

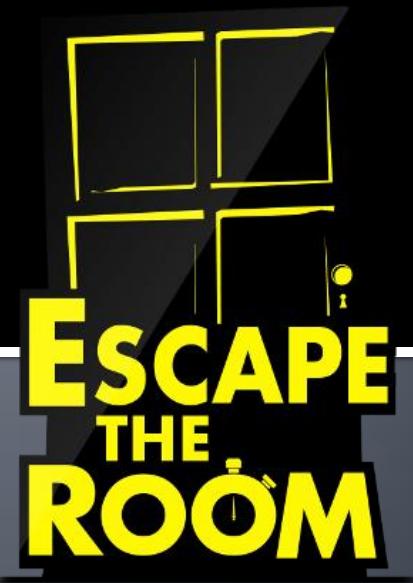
Aprender a través de una experiencia de “escape”

Sprachenforum International

Bad Hofgastein

23-25 de octubre 2018

Miguel Ángel Albujer Lax



Aprender a través de una experiencia de “escape”

Gamificación

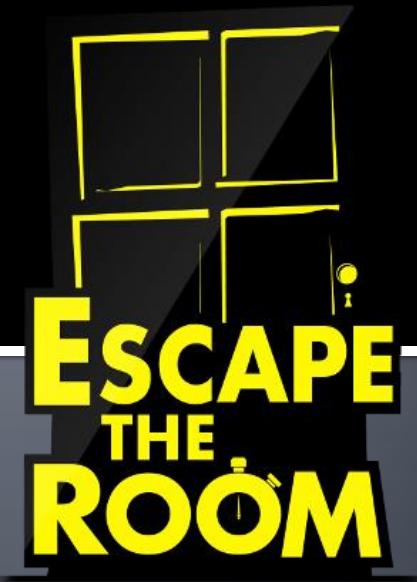
Experiencia de escape:

- Definición
- Estructura del juego
- Preparación del juego

Referencias bibliográficas

Aplicaciones

Créditos de las imágenes

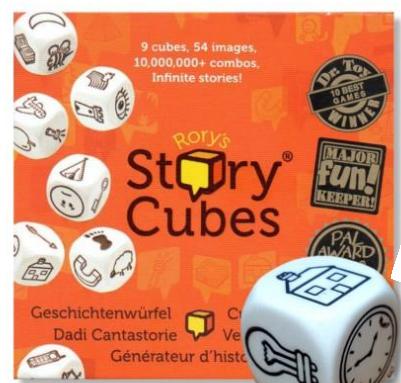
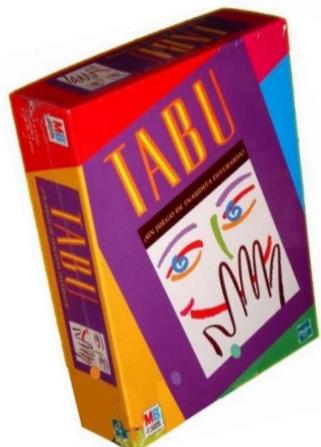
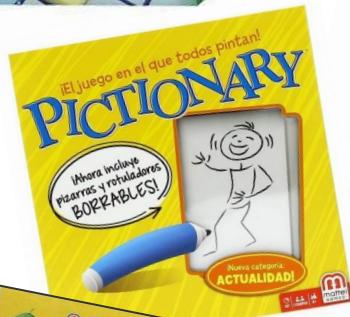
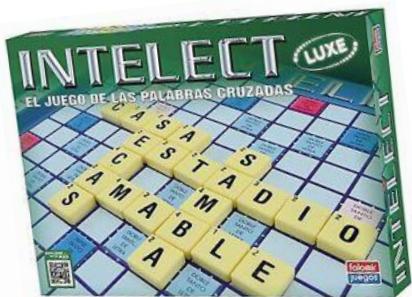
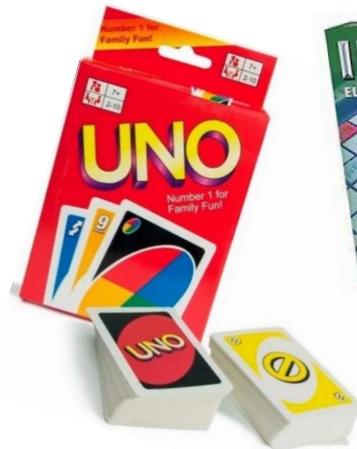


GAMIFICACIÓN

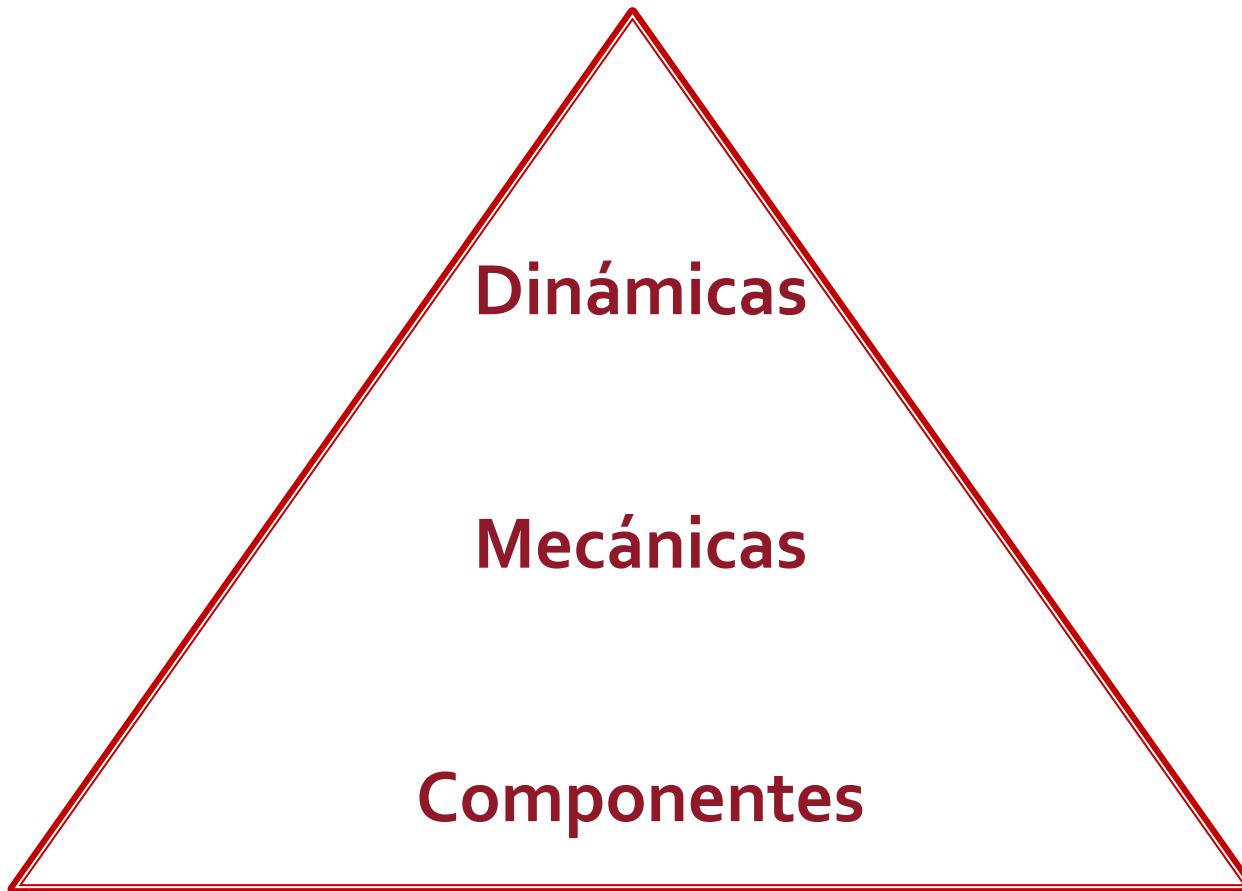
Uso de los elementos del diseño de juegos
en contextos no lúdicos (Francisco Herrera)



