

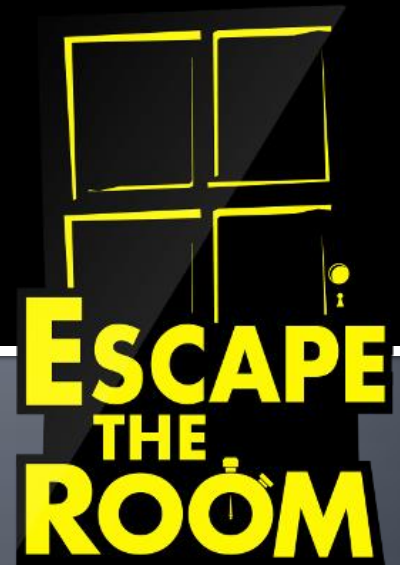
# **Aprender a través de una experiencia de “escape”**

**Sprachenforum International**

**Bad Hofgastein**

**23-25 de octubre 2018**

**Miguel Ángel Albuje Lax**



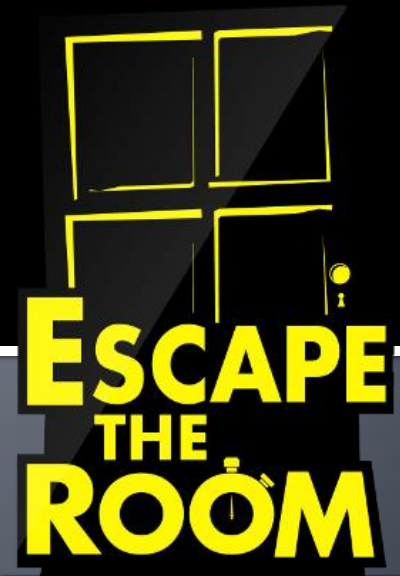
# Aprender a través de una experiencia de “escape”

## Gamificación

### Experiencia de escape:

- Definición
- Estructura del juego
- Preparación del juego

Referencias bibliográficas  
Aplicaciones  
Créditos de las imágenes

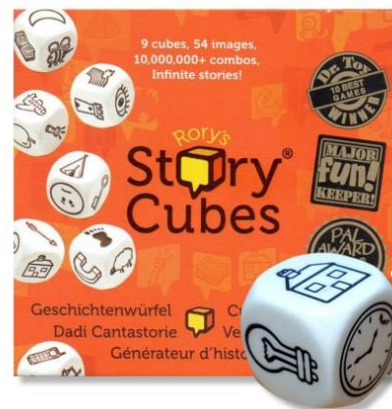
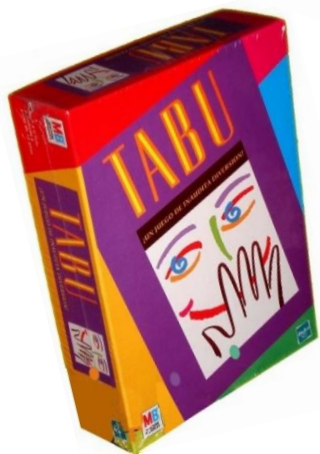
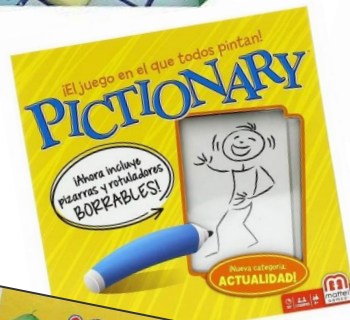


