



MANUAL:
**LAS ESCAPE
ROOMS COMO
HERRAMIENTA DE
PROMOCIÓN DE
LA FORMACIÓN
PROFESIONAL**

¡HAZ DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL
TU PRIMERA OPCIÓN!



LAS ESCAPE ROOMS COMO HERRAMIENTA DE PROMOCIÓN DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL



www.escape2stay.eu



Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

Usted es libre de:

- » Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato
- » Adaptar — remezclar, transformar y crear a partir del material

El licenciadador no puede revocar estas libertades mientras cumpla con los términos de la licencia.

Bajo las condiciones siguientes:

- » Reconocimiento — Debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciadador o lo recibe por el uso que hace.
- » No Comercial — No puede utilizar el material para una finalidad comercial.
- » Compartir Igual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, deberá difundir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.
- » No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que legalmente restrinjan realizar aquello que la licencia permite.



**Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea**

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN



www.escape2stay.eu



CAPÍTULO 1 INTRODUCCIÓN

La Formación Profesional (FP) desempeña un papel fundamental tanto a la hora de proporcionar a las personas las competencias y cualificaciones iniciales para acceder al mercado laboral, como a la hora de adquirir nuevas competencias, o de mejorar las que poseen, que les permitan gestionar con éxito las posibles transiciones profesionales que se puedan producir a lo largo de su vida laboral.

Los datos de la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos) muestran un aumento en el número de participantes en cursos académicos entre 1995 y 2010, mientras que, en el mismo periodo, en el sector de la educación superior, los cursos relacionados con una determinada práctica o profesión están estancados.

Incluso en países como Alemania, en los que la formación profesional ha sido tradicionalmente la opción educativa elegida de forma mayoritaria, la formación profesional está perdiendo cada vez más importancia frente a la opción universitaria. En 2020, por primera vez, fueron más los estudiantes que se matricularon en la Universidad, que aquellos que eligieron el itinerario de la formación profesional.

La consecuencia de todo ello es que falta personal cualificado, sobre todo con una formación profesional superior: el 48% de las empresas señalan una escasez en este ámbito, mientras que solo el 27% se queja de una falta de graduados universitarios.


Un correcto proceso de orientación profesional debe tener en cuenta que hay jóvenes que tienen claro hacia dónde quieren orientar su futuro, cuáles son sus intereses y objetivos y con qué competencias cuentan, pero, aun así, van a necesitar que se les oriente sobre cuáles van a ser las exigencias reales del mundo laboral a las que se van a tener que enfrentar.



Los jóvenes se guían por diferentes motivos a la hora de decidir si quieren o no ejercer una determinada profesión. Quieren que el trabajo les resulte divertido, pero hay algunas condiciones laborales que consideran también básicas, como un buen horario de trabajo, salario y oportunidades de promoción. No obstante, a menudo, e incluso de manera inconsciente, la elección de carrera profesional también está condicionada por el deseo de encontrar reconocimiento social y así reforzar su propia identidad social.

El principal objetivo del marco estratégico para la cooperación europea en el ámbito de la educación y formación “ET2020” es incrementar el atractivo y la calidad de la formación profesional y ello implica, entre otros aspectos, mejorar los procesos de información, guía y orientación profesional. Pero además de llevar a cabo campañas informativas y publicitarias de la FP, dirigidas a distintos grupos destinatarios, e introducir componentes prácticos en la enseñanza escolar, hay que aumentar también la permeabilidad entre los distintos itinerarios de formación. Se trata, en definitiva, de mantener activo lo más importante de adquirir una cualificación profesional: facilitar una carrera y las oportunidades de promoción laboral conjuntamente.

La visión europea sobre el futuro de la Formación Profesional en 2030



Una FP de excelencia, inclusiva y permanente.

Los principales retos de la FP son el cambio demográfico y la internacionalización de las empresas y la sociedad, con todo lo que ello implica tanto en materia de integración como asegurar la mano de obra cualificada.