GAMIFICACIÓN



Elementos de la gamificación



Elementos de la gamificación

Dinámicas

Aspectos a considerar para poner en marcha las mecánicas del juego, determinan el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con la motivación

**EMOCIONES, NARRACIÓN, PROGRESIÓN,
RELACIONES y RESTRICCIONES**

Elementos de la gamificación

Mecánicas

Procesos básicos del juego que hacen progresar la acción, reglas y funcionamiento

**COLABORACIÓN, COMPETICIÓN, DESAFÍOS,
RECOMPENSAS, RETROALIMENTACIÓN, SUERTE,
TRANSACCIONES y TURNOS**

Elementos de la gamificación

Componentes

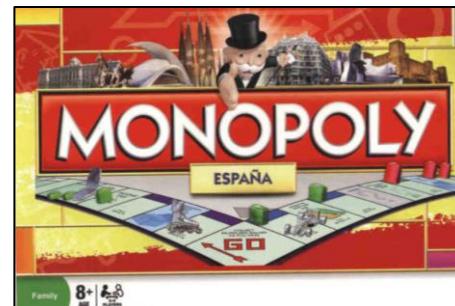
Recursos disponibles y herramientas para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación

AVATAR, COLECCIONES, COMBATE, DESBLOQUEO DE CONTENIDOS, EQUIPOS, GRÁFICAS SOCIALES, HUEVOS DE PASCUA, INSIGNIAS, LÍMITES DE TIEMPO, MISIONES, NIVELES, PUNTOS, CLASIFICACIONES y REGALOS, TUTORIALES

Tipos de jugadores

Richard Bartle (1996) clasifica el perfil de los jugadores según su personalidad y su forma de comportarse:

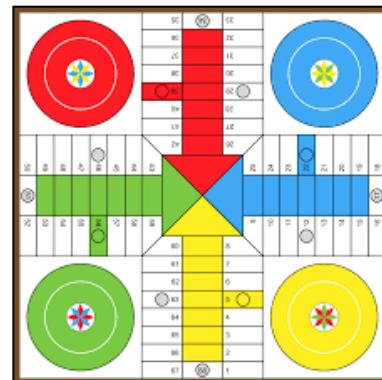
Asesinos



Triunfadores



Sociables



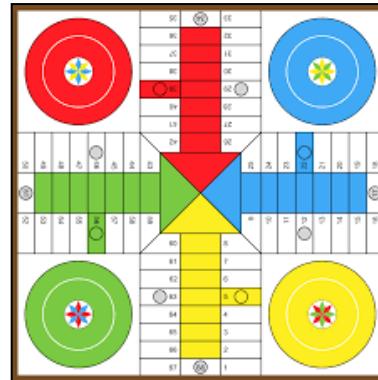
Exploradores



Gamificación

Asesinos:

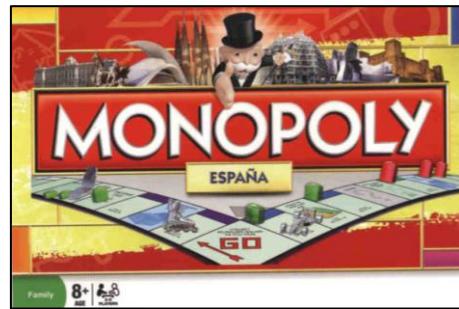
son ganadores, pero no conforman solo con ganar, necesitan ser los mejores y conseguir el primer puesto en la tabla de clasificación.



Gamificación

Triunfadores:

son aventureros y se mueven guiados por un afán de superación personal para ir subiendo niveles y desbloqueando contenidos.



Gamificación

Sociables:

juegan para relacionarse con otros jugadores, para ellos jugar es compartir ideas, experiencias y crear una red de contactos o amigos.



Gamificación

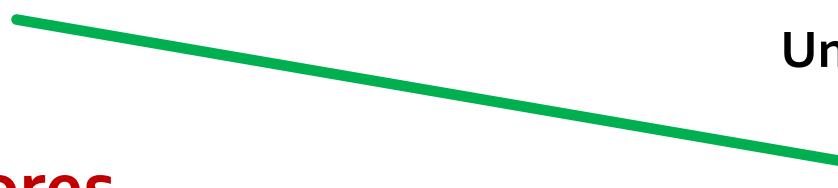
Exploradores:

les gusta explorar el juego, descubrir nuevas cosas, deducir, curiosear e investigar.



Propuesta

Asesinos



Triunfadores



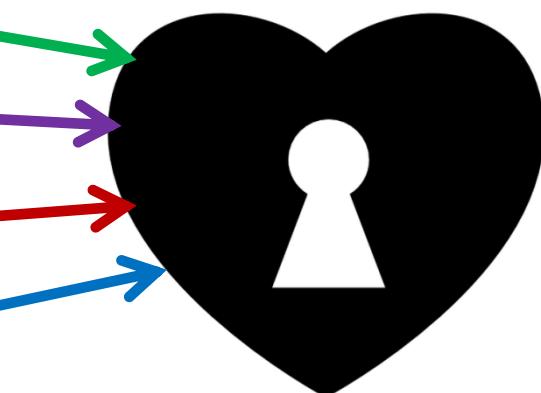
Sociables



Exploradores



Una experiencia de escape



EXPERIENCIA DE ESCAPE: DEFINICIÓN



¿De dónde viene el “escape room”?