# GAMIFICACIÓN

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

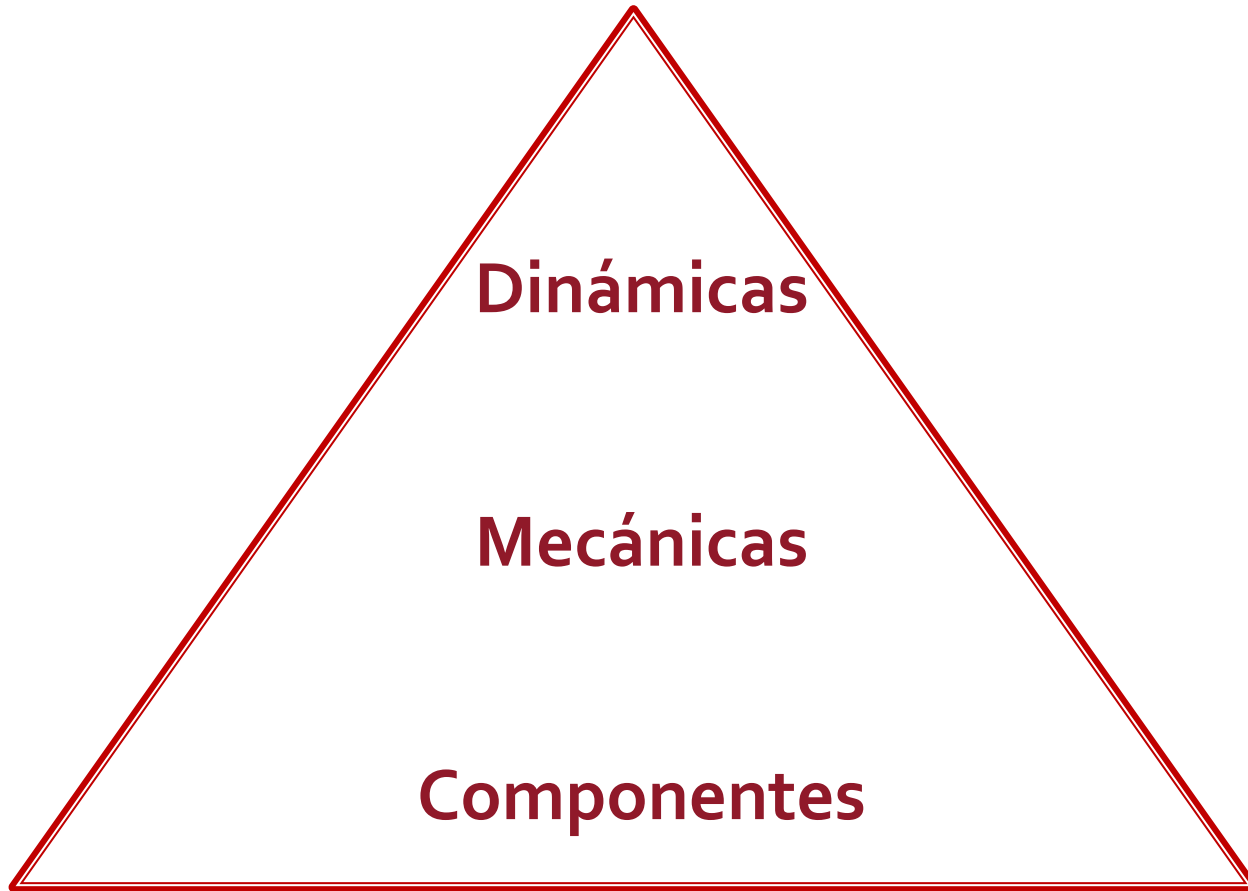


# GAMIFICACIÓN





# 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

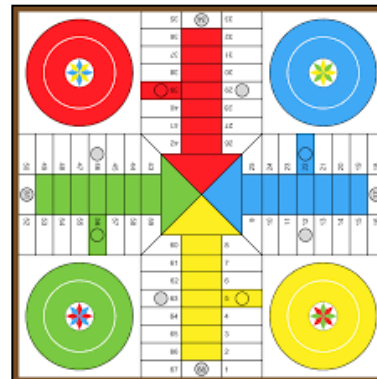
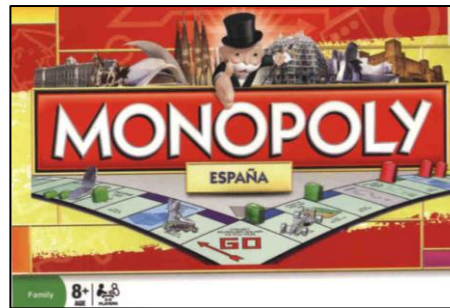
Richard Bartle (1996) clasifica el perfil de los jugadores según su personalidad y su forma de comportarse:

**Asesinos**

**Triunfadores**

**Sociables**

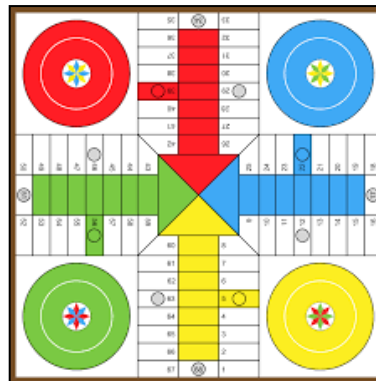
**Exploradores**



# Gamificación

## Asesinos:

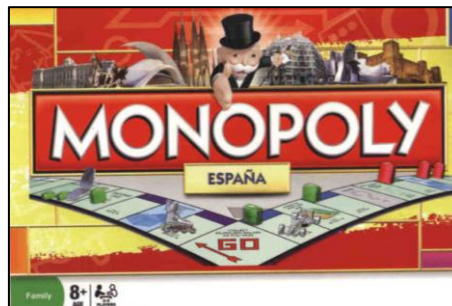
son ganadores, pero no conforman solo con ganar, necesitan ser los mejores y conseguir el primer puesto en la tabla de clasificación.



# 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.





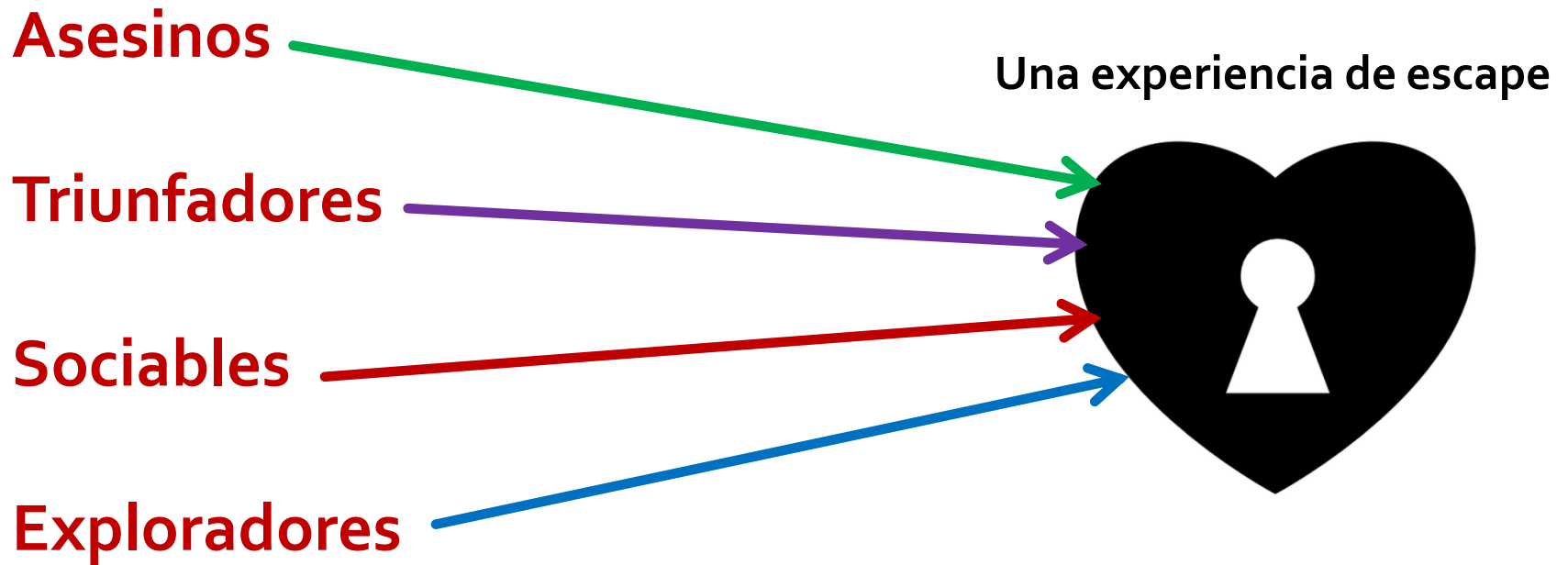
# Gamificación

## Exploradores:

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



# Propuesta



# 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



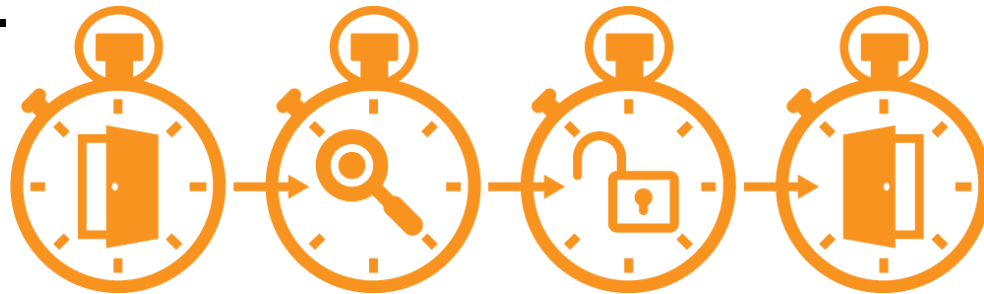


# ¿Qué es un “escape the room”?

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.