Los sistemas de FP de los distintos Estados Miembros de la Unión Europea de aquí a 2030 deben aspirar a ofrecer una educación y capacitación basada en la excelencia y la integración, de manera que contribuya a incrementar la cohesión económica y social, la competitividad, el crecimiento y el desarrollo inteligente, integrador y sostenible, así como a fomentar los valores democráticos de la ciudadanía europea, ayudando así a todas las personas a desarrollar su potencial en un proceso de aprendizaje permanente.

Se definen por tres elementos fundamentales:

- Fomentan la adquisición de habilidades, competencias y cualificaciones que garantizan la empleabilidad, la adaptabilidad, así como el desarrollo personal de los individuos y una ciudadanía activa.
- Proporcionan una oferta accesible, atractiva, valorada, innovadora y de calidad para todos.
- Cuentan con el apoyo de la administración, lo que a su vez garantiza una financiación que contribuye a fomentar la excelencia, la inclusión, la eficacia y la responsabilidad compartida.

Este manual “Las *Escape Rooms* como herramienta de promoción de la Formación Profesional” se dirige a los profesionales de la orientación profesional (docentes, coordinadores, orientadores...) y analiza el concepto metódico-didáctico de las *Escape Rooms*.

Su objetivo es guiar a los “creadores” de juegos de escape en el proceso de preparación, ejecución y seguimiento de una experiencia de *Escape Room*. Además, proporciona alguna recomendación sobre cómo integrar esta actividad en el conjunto de acciones realizadas en el marco de la orientación profesional.

Los alumnos adquieren un alto grado de motivación cuando compiten contrarreloj para, por ejemplo, descifrar los papeles de los Gobernadores, dar el mejor servicio a la realeza o conseguir abrir la puerta de una sala en la que están encerrados.

Las *Escape Rooms* prometen una hora de diversión con puzzles, trabajo en equipo y pensamiento lógico, todo ello envuelto en una emocionante historia, y ya son muchos los docentes que están dispuestos a aprovechar esta nueva tendencia pedagógica en sus clases. Hay estudios que señalan distintos aspectos positivos del aprendizaje basado en el juego, como, por ejemplo, que los lazos sociales se fortalecen, los esfuerzos individuales del jugador ganan importancia, y la participación comprometida conduce al placer y a la impresión positiva de la asignatura (McConigal 2011).

En nuestro caso, lo que pretendemos conseguir con este proyecto es una actitud más positiva hacia la formación profesional en general y hacia la formación profesional dual en particular. Al igual que las cinco *Escape Rooms* diseñadas, esperamos que este manual sirva, no sólo de guía y apoyo, sino también de inspiración para que los profesionales de la orientación puedan crear y ejecutar por sí mismos una *Escape Room*.



CAPÍTULO 2
**ENFOQUE
PEDAGÓGICO**



www.escape2stay.eu



CAPÍTULO 2

ENFOQUE PEDAGÓGICO

2.1. Marco teórico sobre el aprendizaje basado en el juego (gamificación).

La gamificación es la aplicación de mecánicas de juego en entornos de aprendizaje con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea interiorizar mejor algunos conocimientos, mejorar alguna competencia, fomentar la participación, recompensar acciones concretas, etc. La gamificación facilita que el proceso de aprendizaje sea más gratificante y promueve una experiencia en la que la resolución de problemas conduce a una sensación de eficiencia y satisfacción. Asimismo, permite a los profesores trabajar para alcanzar objetivos significativos, medibles y en tiempo real, y obtener información de gran valor a medida que se van alcanzando esos objetivos.

La gamificación es una técnica tremendamente eficaz, tanto en el ámbito educativo como el profesional, por lo que puede igualmente incorporarse en entornos de aprendizaje dual. Al fin y al cabo, nunca vas a mejorar si no eres capaz de saber qué necesitas hacer mejor o descubrir cómo mejorar tus competencias.