Año 2006

Silicon Valley

Grupo de programadores

Inspirados en las obras de *Agatha Christie*

Takao Kato (Japón) primer escape room en vivo

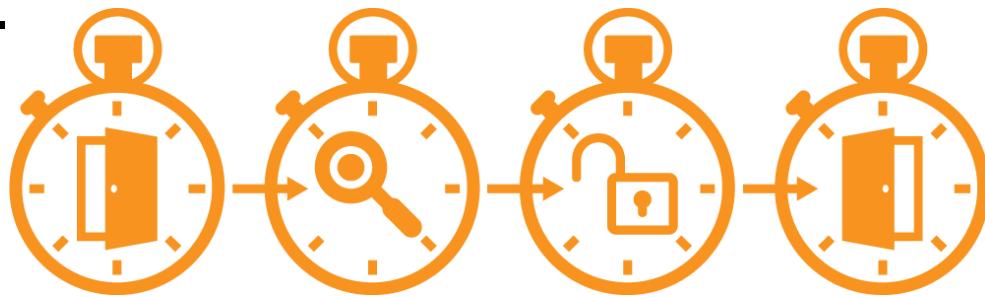


¿Qué es un “escape the room”?

Juego de escape en vivo.

Los jugadores son encerrados en un espacio sin salida.

El objetivo del juego es trabajar en equipo para resolver enigmas, rompecabezas y acertijos que sirven para escapar del lugar antes de que se acabe el tiempo establecido.



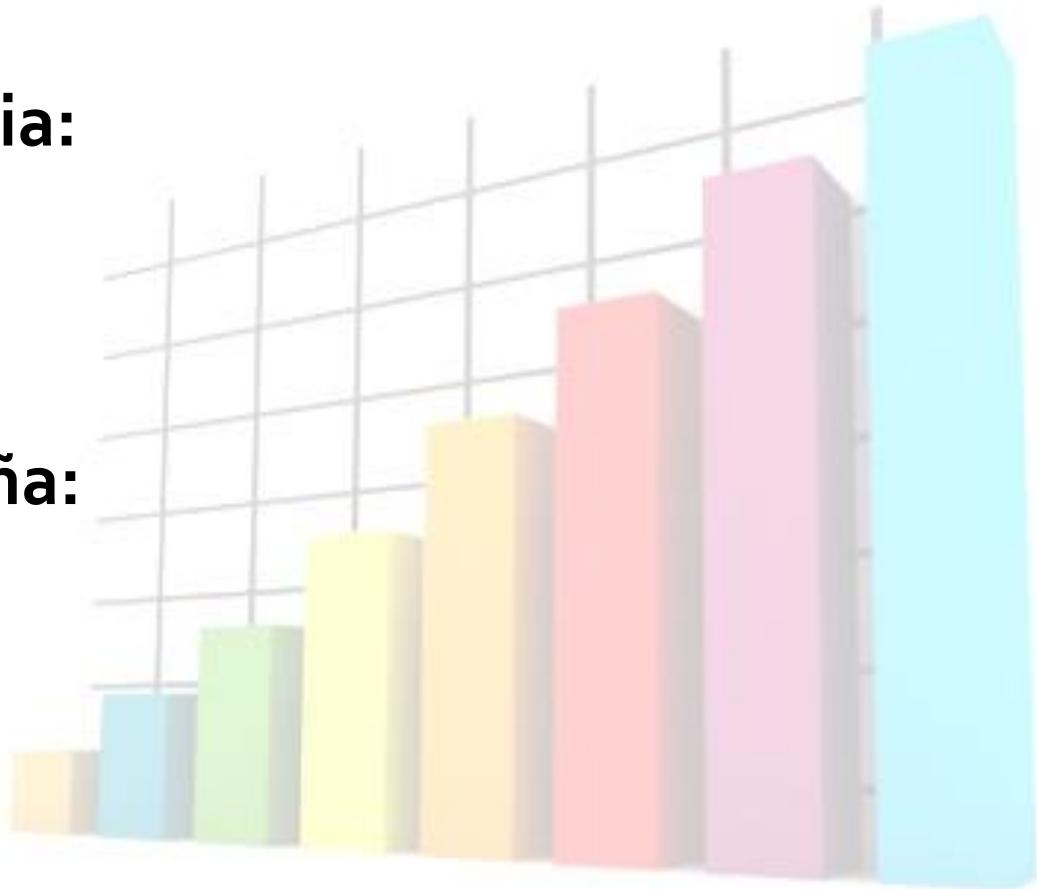
Escape room. Los datos

Escape rooms en Austria:

84 juegos

Escape rooms en España:

1219 juegos



EXPERIENCIA DE ESCAPE: ESTRUCTURA DEL JUEGO



¿De qué partes consta?

- 1. Explicación de las normas
- 2. Narración de la historia
- 3. Explicación del objetivo
- 4. Limitación de tiempo
- 5. Pruebas a resolver
- 6. Salida o no del juego



1. Normas

N
O
R
M
A
S

Solo en español

N
O
R
M
A
S

- Tenéis 60 minutos para conseguir el objetivo del juego.
- Si no comprendes algo, debes hablar con tu equipo.
- Hay pistas para resolver los enigmas planteados, pero no todas se usan en el momento, pueden usarse más tarde.
- No cumplir las normas implicará la pérdida de minutos de juego.

El tablón de anuncios

FICHA 1. EL TABLÓN DE ANUNCIOS

ANTÍDOTO: Sustancia o medicamento que sirve para neutralizar o contrarrestar los efectos de un veneno o de un agente tóxico.

PISTA: indicios o señales que pueden ayudar en una investigación.

CONSERJE: Persona que tiene las llaves de un edificio público y es responsable de su mantenimiento, vigilancia y limpieza.



VIRUS Z: virus que ataca a los profesores divertidos y los transforma en zombies.

ENIGMA: frase con un significado oculto que alguien debe solucionar y que sirve de entretenimiento.