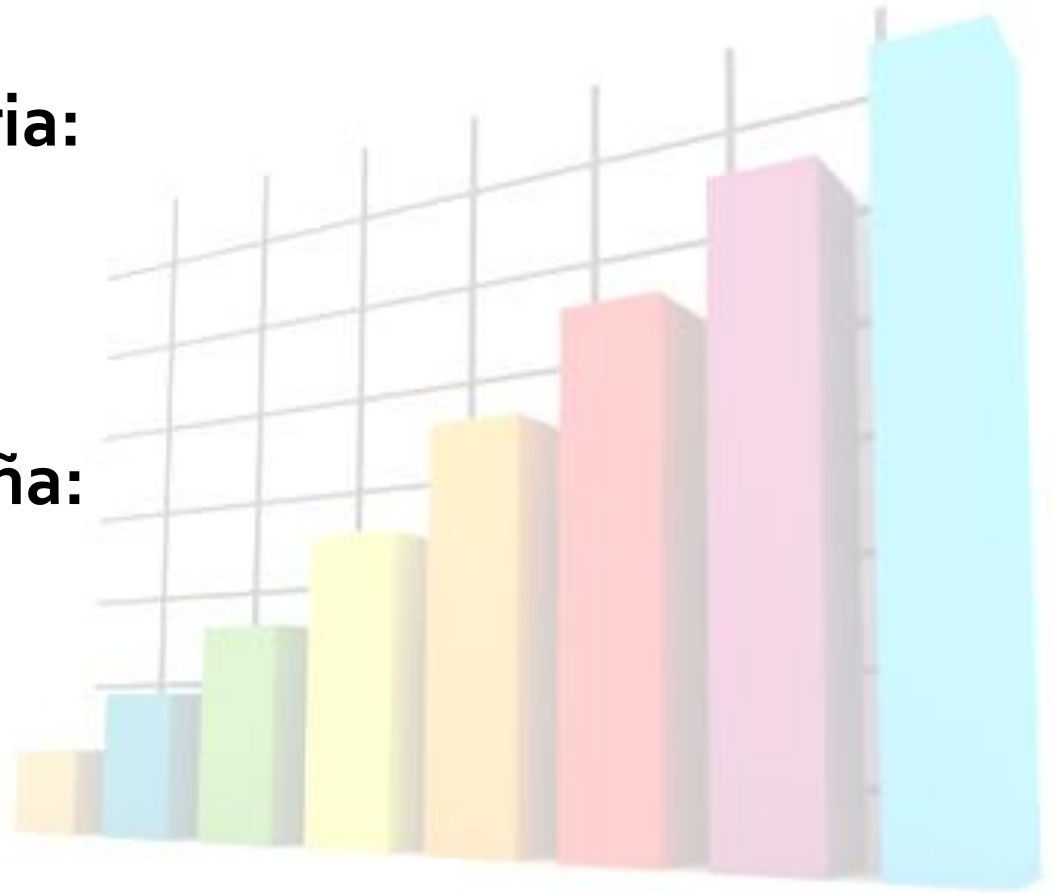
# Escape room. Los datos

**Escape rooms en Austria:**

**84 juegos**

**Escape rooms en España:**

**1219 juegos**

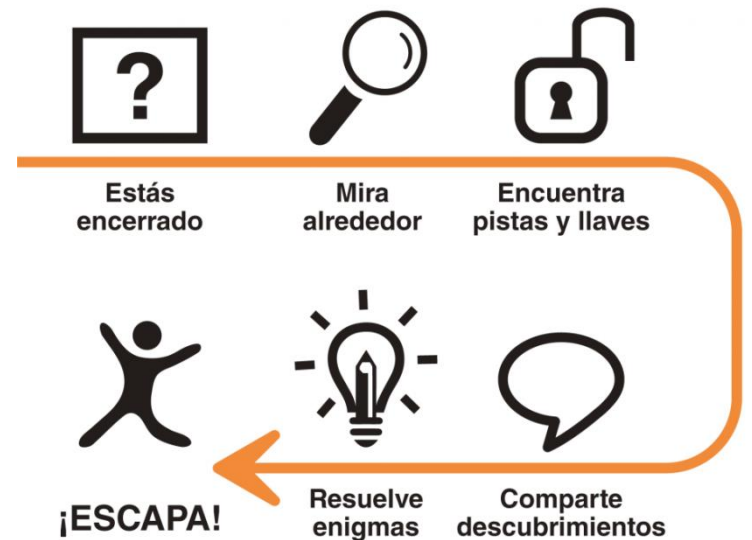


# EXPERIENCIA DE ESCAPE: ESTRUCTURA DEL JUEGO



# ¿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

N  
O  
R  
M  
A  
S

## 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

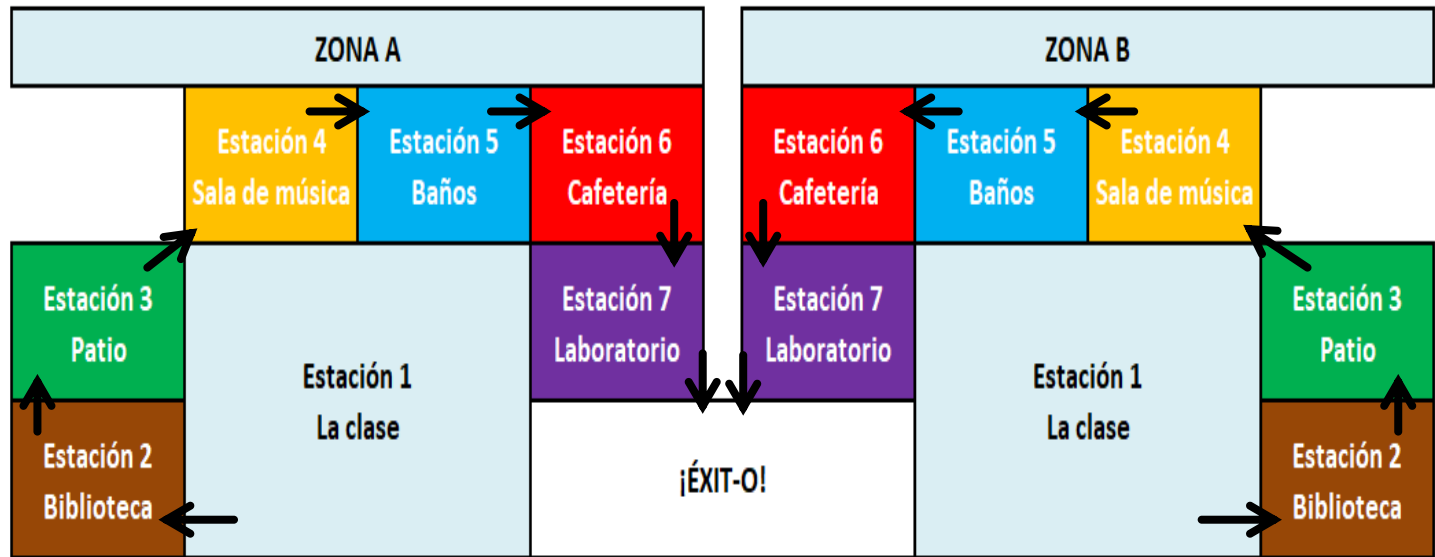


# El conserje y los alumnos

N  
A  
R  
R  
A  
T  
I  
V  
A

## El Virus Z

### Plano del juego



### 3. Objetivo del juego

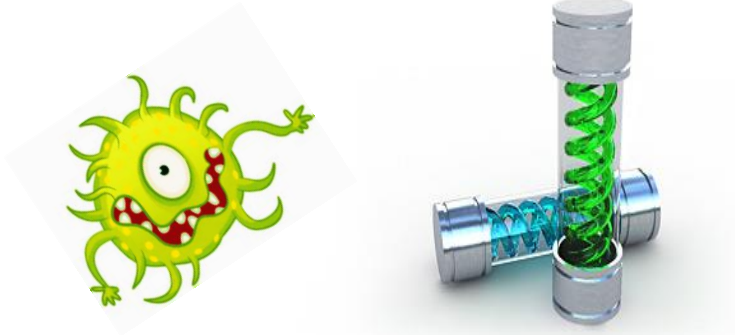
O  
B  
J  
E  
T  
I  
V  
O



# El antídoto para el *Virus Z*

O  
B  
J  
E  
T  
I  
V  
O

Conseguir el antídoto  
para que los profesores  
dejen de ser zombies



Repasar los contenidos  
del nivel A2



# 4. Limitación de tiempo

T  
I  
E  
M  
P  
O



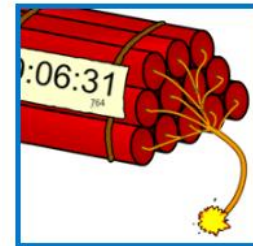
Adaptable a las  
necesidades  
de cada grupo

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

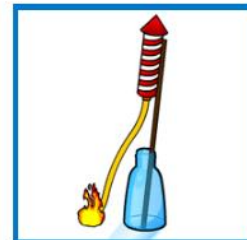
Classic Classroom Timers:



Cracking Fun Timers:



Space and Sci-Fi Timers:



## 5. Pruebas a resolver

P  