2.2. Advantages of gamification in education?

- Hace que el aprendizaje sea divertido e interactivo, motivando así al estudiante.
- Crea "adicción" al aprendizaje.
- Permite a los alumnos tener experiencias reales y poner en práctica lo aprendido.
- Desarrolla competencias relacionadas con la participación y la colaboración.
- Da voz al alumno que ofrece "feedback" en tiempo real.
- Potencia la experiencia del aprendizaje.

2.3. ¿Cuáles son las necesidades de los estudiantes y cómo promover la FP? ¿A qué estudiantes va dirigido el proyecto?

El proyecto y sus actividades se centran en los estudiantes que tienen que decidir su camino vocacional a seguir y para ello necesitan conocer las diferentes posibilidades e itinerarios formativos que existen.

Es decir, nos dirigimos principalmente a estudiantes que están cursando tercero y cuarto de la ESO que tienen que decidir qué estudiar después, si desean, claro, continuar con su formación reglada, y elegir entre seguir en bachillerato para alcanzar un grado universitario, o especializarse en una profesión a través de un ciclo de FP. La decisión final siempre será, por supuesto, del estudiante, pero queremos que valoren la formación profesional como un camino válido para su futuro educativo y profesional.

Los socios del proyecto "Escape2Stay" creemos que la mejor forma de promover la formación profesional entre estos jóvenes es a través de ejemplos prácticos de tareas laborales presentadas de forma divertida y emocionante. Por ello, hemos creado cinco "Escape Rooms" que permiten a los jóvenes trabajar en equipo en un entorno seguro y controlado superando pruebas, que han sido en gran medida diseñadas por jóvenes que estaban, a su vez, cursando un itinerario de FP, de modo que los participantes (y tal vez futuros estudiantes de FP) en estas experiencias de "escape" pueden ver exactamente lo que serán capaces de hacer si optan por ese grado de FP.

Hemos de decir que hemos tratado de que nuestros juegos de "escape" tengan en consideración todas las realidades sociales y educativas existentes y sean accesibles e inclusivas.

También hemos tratado de ponérselo fácil al personal docente y a los profesionales de la orientación que van a implementar los juegos de "escape" que hemos diseñado, y por ello, los ofrecemos en formato móvil. Es decir, con la intención de que lleguen al mayor número de estudiantes y centros educativos posible los materiales necesarios para el juego pueden meterse en una caja. Este "kit de juego" puede transportarse fácilmente para desarrollar las labores de orientación profesional en cualquier entorno y contexto de manera fácil (por ejemplo, en una feria de orientación, en unas jornadas sobre FP...) sin necesitar una sala cerrada y habilitada específicamente para desarrollar esta actividad.



2.4. ¿Por qué las salas de escape son beneficiosas para nuestro grupo objetivo?

Teniendo en cuenta que el grupo objetivo al que se dirigen estas actividades de orientación son jóvenes, las “Escape Rooms” diseñadas nos permiten combinar el aspecto lúdico con un ambiente educativo e informativo asegurando así una mayor motivación y seguimiento de los participantes.

Las “Escape” **requieren que los miembros de un equipo trabajen juntos para lograr el objetivo**, para ganar, en definitiva, y, además, estas actividades tienen un componente de ocio que hace que sea muy divertido para los participantes. Mientras que tradicionalmente se nos enseña a valernos por nosotros mismos, las salas de escape nos obligan a trabajar juntos. Todas las pistas recabadas durante el juego deben utilizarse para resolver un acertijo final, por lo tanto, al tener que combinar recursos mentales y el ingenio, los problemas se resuelven más rápido en equipo que de manera individual. En algunos casos, incluso es imposible resolver las pruebas en solitario ya que están diseñadas para que se requiera un trabajo en equipo.