RESOLVER: solucionar

2. Narración de la historia

N
A
R
R
A
T
I
V
A

El comunicado del director

N
A
R
R
A
T
I
V
A

El Virus Z



Audición
Audiovisual



El conserje y los alumnos

N
A
R
R
A
T
I
V
A

El Virus Z

CONSERJE

Monitor del juego

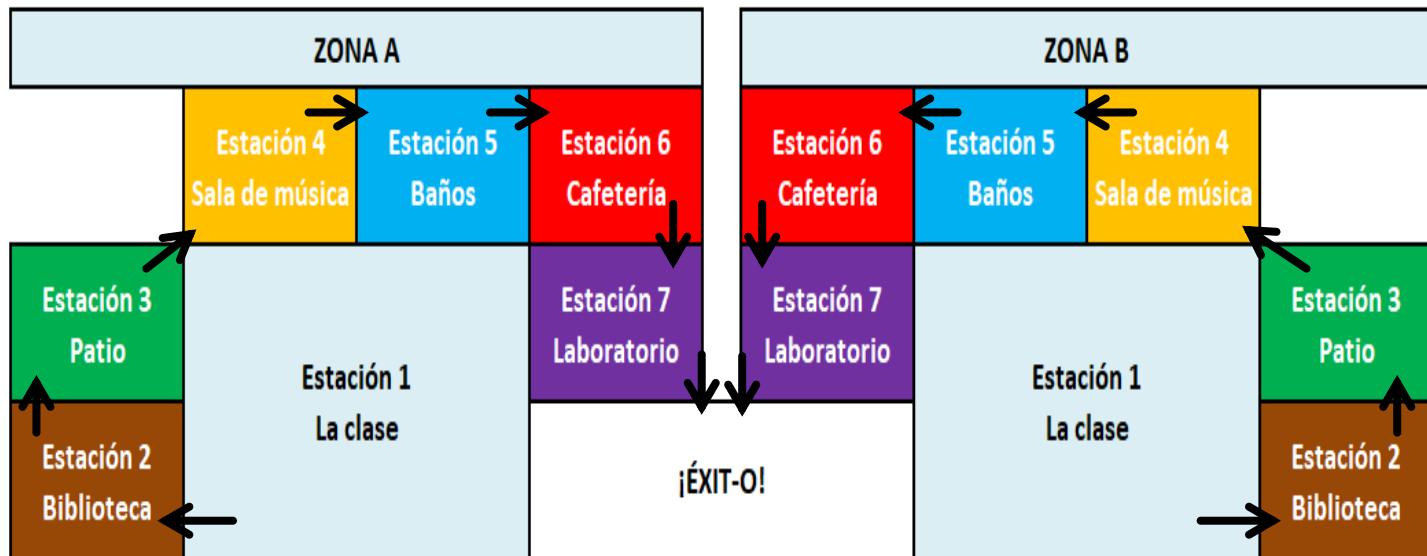


El conserje y los alumnos

N
A
R
R
A
T
I
V
A

El Virus Z

Plano del juego



3. Objetivo del juego

O
B
J
E
T
I
V
O

O
B
J
E
T
I
V
O

El antídoto para el *Virus Z*

Conseguir el antídoto
para que los profesores
dejen de ser zombies



Repasar los contenidos
del nivel A2



T
I
E
M
P
O

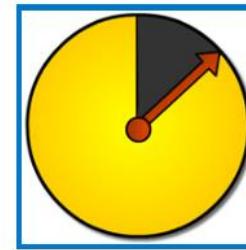


Adaptable a las
necesidades
de cada grupo

4. Limitación de tiempo

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

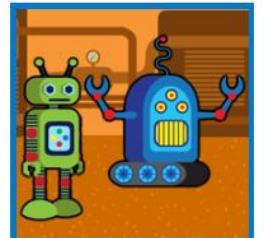
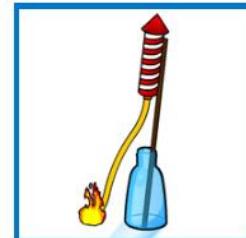
Classic Classroom Timers:



Cracking Fun Timers:



Space and Sci-Fi Timers:



5. Pruebas a resolver



Ahora os
toca a
vosotros...



PRUEBA 0

Antes de abrir el sobre nº 1 debéis resolver esta secuencia de números.

¿Cuál es el número que sigue esta secuencia?

25 – 29 – 20 – 24 – 15 – 19 – 10 – 14 –

Cuando lo tengáis, debéis tirar los dos dados

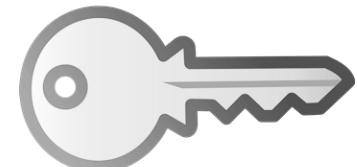
hasta sacar el número. Con los dos dados.



Llamad al conserje cuando tengáis el número en los dos dados. Si es correcto, él os autorizará a abrir el sobre nº 1.

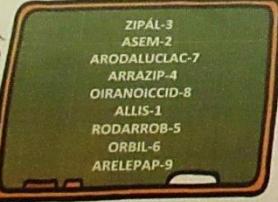


Un poco de emoción y suerte



PRUEBA 1. LA CLASE

FICHA 3. LA CLASE



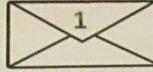
El virus Z ataca a los profesores y los transforma en zombies. Para poder encontrar una cura es necesario ir a la biblioteca para buscar información sobre esta enfermedad. La biblioteca está cerrada y necesitáis un código para poder entrar.

Debéis resolver este enigma para tener el código de 9 números. Cuando tengáis el código, debéis decírselo al conserje de la escuela. Si es correcto, os dará la llave de la biblioteca.

¿Cuál es el código?

ZIPÁL-3
ASEM-2
ARODALUCLAC-7
ARRAZIP-4
OIRANOICCID-8
ALLIS-1
RODARROB-5
ORBIL-6
ARELEPAP-9

12



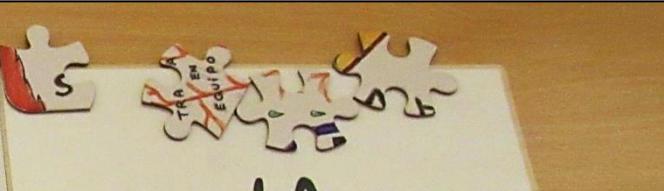
Antes de abrir el sobre nº 1 debéis resolver esta secuencia de números.

¿Cuál es el número que sigue esta secuencia?

$25 - 29 - 20 - 24 - 15 - 19 - 10 - 14 - \square$

Cuando lo tengáis, debéis tirar los dos dados hasta sacar el número. Con los dos dados.

Llamad al conserje cuando tengáis el número en los dos dados. Si es correcto, él os autorizará a abrir el sobre nº 1.



LA CLASE

(1)





PRUEBA 1. LA CLASE



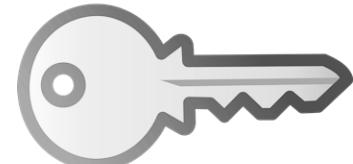
El virus Z ataca a los profesores y los transforma en zombies. Para poder encontrar una cura es necesario ir a la biblioteca para buscar información sobre esta enfermedad. La biblioteca está cerrada y necesitáis un código para poder entrar.