R  
U  
E  
B  
A  
S



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 –

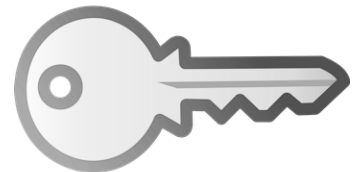
Cuando lo tengáis, debéis tirar los dos dados hasta sacar el número. Con los dos dados.



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

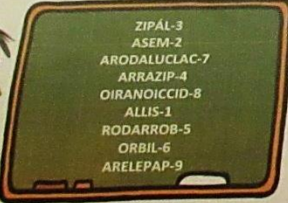



**FICHA 3. LA CLASE**



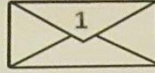
El virus\_Z ataca a los profesores y los transforma en zombies. Para poder encontrar una cura es necesario ir a la biblioteca para buscar información sobre esta enfermedad. La biblioteca está cerrada y necesitáis un código para poder entrar.

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.



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

¿Cuál es el código?




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.





**LA CLASE**

(1)



# PRUEBA 1. LA CLASE



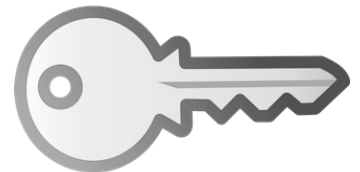
El virus Z ataca a los profesores y los transforma en zombies. Para poder encontrar una cura es necesario ir a la biblioteca para buscar información sobre esta enfermedad. La biblioteca está cerrada y necesitáis un código para poder entrar.



