









TABLA DE CONTENIDOS

CAPÍTULO I Preparación de una escape room

- TEMA 1.1 Aparece una idea
- TEMA I.2 Formar un equipo Valores de un buen equipo
- TEMA I.3 Creación de la estructura de una escape room

CAPÍTULO II Desarrollo de una escape room

- TEMA 2.1 Elegir el tema y desarrollar la historia
- TEMA 2.2 Diseñar el flujo del juego
- TEMA 2.3 Desafíos y rompecabezas de diseño
- TEMA 2.4 Preparar los materiales
- TEMA 2.5 Probar la sala de escape

CAPÍTULO III Materiales de una escape room

- TEMA 3.1 Cómo elegir los materiales
- TEMA 3.2 Los materiales más utilizados
- TEMA 3.3 Funcionamiento de cada material seleccionado

CAPÍTULO IV Probar el juego

- TEMA 4.1 Descripción de la sala de escape seleccionada
- TEMA 4.2 Las diferentes etapas
- TEMA 4.3 Resultados deseados













Introducción

El proyecto "Escapar de la despoblación y fomentar el patrimonio cultural a través del turismo activo" se inició en respuesta a la acuciante necesidad de revitalizar y repoblar las zonas rurales.La continua emigración de muchas personas, sobre todo de la generación más joven, a los centros urbanos en busca de mejores oportunidades y mayores ingresos ha provocado un importante empobrecimiento y exclusión social en las regiones rurales. Los sectores cultural y turístico, en particular, se han visto perjudicados. Para invertir esta tendencia, es crucial atraer a los jóvenes y ofrecerles un incentivo para que consideren las zonas rurales como opciones viables.

A través de nuestro proyecto queremos ofrecer a los jóvenes la oportunidad de expresar sus ideas, desarrollar acciones y crear valor añadido en su ciudad/campo/pueblo para promover el turismo y valorizar el patrimonio cultural.

Para ello se llevarán a cabo actividades educativas que proporcionen los conocimientos y el saber hacer necesarios a los animadores juveniles y a los jóvenes en riesgo de exclusión social, económica y geográfica para crear actividades rurales que generen ingresos y proporcionen empleo.

Las escape rooms, dado su carácter innovador, han surgido como una herramienta idónea para alcanzar estos objetivos. Además, las escape rooms facilitan el desarrollo de habilidades emprendedoras, de pensamiento crítico y de gestión eficaz del tiempo entre los jóvenes participantes, ampliando así sus perspectivas de futuro y las oportunidades de utilizar estas valiosas habilidades.

Este plan de formación está diseñado para proporcionar a los trabajadores juveniles una comprensión global de la creación y el desarrollo de una sala de escape. Ofrece una experiencia de aprendizaje estructurada que abarca todos los pasos y consideraciones necesarios para diseñar y poner en práctica una experiencia atractiva de escape room.













A lo largo de la formación, se guiará a los trabajadores juveniles a través del proceso de generación de ideas, formación de equipos, planificación de la estructura de la sala, selección del tema, desarrollo de la historia, diseño del flujo del juego, creación de puzles, selección de materiales y pruebas. El plan pretende fomentar una comprensión profunda de cada etapa, dotando a los participantes de los conocimientos y habilidades necesarios para crear experiencias de escape room cautivadoras.

El plan de formación hace hincapié en la importancia del trabajo en equipo y la colaboración eficaz en el proceso de diseño de escape rooms. Los jóvenes trabajadores explorarán los valores y cualidades de un buen equipo, incluyendo la comunicación, la colaboración, la creatividad y la resolución de problemas.

Un aspecto esencial del plan de formación es la exploración del desarrollo de la historia y la selección del tema. Los trabajadores juveniles aprenderán a elegir un tema que se ajuste a la experiencia deseada y a desarrollar una historia convincente que enganche a los jugadores a lo largo del viaje por la escape room.

Los trabajadores juveniles también adquirirán destrezas en el diseño del flujo del juego, garantizando una secuencia lógica y atractiva de rompecabezas y desafíos. El plan de formación abarcará el ritmo, la progresión de la dificultad y las técnicas para mantener el compromiso y la inmersión de los jugadores durante todo el juego.

La creación de puzzles y el diseño de retos son componentes clave del plan de formación. Los trabajadores juveniles aprenderán varios tipos de rompecabezas, como acertijos, códigos, desafíos físicos y elementos interactivos, y comprenderán cómo diseñarlos para que encajen en el tema y el argumento de la sala de escape.

Se estudiará en detalle la selección y el uso de los materiales. Los trabajadores juveniles aprenderán a elegir los materiales adecuados para los diferentes rompecabezas y desafíos, teniendo en cuenta sus propiedades, las consideraciones de seguridad y las limitaciones presupuestarias.













A lo largo de la formación, los trabajadores juveniles también aprenderán la importancia de realizar pruebas y recabar opiniones para perfeccionar y mejorar la escape room.

Al final del plan de formación, los trabajadores juveniles habrán adquirido los conocimientos, las habilidades y la perspectiva práctica necesarios para crear salas de escape inmersivas y atractivas. Estarán equipados para diseñar temas cautivadores, desarrollar narrativas convincentes, diseñar puzles desafiantes, seleccionar y utilizar materiales apropiados y garantizar una aventura de escape room fluida y agradable para los jugadores.

Los socios que participan en el proyecto y contribuyen a la redacción del plan de formación son: AEFRH, Asociación Deses-3, Youth on Board, Scout Society.

AEFRH

La Asociación Española de Fiestas y Recreaciones Históricas (AEFRH) es la coordinadora del proyecto y fue creada en febrero de 2020. Está formada por asociaciones, fundaciones, administraciones locales y otras entidades que organizan festivales, espectáculos y recreaciones de carácter histórico, que tienen un alto componente lúdico y cultural.

AEFRH se creó con el objetivo de aunar esfuerzos y emprender proyectos de interés común. Su objetivo es emprender proyectos de promoción y puesta en común para valorizar las tradiciones y la historia de las diferentes zonas y fomentar el turismo activo. Además de sus actividades principales de organización de festivales y recreación histórica, AEFRH también se dedica a la formación de jóvenes en este campo.

Asociación Deses-3

Asociación Deses-3 es una organización que trabaja con jóvenes y personas adultas, ofreciéndoles oportunidades de programas de formación integral, dando prioridad a aquellos que están desempleados o tienen una desventaja cultural, social o económica. Su objetivo es la inclusión social y por ello da cabida a proyectos que permitan a las personas desarrollar sus













habilidades sociales. La atención se centra en los más necesitados de ayuda. Se trata de las personas desfavorecidas desde el punto de vista social, cultural, económico, físico, mental, étnico, etc.

Su equipo está comprometido con el desarrollo de actividades de educación no formal, dada su amplia experiencia en la creación y organización de actividades educativas y de ocio. Todo ello sirve para promover la educación no formal y un sistema de aprendizaje personal y profesional capaz de mejorar la empleabilidad de los jóvenes mediante la adquisición de competencias transversales útiles en el mundo laboral.

Youth on Board

Asociación para el Desarrollo Cultural, Deportivo y Educativo - YOUTH ON BOARD de Shtip, N. Macedonia es una asociación de ciudadanos voluntaria, sin ánimo de lucro, no gubernamental y apartidista, establecida por la libre asociación de ciudadanos para ejercer, proteger y coordinar sus intereses, derechos y creencias para promover la sociedad civil, el compromiso cívico dentro de la comunidad local, así como para llevar a cabo actividades para fomentar los valores morales, fortalecer las relaciones interétnicas y el desarrollo económico en el territorio de Shtip, la región y en el extranjero, de conformidad con la Constitución y las leyes de nuestro país.

Las actividades de la organización se dividen en varios podcasts: trabajo internacional con organizaciones de todo el mundo, actividades a nivel local organizadas en el seno de instituciones significativas como institutos, universidades, consejos locales de la juventud, etc., y actividades libres en las que los jóvenes pueden poner en práctica sus nuevas ideas y convertirlas en un proyecto. Las actividades incluyen, entre otras, actividades medioambientales, sociales, de defensa de los derechos humanos y de trabajo juvenil, principalmente relacionadas con los intereses de los jóvenes.

Scout Society













Scout Society se creó en 2011. El propósito de la organización es fomentar el voluntariado y contribuir al desarrollo de la comunidad local, especialmente en el proceso de educación de los jóvenes a través de actividades de educación no formal.

Desde el deseo de ayudar a los jóvenes a crecer tanto personal como profesionalmente, pero también para involucrarlos en la sociedad y las comunidades locales de las que proceden, la asociación comenzó a desarrollar su campo de actividad, realizando proyectos con diversos temas (como el deporte, la salud, la multiculturalidad, la tolerancia hacia los demás, la discriminación, el aumento de la empleabilidad, la orientación profesional), pero manteniendo el mismo propósito desde su creación - ayudar a los jóvenes en su desarrollo y formación como individuos involucrados en la sociedad, que preservan y comparten con los demás los valores europeos (unidad, comunicación, tolerancia, solidaridad, respeto, igualdad, comunicación, pluralismo, paz, democracia, libertad).













CAPÍTULO I - Preparación de una escape room

T1.1 Aparece una idea

Nombre del socio	Youth on Board
Título	Aparece una idea
Objetivo	Para crear una escape room y mostrar el rico bagaje cultural que
	puede acarrear, primero hay que desarrollar la idea que la
	sustenta. Las escape rooms se basan en tomar conceptos
	preexistentes en el ámbito del patrimonio cultural o las
	tendencias dominantes (películas, espectáculos, temas, etc.) y
	crear con ello un viaje inmersivo.
	Nuestro objetivo es promover la importancia cultural que pueden
	tener las Escape Rooms para ofrecer a los jugadores una
	experiencia atractiva que, además, ponga de relieve la
	importancia de la reconstrucción histórica, la educación y la
	conservación del patrimonio cultural transmitido de generación
	en generación.
Objetivos	Entre los principales objetivos figuran:
	- comprender la importancia que tiene la idea que hay detrás de
	la escape room;
	- utilizar la idea de la escape room para promover la conservación
	del patrimonio cultural, el desarrollo de las zonas rurales y el
	turismo activo;
	- cómo identificar problemas activos y utilizarlos como pedestales
	para soluciones innovadoras como ideas para experiencias de
	escape room inmersivas que enganchen a los jugadores y les
	conciencien sobre estos temas;













	- comprender la importancia de la escape room, cómo crear el
	concepto que hay detrás y qué significa;
Grupo destinatario	Los jóvenes trabajadoress y los activistas en el campo de la
	educación no formal que quieren crear escape rooms, promover
	la preservación cultural y dirigirse a problemas activos a través de
	la concienciación representan el principal grupo objetivo. Educar
	a estas personas en la comprensión principal del concepto de
	escape room y el pedestal que tiene la idea que hay detrás es
	crucial para crear individuos motivados que quieran compartir un
	mensaje y concienciar a través de estas escape rooms.
Resultados esperados	A través de la educación de personas motivadas sobre la
	importancia de la idea raíz detrás de una escape room y más tarde
	dándoles las herramientas necesarias para realizar sus ideas
	crearemos esencialmente un nuevo grupo de trabajadores
	jóvenes que promoverán la importancia cultural, sensibilizarán
	sobre problemas activos como la despoblación rural y también
	promoverán el turismo activo en estos hábitats culturales.
Contenido	Entender que la idea que hay detrás de la creación de una Escape
	Room es el elemento más crucial, ya que enriquece toda la
	experiencia, promueve un mensaje y esa idea representa las
	raíces a partir de las cuales el público en general entenderá
	posteriormente lo que significa una escape room.
	Además, los trabajadores juveniles que crean y crearán escape
	rooms en el futuro necesitan una sólida base de ideas para
	desarrollarlas. Uno de los principales objetivos es, mediante el
	énfasis en la importancia de la idea, motivar a esos trabajadores
	juveniles para que identifiquen cuáles son los problemas activos y
	promuevan el patrimonio cultural mediante la puesta en práctica
	de estas escape rooms. En este caso, el tema de la escape room













	es crucial, ya que proporciona a los jugadores entretenimiento y
	educación sobre el tema (por ejemplo, el patrimonio cultural).
	Aparte del tema, el concepto conecta con el objetivo general de
	la escape room, que es la educación, la diversión y la evasión de
	la realidad, la formación de equipos y la creación de vínculos.
	Además, educar y formar a personas motivadas para que sepan
	identificar activamente los problemas de sus comunidades en
	general, y posteriormente abordar esos problemas a través de
	sus ideas con la plataforma que ofrecen las salas de escape.
	A través de estas salas de escape, los jóvenes pueden crear una
	experiencia y elaborar una historia que muestre claramente un
	problema activo y empuje a los jugadores a encontrar soluciones
	a ese problema. Esta forma de operar sensibiliza plenamente y
	crea individuos que son conscientes de diversos problemas y
	saben cómo abordarlos a su manera, siendo éste el propósito de
	una sala de escape inmersiva.
Bibliografía	https://reddoorescape.com/blog-the-process-of-designing-an-
	escape-room/
	https://www.stage32.com/blog/7-steps-for-writing-escape-
	room-narratives-and-how-to-find-opportunities-to-write-them-
	<u>1597</u>

Ejercicio práctico

Título	Desarrollar la idea de la Escape Room
¿Qué necesita para realizar la tarea?	Papel, bolígrafos
Instrucciones/direcciones	Las personas se dividen en 3 grupos y cada grupo
	recibe un documento con 3 problemas (por
	ejemplo, la conservación del patrimonio cultural,
	el desarrollo rural y el aumento del turismo













activo). Los miembros de estos grupos tienen que debatir en primer lugar cuál de estos tres problemas les parece más importante y, a continuación, crear un concepto sencillo de escape room basado en un ejemplo concreto que se les proporciona.

Su idea de escape room debe incluir dos aspectos cruciales: 1. 2. Encontrar una solución al problema mediante la escucha activa, el intercambio de ideas y el debate abierto dentro del grupo.

Siguiendo estos dos pasos, los participantes crearán una idea básica de escape room que, primero, presentará el problema a los jugadores potenciales y, después, mientras se juega, les mostrará la solución y les obligará a ampliarla de forma creativa.

El objetivo de esta actividad es educar a los participantes en problemas activos mostrándoles ejemplos, luego dejar que encuentren soluciones a esos problemas y, por último, tienen que utilizar sus nuevos conocimientos y habilidades para crear un concepto básico de escape room sobre esas cuestiones.