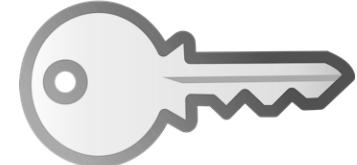
Debéis resolver este enigma para tener el código de 9 números. Cuando tengáis el código, debéis decírselo al conserje de la escuela. Si es correcto, os dará la llave de la biblioteca.



Un poco de vocabulario



PRUEBA 1. LA CLASE



PRUEBA 1. LA CLASE

El código es **578362941**

ALLIS-1

ASEM-2

ZIPÁL-3

ARRAZIP-4

RODARROB-5

ORBIL-6

ARODALUCLAC-7

OIRANOICCID-8

ARELEPAP-9

BORRADOR 5

CALCULADORA 7

DICCIONARIO 8

LÁPIZ 3

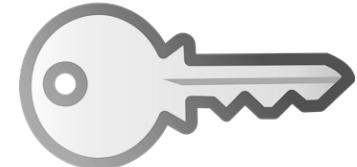
LIBRO 6

MESA 2

PAPELERA 9

PIZARRA 4

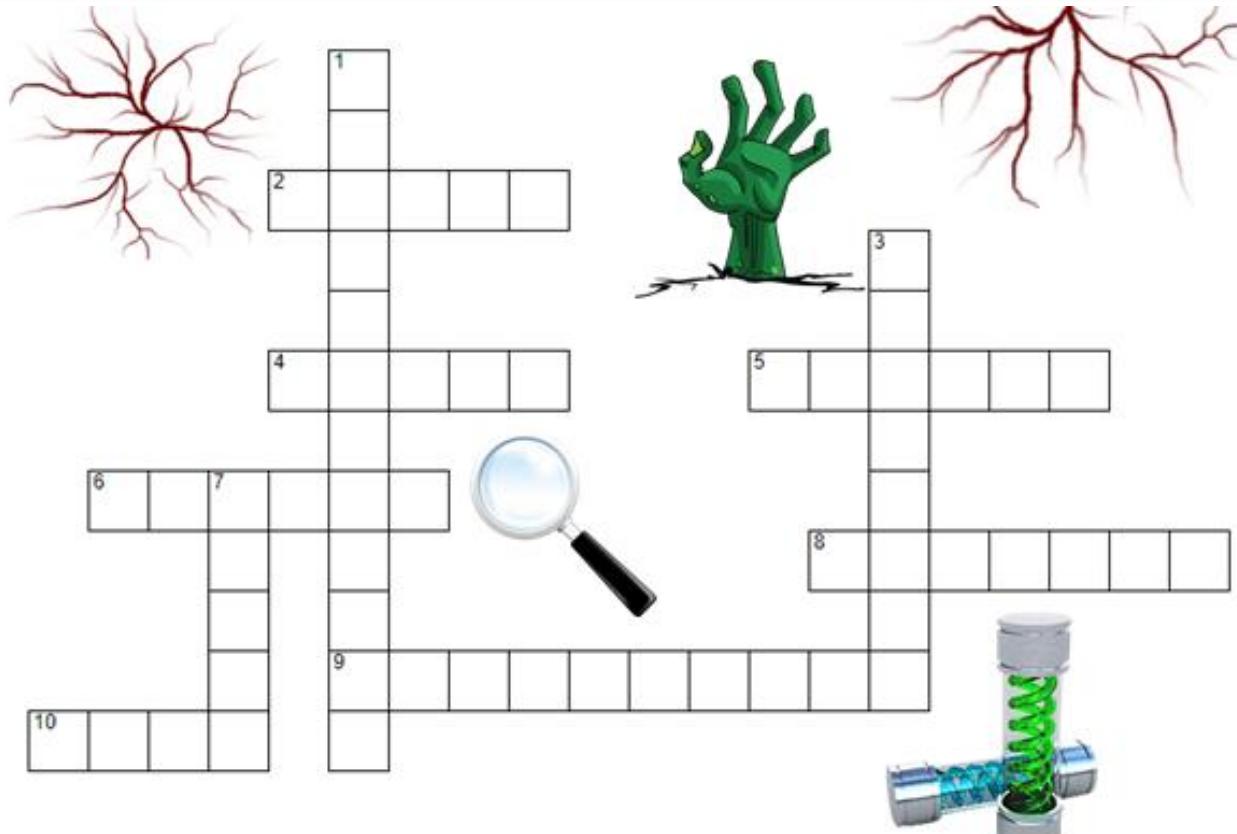
SILLA 1



PRUEBA 2. LA BIBLIOTECA



PRUEBA 2. LA BIBLIOTECA



Una lectura y un crucigrama



PRUEBA 2. LA BIBLIOTECA

HORIZONTAL



VERTICAL



(H2)

(H4) Te ayuda a resolver algo

(H5)

(H6) El profesor infectado es un ...

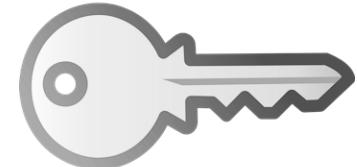
(H8)

(H9)

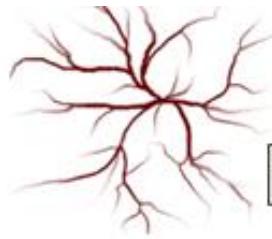
(V1) La palabra que buscas, el síntoma

(V3) Lo necesitas para curar el Virus Z

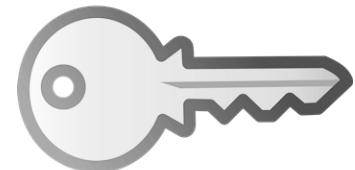
(V7)



PRUEBA 2. LA BIBLIOTECA



ABURRIMIENTO

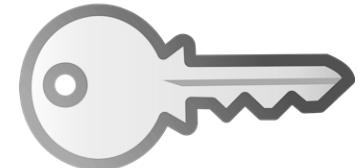


PRUEBA 2. LA BIBLIOTECA

Sopa de letras de objetos de Viaje

m	a	b	i	r	e	s	e	c	e	n	g
y	p	k	o	n	i	u	q	i	t	o	b
v	o	o	r	s	u	d	a	d	e	r	a
y	r	d	j	u	a	l	l	a	o	t	c
a	t	e	l	a	m	h	e	n	i	e	p
l	g	b	s	a	s	i	m	a	c	f	z
m	e	d	i	c	a	m	e	n	t	o	s
x	l	v	n	p	o	r	t	a	t	i	l
s	e	n	i	t	e	c	l	a	ch	j	
a	x	p	a	n	t	a	l	o	n	e	s
f	s	e	c	a	d	o	r	g	t	h	n
a	l	w	f	l	c	e	p	i	l	l	o