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



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



# 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

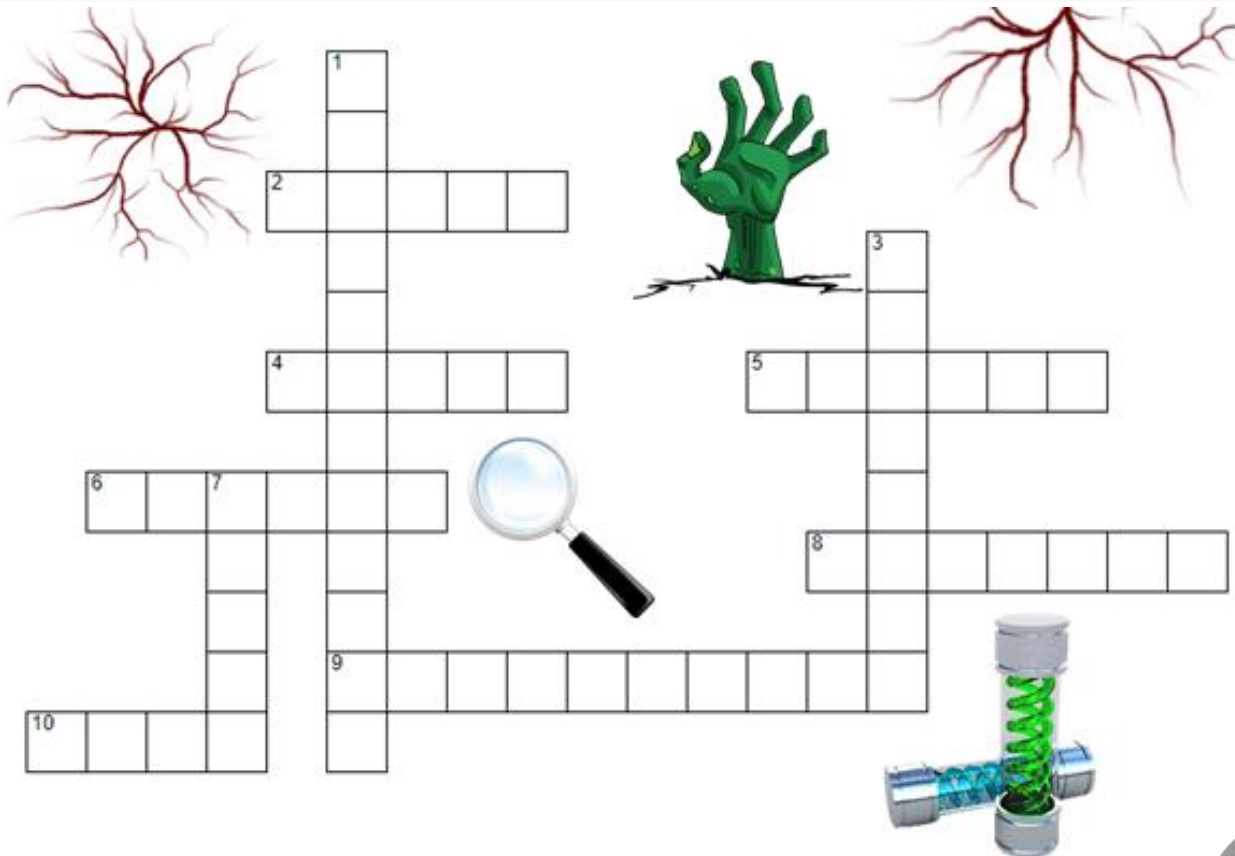




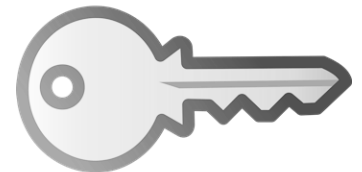
## PRUEBA 2. LA BIBLIOTECA



# PRUEBA 2. LA BIBLIOTECA



Una lectura y un crucigrama



# PRUEBA 2. LA BIBLIOTECA

HORIZONTAL



VERTICAL



(H2)

(V1) La palabra que buscas, el síntoma

(H4) Te ayuda a resolver algo

(V3) Lo necesitas para curar el Virus Z

(H5)

(V7)

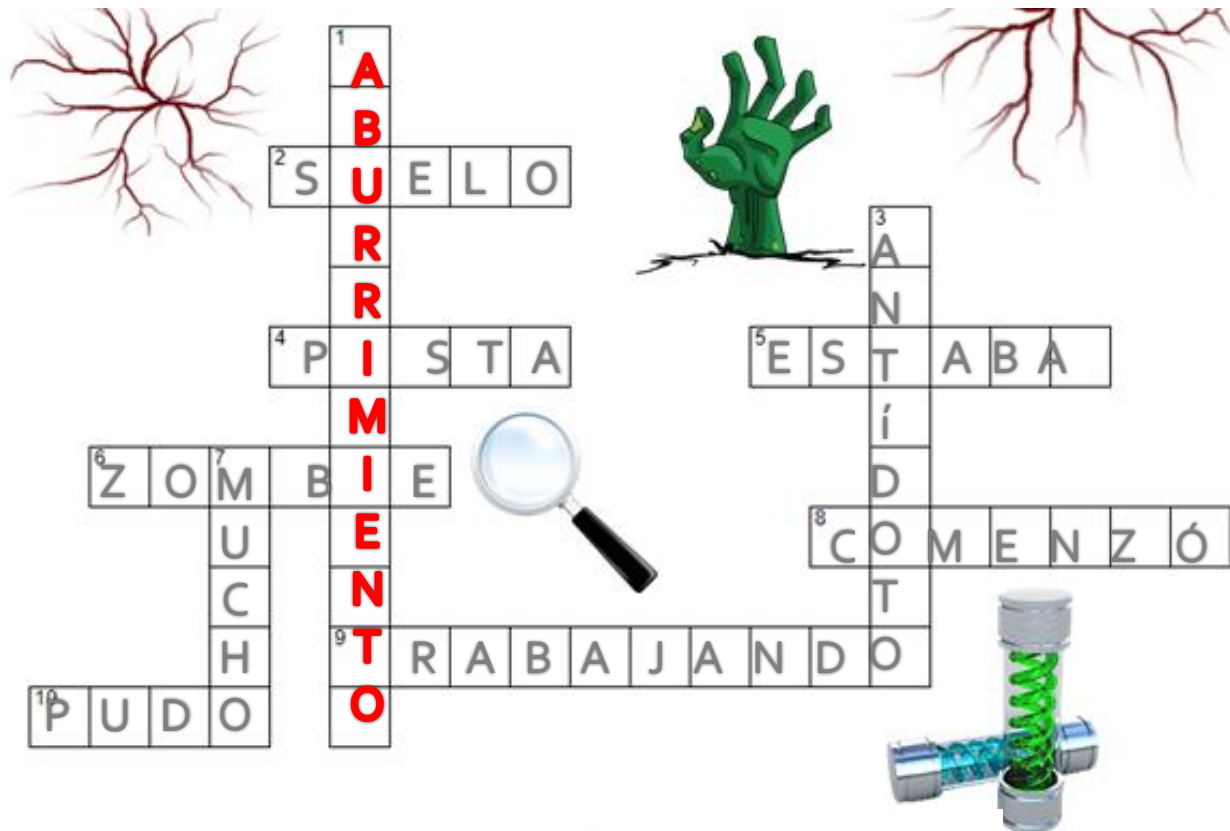
(H6) El profesor infectado es un ...

(H8)

(H9)



# PRUEBA 2. LA BIBLIOTECA



**ABURRIMIENTO**



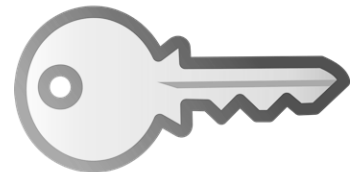
# PRUEBA 2. LA BIBLIOTECA

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	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	c	h	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

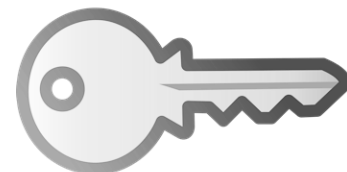


*¿Cuál es el mensaje oculto?*

----- // ----- //



Ordenar un texto

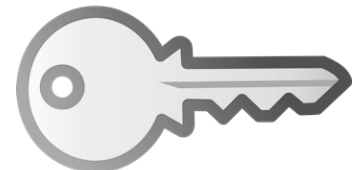
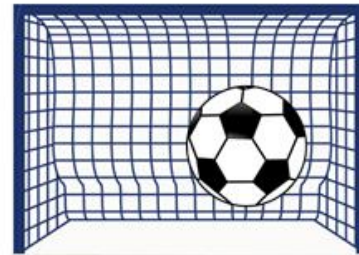