Preguntas clave

¿Qué problemas activos identifica en la conservación del patrimonio cultural?

Dar algunas ideas para el desarrollo de las zonas rurales y la promoción del turismo activo a través de las escape rooms. - Encontrar soluciones a













	esos problemas activando la parte creativa del
	cerebro y suscitando el debate en grupo.
	¿Qué te ha parecido la actividad? ¿Encontraste
	alguna dificultad para comprender las tareas y el
	tema?
	Implemente esas ideas en un concepto básico de
	escape room que sumerja a los jugadores y
	enganche la mente.
Tiempo estimado para resolver la	~ 60 minutos
tarea	20 minutos para el debate en grupo (identificar el
	problema + encontrar la solución); 30 minutos
	para el concepto básico de escape room
	(investigación de un problema activo, redacción
	de la idea con detalles esenciales); 10 minutos
	para la presentación.

T1.2 Formar un equipo - Valores de un buen equipo

Nombre del socio	Youth on Board
Título	Formar un equipo - Valores de un buen equipo
Objetivo	El objetivo principal de esta actividad es comprender la
	importancia de que contar con un equipo que ayude en el
	trabajo, dé apoyo y comparta la motivación en el proceso es
	esencial en la creación de una escape room.
	Una parte crucial a la hora de formar un equipo fuerte es
	comprender el valor de cada uno, incluido el tuyo, lo que ofrecen
	y en qué se basa su ética de trabajo.
	El trabajo en equipo es un activo valioso para cualquier
	realización de cualquier proyecto y al crear un equipo hay que













	empezar primero por definir la visión que hay detrás de ese
	equipo.
Objetivos	Entre los principales objetivos figuran:
	- comprender el valor de reunir un equipo bueno y fuerte que
	ayude en todo el proceso de realización de la escape room;
	- Ayudar a los participantes a comprender sus propios valores, a
	reconocer los valores de los demás y, a través de ello, a dividir las
	tareas de forma eficaz, al tiempo que desarrollan y mantienen un
	nivel de comunicación saludable;
	- Adquirir las habilidades, herramientas y conocimientos
	necesarios para operar como parte de un equipo, reconociendo
	tu papel para planificar, crear y poner en marcha con éxito salas
	de escape que promuevan la cultura, las zonas rurales y el
	turismo activo;
	- comprender la importancia de la escape room, cómo crear el
	concepto que hay detrás y qué significa;
Grupo destinatario	El grupo objetivo crea un paraguas de individuos como
	trabajadores juveniles, formadores y personas motivadas que
	quieren participar en el proceso de creación de una escape room
	para compartir un mensaje, concienciar, compartir una idea o
	promover diferentes problemas activos dando soluciones a
	través de la plataforma que proporcionan las escape rooms.
Resultados esperados	Al educar a las personas que quieren trabajar con salas de
	escape sobre la importancia de formar un equipo, crearemos
	jóvenes que comprenderán mejor sus habilidades, competencias
	y conocerán sus puntos fuertes. Además de conectar a las
	personas que están dispuestas a trabajar en el desarrollo de las
	salas de escape, especialmente entendiendo su importancia en la
	sensibilización. Creamos equipos que quieren trabajar













preservando culturas, promover el desarrollo de las zonas rurales, apoyar el turismo activo y quieren utilizar la plataforma de las salas de escape para hacer avanzar la sociedad. Dando a estos jóvenes las habilidades necesarias para entender su valor, el valor de los demás y qué valores crean un buen equipo.

Contenido

Tener una gran idea en la que basar una Escape Room es el primer paso para su realización y reunir un equipo competente representa el segundo paso que, esencialmente, llevará la idea al mundo real.

Crear un equipo que sea capaz y en el que todas las personas implicadas compartan la misma visión, a la vez que posean diferentes habilidades (como el trabajo en equipo, la resiliencia, la adaptabilidad, el liderazgo, el cumplimiento, la tolerancia, la rapidez mental, ...) que hagan avanzar el proyecto representa uno de los engranajes más importantes en la máquina de hacer realidad una idea. Esto representa uno de los objetivos, como trabajadores juveniles que se unen como individuos capaces que portan diferentes conocimientos para difundir la concienciación sobre la preservación del patrimonio cultural, promover el turismo activo y el desarrollo en las zonas rurales a través de la innovación de las salas de escape y su encanto.

Además, uno de los objetivos es educar a los individuos en la comprensión de sus valores y en la correcta evaluación de los valores de los demás para crear un equipo valioso en el proceso de preparación de una escape room tras poner en perspectiva la idea que hay detrás.

Además, en el proceso de preparación de una escape room, definir los roles (quién va a planificar los enigmas, escribir las pistas, ser el maestro de juego, encargarse de la logística, etc.),













	compartir responsabilidades y participar en una escucha activa y
	una comunicación sana entre los miembros del equipo es
	también una parte esencial. A través de esto conectamos con
	otro objetivo de formar a los trabajadores juveniles y a los
	jóvenes sobre cómo utilizar sus habilidades para definir sus roles
	a través de una comunicación abierta, encontrando un lugar en
	un equipo en el que puedan sentirse cómodos y lo
	suficientemente motivados como para comprometerse con una
	ética de trabajo saludable.
Bibliografía	https://www.mindtools.com/akp37i0/team-building-exercises-
	and-activities
	https://www.mindtools.com/atzbzw2/escape-rooms

Ejercicio práctico

Título	Comprender los valores de un buen equipo
¿Qué necesita para	Papel, bolígrafos
realizar la tarea?	
Instrucciones/direcc	Cree una experiencia de simulación para los participantes y
iones	divídalos en grupos de cuatro. Póngalos en el papel de un equipo
	de individuos que crean una escape room que promoverá la
	conservación de una antigua iglesia abandonada.
	La tarea de los participantes es debatir primero entre ellos y dividir
	sus papeles en investigador (el que hará la investigación para
	preservar la antigua iglesia, buscará posibles apoyos, supervisará
	los temas, etc.), maestro de juego (el que guiará después a los
	posibles jugadores), escritor de los enigmas (el que creará los
	enigmas, las pistas) y artesano (el que creará los enigmas físicos, los
	mapas, las pistas, etc.).













	Además, se necesitan dos resultados de cada equipo: un ejemplo
	escrito del rompecabezas (una pista) y un rompecabezas físico.
	Por último, los participantes deben presentar sus creaciones y
	encontrar voluntarios entre los demás participantes que intentarán
	resolver su rompecabezas.
	El objetivo de esta actividad es ayudar a los participantes a definir
	mejor sus habilidades, encontrar sus puntos fuertes y encontrar su
	posición en un equipo que creará escape rooms. Comprender tus
	puntos fuertes personales y cómo trabajas en equipo en el sentido
	de la comunicación, la escucha y la cooperación es crucial para
	hacer realidad una idea mayor.
Preguntas clave	Cómo identificar tus propias habilidades; Adaptarte a las
	habilidades de los demás; Encontrar tu posición en un equipo;
	Comprender los valores de tener un buen equipo en el proceso de
	creación de una escape room; Comprender el proceso práctico de
	trabajar con un equipo para desarrollar una parte de una escape
	room.
	¿Qué habilidades identificaste en ti mismo durante la actividad?
	¿Cómo conseguiste adaptar esas habilidades al equipo? ¿Qué
	puesto ocupabas?
	¿Qué valores crees que conforman un buen equipo?
	¿Cómo se relacionan estas habilidades con el desarrollo de salas de
	escape?
	¿Qué te ha parecido la actividad? ¿Encontraste alguna dificultad
	para comprender las tareas y el tema?
Tiempo estimado	~ 60 minutos
para resolver la	15 minutos de debate (definición de funciones, comprensión de los
tarea	puntos fuertes) + 30 minutos de creación del rompecabezas (lluvia













de ideas, creación física del rompecabezas) + 15 minutos de presentación (con los voluntarios que sean necesarios)

T1.3 Creación de la estructura de la escape room

Nombre del socio	Youth on Board
Título	Creación de la estructura de la escape room
Objetivo	Nuestro objetivo es dar las herramientas necesarias a los jóvenes
	interesados en crear estructuras de escape room para que sigan los
	pasos necesarios para crear una historia importante que desentrañar
	y resolver.
	El proceso de creación de la estructura de la escape room arraiga
	como la parte más específica de todo el trabajo. Con ello
	pretendemos mostrar a los trabajadores juveniles y a las personas
	motivadas cómo utilizar las escape rooms para elaborar historias
	dignas que promuevan diferentes mensajes culturales y les aporten
	valor.
Objetivos	Entre los principales objetivos figuran:
	- Comprender la estructura de las escape rooms, cómo crear una y
	utilizarla para promover la conservación del patrimonio cultural, el
	desarrollo de las zonas rurales y el turismo activo;
	- adquirir habilidades, herramientas y conocimientos sobre la
	creación de una estructura de escape room, rompecabezas, pistas y
	flujo de juego;
	- Crear una historia a través de la estructura de la escape room que
	promueva soluciones a diferentes problemas activos y sensibilice a
	los jugadores mediante un diseño innovador y creativo del flujo de
	juego;













	- comprender la importancia de la escape room, cómo crear el
	concepto que hay detrás y qué significa;
Grupo	Nuestro grupo objetivo se centra en trabajadores juveniles, jóvenes y
destinatario	personas motivadas en el ámbito de la educación no formal que
	quieran dar el siguiente paso en el uso de las salas de escape para un
	fin mayor. Queremos dar a estas personas las habilidades y
	herramientas necesarias para crear estas salas de escape, desarrollar
	su estructura y utilizar su implementación para promover un mensaje
	mayor, sensibilizar o responsabilizar.
Resultados	Crear personas de mentalidad fuerte, como trabajadores juveniles
esperados	que sepan crear la estructura de una escape room, trabajar con ella,
	desarrollarla y utilizarla como plataforma para transmitir su mensaje
	sobre la conservación de la cultura, la promoción del turismo activo o
	el desarrollo de zonas rurales. Además, hay que entender las partes
	clave que hacen que una escape room funcione y que se unan para
	formar una historia cohesionada con un mensaje mayor transmitido
	a través de una experiencia inmersiva y significativa.
Contenido	Estableciendo la idea detrás de la escape room como la pieza más
	crucial que lleva todo el concepto, luego entendiendo que crear un
	equipo con buenos valores para realmente realizar la idea es el
	segundo paso más importante llegamos a la parte final de realmente
	crear la escape room.
	La estructura de la escape room, desde la creación de la propia
	historia, los puzles, las pistas y el entorno inmersivo, puede llevar a
	los jugadores a conectar mentalmente con la idea que hay detrás, y
	eso nos lleva a nuestro primer objetivo de crear futuras escape
	rooms que tengan un importante peso cultural y social al tiempo que
	comparten un mensaje.













A través de la educación y la formación de jóvenes interesados en la educación no formal y en la elaboración de la estructura de escape room como uno de los objetivos, nos dirigimos al siguiente objetivo de utilizar esa estructura para la promoción del patrimonio cultural, el desarrollo de las zonas rurales, la promoción del turismo y los objetivos específicos detrás de estas ideas.

Hay tres elementos clave para crear una estructura de escape room:

1. 1. Entorno y tema (a través de una lluvia de ideas y debates en el equipo, encontrar una base común sobre el entorno, el mundo inmersivo y crear el tema que los atraerá a la experiencia a través de una narrativa interesante); 2. Pistas y puzzles (determinar cuáles serán las pistas y puzzles, encontrar razones válidas para ellos, cómo los jugadores los resolverán y después de que se resuelvan, qué tipo de mensaje transmitirán y si jugarán un papel en la historia más grande de la escape room); 3. Flujo de juego (crear un diagrama de flujo de juego - cómo el juego tiene que desarrollarse. Esto le mostrará cómo los jugadores deben ver toda la historia de la escape room, lo que esa historia representa y, por último, mostrará el panorama general y el mensaje de la escape room).

Crear una juventud capaz de descomponer la estructura de una escape room en partes móviles que puedan utilizarse juntas para promover después sus ideas creativas e innovadoras sobre la resolución de problemas activos es también uno de nuestros principales objetivos.

Bibliografía

https://www.60out.com/blog/4-main-escape-room-roles
https://escapefromthe6.com/what-makes-a-good-escape-room/

Ejercicio práctico

Título (de la tarea interactiva)

Crear una estructura de escape room













¿Qué necesita para realizar la tarea?	Papel, bolígrafos, rotafolios, rotuladores
Instrucciones/direcciones	Los participantes se dividen en 4 equipos y cada
	uno recibe una idea de escape room (un
	determinado tema en el ámbito de la cultura, las
	zonas rurales o el turismo activo). Su tarea
	consiste en comprender esa idea, desarrollarla
	de forma creativa a su manera y,
	posteriormente, crear la estructura de esa
	escape room siguiendo determinadas
	instrucciones.
	Siga los tres elementos clave para crear una
	escape room presentados antes por el formador.
	En el paso 1, a través de una lluvia de ideas y
	debates en el equipo, encontrar una base común
	sobre el escenario, el mundo inmersivo y crear el
	tema que les atraerá a la experiencia a través de
	una narrativa interesante.
	En el paso 2, determine cuáles serán, a grandes
	rasgos, las pistas y los enigmas, encuentre
	razones válidas para ellos, cómo los resolverán
	los jugadores y, una vez resueltos, qué tipo de
	mensaje transmitirán y qué papel desempeñará
	en la historia más amplia de la escape room.
	En el paso 3, cree un organigrama: cómo debe
	desarrollarse el juego. Esto le mostrará cómo los
	jugadores deben ver toda la historia de la escape
	room, lo que esa historia representa y, por
	último, le mostrará el panorama general y el
	mensaje de la escape room.