Una posible variante: una sopa de letras



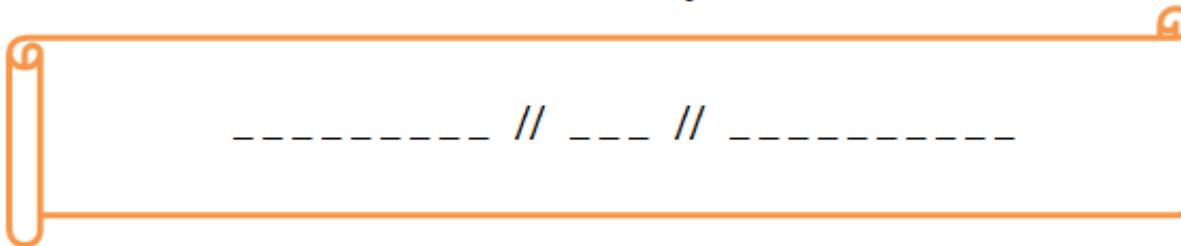
PRUEBA 3. EL PATIO



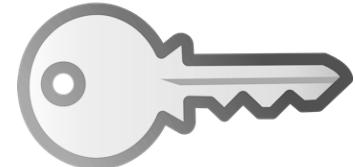
PRUEBA 3. EL PATIO



PRUEBA 3. EL PATIO



Ordenar un texto



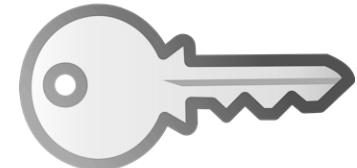
PRUEBA 3. EL PATIO

¿Cuál es el mensaje oculto?

NECESITAN MÁS MOTIVACIÓN



23



PRUEBA 4. LA SALA DE MÚSICA



PRUEBA 4. LA SALA DE MÚSICA



PRUEBA 4. LA SALA DE MÚSICA



Meto la ropa en ella
para viajar



Los visito para concer
mejor la historia o
cultura



Hay de trenes y de
autobuses



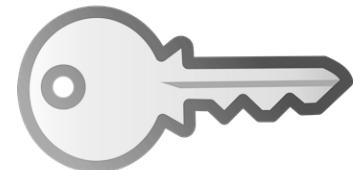
Lo reservo antes para
ir sentado en él



Lo necesito para
viajar en un
transporte



Cuando no trabajo,
las tengo



PRUEBA 4. LA SALA DE MÚSICA



Ahora estáis en la sala de música. Observad todos los elementos que hay en esta sala y completad la partitura. Cuando la tengáis, enseñádsela al conserje para que os dé la llave del baño. Observad los cuadros con las notas musicales y los botes de cristal, pero está prohibido abrirlos.

PALABRA: _____

NÚMERO: _____

PALABRA: _____

NÚMERO: _____

PALABRA: _____

NÚMERO: _____



Vocabulario de viajes y colores



PRUEBA 4. LA SALA DE MÚSICA



Meto la ropa en ella
para viajar



Lo necesito para
viajar en un
transporte



Lo reservo antes para
ir sentado en él

A large black treble clef is positioned on a five-line staff. Below the staff, there are three horizontal lines for text.

PALABRA: **Maleta**
NÚMERO: **3**

PALABRA: **Billete**
NÚMERO: **2**

PALABRA: **Asiento**
NÚMERO: **1**



PRUEBA 5. LOS BAÑOS



PRUEBA 5. LOS BAÑOS



1. ¿Cómo se llama el plato más famoso de la Comunidad Valenciana?
2. ¿Cómo se llama la bebida que tiene vino tinto y frutas?

Las respuestas están ocultas. Busca las respuestas. Después usa la rueda de letras. Después deberéis descifrar el código para poder abrir la puerta de la cafetería. Habla con el conserje: si el código es correcto, os dará la llave de la cafetería.



El código para descifrar es: **ZERAÑOELJ**

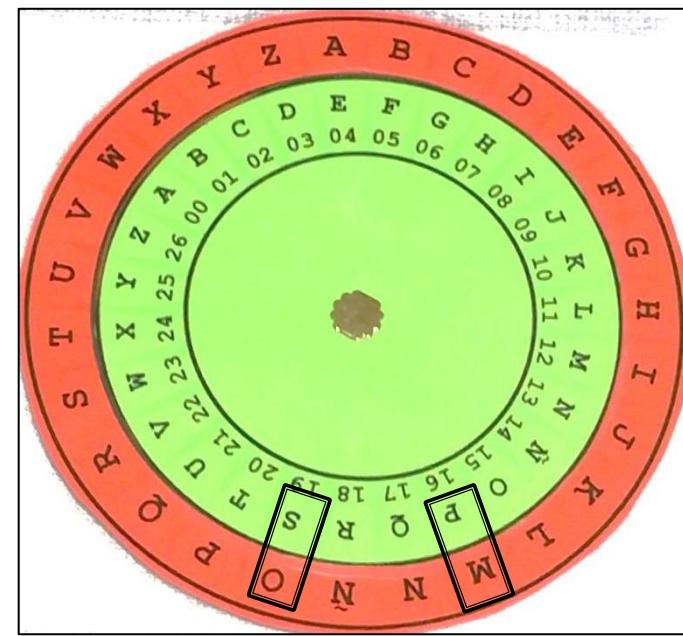
El código para abrir la cafetería es: _____



