendizaje significativo. cChristian Negro. Artículo que evalúa las virtudes pedagógicas de la actividad.
7. 10 razones para utilizar un escape room educativo en clase. cChristian Negro
8. Escape Room Educativo. Clara Cordero
9. Qué es un escape room y cómo integrarlo en el aula. Juan Fernández
10. ¿BreakoutEDU o Escape Room? Jose Luis Redondo
11. Manual de diseño de un juego de Escape. Jordi Martín. Junta de Extremadura
12. Guía sobre Escape&Breakout!. Formación docente. En catalán con textos e infografías





# Taller con la plataforma Escapp



# Características de Escapp

## Fase de creación

- ✓ **Creación del contenido de la escape room.**
  - Editor WYSIWYG y subida e inserción de contenido multimedia.
  - Posibilidad de adaptar el contenido al reto actual.
  - Integración de retos externos mediante una interfaz (AVANZADO)
  - Personalización de la apariencia mediante temas.
- ✓ **Configuración de los retos.**
- ✓ **Creación de pistas para cada reto: generales o categorizadas.**
- ✓ **Soporte de distintas estrategias para gestionar las pistas.**
- ✓ **Confección de las normas de la actividad.**
- ✓ **Inclusión de elementos de gamificación (ranking, progreso, cuenta atrás...).**





# Características de Escapp

## Fase de gestión pre-ejecución

- ✓ Configuración de turnos (programados o autónomos), aforo y tamaño de los equipos.
- ✓ Invitación por enlace/QR.
- ✓ Registro e inscripción de los participantes.
- ✓ Posibilidad de restringir la inscripción por contraseña a nivel general o de turno.
- ✓ Formación de equipos.



# Características de Escapp

## Fase de ejecución

- ✓ Gestión del contenido según el progreso en la escape room.
- ✓ Comprobación automática de las soluciones de los retos.
- ✓ Sincronización del progreso entre los miembros de cada equipo en tiempo real
- ✓ Automatización de pistas.
- ✓ Control de asistencia automático o manual.
- ✓ Monitorización del progreso de los participantes mediante un panel de analíticas de aprendizaje.
- ✓ Envío de mensajes a los participantes mientras juegan.
- ✓ Enlace a sala de videoconferencia para atender incidencias.



# Características de Escapp

## Fase de calificación

- ✓ Análisis del desempeño mediante la interfaz de analíticas de aprendizaje
- ✓ Exportación de calificaciones (formato soportado por Moodle)



# Guía de Escapp

<https://escapp.dit.upm.es/pdf/escapp.pdf>

Guía para el diseño de escape rooms educativas y para su implementación con la plataforma Escapp

Guía para el diseño y ejecución de *escape rooms* educativas mediante la plataforma Escapp



Universidad Politécnica de Madrid  
Grupo de Innovación Educativa CyberAula

2020



POLÍTÉCNICA

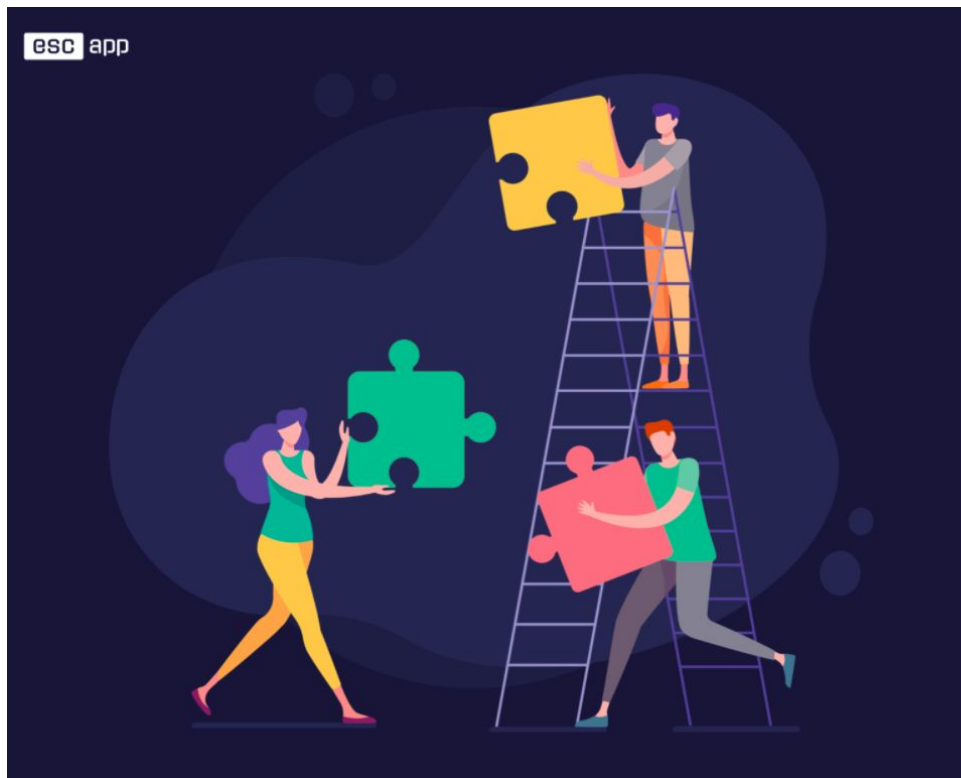
# Objetivo: crear escape room 'Planeta B'




# Registro en Escapp

<https://escapp.dit.upm.es/>

Dos cuentas: Profesor (para crear la escape room) y Alumno (para probarla)



esc app

Bienvenido a la plataforma de gestión de escape rooms :) 

### Regístrate

Nombre

Apellidos

Género

E-mail

Profesor  Alumno

Contraseña

Confirmar contraseña

Condiciones de uso

Acepto ceder mis datos de uso de forma anonimizada con fines exclusivamente de investigación

¿Ya tienes cuenta?



# ¡Gracias!

sonsoles.lopez.pernas @upm.es  
a.gordillo @upm.es