	Después de seguir los pasos y crear la sala de
	escape, los participantes también tendrán que
	diseñar un cartel para la sala de escape en un
	rotafolio que capte el interés y destaque.
	Por último, tendrán que presentar sus ideas
	delante del grupo.
Preguntas clave	Cómo crear una estructura de escape room;
	Comprender la historia que crea la estructura
	siguiendo sus pasos; Cómo desarrollar un
	decorado y un escenario; Crear pistas y
	rompecabezas; La importancia de crear un flujo
	de juego cohesivo y comprender el mensaje que
	transmite.
Tiempo estimado para resolver la	~ 70 minutos
tarea	15 minutos de presentación (explicar la
	estructura de la escape room, responder a las
	preguntas y explicar los elementos clave) + 15
	minutos de debate en grupo (comprensión del
	tema planteado, investigación y reparto de
	papeles) + 30 minutos de creación de la
	estructura (siguiendo los tres pasos para crear
	una estructura de escape room) + 10 minutos de
	presentación













CAPÍTULO II - Desarrollo de una escape room

T2.1 Elegir el tema y desarrollar la historia

Nombre del socio	Scout Society
Título	Elegir el tema y desarrollar la historia
Objetivo	Dotar a los participantes de los conocimientos necesarios sobre la importancia de que una escape room tenga un tema y una narrativa.
Objetivos	 Aprender cuál es el tema y la historia/narrativa de una escape room.













	- Aprender que el brainstorming es esencial para elegir el
	tema y desarrollar la historia de la escape room.
	- Practicar cómo escribir/realizar una narración de escape
	room.
Grupo destinatario	Jóvenes
Resultados	- Ser capaz de desarrollar la narrativa de una escape room.
esperados	- Poner en práctica la propia creatividad, el pensamiento
	crítico y las habilidades interpersonales y de redacción para
	elegir el tema y desarrollar la historia de la escape room.
	- Familiarizarse con una amplia gama de temas que se han
	utilizado anteriormente para las salas de escape.
Contenido	Los temas y las narrativas constituyen elementos importantes de
	una escape room, ya que constituyen la puerta de entrada para
	que los jugadores decidan si se sumergen en el juego.
	En primer lugar, es importante definir las dos nociones.
	El tema puede considerarse la tarjeta de visita de una escape room.
	Hay una gran variedad de temas que los escritores de escape
	rooms pueden considerar: misterio, fantasía, ciencia/laboratorio,
	terror, futuro/tecnológico, estacional, militar, steampunk, social
	(https://erworkshop.com/home/how-to-write-an-escape-room-
	narratives.html).
	La historia es la narración, el escenario y la ambientación en la que
	se sumergen los jugadores. La historia motiva a los jugadores a
	completar su misión y alcanzar el objetivo del juego y debe
	conceptualizar conocimientos y habilidades vinculados a los
	objetivos de aprendizaje. Debe haber un papel para los estudiantes













que contribuya a la propiedad y la autonomía en su aprendizaje (Subhash & Cudney, 2018).

Las Escape Rooms pueden diseñarse, dependiendo de su enfoque, como:

- Temáticas (Las salas de escape giran en torno a un tema construido por la decoración, el atrezzo, las pistas de audio y los materiales audiovisuales que se utilizan para encajar con el tema. La narrativa no es una prioridad)
- Narrative-driven (Las salas de escape tienen una fuerte narrativa y los jugadores se colocan en un papel dentro de la narrativa a través de algún tipo de vídeo previo al juego o una historia presentada por el maestro del juego y el objetivo puede vincularse a esta narrativa) (http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/03/SB_Handbook_2_desinging_eERs.pdf).

Después de leer la narrativa de la sala de escape o después de que a los jugadores se les presente la historia de la sala de escape, deben ser capaces de tener una idea clara de lo que trata la sala de escape, cuántos personajes tiene la sala de escape y cómo proceder a los rompecabezas.

Antes de proceder a escribir la narrativa de la escape room, hay que saber que escribirla es todo un reto. Hay que tener en cuenta las necesidades del grupo objetivo, qué rompecabezas encajarían en la narrativa, el tiempo, la acción, la estructura. Considere cómo hacerla atractiva, no demasiado larga, pero tampoco demasiado vaga.

Hay algunos pasos que el grupo destinatario debe tener en cuenta a la hora de escribir una narración:













- 1. Objetivos temporales
- Narrativa limpia que dirija la acción hacia los objetivos: evita crear una narrativa confusa que haga que los jugadores se pierdan.
- 3. Formas de sumergir a los jugadores en la historia
- 4. Circunstancias para producir emociones
- 5. Contexto (histórico, geográfico, etc.)

 https://www.stage32.com/blog/7-steps-for-writingescape-room-narratives-and-how-to-find-opportunitiesto-write-them-1597

He aquí algunas consideraciones clave para desarrollar el tema y la narrativa de su escape room:

- Elija un tema atractivo: El tema de su escape room debe ser interesante y atractivo para los participantes. Algunos temas populares son los acontecimientos históricos, los misterios, la ciencia ficción, la fantasía y el terror.
- 2. Desarrolle un argumento coherente: Su escape room debe tener un argumento claro y atractivo que vincule los enigmas y las pistas. El argumento debe ser coherente y tener sentido en el contexto del tema.
- Cree una sensación de urgencia: La narrativa de su escape room debe crear una sensación de urgencia en los participantes. Deben sentir que van contrarreloj para resolver los enigmas y escapar antes de que se agote el tiempo.
- 4. Incorpore personajes memorables: Los personajes memorables pueden ayudar a dar vida a la narrativa de su escape room. Ya sea un detective misterioso, un científico













- loco o un fantasma embrujado, los personajes deben ser memorables y contribuir a la experiencia global.
- 5. Tenga en cuenta el nivel de dificultad: El nivel de dificultad de los enigmas y las pistas debe ser apropiado para el tema y la narrativa de la escape room. Quieres que los participantes se sientan desafiados, pero no frustrados o abrumados.
- 6. Incluya giros y sorpresas: Incorporar giros y sorpresas a la narración puede hacer que la experiencia sea más memorable y emocionante para los participantes. Esto puede lograrse mediante desarrollos inesperados de la trama, compartimentos secretos o pistas ocultas.

En última instancia, el tema y la narrativa de su escape room deben estar diseñados para crear una experiencia memorable y atractiva para los participantes. Si tiene en cuenta estos elementos clave, podrá crear una escape room inmersiva y desafiante que dejará a los participantes con ganas de más.

Algunas de las cosas que debe comprobar el diseñador en relación con las salas de escape temáticas y basadas en historias son:

- 1. ¿Está claro el tema?
- ¿Es motivador el tema? ¿Es la narración atractiva y motivadora?
- 3. ¿El vocabulario y la terminología utilizados guardan relación con el tema y la narración?
- 4. ¿Los elementos utilizados son coherentes con la narración?
- 5. ¿Presenta la narración con claridad a los participantes en el juego y sus características?













	 6. ¿Coinciden la decoración, los elementos de audio o vídeo y otros objetos con la temática de la escape room? 7. ¿Está el argumento integrado en la experiencia de constant.
	juego?
Bibliografí a	http://www.school-break.eu/wp-
	content/uploads/2020/03/SB Handbook 2 desinging eERs.pdf
	https://www.stage32.com/blog/7-steps-for-writing-escape-room-
	narratives-and-how-to-find-opportunities-to-write-them-1597
	https://erworkshop.com/home/how-to-write-an-escape-room-
	narratives.html
	Gamified learning in higher education: Una revisión sistemática de
	la literatura. Computers in Human Behavior, S. Subhash, E.A.
	Cudney

Ejercicio práctico

Título (de la tarea interactiva)	Subcapítulo Uno - Elegir tema y narración
¿Qué necesita para realizar la tarea?	Ordenador, papel, bolígrafo
Instrucciones/direcciones	 Por favor, lea el contenido del subcapítulo uno que le proporciona información sobre la elección del tema y la narrativa de una escape room. Reúne a tu grupo de amigos y pregúntales qué cosas les interesan, qué temas les interesan.













	3. Ten en cuenta las respuestas de tus amigos y haz
	una lluvia de ideas sobre un tema común que les
	interese a la hora de ir a jugar a un juego de escape.
	Después de elegir el tema, compártelo con tus
	amigos.
	4. Después de elegir el tema, empieza a escribir la
	narrativa del juego. Compártela con tus amigos y
	pídeles su opinión, qué se puede mejorar, si el tema
	y el argumento están claros.
	5. Comparte tus resultados con el facilitador.
Preguntas clave	1. ¿Qué tema le interesa más a usted y a su grupo?
	2. ¿Es su tema claro y atractivo?
	3. ¿Es motivador el tema? ¿Es la narración atractiva y
	motivadora?
	4. ¿El vocabulario y la terminología utilizados guardan
	relación con el tema y la narración?
	5. ¿Los elementos utilizados son coherentes con la
	narración?
	6. ¿Presenta la narración con claridad a los
	participantes en el juego y sus características?
	7. ¿Coinciden la decoración, los elementos de audio o
	vídeo y otros objetos con la temática de la escape
	room?
	8. ¿Está el argumento integrado en la experiencia de
	juego?
Tiempo estimado para	Un día
resolver la tarea	













T2.2 Diseñar el flujo del juego

Nombre del socio	Scout Society
Título	Diseñar el flujo del juego
Objetivo	Ayudar al grupo objetivo a comprender la importancia de diseñar un flujo de juego claro para una escape room.
Objetivos	 Ser capaz de diseñar un diagrama de flujo teniendo en cuenta el argumento, los retos y los rompecabezas de un juego de escape. Aprender a definir si un juego de escape es lineal, abierto, basado en recorridos o cerrado.
Grupo destinatario	Jóvenes
Resultados esperados	 Ser capaz de diseñar un diagrama de flujo observando el argumento, los retos y los rompecabezas de una escape room. Aprenda a definir si un juego de escape es lineal, abierto, basado en caminos o cerrado.
Contenido	El GAME-FLOW describe la estructura de la experiencia de juego para los jugadores. Normalmente, una escape room tiene diferentes fases (una introducción al "mundo" de la escape room y a la narrativa; una exploración, resolver diferentes puzles para conseguir un código, desbloquear un gran reto, etc.). http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/03/SB_Handbook_2_desinging_eERs.pdf El diagrama de flujo tiene que ver con el orden en que se abren los contenedores, y cómo se organizan los elementos del juego para que los equipos hayan completado determinadas tareas antes de













pasar a las demás y seguir avanzando. El flujo del juego es en realidad el diseño de la secuencia de puzles que los jugadores tienen que resolver para salir de una habitación y pasar a otra, o resolver un puzle para pasar a resolver otro.

El flujo del juego, según GameDeveloper.com, constituye el estado mental que mantiene a una persona concentrada en una actividad (https://www.gamedeveloper.com/design/understanding-the-flow-channel-in-game-design). El juego mantiene la atención del jugador teniendo un flujo claro y bien definido que impide que los jugadores cambien a otra actividad o se distraigan. Al mismo tiempo, el flujo es importante para mantener el juego en orden.

El diagrama de flujo representa la estructura de los puzles. El flujo de una escape room puede ser:

- Lineal con los rompecabezas en secuencia (Eukel et al., 2020; López-Pernas et al., 2019a); un juego secuencial puede dejar a los jugadores al margen, por lo tanto, el diseñador de la sala de escape necesita pensar con mucha antelación para evitar aburrir a algunos jugadores mientras involucra demasiado a otros.
- Abierto, en el que los puzles pueden resolverse en cualquier secuencia (Jambhekar et al., 2020); según School Break:
 Designing educational escape rooms, una breve guía financiada por el Programa Erasmus+, se afirma que un juego abierto puede carecer de flujo narrativo.
- Basada en caminos, que es una combinación de múltiples caminos secuenciales o abiertos (Wiemker et al., 2015).
 Una escape room basada en caminos es capaz de involucrar a todos los jugadores al mismo tiempo. Sin embargo, el





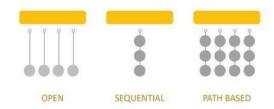




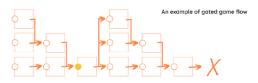




diseñador del juego debe garantizar un equilibrio entre los puzles, de modo que algunos no sean más difíciles o más fáciles que otros.



- Con puertas: los juegos con puertas permiten dos o más actos, normalmente la puerta es una entrada a otra habitación o sección que luego se abre a más puzles en paralelo. La cerradura del contenedor se conoce como puerta, y garantiza que los jugadores tengan que completar todos los puzles anteriores para poder seguir avanzando. La siguiente etapa podría ser una nueva sala, con todos los puzles nuevos que se abren y ofrecen a los jugadores la oportunidad de resolverlos en paralelo.



Diseñar el flujo de juego de una escape room es esencial para crear una experiencia desafiante y atractiva para los participantes. Estos son algunos pasos clave a tener en cuenta a la hora de diseñar el flujo de juego de tu escape room:

1. Determine el punto de partida: El punto de partida de su escape room debe ser claro y obvio para los participantes.













- Puede ser una puerta cerrada, una nota o una pista, o un vídeo de introducción.
- 2. Cree un flujo lineal o no lineal: El flujo de juego de su escape room puede ser lineal o no lineal, dependiendo de sus preferencias. Un flujo lineal sigue un camino específico, mientras que un flujo no lineal permite a los participantes elegir qué enigmas o pistas resolver primero.
- 3. Ten en cuenta la dificultad de los puzles: El nivel de dificultad de los puzles debe aumentar gradualmente a lo largo del juego. Empiece con rompecabezas más sencillos para ayudar a los participantes a cogerle el tranquillo al juego, y aumente gradualmente la dificultad para mantenerlos enganchados.
- 4. Cree una variedad de tipos de rompecabezas: Los rompecabezas deben ser variados e interesantes para mantener el interés de los participantes. Puede tratarse de retos físicos, rompecabezas matemáticos, rompecabezas visuales o sopas de letras.
- 5. Incorpore pistas falsas: Las pistas falsas pueden crear confusión y aumentar el desafío del juego. Pueden utilizarse para despistar a los participantes o para crear una sensación de misterio.
- 6. Determine el objetivo final: El objetivo final del juego debe ser claro y alcanzable, pero sin dejar de ser un reto. Puede ser escapar de la habitación, resolver un rompecabezas final o alcanzar un objetivo específico.
- 7. Dar pistas y orientación: Los participantes pueden quedarse atascados o frustrados durante el juego, por lo que es importante darles pistas y orientación cuando lo necesiten.