Algo de cultura y códigos para descifrar

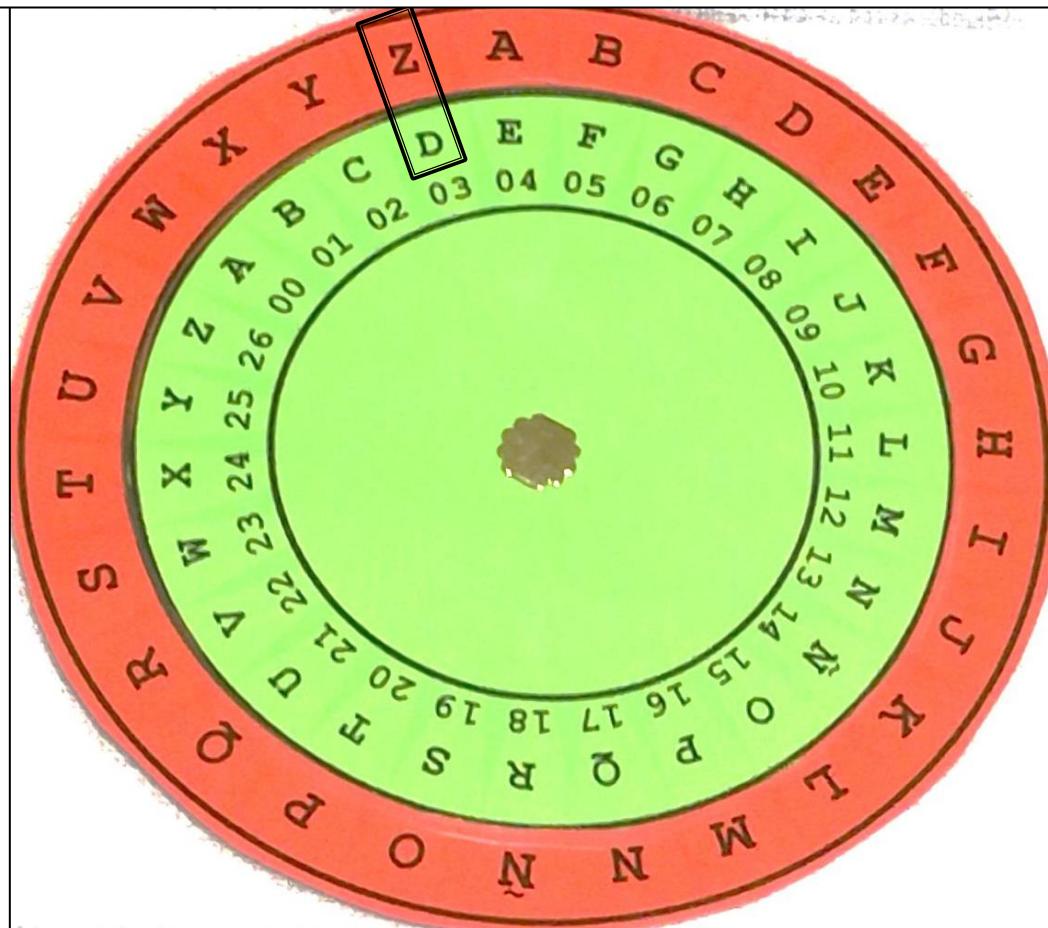


PRUEBA 5. LOS BAÑOS



PRUEBA 5. LOS BAÑOS

El código para descifrar es: **ZERAÑOELJ**



PRUEBA 5. LOS BAÑOS



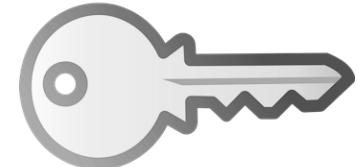
1. ¿Cómo se llama el plato más famoso de la Comunidad Valenciana?
2. ¿Cómo se llama la bebida que tiene vino tinto y frutas?

Las respuestas están ocultas. Busca las respuestas. Después usa la rueda de letras. Después deberéis descifrar el código para poder abrir la puerta de la cafetería. Habla con el conserje: si el código es correcto, os dará la llave de la cafetería.



El código para descifrar es: **ZERAÑOELJ**

El código para abrir la cafetería es: **DIVERSION**



PRUEBA 6. LA CAFETERÍA



Ya estáis en la cafetería. Hay una televisión con un candado:

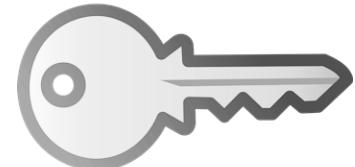
Para poder abrirlo es necesario solucionar estos problemas:



- | | | | |
|---|--------------------------------|---|--------------------------------------|
| A | No puedo dormir | 1 | Yo en tu lugar hablaría con ella |
| B | Me duele la cabeza | 2 | Yo que tú me pondría dos alarmas |
| C | Se aburren en casa | 3 | Yo que tú saldría con amigos |
| D | Estoy enfadada con Ana | 4 | Si fuera tú echaría una siesta |
| E | A veces llego tarde al trabajo | 5 | Yo que ellos haría un curso de baile |
| F | No sé qué hacer este finde | 6 | Yo que tú no tomaría café |
| G | Uso mucho el teléfono | 7 | Si fuera tú iría al cine y a cenar |



Dar consejos



PRUEBA 6. LA CAFETERÍA



PRUEBA 6. LA CAFETERÍA



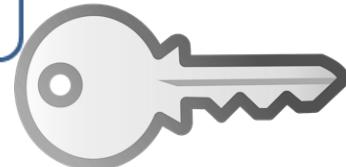
Ya estáis en la cafetería. Hay una televisión con un candado:

Para poder abrirlo es necesario solucionar estos problemas:



- | | | | |
|---|--------------------------------|---|--------------------------------------|
| A | No puedo dormir | 1 | Yo en tu lugar hablaría con ella |
| B | Me duele la cabeza | 2 | Yo que tú me pondría dos alarmas |
| C | Se aburren en casa | 3 | Yo que tú saldría con amigos |
| D | Estoy enfadada con Ana | 4 | Si fuera tú echaría una siesta |
| E | A veces llego tarde al trabajo | 5 | Yo que ellos haría un curso de baile |
| F | No sé qué hacer este finde | 6 | Yo que tú no tomaría café |
| G | Uso mucho el teléfono | 7 | Si fuera tú iría al cine y a cenar |

El código es: A6-B4-C5-D1-E2-F7-G3



PRUEBA 6. LA CAFETERÍA



PRUEBA 6. LA CAFETERÍA



PRUEBA 6. LA CAFETERÍA

A	B	C
D	E	F
G	H	I

J	K	L
M	N	O
P	Q	R

~~S~~
~~T~~ ~~U~~
~~V~~

~~W~~
~~X~~ ~~Y~~
~~Z~~



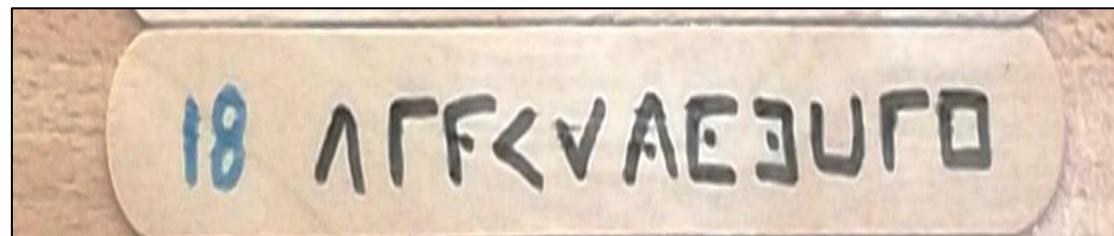
PRUEBA 6. LA CAFETERÍA

A	B	C
D	E	F
G	H	I

J	K	L
M	N	O
P	Q	R

~~S~~
T ~~U~~
~~V~~

~~W~~
~~X~~ ~~Y~~
~~Z~~



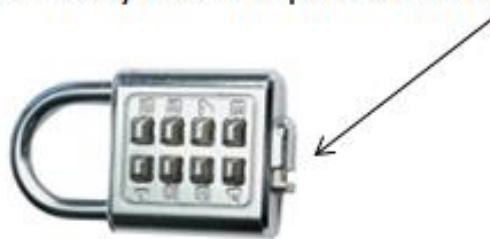
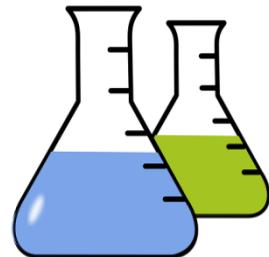
VIRUSZOMBIE

PRUEBA 7. EL LABORATORIO



En el laboratorio tenéis el resto del puzzle. Debéis hacerlo para tener las instrucciones finales.