En el contexto laboral, por ejemplo, las *Escape Rooms* son perfectas para las actividades de *team-building* corporativo porque hacen que todos los miembros del equipo trabajen juntos hacia un objetivo común. Si los alumnos necesitan mejorar su comunicación y trabajo en equipo, una sala de escape puede ayudarles a resolver los problemas mediante la resolución de puzzles interactivos.

Son una herramienta educativa. Se puede introducir material didáctico en su diseño y las pruebas y puzzles pueden versar prácticamente sobre cualquier tema. Se podría diseñar, por ejemplo, una “Escape Room” muy concreta sobre Instalaciones eléctricas y automáticas y, dado que las salas de escape son intrínsecamente más divertidas y atractivas que ver los contenidos de manera teórica, cabe esperar que los alumnos retengan más conocimientos de lo que lo hacen habitualmente.

Permiten a los jóvenes pensar con originalidad, a pensar “más allá”. Esta es una competencia esencial en la vida laboral porque faculta para encontrar soluciones diferentes a ciertos problemas, explorar caminos, generar ideas innovadoras y hacer cambios en los procesos que conducen a una mayor productividad. Y así, las *Escape Rooms* ofrecen diferentes retos que no tienen una sola manera de resolverse ni un orden establecido, de forma que cada partida es única.

Contribuyen a promover la motivación de los participantes proporcionando pequeños y grandes triunfos. No se trata sólo de la solución final. Como se deben resolver pequeñas pruebas antes de lograr la resolución final del juego, los participantes reciben *feedback* en tiempo real sobre cómo lo están haciendo y cada avance está recompensado con una nueva pista. Un juego de escape es un entorno seguro para el error. Mientras en otras actividades el fracaso es castigado o señalado, en el entorno de las *Escape Rooms* se anima a los jóvenes a experimentar, a pensar de forma diferente, a probar soluciones novedosas y a volver a intentarlo, lo que podría ayudarles en el futuro en el mundo real.

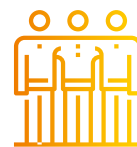
5 BENEFICIOS PRINCIPALES



Aumenta los niveles de compromiso y concentración



Fomenta el desarrollo cognitivo de los estudiantes



Mejora la gestión de conflictos entre los estudiantes



Ofrece *feedback* en tiempo real



Permite a los alumnos tener experiencias reales y poner en práctica lo aprendido.

2.5. ¿Qué habilidades se requieren para participar en una *Escape Room*?

Las *Escape Rooms* educativas ofrecen muchos beneficios a los participantes, sin embargo, para sacar el máximo provecho de ellas, estos deben tener también ciertas habilidades.

En general, las *Escape Rooms* exigen a los participantes desarrollar el **razonamiento lógico** y el **pensamiento crítico** mientras resuelven las pruebas. Así, para armar puzles o rompecabezas los participantes deben considerar distintas formas, colores y relaciones y para resolver los acertijos deben cuestionar incluso lo que parece obvio, pensando por sus propios medios. La resolución de problemas es claramente una de las habilidades que más se demanda y, a su vez, que más se entrena en las *Escape Rooms* porque la resolución de retos y la superación con éxito de una determinada actividad a través de las pistas que se van descubriendo, es la esencia de las mismas.

La **comunicación** es imprescindible también en todos los juegos de *escape*. Para escapar de una habitación o resolver un misterio es necesario intercambiar opiniones e hipótesis, entre los componentes del grupo, hasta llegar a tomar una decisión final. Es por ello por lo que este tipo de iniciativas son la experiencia perfecta para promover el **trabajo en equipo**. Tener la capacidad de trabajar juntos y cooperar es esencial. Los jóvenes deben dejar de lado su ego y considerar soluciones propuestas por los demás, convirtiéndose de esta forma todos los participantes en protagonistas de la partida, dejando de lado así sus diferencias para alcanzar un objetivo común. De este modo se **promueve la igualdad**, eliminando diferencias y resquemores absurdos que a veces existen entre ellos y permitiendo que se centren sólo en los enigmas, las pistas y las soluciones.