	Puede ser en forma de pistas, consejos o un maestro de
	juego que les guíe.
	Siguiendo estos pasos, puede diseñar el flujo de juego de una
	escape room que sea desafiante, atractivo y agradable para los
	participantes. Acuérdate de probar el desarrollo del juego con un
	grupo de participantes para asegurarte de que es desafiante pero
	no frustrante, y haz los ajustes necesarios.
Bibliografía	http://www.school-break.eu/wp-
	content/uploads/2020/03/SB Handbook 2 desinging eERs.pdf
	https://www.gamedeveloper.com/design/understanding-the-
	flow-channel-in-game-design

Ejercicio práctico

Título	Identificar el flujo del juego
¿Qué necesita para realizar la tarea?	Ordenador, papel, bolígrafo
Instrucciones/direcci ones	 Lee el contenido del subcapítulo 2 sobre el flujo del juego. Después de haber pensado en el tema y el argumento de su escape room, organice su juego en un orden secuencial. Diseña el flujo del juego con bolígrafo en un papel o en el ordenador en Microsoft Word.
Preguntas clave	 Comparte tus resultados con el facilitador. ¿Quieres que la estructura de tu juego sea lineal o no lineal? ¿Quiere incluir una variedad de rompecabezas? ¿Cuáles son los puntos de partida y de llegada?













Tiempo estimado	3h
para resolver la tarea	

T2.3 Desafíos y rompecabezas de diseño

Nombre del socio	Scout Society
Título	Desafíos y rompecabezas de diseño
Objetivo	Educar al grupo objetivo sobre el significado de los puzles dentro de una escape room y cómo diseñarlos.
Objetivos	 Aprende técnicas para construir retos y rompecabezas. Conozca los tipos de rompecabezas de una sala de escape. Aprende la diferencia entre retos y rompecabezas.
Grupo destinatario	Jóvenes
Resultados esperados	 Diseñar retos y rompecabezas. Ejercitar la creatividad, la flexibilidad, la lluvia de ideas, el pensamiento crítico y la capacidad de toma de decisiones.
Contenido	Las salas de escape se componen de una serie de retos y rompecabezas. Un reto puede constar de varios rompecabezas. Piense en los retos que los invitados encontrarán a lo largo de la historia. Los retos son partes de la historia que los invitados van descubriendo por el camino. Si sus invitados son nuevos en esto de las salas de escape, limítese a 3 o 4 retos. Una vez que el diseñador de la sala de escape ha elegido el tema y la historia de la sala de escape, ha decidido la estructura / el flujo del juego, ya es hora de que el diseñador pueda ponerse a crear los retos y rompecabezas.













No hay límites a la hora de inventar rompecabezas, ya que permiten estimular distintas formas de inteligencia y deben tener en cuenta todos los tipos de alumnos (modelo VARK de estilos de aprendizaje: visual, auditivo, lectoescritor y cinestésico).

Hay muchos tipos de puzles que se pueden utilizar en una escape room, y los mejores son los que encajan con el tema y la narrativa de la sala, así como con los objetivos de aprendizaje que conducen al cumplimiento de la misión del juego. Estos son algunos de los tipos de rompecabezas que se suelen utilizar en las escape rooms:

- Los puzles de lógica son similares a los acertijos, pero requieren más razonamiento y deducción. Por ejemplo, tareas como resolver un rompecabezas Sudoku o una cuadrícula lógica.
- Puzzles mecánicos: Los rompecabezas mecánicos requieren que los participantes manipulen objetos o máquinas para resolverlos. Puede incluir tareas como desmontar y volver a montar un rompecabezas mecánico o resolver un laberinto mecánico.
- Juegos de palabras, como anagramas, crucigramas, revueltos.
- Adivinanzas: pueden ser de diferentes formas. Requiere creatividad, pensar fuera de la caja y la lluvia de ideas.
- Puzles matemáticos: los jugadores pueden recibir un problema matemático que tienen que resolver (resolviendo ecuaciones o manipulando números). Los rompecabezas no deben tener un alto grado de dificultad, porque el diseñador debe tener en cuenta que los jugadores pueden no ser todos matemáticos o buenos en matemáticas.













- Puzles de secuenciación: los jugadores deben poner en orden una serie de objeto siguiendo un patrón específico. Estos puzles requieren prestar atención a los detalles.
- Los puzles físicos pueden requerir la atención de varios jugadores al mismo tiempo. Estos rompecabezas implican mover objetos, conectar piezas.
- Puzzles de objetos ocultos: Los rompecabezas de objetos ocultos requieren que los participantes encuentren objetos escondidos dentro de la habitación, necesarios para resolver un enigma o desbloquear una puerta.
- Rompecabezas visuales: Los rompecabezas visuales requieren que los participantes utilicen los ojos para resolverlos. Pueden ser tareas como completar un rompecabezas o identificar patrones en una imagen.
- Rompecabezas reconocimiento/concordancia de de patrones: a menudo se utilizan como rompecabezas introductorios, ya que pueden resolverse con relativa rapidez y ayudan a los jugadores a familiarizarse con el entorno de la escape room. Por ejemplo, "una pared de números con algunos símbolos mezclados. El trabajo de los jugadores consiste en encontrar un patrón en los símbolos y utilizarlo descifrar el código" para (https://www.puzzlebreak.us/blog/7-of-the-most-commontypes-of-puzzles-in-escape-rooms).

Estos son sólo algunos ejemplos de los tipos de rompecabezas que pueden utilizarse en una escape room. Recuerde elegir rompecabezas que encajen con el tema y la narrativa de la sala, y equilibrar el nivel de dificultad para que los participantes se sientan desafiados pero no frustrados.









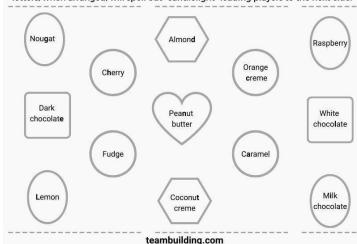




Teambuilding.com (https://teambuilding.com/blog/escape-room-puzzles) ofrece algunas ideas esenciales que los diseñadores pueden utilizar para crear puzles:

1. Puzzles imprimibles que los jugadores pueden utilizar sin más

Instructions: Cut on dotted line. Affix cutout to the top of a box of chocolates. Bolded letters, when arranged, will spell out "candlelight" leading players to the next clue.



2. Crea un mensaje con tinta invisible. Para hacer la tinta invisible, el diseñador tiene que Verter zumo de limón en un cuenco pequeño, Añadir un par de gotas de agua, Mezclar el brebaje, Sumergir un bastoncillo de algodón en la mezcla, Utilizar el bastoncillo para escribir un mensaje en un trozo de papel, Esperar a que el papel se seque.













- 3. Escribe un mensaje secreto en un cristal: puedes usar el dedo para escribir una nota en un espejo, un marco o una ventana. El aceite de tu dedo se transferirá al cristal y el mensaje permanecerá invisible hasta que los rompecabezas lo humedezcan.
- 4. Coloca una pista dentro de un globo
- 5. Poner candado a unas tijeras
- 6. Deja una agenda por ahí y añade retos adicionales, como: Un candado con una llave oculta; letra demasiado pequeña que sólo se puede leer con lupa; código secreto que hay que descifrar; páginas que faltan; lápiz blanco sobre papel blanco
- Esconde objetos por los alrededores y utiliza acertijos que los jugadores deben resolver para averiguar dónde están los objetos.
- 8. Utiliza un reloj roto como pista de combinación
- 9. Esconde una pista dentro de una vela
- 10. Utilizar un candado de letras
- 11. Escribir instrucciones en un idioma extranjero
- 12. Colocar un objeto en un bolsillo oculto de un abrigo
- 13. Esconde un premio dentro de una caja de cereales

Una vez definido el borrador final de los rompecabezas, el diseñador debe pensar:

- 1. ¿Son los puzles atractivos y estimulantes?
- 2. ¿Incluye el juego de escape una variedad de rompecabezas?
- 3. ¿Ha incluido una variedad de cerraduras, como candados, llaves contraseñas electrónicas, etc.?
- 4. ¿Son sus rompecabezas variados, de distinto tipo?













	5. ¿Cada desafío tiene un rompecabezas que hay que resolver para avanzar al siguiente desafío o rompecabezas y avanzar a la misión final?
	6. ¿Cuál es el nivel de dificultad?
	7. ¿Los rompecabezas requieren conocimientos previos?
Bibliografí a	https://teambuilding.com/blog/escape-room-puzzles
	https://www.puzzlebreak.us/blog/7-of-the-most-common-types-of-puzzles-in-escape-rooms
	https://midnightmusic.com/2020/01/music-teachers-how-to-set- up-your-first-escape-room/

Ejercicio práctico

Título	Diseña los retos y puzles de tu escape room
¿Qué necesita para realizar	Por ejemplo: ordenador, papel, bolígrafo, etc.
la tarea?	
Instrucciones/direcciones	1. Después de haber pensado en el tema, la narrativa
	y el flujo del juego, ya es hora de que diseñe los
	retos y rompecabezas de su escape room.
	2. Lea la sección de contenido teórico del subcapítulo
	3 relativa al diseño de puzles y desafíos.
	3. Para estar preparado para crear tus propios retos y
	rompecabezas, primero debes tener un modelo de
	lo que es un rompecabezas e intentar resolverlo.













	Solve the rhythmic puzzles Solve the puzzles and write the correct answers in the circles, then use the key to crack the Lock #2 code 1
	5. Escribe la solución y compártela con el facilitador.
Preguntas clave	 ¿Es difícil resolver el puzzle? ¿Qué clase de rompecabezas es éste?
Tiempo estimado para resolver la tarea	1h

T2.4 Preparar los materiales

Nombre del socio	Scout Society
Título	Preparar los materiales
Objetivo	Aprender a preparar los materiales para una escape room.
Objetivos	- Conocer los tipos de materiales que se pueden utilizar para las salas de escape.













	 Para conocer los pasos a tener en cuenta a la hora de preparar los materiales para una escape room.
Grupo destinatario	Jóvenes
Resultados esperados	 Seguir de forma práctica los pasos para preparar los materiales de una escape room. Ser capaz de desarrollar sus conocimientos sobre los materiales de escape room.
Contenido	Los materiales constituyen una parte esencial del montaje y funcionamiento de una escape room. Sin los materiales, el juego en sí no sería posible. Los materiales pueden ser físicos o digitales. Preparar los materiales para una escape room puede ser un proceso divertido y creativo, pero también requiere una cuidadosa planificación y organización. Aquí tienes algunos pasos que puedes seguir para preparar los materiales de tu escape room: 1. Desarrolle un concepto y un tema claros: Antes de empezar a crear materiales, debe tener una idea clara del concepto y el tema de su escape room. Esto te ayudará a elegir los materiales, los puzles y las pistas. 2. Cree un argumento y una trama: El argumento y la trama de su escape room ayudarán a unir los enigmas y las pistas y crearán un sentido de propósito para los participantes. Asegúrate de que la trama sea coherente y atractiva. 3. Diseñar la disposición y la estructura de la sala: Determina la disposición y la estructura de la sala y cómo encajarán en ella los puzles y las pistas. Asegúrate de que la disposición sea lógica y fluya bien. 4. Elabora una lista de enigmas y pistas: Elabora una lista de enigmas y pistas que encajen con el tema y el argumento de













- la sala. Ten en cuenta el nivel de dificultad y si los puzles requieren algún material específico.
- Reúne materiales: Una vez que tengas una lista de acertijos y pistas, reúne los materiales que necesitas para crearlos.
 Esto puede incluir papel, cartón, madera, cerraduras, llaves y aparatos electrónicos.
- Construye y prueba los puzles y las pistas: Monta los puzles y las pistas y pruébalos para asegurarte de que funcionan como es debido. Haz los ajustes necesarios y vuelve a probarlos.
- 7. Decore la sala: Añade decoraciones y accesorios a la sala para mejorar la inmersión y encajar con el tema.
- 8. Pruebe toda la sala de escape: Una vez que todo esté preparado, pruebe toda la sala de escape con un grupo de probadores para asegurarse de que los enigmas y las pistas son desafiantes y la sala fluye bien.

Siguiendo estos pasos, podrá preparar los materiales para una escape room que resulte atractiva, desafiante y divertida para los participantes.

Los materiales que utilice para una escape room pueden influir enormemente en la experiencia y la inmersión de los participantes. Estos son algunos de los materiales que puede considerar utilizar:

- Cerraduras y llaves: Estos son materiales comunes utilizados en las salas de escape, y pueden venir en varias formas y tamaños. Puedes utilizar cerraduras de combinación, candados, cerraduras de llave o cerraduras electrónicas.
- Puzles y pistas: Puedes utilizar diversos materiales para crear puzzles y pistas, como adivinanzas, criptogramas, mensajes













	ocultos o rompecabezas. Pueden ser de papel, cartón,
	madera o plástico.
	- Decoración: La decoración de la escape room puede mejorar
	mucho la inmersión de los participantes. Puedes utilizar
	elementos de atrezzo y decoración que encajen con la
	temática de la sala, como muebles, iluminación, carteles o
	adornos de pared.
	- Compartimentos secretos y objetos ocultos: Puede crear
	compartimentos y objetos ocultos para aumentar el desafío
	y la intriga de la sala de escape. Pueden ser de madera,
	plástico u otros materiales.
	- Artilugios electrónicos: Puede utilizar artilugios electrónicos,
	como sensores, temporizadores o efectos de sonido, para
	añadir un elemento tecnológico a la escape room. Pueden
	utilizarse para activar eventos, hacer sonar alarmas o
	proporcionar pistas.
	- Disfraces y accesorios: Puedes proporcionar disfraces y
	accesorios a los participantes para que se sumerjan aún más
	en el tema de la sala.
	Al seleccionar los materiales para una escape room, es importante
	tener en cuenta el tema y el nivel de dificultad de la sala. También
	es posible que desee probar los materiales y rompecabezas antes de
	abrir la sala de escape para asegurarse de que son eficaces y
	desafiantes.
Bibliografía	https://www.weareteachers.com/classroom-escape-room-
	supplies/













Ejercicio práctico

Título	Materiales de Escape Room
¿Qué necesita para realizar la tarea?	Zumo de limón, agua, algodón, bastoncillo de algodón, lámpara/vela, pincel.
Instrucciones/direcciones	 La tarea consiste en redactar un mensaje con tinta invisible. Para hacer tinta invisible, necesitas: a) Vierta el zumo de limón en un bol pequeño b) Añadir un par de gotas de agua c) Mezclar el brebaje d) Sumergir un bastoncillo de algodón en la mezcla e) Utiliza el bastoncillo para escribir un mensaje en un papel f) Espere a que se seque el papel Para leer la carta, pon el papel al trasluz. Utiliza la lámpara/vela/linterna para descifrar el mensaje. Comparte tus resultados con el facilitador.
Preguntas clave	Para inspirarse, consulte: https://www.youtube.com/watch?v=AOVD7WgFP2s 1. ¿Cuál es la lista de materiales que necesita? 2. ¿Le resulta fácil o difícil crear este tipo de material?
Tiempo estimado para resolver la tarea	3. ¿En qué tipo de escape rooms se puede introducir este tipo de material?2h













T2.5 Probar la sala de escape

Nombre del socio	Scout Society
Título	Prueba la sala de escape
Objetivo	Educar al grupo destinatario sobre cómo probar una escape room antes de su lanzamiento.
Objetivos	 Comprender la importancia de las pruebas de juego. Aprende qué preguntas hacer y qué buscar cuando se prueba el juego. Crear un cuestionario de evaluación para administrar a los jugadores que prueben el juego. Elabore preguntas informativas sobre la experiencia de los jugadores a lo largo de la partida.
Grupo destinatario	Jóvenes
Resultados esperados	 Tener una idea aproximada del significado de probar una escape room. Elabore preguntas para la sesión informativa. Elaborar un cuestionario de evaluación para los jugadores. Conozca los elementos que hay que tener en cuenta al probar el juego de escape, como la jugabilidad, los resultados del aprendizaje, los materiales, el tiempo, los rompecabezas, el argumento y la experiencia de los jugadores.
Contenido	Los diseñadores pueden considerar las pruebas como el equivalente a la corrección de errores del juego. El objetivo principal es determinar si la experiencia de juego cumple los objetivos iniciales,













como si el juego es divertido, significativo o cualquiera que sea el objetivo de la experiencia. Entre los objetivos secundarios de las pruebas se incluye la comprensión de cualquier problema existente en la jugabilidad, la experiencia del usuario, la narrativa o cualquier otra cuestión de diseño específica que puedas tener sobre tu juego. En última instancia, la prueba de juego se realiza para proporcionar datos o pruebas que ayuden a equilibrar el juego. Es la vuelta atrás en el ciclo de diseño iterativo.