El candad o guarda el antídoto. Es un candado de números. Para abrirlo hay que poner los números correctos y mover la palanca de abajo:



Si se abre, ¡ENHORABUENA EQUIPO! Habéis conseguido el antídoto para salvar a los profesores del Virus Z.



PRUEBA 7. EL LABORATORIO



PRUEBA 7. EL LABORATORIO

Usad las llaves

El color marca el orden

Trabajad en equipo



PRUEBA 7. LAS LLAVES

Usad las llaves

LLAVES A



LLAVES B



PRUEBA 7. TRABAJAR EN EQUIPO

Trabajad en equipo

LLAVES A

LLAVES B



6. Salida del juego

¡EXIT-O!



E
S
C
A
P
A
R

6. Salida del juego

E
S
C
A
P
A
R



Aquí está el antídoto para el *Virus Z* y
los profesores ya no son zombies.
Pero... hay algo que no sabemos...
¿quién trajo el *Virus Z* al instituto?

6. Foto del grupo

E
S
C
A
P
A
R



5 mitos sobre los juegos y el aprendizaje

JUGAR ES AISLARSE



JUGAR PRODUCE ADICCIÓN



JUGAR SE OPONE A ESFORZARSE



JUGAR ES PERDER EL TIEMPO



JUGAR NO ES APRENDER



Francisco Herrera ©

Beneficios de gamificar el aula

1



las mecánicas de juego añaden una capa extra de motivación a tu plan de clase

la gamificación aumenta el compromiso de los participantes con los objetivos de aprendizaje

2



cuando usamos componentes de juego los aprendices toman las riendas del proceso

3



la competición y la colaboración refuerzan los grupos y mejoran el rendimiento

4



y lo más importante ¡todos nos divertimos mucho más enseñando y aprendiendo!

5



Conclusiones

- Una actividad que no se ha creado para la clase de idiomas puede tener su lugar en clase. Para ello se debe adaptar adecuadamente a un grupo y tener relación con el programa del curso.
- No podemos olvidarnos de los objetivos educativos. Un juego debe probarse antes, debe ser relevante, estar ajustado al nivel del alumno, tener en cuenta la dificultad que presenta y ofrecer instrucciones claras.

Conclusiones

- En una experiencia de escape, el “conserje” monitoriza la actividad, supervisa el trabajo y ofrece las “llaves” para pasar a la siguiente estación. Controla el desarrollo de una actividad que está centrada en el alumno y en sus relaciones con sus compañeros.
- Se potencian las capacidades de cooperación y de resolución de problemas en un entorno creativo de aprendizaje. Se activa al alumno mediante la búsqueda de estrategias.

Elementos de la gamificación

Dinámicas

EMOCIONES, NARRACIÓN, PROGRESIÓN,
RELACIONES y RESTRICCIONES

Mecánicas

COLABORACIÓN, COMPETICIÓN, DESAFÍOS,
RECOMPENSAS, RETROALIMENTACIÓN,
SUERTE, TRANSACCIONES y TURNOS

Componentes

AVATAR, COLECCIONES, COMBATE,
DESBLOQUEO DE CONTENIDOS, EQUIPOS,
GRÁFICAS SOCIALES, HUEVOS DE PASCUA,
INSIGNIAS, LÍMITES DE TIEMPO, MISIONES,
NIVELES, PUNTOS, CLASIFICACIONES y
REGALOS, TUTORIALES

Referencias bibliográficas

Eduesc@peroom Tutorial

<https://es.slideshare.net/javiquil/tutorial-para-disear-una-escape-room-educativa-93242679>

Utilizando una escape room como herramienta de formación

<https://learninglegendario.com/escape-room-como-herramienta-formacion/>

Francisco Herrera. Revista de LdeLengua 02. Gamificar el aula de español

<https://formacionele.com/almacen/ebook02-formacionele-gamificacion.pdf>

Crear un escape room

<https://www.exitvalencia.com/como-crear-tu-propia-escape-room-en-5-pasos/>

Integrar un escape room en clase

<https://escueladeexperiencias.com/escape-room-integrarlo-aula/>

Escapar de clase

<https://www.theflippedclassroom.es/podras-escapar-clase/>

Experiencia de gamificación en clase

<https://www.evirtualplus.com/escaperoom-una-experiencia-de-gamificacion-en-el-aula/>

Aplicaciones

- Puzzle-maker.com para crucigramas <https://www.puzzle-maker.com/CW/>
- Cuenta a tras <https://www.online-stopwatch.com/classroom-timers>
- Grabar audios <http://www.fromtexttospeech.com/>
- From text to speech texto en audio <http://www.fromtexttospeech.com/>
- Plantilla disco de cifrazo César <https://eduescaperoom.com/cifrado-cesar/>
- Creador de códigos QR <http://www.codigos-qr.com/generador-de-codigos-qr/>

Créditos de las imágenes usadas

<http://www.clockedin.dk/frontpage/>

<http://blog.travelhabitat.es/crece-el-room-escape-en-valencia-clue-hunter-the-x-door-art-enigma-the-exit-y-mystery-rooms/>

<https://escapetheroomjo.com/en/homepage/>

<http://www.escapetheroom.com.cy/booking.php>

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

https://www.google.es/search?q=dados&rlz=1C1EKKP_enES735ES739&source=lnms&tbo=isch&sa=X&ved=oahUKEwjAigHdz6vdAhWqsaQKHRv1BjsQ_AUICigB&biw=1366&bih=582#imgrc=WNNTv9uilH97sM:

<http://educasaac.educa.madrid.org/fichas/conserje>

<https://www.disfracesenlanube.es/disfraces/tienda-Disfraz/para-Infantiles/de-estudiantes-profesores-410/fiesta-halloween-49>

<https://www.monsieurdeguisement.com/deguisement-etudiante-zombie-femme.html>

<https://www.pinterest.es/pin/757238124820589123/?lp=true>

¡Muchas gracias, de nuevo!

Miguel Ángel Albuja Lax

miguel@proyecto-es.com