DEMANDED SKILLS



Trabajo en equipo



Inteligencia y resolución de problemas



Pensamiento lógico y crítico



Comunicación



2.6. ¿Qué competencias se refuerzan a través de las *Escape Rooms*?

Son muchas las competencias que se entrenan y refuerzan a través del juego en las *Escape Rooms*. Mientras que los *Escape Rooms* comerciales tienen un componente eminentemente lúdico, las diseñadas en el marco del Proyecto *Escape2Stay* y las utilizadas en entornos formativo-educativos, promueven muchas de las competencias que los jóvenes necesitarán más adelante en su vida profesional.

A continuación, se enumeran y describen las más relevantes que, a su vez, son las más demandadas en el mercado laboral de hoy en día:

- La **resolución de problemas** es una de las competencias más demandadas hoy en día. En el trabajo siempre surgen pequeños y grandes problemas que deben resolverse de forma ágil y eficaz, algo consustancial a la naturaleza misma de las *Escape Rooms*, donde los participantes deben efectivamente resolver los distintos enigmas de forma ágil y eficaz si quieren lograr alcanzar el objetivo final.
- La **gestión del tiempo** es una competencia generadora de confianza y clave a la hora de ayudar a la empresa a ser más competitiva, y podríamos definirla como el proceso para la realización de una tarea en un tiempo establecido, convirtiendo a las *Escape Rooms* que hemos diseñado en la oportunidad perfecta para que los estudiantes perfeccionen esta competencia, ya que tienen media hora para resolver los acertijos y “escapar”.
- La creciente complejidad del mundo laboral y la tendente especialización de los perfiles profesionales hace del **trabajo en equipo** una competencia esencial. Entendemos que las salas de *Escape* son una forma estupenda de fomentar esta competencia, ya que los participantes se ven obligados a jugar en equipos y a cooperar entre ellos, confiando los unos en los otros, si quieren tener alguna posibilidad de superar cada reto. Incluso las *Escape Rooms* se han convertido en una herramienta utilizada por las empresas para fomentar el trabajo en equipo entre su personal.
- La **escucha activa y la comunicación** son importantes en el mundo laboral para establecer conexiones, para que los demás confíen en ti, para identificar y resolver problemas, para aumentar tus conocimientos y comprensión, para evitar perder información importante, etc. Todos hemos oído alguna vez aquello de “no es lo mismo oír que escuchar”, escuchar requiere atención, y es cierto que, en los últimos años se ha visto un declive constante en este sentido con los jóvenes. En las *Escape Rooms*, saber escuchar y ser capaz de comunicarte con los demás miembros del equipo es esencial para saber qué hay que hacer y qué pasos seguir para lograr superar los distintos retos planteados.
- En este mundo en el que los cambios se suceden cada vez más rápidamente, la **creatividad**, ser capaz de **pensar con originalidad**, o pensar “más allá” es una habilidad que las empresas valoran especialmente, y las *Escape Rooms* facilitan un entorno distendido en el que los participantes no tienen miedo a aportar ideas poco convencionales para resolver los enigmas a los que se enfrentan.
- Otras habilidades que se potencian con los juegos de *Escape* son la comprensión lectora, el pensamiento matemático, la capacidad de salir de la zona de confort o la coordinación óculo- manual.



CAPÍTULO 3

PREPARACIÓN DE LA *ESCAPE ROOM*



www.escape2stay.eu



CAPÍTULO 3

PREPARACIÓN DE LA ESCAPE ROOM

Antes de desarrollar o de poner en práctica una *Escape Room* para ser jugada en un contexto educativo, se tienen que valorar cuidadosamente los objetivos y los escenarios, así como los preparativos previos. Hay que tener en cuenta muchas cosas, desde la elección de la dinámica de juego, que se debe adecuar al propósito específico, hasta la creación del contexto y los retos que se plantearán durante el juego. Una vez decididos el contenido y el tema, hay que desarrollar un argumento atractivo que se ajuste al tema y al objetivo, hay que establecer las reglas y un sistema de puntuación, y además, hay que tener en cuenta que el *Game Master* también tiene que garantizar la seguridad de todos los jugadores y preservar la integridad de todos los materiales y objetos utilizados.