Al ser una fase crucial en el diseño del juego, es importante hacer pruebas:

- Puzles: prueba cada puzzle individualmente, fuera del juego para ver cómo funciona, cuánto tardas aproximadamente en resolverlo, cómo se puede mejorar.
- Prototipos en papel: prueba el juego completo utilizando elementos prototipo antes de invertir en el kit final de materiales (por ejemplo, candados, etc.). Esto ayudará a probar la fluidez del juego y el equilibrio de los puzles.
- 3. Materiales: comprueba si tienes todos los materiales preparados y cada reto tiene claros los materiales a utilizar.
- 4. Juego completo: prueba el juego completo con el kit final y los artefactos.

Como con todos los aspectos del juego, es importante probar cada puzzle individualmente con el mayor número de personas posible y luego probar el juego completo. Tenlo en cuenta:

- ¿Está claro?
- ¿Entienden los jugadores lo que tienen que hacer?
- ¿Existen otras interpretaciones posibles de las instrucciones?













- ¿Sus puzzles presuponen algún conocimiento previo? ¿Puede facilitarlos de alguna forma?
- ¿Es justo? ¿Es obvio que se trata de un rompecabezas que hay que resolver? ¿Existe alguna posibilidad de que se convierta en irresoluble (por ejemplo, si el rompecabezas se basa en un código incrustado en un tablero de ajedrez, qué ocurre si alguien mueve las piezas)?
- ¿Existe una única solución, y es obvio cuándo se ha encontrado la solución correcta?

Este es un punto muy importante: ¡no hay nada más frustrante que descubrir que un puzzle se ha resuelto al primer intento sin darse cuenta! (http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/03/SB Handbook 2 desinging eERs.pdf).

En primer lugar, probarlo con el mayor número posible de personas es esencial para comprender la naturaleza del juego, su fluidez y sus características positivas y menos positivas que pueden mejorarse. Observar a la gente jugar a tu juego y resolver los puzles, darse cuenta de dónde tienen dificultades los jugadores para resolver los puzles, si se atascan en algún nivel te abrirá los ojos en cuanto al diseño del juego.

En segundo lugar, se recomienda crear un cuestionario de evaluación que se administrará a los jugadores. Le ayudará a recoger las opiniones de los jugadores y a ajustar la actividad y la experiencia del juego. Después de jugar, se les entrega el cuestionario en el que tienen que responder a preguntas relacionadas con el juego. El diseñador y su equipo se hacen una idea de la experiencia individual y colectiva de los jugadores analizando sus respuestas. Al mismo













tiempo, al final del juego, es esencial que el diseñador, como facilitador del juego, dirija la sesión informativa en la que se hacen preguntas a los jugadores sobre la experiencia que han tenido al jugar, qué han aprendido, qué se puede mejorar, etc. Por lo tanto, si quiere diseñar su escape room, no olvide anotar un par de preguntas para el debriefing que considere esenciales.

Por eso, probar el juego de escape con el mayor número de personas posible, recoger las ideas y opiniones de los jugadores mediante cuestionarios de evaluación y sesiones informativas le ayudará a perfeccionar el diseño del juego. El juego debe probarse al menos tres veces antes de su lanzamiento.

Además de probar el juego para evaluar su naturaleza lúdica, es importante probarlo para observar hasta qué punto se compromete con los objetivos de aprendizaje, la misión, si es coherente con el tema y la narrativa del juego.

Al probar la sala de escape, el diseñador debe tener en cuenta:

- 1. ¿Se puede adaptar fácilmente el escenario a distintos entornos?
- 2. ¿Es la sala de escape escalable a diferentes números de participantes?
- 3. ¿Es razonable el plazo?
- 4. ¿Cuánto tiempo se necesita aproximadamente para cada puzzle?
- ¿Es accesible e integrador para las necesidades de un grupo diverso de personas? Piense en discapacidades, fobias, alergias). Piensa en lo que puede constituir un problema (colores, luces, etc.)













	6. ¿Garantiza el juego la seguridad de los participantes? ¿Hay
	elementos que puedan lesionar a los participantes?
	7. ¿Cómo se va a informar a los jugadores al principio de la
	partida? ¿Quién se encarga de informar e informar a los
	jugadores?
	8. ¿Quién se encargará de dar pistas a los jugadores en caso
	necesario?
Bibliograf ía	http://www.school-break.eu/wp-
	content/uploads/2020/03/SB Handbook 2 desinging eERs.pdf

Ejercicio práctico

Título	Pon a prueba tu escape room
¿Qué necesita para realizar	Depende del jugador. Sin embargo, se necesitará un
la tarea?	ordenador, bolígrafo y papel.
Instrucciones/direcciones	1. Piensa en el tema y el argumento de tu escape
	room.
	2. Definir el flujo del juego.
	3. Piensa en unos 3 rompecabezas.
	4. Prepara los materiales para los rompecabezas.
	5. Al hacer lo anterior, comprueba el contenido
	teórico de los 5 apartados de cómo crear tu escape
	room.













	6. Decide cuántas personas pueden jugar a tu escape.
	Trae a tus amigos.
	7. Empieza a hacer pruebas con tu familia.
	8. Informe a los jugadores.
	9. Elabore un breve cuestionario sobre su sala de
	escape con la información que le gustaría recopilar
	de sus jugadores. Administre el cuestionario a los
	jugadores y vea cuál es su opinión sobre su posible
	escape room.
Preguntas clave	● ¿Está claro el juego?
rieguiitas ciave	, -
	¿Comprenden los jugadores cuál es su misión y sus
	tareas?
	 ¿Las instrucciones son claras o hay margen para
	interpretaciones?
	• ¿Su juego y sus puzles presuponen ciertos
	conocimientos previos?
	• ¿Ha incluido en sus puzles pistas a las que puedan
	acceder los jugadores?
Tiempo estimado para	3-4 días
resolver la tarea	













CAPÍTULO III - Materiales de una escape room

T3.1 Cómo elegir los materiales

Nombre del socio	Asociación Deses -3
Título	Materiales de una escape room: Cómo elegir los materiales
Objetivo	Orientar en la selección de materiales existentes y útiles para crear una escape room
Objetivos	- Aumentar los conocimientos de los creadores de escape rooms sobre los materiales que pueden utilizar













	- Proporcionar consejos útiles a tener en cuenta a la hora de planificar la escape room
Grupo destinatario	Jóvenes trabajadores
Resultados esperados	Explicando a los educadores qué materiales utilizar en las escape rooms, se podría lograr una amplia gama de resultados en función de los objetivos específicos. Algunos resultados posibles podrían ser:
	 Mejorar la calidad de la experiencia de las escape rooms: Si los educadores comprenden qué materiales son los más adecuados para crear un reto divertido y atractivo para los jugadores, podrían mejorar la calidad de sus escape rooms. Esto podría dar lugar a críticas positivas, una mayor reputación y un aumento de los jugadores. Reducción del riesgo de accidentes: La elección de los materiales utilizados en la escape room podría influir en la seguridad de los jugadores. Explicando a los educadores qué materiales evitar y cuáles utilizar, podría reducirse el riesgo de accidentes, mejorando la seguridad de todos. Estimular la creatividad: La elección de los materiales utilizados en las escape rooms puede influir en la creatividad y la imaginación de los educadores. Conocer las opciones disponibles
	podría estimular la creatividad y dar lugar a nuevas ideas para las escape rooms.
Contenido	Una escape room adopta la forma de un conjunto de materiales coordinados, físicos o digitales. En general,













conviene garantizar cierta coherencia entre el contexto y los elementos del juego. Esto hace que la escape room resulte interesante, atractiva y eficaz. La elección de los objetos a utilizar depende de la imaginación y la creatividad de la persona que crea la escape room. Un aspecto importante, además de la coherencia, es la solución, que debe conducir a un progreso significativo. Además, cuanto más se avanza en la escape room, más difíciles pueden llegar a ser los enigmas y se pueden incluir objetos de atrezzo que pueden confundir y complicar la solución.

Seleccionar los materiales adecuados en una escape room es crucial para garantizar que el juego sea desafiante, envolvente y agradable para los jugadores. He aquí algunas razones por las que es importante seleccionar los materiales adecuados:

- Inmersión: Los materiales utilizados en una escape room pueden ayudar a crear un entorno inmersivo que haga que los jugadores se sientan parte del juego. Por ejemplo, el uso de accesorios, muebles y decoraciones que coincidan con el tema de la sala puede transportar a los jugadores a una época o un lugar diferentes.
- Desafío: Los materiales utilizados en una escape room deben ser lo suficientemente desafiantes como para mantener a los jugadores comprometidos, pero no tan difíciles como para que se sientan frustrados. Los rompecabezas deben













estar bien diseñados y requerir habilidades de pensamiento lógico y resolución de problemas para resolverlos.

- La seguridad: La seguridad es un aspecto fundamental a la hora de seleccionar los materiales para una escape room. Todos los materiales deben ser seguros para que los jugadores los manipulen y utilicen, y debe abordarse cualquier peligro potencial.
- Durabilidad: Las salas de escape pueden sufrir mucho desgaste por parte de los jugadores a lo largo del tiempo, por lo que es importante seleccionar materiales que sean duraderos y puedan soportar un uso regular.
- Variedad: Utilizar una variedad de materiales y técnicas puede ayudar a mantener el interés del juego y evitar que los jugadores se aburran. Los materiales deben ser variados en cuanto a textura, color y nivel de dificultad.

Los materiales necesarios para crear y poner en funcionamiento una escape room son los siguientes:

- La habitación en sí
- Los elementos que hay que manipular para resolver los rompecabezas - Para conseguir el efecto deseado con los objetos, piensa en un mueble













normal y en lo que podrías hacer para convertirlo en algo especial.

Ejemplos:

- Un reloj parado a una hora determinada, que puede servir como código de desbloqueo de una cerradura.
- Un libro en cuyo interior se subrayan elementos para que sirvan de pista.
- Pinturas de acontecimientos históricos, de las que puede deducirse una fecha vinculada a cada acontecimiento representado.
 - Elementos tecnológicos (un proyector, luces, altavoces, etc.).
 - Taquillas y otros sistemas de cierre (candados, cadenas, contraseñas, etc.).
 - En muchos casos, un cronómetro o un temporizador de cuenta atrás
 - Elementos relacionados con la narración (vídeo, audio, documentos en papel, etc.)
 - Objetos de atrezzo que representen el tema o el entorno - Es aconsejable ambientar el espacio con objetos de atrezzo, es decir, cosas que no son necesarias para la experiencia, pero que contribuyen a hacerla más atractiva y agradable.
 Para este tipo de objetos habrá algunos que sólo tendrás que modificar y otros que habrá que "hacer a medida" en relación con el tema y la narrativa elegidos.













En algunos casos, los actores (o un gamemaster)
 son necesarios para una escape room.

Un consejo útil es llevar un inventario de todo lo esencial, para que el juego no se atasque porque los objetos se rompan o se estropeen con el uso.

Además, un inventario de los elementos del juego y su ubicación en la sala te ayudará a diseñar la experiencia. En el inventario, tendrás que especificar los materiales que pueden utilizarse una vez y sustituirse cada vez que se reinicie el juego, y podrás incluir indicaciones de los elementos que se han utilizado y los que no, a medida que se vayan encontrando, para acceder rápidamente al inventario.

Una vez en la sala, los jugadores encontrarán diversos objetos que deberán combinar utilizando la lógica, el razonamiento deductivo, el pensamiento analítico, la destreza, la habilidad, la comunicación y el trabajo en equipo para resolver el juego y completar el objetivo dentro del tiempo límite.

Los materiales pueden sustituirse por otros similares que cumplan la misma misión, siempre que no alteren el esquema general del juego.

Por ejemplo, uno podría decidir cambiar un único puzzle y el nuevo puzzle debería coincidir obviamente con la narrativa y los objetos.

Consejos sobre lo que hay que preguntarse para seleccionar los objetos en función de su uso:













- Escenografía y objetos: ¿qué se añadirá a la sala para que coincida con el tema elegido? En el caso de una sala de escape educativa, es poco probable que tenga una sala permanente, pero seguirá habiendo muebles, cuadros, equipamiento, etc. En cualquier caso, ¿hay algo en la habitación que se pueda utilizar?
- Luces y sonidos: Si puede haber luces, ¿cómo estarán dispuestas? ¿Habrá elementos sonoros para que la experiencia sea más envolvente?
- Trasfondo: ¿hay elementos adicionales que caractericen la narración y aporten un trasfondo?
 Por ejemplo, en un bufete de abogados, se incluirán libros de derecho, contratos con códigos insertados en su interior.
- Además, es importante fijar un presupuesto y elegir los materiales en función de él.