# PRUEBA 3. EL PATIO

*¿Cuál es el mensaje oculto?*

**NECESITAN MÁS MOTIVACIÓN**



# 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**



**Hay de trenes y de  
autobuses**



**Los visito para concer  
mejor la historia o  
cultura**



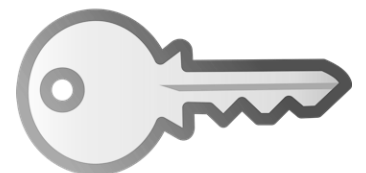
**Lo reservo antes para  
ir sentado en él**



**Lo necesito para  
viajar en un  
transporte**



**Cuando no trabajo,  
las tengo**



# PRUEBA 4. LA SALA DE MÚSICA

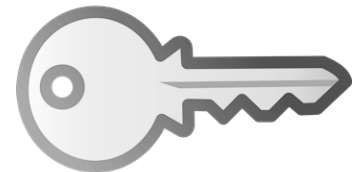


Ahora estáis en la sala de música. Observad todos los elementos que hay en esta sala y completad la partitura. Cuando la tengáis, enseñádsela al conserje para que os dé la llave del baño. Observad los cuadros con las notas musicales y los botes de cristal, pero está prohibido abrirlos.

A musical staff with a treble clef. It contains four sets of labels for a matching exercise:

PALABRA:  
NÚMERO:  
PALABRA:  
NÚMERO:  
PALABRA:  
NÚMERO:

Vocabulario de viajes y colores



# PRUEBA 4. LA SALA DE MÚSICA




**Meto la ropa en ella  
para viajar**



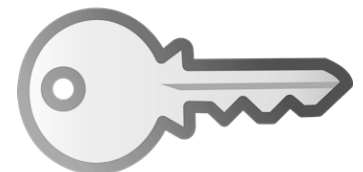
**Lo necesito para  
viajar en un  
transporte**



**Lo reservo antes para  
ir sentado en él**



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.

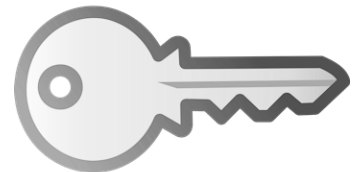


El código para descifrar es: **Z E R A Ñ O E L J**

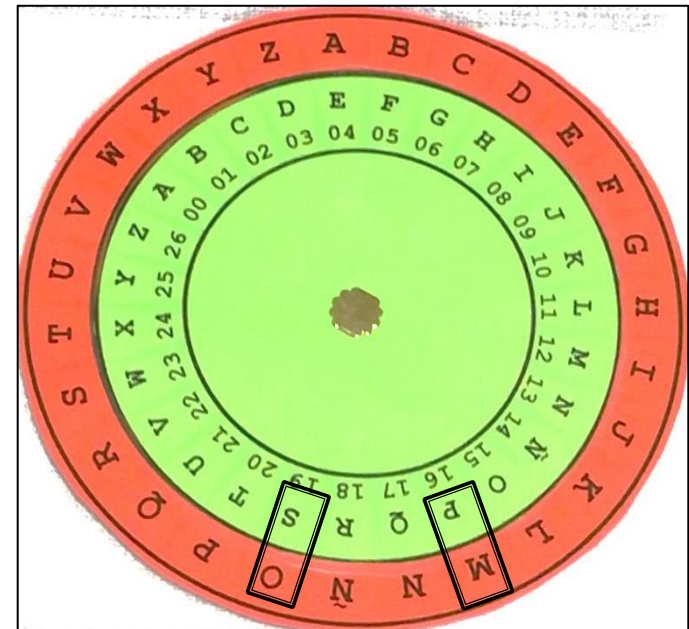
El código para abrir la cafetería es: \_ \_ \_ \_ \_



