

# EINNOVA EDUCACIÓN: ESCAPE ROOM EDUCATIVO. UNA EXPERIENCIA INNOVADORA

*Daniel Pattier*

Sea una moda pasajera o no, la utilización de numerosos ámbitos dentro de la llamada gamificación en educación, está dando buenos resultados en aquellos centros que saben cómo llevarla a cabo uniendo la motivación y la diversión, a los contenidos y objetivos que deben alcanzar los alumnos.

*Escape room* consiste en conseguir salir de una habitación cerrada a través de varios desafíos o pruebas. Llevado al campo educativo, esta práctica pretende generar la motivación necesaria para que los alumnos practiquen o demuestren sus destrezas sintiéndose inmersos en una historia previamente elaborada.



Se puede utilizar para aprender a trabajar en equipo, para generar creatividad, para la resolución de problemas,... y para el repaso de contenidos o destrezas de cualquier asignatura. La dificultad para el profesor no está en el qué, sino en el cómo. Para que la práctica de *escape room* obtenga los mejores resultados, la historia que hará de hilo conductor para que los alumnos se sientan motivados es muy importante.

Además, el profesor tiene un papel muy activo no solamente en la explicación de las reglas y el planteamiento inicial, sino en saber conducir a los alumnos para que sigan motivados durante el transcurso de todas las pruebas. Por eso es importante tener en cuenta los siguientes consejos en cada una de las fases de implementación del *escape room*.

## FASE DE PREPARACIÓN PREVIA

**Establece a quién va dirigido.** Puede ser un proyecto para un grupo de alumnos, para una clase, o incluso para toda la etapa.

**Piensa qué profesores pueden participar** directamente de una forma activa en las pruebas, o puntualmente en algún momento del juego.

**Reflexiona sobre qué contenidos y objetivos quieres trabajar.** Lo importante no es jugar por el simple hecho de jugar, sino que el juego nos ayude a conseguir unos resultados de aprendizaje. Por ejemplo, repasar contenidos que se están trabajando en clase (reinos de animales, sumas y restas con llevadas, España y su división territorial, las tablas de multiplicar...)

**Escribe la historia.**



Los alumnos se tienen que sentir inmersos en la historia, por eso debes tener en cuenta su edad, sus intereses, y su forma de ser. Debe ser una historia en la que ellos se sientan partícipes y que les invite a superar todas las pruebas para conseguir salir de la habitación, o salvarse. Conseguir el antídoto de un virus, salvar a un compañero secuestrado, descubrir la combinación matemática para escapar,... son algunos ejemplos.

**Ponte de acuerdo con otros profesores.**

Habrà mucha más motivación si tienen que encontrar e interactuar con diversos personajes a lo largo de la historia, que pueden estar representados por otros profesores.

## FASE DE DESARROLLO

**Cuenta la historia metiéndote en el papel.** Mi recomendación es que tú, como profesor, estés también dentro de la historia. Puedes tener un rol de

personaje, o ser uno más con los alumnos. La manera de contar la historia puede influir mucho en el desarrollo del *escape room*.

**Explica claramente las reglas del juego.** Los alumnos tienen que saber con exactitud qué pueden hacer y qué no. Al hacer una actividad de este tipo, hacemos que los alumnos "olviden por un tiempo" que están en el colegio. Pero no deben olvidar que existen unas normas de juego y de convivencia.

**Controla los nervios de los alumnos.** La motivación y las ganas de querer pasar las pruebas para salvarse pueden desencadenar en nerviosismo y faltas de respeto hacia los demás. Es un buen momento para trabajar también valores transversales y control emocional con los alumnos. Puedes dar una serie de "avisos" a los alumnos, o determinar un tiempo en el que dejen de jugar debido a su comportamiento, reincorporándose, por ejemplo, en la siguiente prueba.



**Sé flexible con la historia.** A veces los alumnos tardan menos o más tiempo de lo previsto en pasar alguna de las pruebas. Hay que saber reconducir la prueba para que lleguen con motivación al final. Además, puede que elementos inesperados aparezcan en escena, y que pueden ser muy motivadores para los alumnos si los conseguimos encauzar en la historia con un poco de imaginación e improvisación.

**Recuerda que el objetivo es aprender,** no solamente divertir. Para conseguir que el aprendizaje sea efectivo, repasa en voz alta con los alumnos los contenidos que trabajéis en cada una de las pruebas, haz preguntas globales o individuales,...

## FASE POSTERIOR

Una vez que los alumnos han conseguido escapar, o salvarse, es importante darles un **feedback de lo aprendido**, para asentar los conocimientos. También podemos hablar con ellos de los momentos en los que no han cumplido las reglas o no han sabido gestionar sus emociones. No podemos olvidar que el aprendizaje debe ser holístico e integral.



**Apunta lo que ha salido bien y lo que ha salido mal**, para que en veces posteriores en las que utilices este tipo de gamificación tu práctica docente mejore.