Para comunicarse con el game master, también habría que pensar en herramientas útiles de comunicación a distancia o acordes con la ambientación y la narrativa para mantener el estado de inmersión de los jugadores. Por ejemplo, se podrían utilizar walkie talkies, mensajes que aparezcan con un monitor, altavoces o la propia presencia del gamemaster en la sala.

Hay ciertos materiales que es mejor evitar a la hora de crear una escape room por razones de seguridad, practicidad o estética. He aquí algunos ejemplos:













- Materiales inflamables: Es importante evitar el uso de materiales inflamables, como tejidos sintéticos, papel y madera en bruto, ya que podrían provocar incendios o suponer un riesgo para la seguridad de los participantes.
- Materiales afilados o puntiagudos: Es importante evitar el uso de materiales cortantes o punzantes, como cristales rotos, pinchos metálicos u objetos afilados que puedan causar cortes o lesiones a los participantes.
- Materiales tóxicos o químicos: Es importante evitar el uso de materiales tóxicos o químicos, como pinturas con disolventes, adhesivos peligrosos u otros productos químicos nocivos que puedan causar irritación o intoxicación.
- Materiales frágiles: Es importante evitar el uso de materiales frágiles como cristales frágiles, cristalería o cerámica que podrían romperse fácilmente y suponer un riesgo de lesiones o cortes.
- Materiales que pueden manchar o dañar: Es importante evitar el uso de materiales que puedan manchar o dañar la ropa o los objetos de los participantes, como pintura fresca, tintas permanentes o tintes que puedan causar daños permanentes.

En general, es importante elegir los materiales en función de su seguridad, practicidad y estética, evitando aquellos













	que puedan suponer un riesgo para los participantes o
	causar daños.
Bibliografía	https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1747938X203
	00531?token=FF5C4FEA0AED46E7DF4E3B
	https://www.proquest.com/openview/dab220f25098fc66
	9e548385347ed0ea/1?pq-origsite=gscholar&cbl=396495
	https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/20004508
	.2020.1860284

Ejercicio práctico

Título ¿Qué necesita para realizar	Búsqueda de materiales Cronómetro, material seleccionado, pistas, papel, bolígrafos
Instrucciones/direcciones	Organice una búsqueda del tesoro en la que los alumnos deban buscar materiales que puedan utilizarse en una sala
	de escape. Esconde objetos por el aula o el centro, como candados, llaves y rompecabezas, y da a los alumnos un
	tiempo determinado para encontrar tantos objetos como sea posible. Una vez que hayan reunido los materiales, pídales que discutan cuáles utilizarían en una escape room
	y por qué.
	 Prepare una lista de materiales: Elabore una lista de los materiales que se utilizan habitualmente en las escape rooms. Asegúrate de que la lista sea













- completa e incluya artículos fáciles de encontrar y otros más difíciles de localizar.
- Divida la clase en equipos: Divide a los alumnos en equipos de dos a cuatro miembros cada uno.
 Asegúrate de que el tamaño de los equipos es equitativo y asigna un capitán a cada grupo.
- 3. Establezca las reglas: Explique a los alumnos las reglas de la búsqueda del tesoro, como el límite de tiempo, el número de objetos que tienen que encontrar y las restricciones sobre dónde pueden buscar. Subraya también la importancia de la seguridad durante la búsqueda del tesoro.
- 4. Esconde los materiales: Esconde los materiales en varios lugares de la escuela o el aula. Asegúrate de que los escondites sean lo suficientemente difíciles como para que la búsqueda del tesoro resulte emocionante, pero no tanto como para que los alumnos no puedan encontrarlos.
- 5. <u>Dé una pista a los equipos</u>: Proporcione a cada equipo una pista que les lleve al primer elemento de la lista de la búsqueda del tesoro. La pista debe ser lo suficientemente desafiante como para requerir algo de reflexión, pero no demasiado difícil como para desanimar a los alumnos.
- 6. <u>Comienza la búsqueda del tesoro</u>: Una vez que los equipos tienen su pista, empieza la búsqueda del tesoro. Los equipos deben trabajar juntos para encontrar cada uno de los objetos de la lista. Deben documentar su progreso haciendo fotos o notas.













	7. <u>Devuelve los objetos</u> : Una vez que todos los
	equipos hayan encontrado todos los objetos de la
	lista, recoge los materiales y haz que los alumnos
	los devuelvan a sus lugares originales.
	8. Anunciar a los ganadores: Repasa los progresos de
	cada equipo y anuncia los ganadores. Puedes
	pensar en premiar al equipo que encuentre
	primero todos los objetos o al que encuentre más.
Preguntas clave	1. ¿Qué has aprendido sobre los materiales utilizados
	en las salas de escape durante la búsqueda del
	tesoro?
	2. ¿Hay algún material que le haya sorprendido
	encontrar en la lista? ¿Por qué?
	3. ¿Cómo se podrían utilizar los materiales que has
	encontrado para crear una escape room?
	4. ¿Qué otros materiales podrían utilizarse para que
	una escape room fuera más desafiante o atractiva?
	5. ¿Qué tipo de público o grupo de edad sería el más
	adecuado para la escape room basándote en los
	materiales que has encontrado?
Tiempo estimado para	El tiempo estimado para resolver la actividad de búsqueda
resolver la tarea	del tesoro dependerá del número de elementos de la lista,
	la dificultad de los escondites y el tamaño de la sala en la
	que se desarrolle la búsqueda. Por lo general, una yincana
	de este tipo puede durar entre 30 minutos y una hora,
	dependiendo del nivel de dificultad y del número de
	equipos participantes.













T3.2 Los materiales más utilizados

Nombre del socio	Asociación Deses 3
Título	Los materiales más utilizados
Objetivo	 El objetivo de esta lección es: Dar a conocer a los participantes cuáles son los materiales más utilizados en las escape rooms Proporcionar oportunidades para practicar el pensamiento crítico, la resolución de problemas y las habilidades de trabajo en equipo. El contenido teórico y práctico pretende implicar a los participantes de forma divertida e interactiva, al tiempo que fomenta habilidades y conocimientos valiosos para su desarrollo personal.
Objetivos	 Practicar el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas mediante la resolución de una serie de rompecabezas de cerraduras que suelen encontrarse en las salas de escape. Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración trabajando juntos para resolver retos. Exponer a los participantes a diversos materiales y técnicas utilizados en las salas de escape, como cerraduras, rompecabezas y pistas.
Grupo destinatario	Jóvenes, animadores juveniles













Resultados esperados

- Al participar en actividades que les obligan a resolver rompecabezas y desafíos, los participantes pueden desarrollar mejores habilidades de razonamiento deductivo, reconocimiento de patrones y pensamiento lógico.
- Ahorro de dinero: es posible que los educadores no sepan qué materiales son baratos o fáciles de conseguir. Explicándoles qué opciones hay disponibles, podrían reducir los costes de las escape rooms, aumentando los beneficios a largo plazo.
- Al conocer los materiales y técnicas utilizados en las escape rooms, los participantes pueden apreciar mejor la creatividad y el ingenio necesarios para diseñar y crear estas experiencias inmersivas.
- Al completar con éxito retos y rompecabezas, los participantes pueden sentirse más seguros de sus capacidades y desarrollar una mayor autoestima.

Contenido

Hay una gran variedad de materiales utilizados en las salas de escape, y los materiales exactos utilizados pueden variar dependiendo del tema, la historia y los puzzles de la sala. Sin embargo, algunos de los materiales más utilizados en las escape rooms son:

 Cerraduras y llaves: Estos son algunos de los elementos más utilizados en las salas de escape, ya que proporcionan una forma sencilla y eficaz de crear rompecabezas y desafíos.













- 2. Compartimentos ocultos: Se pueden utilizar para esconder pistas, llaves u otras piezas de puzle y se pueden disfrazar de diversas formas, como detrás de cuadros o dentro de libros.
- Luz ultravioleta: Las luces negras o ultravioletas se utilizan para revelar mensajes ocultos o pistas invisibles a simple vista.
- Electrónica: Muchas salas de escape incorporan elementos electrónicos, como sensores, botones y efectos de sonido, para crear puzles y retos interactivos.
- 5. Candados y cerraduras de combinación: Se utilizan para crear puzles en los que los jugadores tienen que averiguar el código o la combinación correctos para desbloquear una puerta o una caja.
- 6. Papel y material de escritura: Los jugadores suelen tener que anotar pistas, resolver puzles en papel o anotar información importante durante el juego.
- 7. Puzzles magnéticos: Los puzles magnéticos se pueden utilizar para crear rompecabezas desafiantes que requieren que los jugadores manipulen objetos para resolverlos.

La razón por la que estos materiales se utilizan habitualmente en las escape rooms es que son versátiles, fáciles de usar y se pueden adaptar a una amplia gama de temas y rompecabezas. Además, muchos de estos materiales se pueden conseguir fácilmente y son relativamente baratos, lo que los convierte en una opción













accesible para los creadores de escape rooms. En última instancia, la clave para crear una escape room de éxito es utilizar estos materiales de forma creativa e innovadora, que supongan un reto y atraigan a los jugadores.

Los materiales específicos para desarrollar la aventura son, básicamente, cerraduras.

Hay una variedad de cerraduras y candados que se utilizan comúnmente en las salas de escape, cada uno con sus propios desafíos y rompecabezas únicos. Estos son algunos de los tipos de cerraduras y candados que puede encontrar en una escape room:

- Cerraduras de combinación: Estas cerraduras requieren que los jugadores averigüen una combinación numérica para abrirlas. Suelen utilizarse para cerrar puertas, armarios o cajas.
- Cerraduras de llave: Las cerraduras de llave son un tipo sencillo de cerradura que requiere una llave física para abrirse. Pueden utilizarse para cerrar puertas, cajones o cajas.
- Cerraduras direccionales: Las cerraduras direccionales requieren que los jugadores giren el dial en la secuencia correcta de direcciones (por ejemplo, arriba, abajo, izquierda, derecha) para desbloquearlas. Suelen utilizarse para cerrar puertas, armarios o cajas.
- Cerraduras electrónicas: Las cerraduras electrónicas pueden controlarse mediante













sensores, botones u otros componentes
electrónicos. Se pueden utilizar para crear puzles
en los que los jugadores tengan que manipular un
sensor o un botón de una forma específica para
desbloquear la cerradura.

- 5. Cerraduras magnéticas: Las cerraduras magnéticas utilizan un mecanismo magnético para asegurar una puerta o caja, y pueden desbloquearse manipulando una llave magnética oculta u otro mecanismo.
- 6. Cerraduras temporales: Las cerraduras de tiempo son cerraduras que se abren al cabo de cierto tiempo. Se pueden utilizar para crear puzles en los que los jugadores tienen que completar una tarea o rompecabezas antes de que se acabe el tiempo y se abra el candado.

En general, los tipos de cerraduras y candados utilizados en las salas de escape pueden variar mucho en función del tema y los rompecabezas de la sala. La clave para crear una escape room desafiante y atractiva es utilizar cerraduras y candados de formas creativas e inesperadas que desafíen a los jugadores a pensar con originalidad.

Todos ellos pueden adquirirse fácilmente en ferreterías especializadas o en la mayoría de los proveedores generales.

Bibliografía

https://theescapegame.com/blog/the-key-to-escaperoom-locks-and-puzzles/













Mauro Longo, Juegos de rol. Come inventare, realizzare e proporre giochi di interpretazione, di avventura e di narrazione, Dino Audino, 2020

Ejercicio práctico

Título	Actividad Desafío del puzzle de la cerradura
¿Qué necesita para realizar la tarea?	 Una variedad de cerraduras, como cerraduras de combinación, cerraduras de llave, cerraduras direccionales y cerraduras electrónicas, y las llaves o combinaciones necesarias.
	Atención: no utilice candados demasiado caros Te ofrecemos una lista de sitios donde encontrarás muchos recursos relacionados con códigos y herramientas para generarlos: https://www.theproblemsite.com/reference/mathematics/códigos/
	http://bestcodes.weebly.com/codes-list.html - Para crear puzles de varios tipos puedes visitar: http://www.discoveryeducati on.com/free-puzzlemaker/ http://www.en.fliptext.net













	http://www.classtools.net
Instrucciones/direcciones	1. Coloque los candados: Coloca los candados en un
	lugar visible y accesible del aula. Asegúrate de
	incluir distintos tipos de candados para retar a los
	alumnos.
	2. Explique el reto: Explique a los alumnos que deben
	trabajar en equipo para resolver una serie de
	rompecabezas de cerraduras utilizando su
	pensamiento crítico y sus habilidades para resolver
	problemas.
	3. Proporcione instrucciones: Proporcione las
	instrucciones necesarias para las cerraduras, como
	la combinación o la llave correctas, y entregue a
	cada equipo un trozo de papel y un bolígrafo para
	anotar cualquier pista o idea.
	4. Fije un límite de tiempo: Fije un límite de tiempo
	para el reto, como 30 minutos o una hora, para
	crear una sensación de urgencia y competencia.
	5. Deje trabajar a los equipos: Deje que los equipos
	trabajen juntos para resolver los rompecabezas de
	las cerraduras. Anímeles a comunicarse y
	compartir ideas entre ellos, y a pensar de forma
	creativa y original.
	6. Informe: Una vez finalizado el tiempo, informa a
	los alumnos sobre lo que ha funcionado bien y lo
	que podría mejorarse. Pídeles que reflexionen
	sobre sus estrategias de resolución de problemas y
	las dificultades que han encontrado.