Algo de cultura y códigos para descifrar

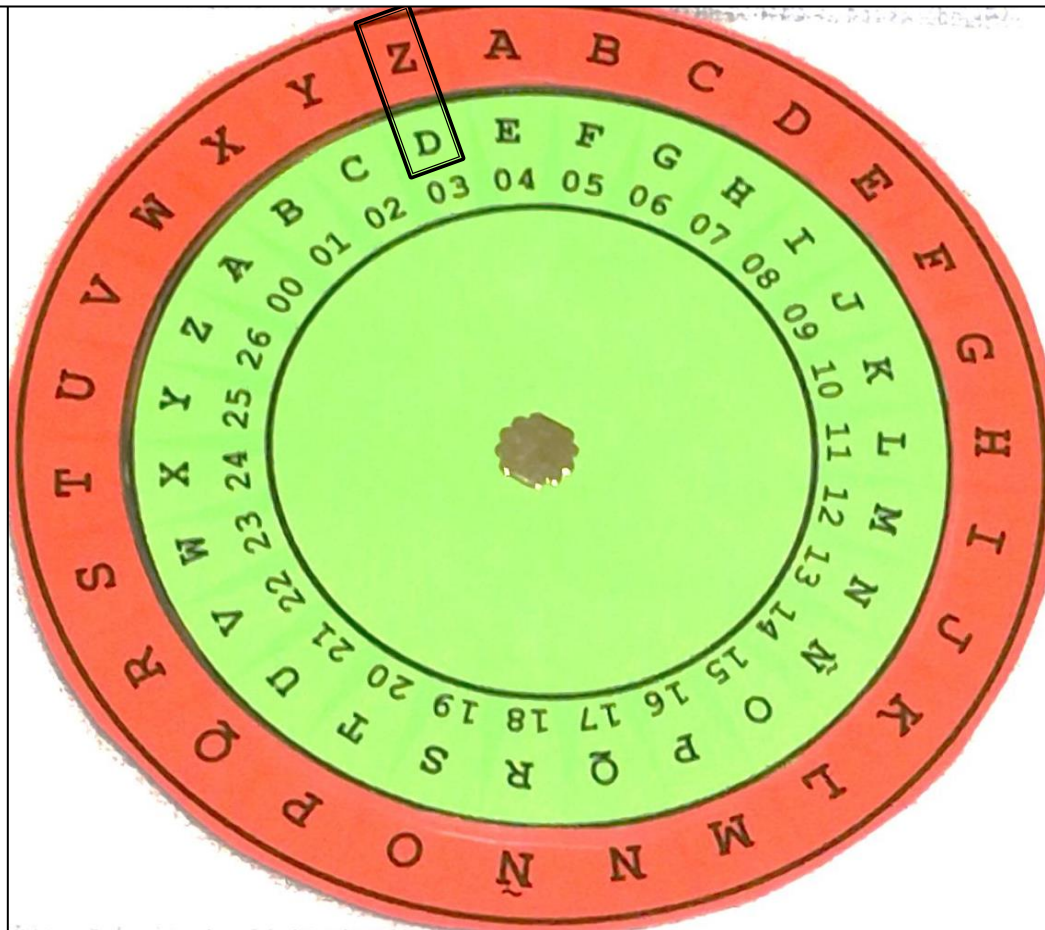


# PRUEBA 5. LOS BAÑOS



# 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?

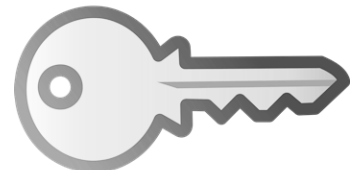
2. ¿Cómo se llama la bebida que tiene vino tinto y frutas?

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: **Z E R A Ñ O E L J**

El código para abrir la cafetería es: **D I V E R S I Ó N**



# PRUEBA 6. LA CAFETERÍA



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

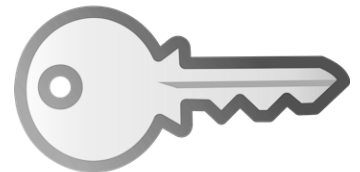
Para poder abrirlo es necesario solucionar estos problemas:



- |   |                                |   |                                      |
|---|--------------------------------|---|--------------------------------------|
| 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



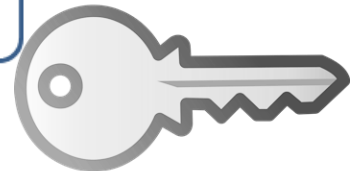
Ya estáis en la cafetería. Hay una televisión con un candado:

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



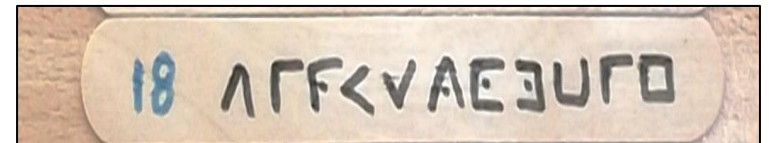
# PRUEBA 6. LA CAFETERÍA

A	B	C
D	E	F
G	H	I

J.	K.	L
M.	N.	O
P.	Q.	R

	S	
T	X	U
	V	

	W	
X	Y	
	Z	



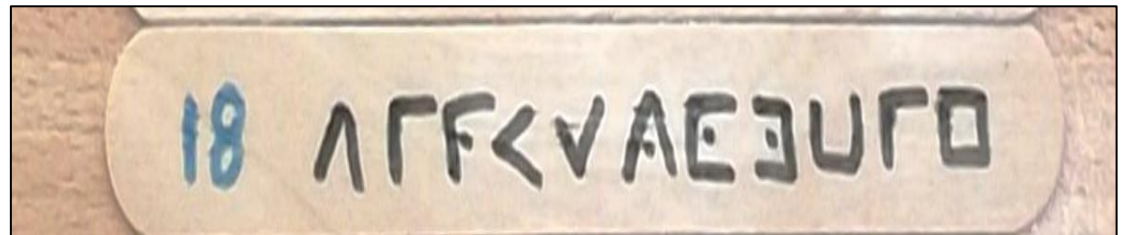
# PRUEBA 6. LA CAFETERÍA

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	



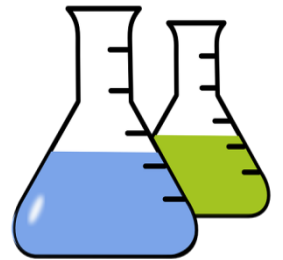
VIRUSZOMBIE

# PRUEBA 7. EL LABORATORIO

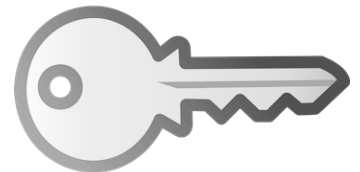


En el laboratorio tenéis el resto del puzzle. Debéis hacerlo para tener las instrucciones finales.

