

Diseño, creación y realización de escape rooms educativas

Aldo Gordillo Méndez

ETSI de Sistemas Informáticos

Universidad Politécnica de Madrid

Sonsoles López Pernas

School of Computing

University of Eastern Finland





Plataforma Escapp



https://escapp.es

en / es

Bienvenido a Escapp :)

Iniciar sesión

E-mail

Contraseña

[entrar](#)

[¿No tienes cuenta?](#)

[He olvidado mi contraseña](#)

esc app

[Términos de uso](#) / [Política de privacidad](#) / [Política de cookies](#) / [Reportar un error](#)

Cofinanciado por la Unión Europea

Características de Escapp: Creación

- ✓ Creación del contenido de la escape room.
 - **Bloques de contenido** modificables mediante un editor WYSIWYG.
 - Gestión de **ficheros**: imágenes, archivos PDF, audios, vídeos, aplicaciones web, etc.
 - **Recursos interactivos vinculables a retos** (p. ej., discos decodificadores).
 - Herramienta de creación de **escenarios 2D**.
 - Soporte de **aplicaciones externas** que permiten resolver retos.
 - Posibilidad de **adaptar el contenido** al reto actual.

Características de Escapp: Creación

- ✓ **Configuración de los retos.**
Se puede especificar la **solución** y la **forma de verificación**: exacta, laxa (sin distinguir mayúsculas ni acentos), numérica o expresión regular.
- ✓ **Creación de pistas para cada reto: generales o categorizadas.**
- ✓ **Elaboración de instrucciones** iniciales y finales.
- ✓ **Metadatos** (p. ej., título, tema, formato, licencia y visibilidad).
- ✓ Posibilidad de invitar a **colaboradores**.
- ✓ **Exportación e importación** de escape rooms.

Características de Escapp: Pre-ejecución

- ✓ Configuración de turnos (programados y autónomos).
- ✓ Posibilidad de restringir el acceso por contraseña (a nivel general o de turno).
- ✓ Posibilidad de habilitar acceso sin registro.
- ✓ Invitación por enlace/QR.
- ✓ Inscripción de los participantes.
- ✓ Formación de equipos.
- ✓ Sala de espera.

Características de Escapp: 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.
- ✓ Entrega de pistas automatizadas mediante múltiples estrategias.
- ✓ Control de asistencia automático y manual.
- ✓ Monitorización del progreso de los participantes mediante un panel de analíticas de aprendizaje.
- ✓ Envío de mensajes a los participantes mientras juegan.
- ✓ Posibilidad de vincular una sala de videoconferencia para atender incidencias.
- ✓ Elementos de gamificación: ranking, barra de progreso y cuenta atrás.

Características de Escapp: Evaluación

- ✓ Posibilidad de probar la escape room en estado borrador, tanto individualmente como con los colaboradores.
- ✓ Análisis mediante el panel de analíticas de aprendizaje.
- ✓ Descarga de analíticas de aprendizaje en formato CSV.
- ✓ Cálculo automático de calificaciones en base al desempeño.
- ✓ Exportación de calificaciones a Moodle.



Taller guiado con la plataforma Escapp



Objetivo: crear la escape room 'Planeta β '



Los materiales del taller
están disponibles en:

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

Registro en Escapp: <https://escapp.es>



esc app

[Términos de uso](#) / [Política de privacidad](#) / [Política de cookies](#) / [Reportar un error](#)

Bienvenido a Escapp :)

Regístrate

Nombre

Apellidos

Alias

E-mail

Perfil en Escapp

Nivel educativo que impartes

Contraseña

Confirmar contraseña

☒ Confirmo que he leído y acepto los [Términos de Uso](#) y la [Política de Privacidad](#).

[¿Ya tienes cuenta?](#)

Cofinanciado por la Unión Europea

Seleccionar
"Profesor"
en el campo
de perfil

Sesión 3 (opcional)

- **Trabajo previo a la sesión:** disponéis de aproximadamente dos semanas para **crear una escape room educativa empleando la plataforma Escapp**.
 - Puede ser una escape room sencilla (p. ej., de 2 o 3 retos).
 - Podéis consultarnos dudas mediante correo electrónico o videoconferencia.
- **Durante la sesión:** cada participante realizará una **breve presentación de la escape room** que ha creado y los profesores y el resto de participantes aportarán feedback.
 - La presentación puede incluir una demostración en directo o un vídeo de la escape room creada.
 - El tiempo máximo de la presentación dependerá del número de participantes.
- A los participantes que asistan a las tres sesiones del curso y elaboren una escape room educativa se les certificarán **25 horas** de formación.



¡Gracias!

a.gordillo @ upm.es

sonsoles.lopez @ uef.fi





Cofinanciado por
la Unión Europea

Este curso ha sido elaborado en el marco del proyecto **IGLUE** cofinanciado por la Unión Europea mediante el programa Erasmus+, Convocatoria KA220-HED – Asociaciones de cooperación en Educación Superior 2024.

Referencia del proyecto: 2024-1-ES01-KA220-HED-000256356

Sitio web del proyecto: **<https://iglue.dit.upm.es>**

Cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados sólo comprometen a sus autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

Esta presentación tiene una licencia Creative Commons Atribución/Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