	Esta actividad puede ser una forma divertida y atractiva
	de presentar a los participantes los tipos de rompecabezas
	con cerradura que suelen encontrarse en las salas de
	escape y de ayudarles a poner en práctica su pensamiento
	crítico y sus habilidades para resolver problemas.
Preguntas clave	- ¿Cómo abordó su equipo los rompecabezas de las
	cerraduras? ¿Tenían una estrategia específica o probaron
	diferentes enfoques?
	- ¿Cuál ha sido el rompecabezas más difícil y cómo lo ha
	·
	resuelto?
	- ¿Ha encontrado algún obstáculo o reto inesperado al
	resolver los rompecabezas de las cerraduras? ¿Cómo los
	superó?
	·
	- ¿Cómo afectaron la comunicación y la colaboración
	dentro de tu equipo a tu capacidad para resolver los
	puzles de las cerraduras?
	- ¿Has aprendido nuevas estrategias o técnicas de
	resolución de problemas durante la actividad? ¿Cómo
	podrías aplicar estas estrategias en otros contextos?
Tiempo estimado para	Esta actividad puede durar entre 30 minutos y una hora. Sin
resolver la tarea	embargo, puedes ajustar el nivel de dificultad y el número
	de rompecabezas para que se adapte mejor a las
	necesidades y capacidades de tus alumnos.
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	













T3.3 Cómo funciona cada material seleccionado

Nombre del socio	Asociación Deses 3
Título	Cómo funciona cada material seleccionado
Objetivo	Ayudar a los participantes a comprender los principios de diseño y la mecánica de un juego de escape room explorando los materiales y componentes utilizados en su creación.
Objetivos	 Comprender la importancia de seleccionar los materiales adecuados para una escape room y el funcionamiento de los seleccionados. Exploración de los distintos tipos de rompecabezas y desafíos que suelen encontrarse en las salas de escape, y cómo se crean utilizando diversos materiales. Conocer los principios de diseño de las escape rooms, como crear una sensación de urgencia, mantener el compromiso del jugador y proporcionar pistas y retroalimentación.
Grupo destinatario	Jovenes, educadores juveniles
Resultados esperados	 Aumento de las habilidades de colaboración y trabajo en equipo al trabajar juntos para resolver rompecabezas y desafíos. Mejora de las habilidades de comunicación al explicar los motivos de las decisiones de diseño tomadas para sus puzles de escape room.













	 Mayor apreciación del uso de materiales y
	componentes en la creación de experiencias
	inmersivas para los jugadores.
Contenido	En esta lección explicaremos con más detalle cómo
	funcionan los materiales seleccionados.
	Cerraduras y llaves: Los candados y las llaves se
	utilizan habitualmente en las escape rooms para
	asegurar puertas, cajones y otros objetos. En una
	sala de escape, los jugadores deben encontrar la
	llave que abre la cerradura para pasar al siguiente
	rompecabezas o desafío. A menudo hay varias
	cerraduras y llaves en una escape room, cada una
	de las cuales requiere una llave única para abrirse.
	Compartimentos ocultos: Los compartimentos
	ocultos pueden utilizarse en las escape rooms para
	esconder pistas u objetos que los jugadores
	necesitan para resolver los puzles. Los jugadores
	deben buscar cuidadosamente en la habitación
	para encontrar estos compartimentos ocultos y
	averiguar cómo acceder a ellos.
	Luz ultravioleta: La luz ultravioleta puede utilizarse
	en las escape rooms para revelar pistas o mensajes
	ocultos que no son visibles bajo la luz normal. Por
	ejemplo, una pista puede estar escrita con tinta
	invisible que sólo puede verse con luz ultravioleta.
	Los jugadores deben utilizar una fuente de luz UV
	para encontrar estas pistas y averiguar cómo
	utilizarlas.













- Electrónica: La electrónica puede utilizarse en las escape rooms para crear puzles que obliguen a los jugadores a resolver circuitos o retos de programación. Por ejemplo, los jugadores pueden tener que programar un robot para que se mueva siguiendo un patrón específico y revele una pista o desbloquee una puerta.
- Candados y cerraduras de combinación: Los candados y las cerraduras de combinación se utilizan comúnmente en las salas de escape para crear desafíos que requieren que los jugadores encuentren la llave o combinación correcta. Estos candados pueden utilizarse para asegurar cajas u otros objetos que contengan pistas o elementos necesarios para resolver los puzles.
- Papel y material de escritura: El papel y los materiales de escritura pueden utilizarse en las salas de escape para crear rompecabezas que exijan a los jugadores resolver acertijos o descifrar códigos. Por ejemplo, una pista puede estar escrita en un código que los jugadores deben descifrar utilizando una cifra u otra herramienta.
- Puzzles magnéticos: Los puzles magnéticos pueden utilizarse en las salas de escape para crear retos que requieran que los jugadores manipulen imanes para formar formas o patrones específicos. Estos rompecabezas pueden utilizarse para desbloquear puertas o revelar pistas ocultas.













	Cada uno de estos materiales trabaja conjuntamente para
	crear una experiencia envolvente y desafiante para los
	jugadores. Mediante una combinación de cerraduras,
	rompecabezas, accesorios, efectos de sonido, iluminación
	y compartimentos ocultos, los diseñadores de juegos
	pueden crear una experiencia única y atractiva que rete a
	los jugadores a pensar de forma creativa y a trabajar juntos
	para resolver problemas.
	 Ermiş, E., & Özyer, T. (2019). The effectiveness of
Bibliografía	
	game elements in escape rooms. International
	Journal of Serious Games, 6(3), 3-16.
	• Ekanayake, E., & Zulkernine, M. (2019). Escape
	room games: A systematic review of literature.
	Entertainment Computing, 30, 100303.

Título	Rompecabezas magnético
¿Qué necesita para realizar	1. Baldosas magnéticas: Son el material básico para la
la tarea?	actividad. Las baldosas magnéticas vienen en
	diferentes formas y colores, y se pueden utilizar
	para crear diversos patrones y diseños.
	2. Diseño del puzzle: Puede que necesites un diseño
	de puzzle o instrucciones para guiar a los jugadores
	o equipos sobre cómo utilizar las fichas













- magnéticas. Puede ser una imagen impresa o un archivo digital.
- Espacio de trabajo: Necesitarás un espacio de trabajo para que los jugadores o equipos trabajen en el puzzle. Puede ser una mesa, una pizarra o cualquier otra superficie plana.
- Temporizador (opcional): Puedes utilizar un temporizador para añadir un límite de tiempo a la actividad y hacerla más desafiante.
- 5. Instrucciones: Proporcione instrucciones claras a los jugadores o equipos sobre cómo utilizar las fichas magnéticas y cómo completar el puzzle.
- 6. Opcional: Si desea añadir un nivel adicional de complejidad a la actividad, puede proporcionar materiales adicionales, como papel de colores o rotuladores, para que los jugadores o los equipos los utilicen en la creación de sus diseños.

Instrucciones/direcciones

Construcción de puzzles magnéticos: En esta actividad, los jugadores reciben un juego de fichas magnéticas y se les reta a crear una forma o patrón específico. Las fichas pueden estar conectadas a un puzle más grande que hay que resolver para escapar de la habitación.

 Prepare los materiales: Reúne las fichas magnéticas y cualquier otro material necesario, como un diseño de puzzle o instrucciones.
 Asegúrate de tener suficientes fichas para cada jugador o equipo.













- Explique la actividad: Explique las reglas y los objetivos de la actividad a los jugadores o equipos.
 Proporcione las instrucciones necesarias sobre cómo utilizar las fichas magnéticas o cómo completar el puzle.
- Distribuya los materiales: Distribuye las fichas magnéticas y cualquier otro material a los jugadores o equipos.
- Comience la actividad: Permita que los jugadores o equipos empiecen a trabajar en el rompecabezas.
 Animales a trabajar juntos y a comunicarse eficazmente para resolver el rompecabezas.
- 5. Supervisar la actividad: Supervisa el progreso de los jugadores o equipos y proporciona orientación o ayuda según sea necesario. Asegúrate de que todo el mundo sigue las normas y se ciñe a la tarea.
- 6. Evalúe los resultados: Una vez completado el rompecabezas, evalúe los resultados y determine si los jugadores o equipos lograron resolver el rompecabezas. Proporcione retroalimentación y las instrucciones necesarias para la siguiente actividad.
- 7. Informe de la actividad: Una vez terminada la actividad, haz un debriefing con los jugadores o equipos para hablar de lo que ha funcionado bien y de lo que podría mejorarse para la próxima vez.

 Anímales a reflexionar sobre sus habilidades de













	comunicación y resolución de problemas durante
	la actividad.
	¿Qué estrategias has utilizado para completar el
Preguntas clave	puzzle?
	·
	¿Ha encontrado alguna dificultad durante la
	construcción del puzzle? ¿Cómo las superaste?
	• ¿Qué has aprendido con esta actividad? ¿Te ha
	ayudado a desarrollar nuevas habilidades o
	conocimientos?
	• ¿Cómo trabajasteis en equipo para completar el
	puzzle?
	¿Cuál fue el aspecto más difícil de la actividad de
	construcción del puzzle?
Tiempo estimado para	Un puzzle pequeño y sencillo puede tardar sólo unos
resolver la tarea	minutos en completarse, mientras que uno más grande y
	complejo puede llevar una hora o más.
	Como estimación aproximada, un puzzle magnético de 50-
	100 piezas puede llevar entre 20 y 30 minutos para un
	grupo de 2-4 personas.













CAPÍTULO IV- Probar el juego

T4.1 Descripción de la sala de escape a los participantes

Nombre del socio	AEFRH
Título	Descripción de la escape room a los participantes
Objetivo	Seleccionar la información de la sala de escape que se entregará a los participantes
Objetivos	 Aprender a describir correctamente la escape room a los participantes Establecer expectativas comunes entre los participantes y el objetivo de la escape room
Grupo destinatario	Trabajador juvenil/creadores de escape rooms
Resultados esperados	- Trabajador juvenil capaz de describir correctamente una escape room
Contenido	Una de las partes más importantes del éxito de una escape room es poder comunicar sus detalles al principio al grupo de participantes que luego tendrán que llevar a cabo la actividad. De hecho, cuando hablamos de desarrollar













escape rooms que estén vinculadas al patrimonio cultural o que sean básicamente no sólo lúdicas sino también educativas, hay que tener en cuenta que quienes tendrán que "escapar" de la escape room pueden ser personas de cualquier edad, desde los 10-11 años hasta los 99+ y, sobre todo, pueden ser expertos en escape rooms ya que puede que nunca antes hayan oído el término escape room.

Por este motivo, una vez que tenemos que probar la escape room con gente, es bueno crear una premisa de la propia escape room. Aunque nos encontremos ante un grupo de participantes ya experimentados en la resolución de escape rooms, es importante dar una explicación de la estructura general de la escape room, por qué se ha creado y para qué. Esta fase previa de la prueba de escape room juega un papel muy importante sobre el resultado y la experiencia de los participantes, ya que sentará las bases de las expectativas y alineará las expectativas de la escape room con las expectativas de los participantes. Esta delicada fase debe ser llevada a cabo por una persona, físicamente presente en el lugar, si es posible antes de que los participantes puedan ver o estar en el lugar del primer reto, para evitar distracciones por parte de los participantes relacionadas con el primer reto. Una vez presentado el escape room, es conveniente preguntar si hay alguna duda. Una vez que las premisas estén claras para todos los participantes, puedes conducirlos al primer reto y dejar que disfruten resolviendo los enigmas y terminando la escape room. Pero, ¿qué detalles debemos













dar a los participantes para fijar correctamente sus expectativas sobre la escape room?

En primer lugar, después de dar la bienvenida al grupo que participará en la escape room, es bueno dar una definición rápida de lo que es una escape room y en qué se diferenciará nuestra escape room de la definición general que acabamos de darles. Nuestra sugerencia para describir una escape room es la siguiente:

"una habitación en la que se encierra a la gente para jugar a un juego que requiere que resuelvan una serie de enigmas en un tiempo determinado para cumplir un objetivo, normalmente desbloquear y salir de la habitación"

Una vez dada la definición, es necesario decir en qué se diferencia nuestra escape room de la definición. Aquí se enumerarán los aspectos a tener en cuenta:

1er aspecto: LOGÍSTICA

Por ejemplo, si nuestra escape room no es de una sola habitación sino de varias (especifique el número de habitaciones) o si se realiza en el exterior (al otro lado de la ciudad, en un parque, en varios edificios,..).

2º aspecto: ASPECTO EDUCATIVO

En la medida en que las salas relacionadas con el patrimonio cultural se inspiran y quieren transmitir aspectos de la tradición, la historia, el folclore y la cultura local, pueden entenderse como "educativas", un aspecto no siempre presente en las escape rooms, que normalmente tienden a favorecer un aspecto más lúdico.













	Por ello, es importante que los participantes sepan desde
	el principio que las pruebas no sólo pretenden ser resueltas
	para poder continuar, sino también transmitir valores y
	conocimientos.
	En este punto, el responsable tiene que explicar qué
	aspectos de la historia o la cultura destacará y transmitirá
	la escape room.
	Si, por ejemplo, hablas de la cultura o la historia de un
	pueblo, un lugar, o si hablas de la figura de un personaje
	famoso (un rey, un escritor,)
	3er aspecto: LOS PUZZLES
	Es bueno presentar en términos generales los instrumentos
	que encontrarán durante las pruebas. No es necesario
	decirles el orden ni cómo encontrarán el camino, sino sólo
	advertirles de la presencia de cerraduras (de combinación,
	con llave,), cajas, y, sobre todo, si las pruebas están
	interrelacionadas (diagrama de flujo lineal), es decir, si sólo
	se puede pasar a la siguiente prueba si se ha resuelto la
	anterior.
Bibliografía	Consejos de Escape Room
	(https://www.escaperoomtips.com/)
	Diseño de Escape Room: Una guía práctica (Basem Emara)

Título Describa la sala de escape













- Una estructura de escape room
- Un amigo
- Papeles y bolígrafo
Esta actividad está diseñada para ser realizada en parejas.
Para poder llevarla a cabo, es necesario tener ya preparada
la descripción de una escape room (en caso de no tenerla,
es recomendable inventarla previamente a través de
alguna de las actividades formativas).
Una vez realizada la descripción de la escape room, los
participantes dispondrán de 5 minutos para preparar una
rápida presentación/introducción de la escape room,
simulando estar frente al grupo de participantes listos para
comenzar la escape room. Una vez pasados los 5 minutos
de preparación, se turnarán para presentar lo que han
preparado. Los que no presenten pueden tomar notas
sobre qué mejorar en la presentación o si algo no ha
quedado claro.
La presentación puede prepararse por escrito o sólo oralmente.
1. ¿Cómo se sintió durante la presentación? ¿Tuvo
confianza durante la presentación o se enfrentó a
algún problema?
2. ¿Qué aspectos de la presentación de la escape
room le parecieron especialmente interesantes o
emocionantes?
3. ¿Cree que se necesitaría más tiempo para la
actividad?