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

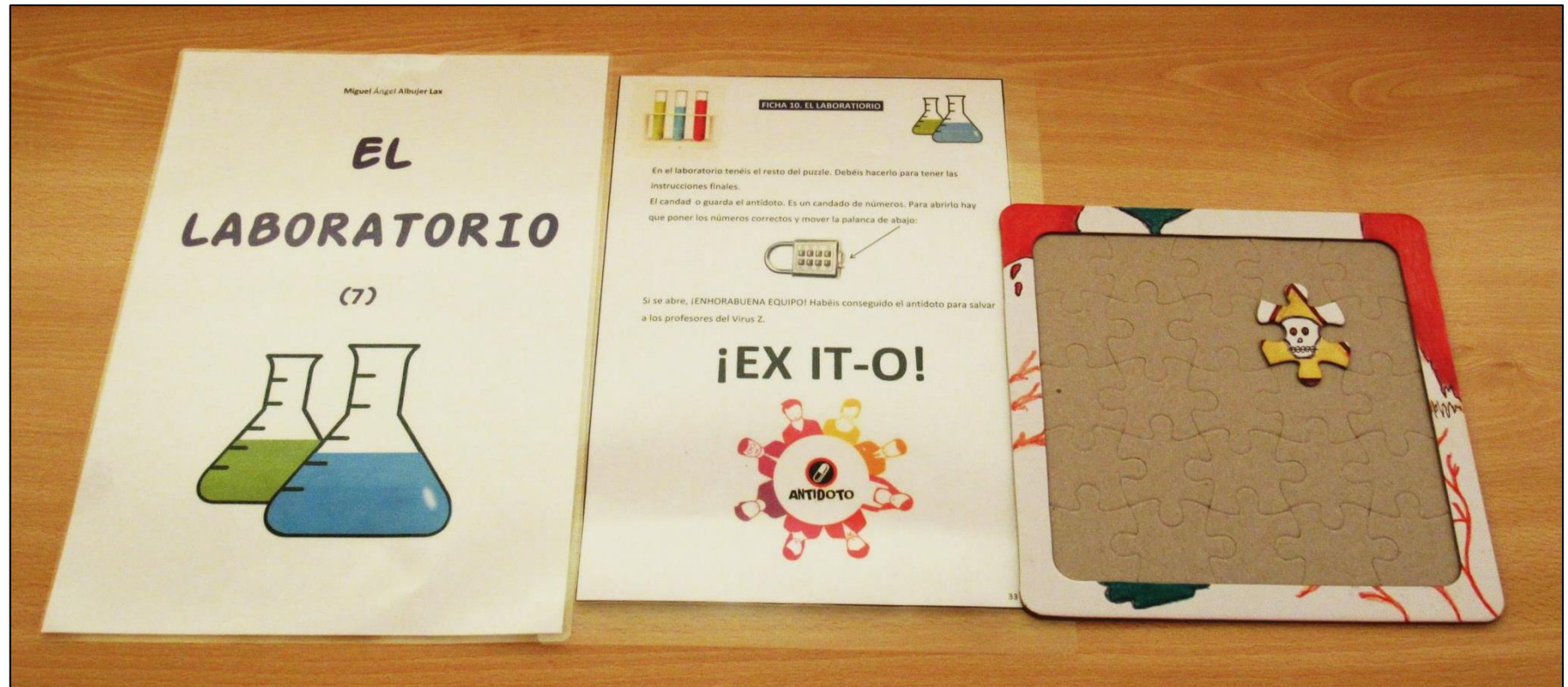


Si se abre, ¡ENHORABUENA EQUIPO! Habéis conseguido el antídoto para salvar a los profesores del Virus Z.





# PRUEBA 7. EL LABORATORIO



# PRUEBA 7. EL LABORATORIO

Usad las llaves

El color marca el orden

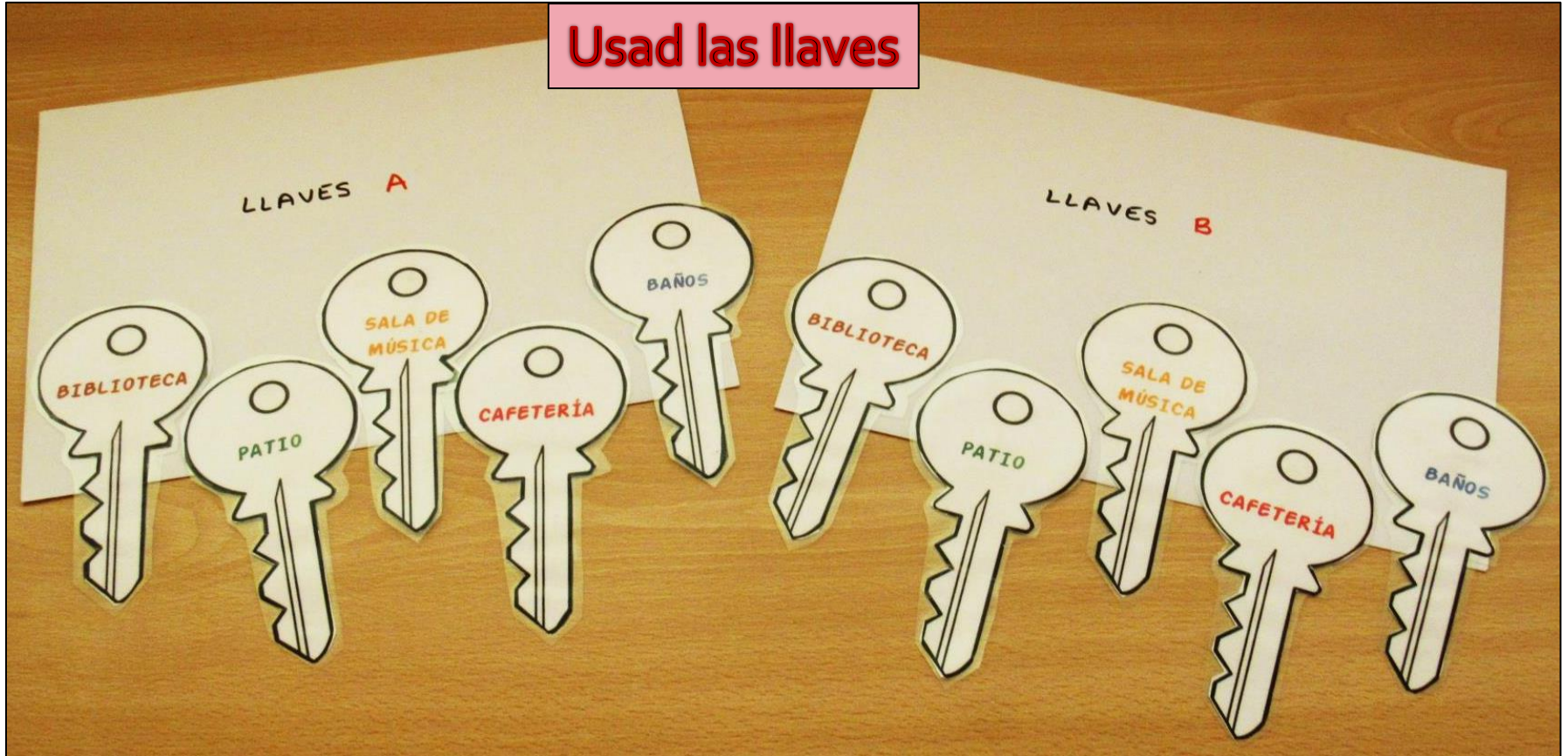
Trabajad en equipo





# PRUEBA 7. LAS LLAVES

Usad las llaves





# PRUEBA 7. TRABAJAR EN EQUIPO



## 6. Salida del juego

# ¡EXIT-O!



E  
S  
C  
A  
P  
A  
R

## 6. Salida del juego



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

ESCAPAR



# 5 mitos sobre los juegos y el aprendizaje

**JUGAR ES AISLARSE**



**JUGAR SE OPONE A ESFORZARSE**



**JUGAR NO ES APRENDER**



**JUGAR PRODUCE ADICCIÓN**



**JUGAR ES PERDER EL TIEMPO**



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



3



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

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

4



5



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



# 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 cifrado 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://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&tbm=isch&sa=X&ved=oahUKEwjAigHdz6vdAhWqsaQKHRv1BJsQ\\_AUICigB&biw=1366&bih=582#imgsrc=WNNtvguilH97sM:](https://www.google.es/search?q=dados&rlz=1C1EKKP_enES735ES739&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=oahUKEwjAigHdz6vdAhWqsaQKHRv1BJsQ_AUICigB&biw=1366&bih=582#imgsrc=WNNtvguilH97sM:)

<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](mailto:miguel@proyecto-es.com)