Tiempo	estimado	para	20 minutos
resolver la	tarea		

T4.2 Las diferentes etapas

Nombre del socio	AEFRH
Título	JUEGO DE PRUEBAS - LAS DIFERENTES ETAPAS
Objetivo	PREPARAR EFICAZMENTE LA PRUEBA PILOTO DE UNA ESCAPE ROOM
Objetivos	 Corregir las expectativas en el grupo de pilotaje del juego Escape Para preparar eficazmente todas las etapas de un pilotaje
	- A la derecha evaluar la sala de escape después del pilotaje
Grupo destinatario	Animador juvenil/ Creador de escape room
Resultados esperados	 Trabajador juvenil con conocimientos adecuados para preparar y evaluar la fase de pilotaje de una escape room
Contenido	Quizá la fase más importante en la creación de una escape room de éxito sea la fase piloto. Permitirá a su creador probar la escape room con un número reducido de individuos para validar la eficacia de la escape room, sus retos y el impacto que puede tener con el grupo objetivo. En esta fase, la persona implicada debe ser lo menos emocional posible respecto a lo que se ha creado hasta el momento.













De hecho, durante esta fase todos los componentes creados de la sala de escape serán juzgados por un grupo de participantes y, en consecuencia, deberán mejorarse o incluso modificarse. Antes de iniciar la prueba de la sala de escape, hay que ser consciente de que el trabajo desarrollado hasta el momento puede ser, en el peor de los casos, anulado o, en el mejor, juzgado positivamente.

Antes de empezar a hablar de esta fase, es bueno especificar que la recogida de opiniones y comentarios sobre la propia escape room es un proceso que no tiene un fin real. Dado que el control de la eficacia de la sala de escape se llevará a cabo mediante la administración de cuestionarios a los participantes a su conclusión, puede hacerse cada vez que alguien intente escapar de tu sala de escape, con el fin de seguir mejorándola.

Pero, para poder concluir esta fase y proceder después a la puesta en práctica ante un público, le recomendamos que defina previamente un objetivo que desee alcanzar como el indicador % u otros indicadores numéricos, y que, una vez conseguido, nos permitirá dar por concluida la fase de prueba y la escape room lista para ser jugada por el público.

Algunos de los objetivos que pueden servir de referencia para esta fase dicen que hay que trabajar en el análisis de los datos de retroalimentación de cada actividad de pilotaje realizada, obteniendo los porcentajes y controlando si alcanzaron el objetivo fijado previamente.

Obviamente, cuando vayamos a crear el formulario para evaluar el pilotaje, y que posteriormente entregaremos al













grupo de pilotaje al final de la escape room, debemos acordarnos de hacer preguntas relacionadas con el objetivo que queremos conseguir.

Trabajando con índices porcentuales, podríamos establecer objetivos para la conclusión de la escape room, como por ejemplo

• Para el grupo piloto:

% de participantes satisfechos con la experiencia

% de los participantes encontraron clara la narrativa de la escape room

% de los participantes encontraron la escape room interesante y dinámica

% de participantes que consiguieron terminar la escape room en el tiempo establecido.

% de participantes que repetirían una experiencia similar (o la misma)

% de los participantes encontraron clara la temática de la escape room

% de participantes consideran que la narración es atractiva y motivadora

% los participantes encuentran el vocabulario y la terminología utilizados relacionados con el tema y la narración

Para los materiales

95% de los materiales funcionaron correctamente - (95 es el porcentaje que recomendamos ya que siempre puede













haber algunos problemas debidos a la logística o al desgaste del material) - Para evitar un indicador de tasa baja en esta fase sugerimos comprobar siempre los materiales antes de que un grupo comience el juego y tener siempre algunos materiales de reserva almacenados para proceder con una sustitución rápida.

% de los participantes encuentran los decorados, elementos de audio o vídeo y otros objetos acordes con la temática de la escape room.

Es aconsejable utilizar uno o mejor varios indicadores como objetivo para concluir la fase de prueba.

Una vez analizados los datos, corresponderá a los creadores de los retos y rompecabezas corregir las posibles deficiencias, fallos o problemas encontrados por el grupo de participantes en la prueba piloto.

Principalmente, las correcciones que se aplicarán estarán relacionadas con:

- fijación/mejora de los materiales
- corregir la narrativa
- mejorar los vínculos narrativos con los rompecabezas
- ajustar el tamaño del grupo
- mejorar los emplazamientos y/o los elementos paisajísticos

A la hora de elegir a los participantes para el pilotaje, es aconsejable ponerse en contacto con personas que













correspondan al grupo de edad para el que se ha diseñado la escape room, y utilizar un número de participantes igual o inferior al establecido en la escape room y que ya tengan experiencia previa en escape rooms.

Para crear y administrar los comentarios al final de la actividad, recomendamos el uso de formularios de google, que ofrecen la posibilidad de crear formularios gratuitos y recopilar datos ya en tablas de Excel, lo que facilita la fase de recopilación y análisis de datos y evita el uso de papel. La recogida de datos mediante la administración de cuestionarios en papel al final de la escape room también puede ser una buena forma de recoger datos, pero requiere costes de impresión y más tiempo para informar y analizar los datos.

El formato en papel se recomienda cuando el público de la escape room no tiene teléfonos móviles, los asistentes son jóvenes o el local no tiene cobertura de datos.

una vez creado el cuestionario sugerimos utilizar sitios como: https://www.qr-code-generator.com/ para crear un código QR que escaneando con un teléfono móvil los participantes puedan responder al feedback inmediatamente después de completar la escape room. Recuerda imprimir una copia del QR o ponerlo a disposición de los asistentes a través de una pantalla donde puedan escanearlo. It.

Cuando comience el pilotaje de su escape room, avise a los participantes de que están pilotando una nueva escape room y que pueden probar a veces problemas y que al final













	se les pedirá que rellenen una encuesta rápida de la experiencia con el fin de hacer la experiencia mejor para los próximos participantes. Una persona estará siempre con ellos para afrontar, anotar y solucionar los errores de la
	escape room.
Bibliografía	 Escape Room Piloting Guide - Una guía paso a paso para pilotar tu escape room: https://www.escapefront.com/escape-room-piloting-guide/ "Diseño de salas de escape: Ideas, consejos y trucos para crear salas de escape inmersivas", de Candice Millard - Una guía práctica para diseñar y construir salas de escape, con consejos para pilotarlas y probarlas.

Título	Cree su propia encuesta de pilotaje
¿Qué necesita para realizar	Papel, bolígrafo y teléfono móvil/ordenador
la tarea?	
Instrucciones/direcciones	Divida el grupo en grupos más pequeños (3-4) personas.
	Cada grupo tendrá que crear la estructura de las preguntas
	de pilotaje. Una vez creada, tendrán que crear el mismo
	formulario en Google Form.













	Al final, cada grupo presentará la encuesta creada a los demás, recabando opiniones al respecto.
Preguntas clave	- ¿Cómo dividió la tarea entre el grupo? - ¿Fue fácil trasladar el mismo cuestionario al formulario de Google?
Tiempo estimado para resolver la tarea	40 minutos

T4.3 Resultados deseados

Nombre del socio	AEFRH
Título	Resultados deseados
Objetivo	Identifica la consecución de los objetivos y la finalidad de las salas de escape
Objetivos	 preparar a los operadores de salas de escape para que conozcan el objetivo de la sala de escape proporcionar la preparación de operador de Escape room para abordar las preguntas correctas para saber si se ha alcanzado el objetivo de Escape room.
Grupo destinatario	Animador juvenil/ Creador de escape room
Resultados esperados	- Educador capaz de entender el propósito de la escape room y durante el pilotaje controlar si se ha conseguido
Contenido	Los resultados deseados de una prueba piloto de escape room pueden variar en función de los objetivos específicos













de la prueba. Sin embargo, algunos de los resultados deseados más comunes son:

- 1. Evaluar la eficacia del diseño de la escape room: El objetivo principal de una prueba piloto es evaluar la eficacia del diseño de la sala de escape. La prueba debe evaluar si los puzles y los retos son lo suficientemente atractivos y desafiantes como para mantener el interés de los participantes.
- 2. Identificar posibles problemas o puntos débiles: La prueba piloto debería ayudar a identificar posibles problemas o puntos débiles en el diseño de la escape room. Esto podría incluir problemas con la dificultad de los puzles, instrucciones poco claras o problemas técnicos con el atrezzo o el equipo.
- 3. Recoger las opiniones de los participantes: La opinión de los participantes es fundamental para comprender su experiencia en la escape room. Las opiniones pueden recogerse a través de encuestas, entrevistas u observaciones que ayuden a mejorar el diseño general de la escape room.
- 4. Determinar la tasa de éxito: La prueba piloto debe evaluar la tasa de éxito de los participantes. La tasa de éxito













es el porcentaje de participantes que completan con éxito la escape room dentro del límite de tiempo designado.

5. Evaluar la experiencia global: La prueba piloto debe evaluar la experiencia global de los participantes. Esto incluye el nivel de disfrute, emoción y desafío que experimentaron los participantes.

6. Pruebe el proceso de funcionamiento: La prueba piloto debe evaluar el proceso de funcionamiento de la sala de escape, incluyendo la configuración, el reinicio y el mantenimiento. Esto garantizará que la sala de escape pueda funcionar con eficacia y eficiencia.

Al lograr estos resultados y efectos deseados, el operador de la sala de escape puede mejorar el diseño de la misma, garantizando una experiencia agradable y desafiante para los futuros participantes.

El enfoque principal de esta fase es, saber, utilizando los cuestionarios de retroalimentación y proporcionar preguntas al grupo de pilotaje si consiguen el objetivo específico de la sala de escape.

El objetivo de cada escape room es diferente, y normalmente se decide antes de su creación.













Los operadores pueden formular las preguntas específicas al final de la actividad, antes de que los participantes rellenen el cuestionario de pilotaje.

He aquí algunos tipos de escape rooms en función de sus objetivos:

- Creación de equipos: Las salas de escape de creación de equipos están diseñadas para fomentar la colaboración, la comunicación y las habilidades de resolución de problemas entre los miembros del equipo. Los rompecabezas y los retos están estructurados para requerir trabajo en equipo y animar a los participantes a trabajar juntos para resolver la sala.
- Educativas: Las escape rooms educativas están diseñadas para enseñar conceptos o habilidades específicas. Pueden utilizarse en varias asignaturas, como ciencias, matemáticas, historia o lengua. Los rompecabezas y desafíos están diseñados para enseñar y reforzar los objetivos de aprendizaje.
- Promoción de marca: Las salas de escape de promoción de marca están diseñadas para promocionar una marca o un producto específico. Suelen utilizarse en campañas de marketing y eventos para atraer a clientes potenciales y crear una experiencia memorable.













- Entretenimiento: Las salas de escape de entretenimiento están diseñadas con fines recreativos, proporcionando una experiencia agradable y atractiva para los participantes. Puede que este tipo de escape rooms no tengan objetivos específicos de aprendizaje o de creación de equipos, pero siguen estando diseñadas para ser divertidas y atractivas.
- Evaluación: Las escape rooms de evaluación están diseñadas para evaluar los conocimientos o habilidades de los participantes. Pueden utilizarse en educación, formación corporativa o desarrollo profesional para evaluar la comprensión de los participantes de un tema o habilidad concretos.
- Salud mental: Las salas de escape de salud mental están diseñadas para promover el bienestar, la relajación y el alivio del estrés. Estas salas de escape utilizan rompecabezas y retos para ayudar a los participantes a relajarse y centrarse en el momento presente.
- Inmersión cultural: Las salas de escape de inmersión cultural están diseñadas para proporcionar una experiencia de inmersión en una cultura o lugar específicos. Pueden utilizarse para enseñar a los participantes la historia, las costumbres y las tradiciones de una región específica.













En general, el tipo de escape room dependerá de los objetivos y metas específicos que el diseñador quiera alcanzar.

Una vez identificado el tipo de escape room, aquí hay algunos ejemplos de preguntas que se pueden hacer a los participantes en una escape room para saber si han entendido el objetivo de la escape room:

- 1. ¿Cuál era el objetivo principal de la escape room?
- 2. ¿Puedes explicar cómo se relacionaban los rompecabezas y desafíos de la sala con el objetivo principal?
- 3. ¿Sintió que tenía una idea clara de lo que tenía que hacer en la escape room? ¿Por qué?
- 4. ¿Qué te pareció el nivel de dificultad de los puzles y retos de la sala?
- 5. ¿Cree que la escape room le ha ayudado a desarrollar habilidades o conocimientos específicos? En caso afirmativo, ¿cuáles?
- 6. ¿Puede dar un ejemplo de un rompecabezas o reto en la sala que le haya parecido especialmente desafiante o atractivo?
- 7. ¿Hubo algún aspecto de la escape room que le resultara confuso o poco claro? En caso afirmativo, ¿cuáles fueron?













	8. ¿Qué le pareció la experiencia general de la sala de escape?
	9. ¿Considera que la escape room ha logrado su objetivo? ¿Por qué sí o por qué no?
	10. ¿Qué sugerencias tiene para mejorar el diseño o la ejecución de la escape room?
	Estas preguntas pueden utilizarse para recabar opiniones de los participantes sobre su comprensión del objetivo de la escape room y su experiencia global (en general),
	dependerá de los operadores adaptarlas o profundizar en ellas. Recuerde que, al igual que los formularios de opinión, las respuestas a estas preguntas pueden utilizarse para mejorar el diseño y la ejecución de futuras escape rooms.
Bibliografía	"Diseño de Escape Room: An Introduction", de James Coyle: Una guía completa para diseñar salas de escape, que incluye consejos para probar y mejorar el diseño de las salas.

Título	El objetivo de la escape room
¿Qué necesita para realizar la tarea?	Papel, bolígrafo
Instrucciones/direcciones	Divida el grupo en grupos más pequeños (3-4) participantes, para un total de 7 grupos (si es posible).













	Cada grupo creará las preguntas (7-10) para un objetivo
	diferente de los tipos de escape room. Los tipos son:
	Creación de equipos
	Educación
	Promoción de la marca
	Entretenimiento
	Evaluación
	Salud mental
	Inmersión cultural
	Al final, cada grupo presentará las preguntas a los demás
	grupos y recibirá sus comentarios.
Preguntas clave	- ¿Cómo se dividieron las tareas dentro del grupo?
	-¿Fue fácil crear las preguntas relacionadas sólo con el tipo
	de escape room?
	- ¿Cómo puede ayudar esta fase al desarrollo de una escape
	room?
Tiempo estimado para	40 minutos
resolver la tarea	

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.