Paso a paso... ¡vamos a ello!

3.1 Establecer un objetivo

Tienes pensado jugar una Escape Room con tus alumnos... ¡GENIAL! Pero ¿para qué exactamente?

Cuando se decide utilizar o desarrollar un *Escape Room* con fines educativos, es crucial establecer primero el objetivo que debe alcanzarse a través de esa metodología de juego de *Escape*. Asimismo, también puede haber objetivos secundarios que contribuyan a la ejecución íntegra del objetivo principal.

Por ejemplo, todos los juegos de *Escape* desarrollados en el marco del proyecto *Escape2Stay* sirven al objetivo principal de potenciar el atractivo de la FP en Europa y proporcionar un primer punto de contacto con determinados sectores profesionales que sea positivo e interesante para los jóvenes que deben tomar una decisión sobre su futuro educativo y profesional. Sin embargo, todos ellos sirven a subobjetivos particulares que son específicos del tema y el contenido del juego, que se expresan como "resultados de aprendizaje". Describen lo que un alumno/jugador es capaz de hacer tras completar el juego con éxito.

Al establecer el objetivo principal y los objetivos secundarios, siempre hay que tener en cuenta el plazo disponible. Si es necesario, una vez terminado el diseño del juego se deberán revisar los objetivos asegurándose que son completamente alcanzables y factibles.

3.2 Funcionamiento del juego

El funcionamiento del juego afecta directamente a cómo se juega, ya que describe si hay un orden específico en el que hay que resolver las pruebas. A la hora de desarrollar o elegir una *Escape Room*, es importante tener en cuenta las habilidades del grupo al que va dirigido el juego, así como los objetivos que se pretenden alcanzar con él. Además, existe una influencia mutua entre el estilo de juego y el estilo narrativo en su funcionamiento.



ESCAPE ROOM LINEAL O SECUENCIAL

En una *Escape Room* lineal, todas las pruebas tienen que ser resueltas en un orden predeterminado. Las pistas se encuentran más o menos en el orden en que hay que utilizarlas y la solución de un acertijo lleva al siguiente. Esto significa que los jugadores se enfrentan a un nuevo reto en cada ocasión, lo que les permite concentrarse plenamente en lo que está por delante.

Esta configuración del flujo del juego es ideal para principiantes, un solo jugador o grupos más pequeños. Asimismo, desarrollar y guiar una *Escape Room* lineal y secuencial también es más fácil para los *Game Masters*. Estos escenarios secuenciales se utilizan a menudo en los juegos de mesa de *Escape Rooms* o en los juegos de escape de las aplicaciones móviles gratuitas.

En los juegos de *Escape* lineales o secuenciales, o bien todos los enigmas incluidos siguen el orden predeterminado de los acontecimientos, o bien toda la historia está separada en subsalas/escenas, que construyen la secuencia del juego. Dentro de las subsalas, el orden de resolución de los acertijos puede ser lineal, no lineal o abierto.



ESCAPE ROOM NO LINEAL O MULTILINEAL

Las *Escape Rooms* no lineales pueden ser muy complejas, ya que permiten a los jugadores encontrar múltiples pistas y resolver varios enigmas al mismo tiempo sin seguir un camino lineal.

En un *Escape Room* de múltiples caminos, se puede llegar al final siguiendo distintos enfoques o incluso distintos caminos argumentales. Aunque es cierto que algunos caminos pueden llevar a un callejón sin salida (a través de pruebas con pistas falsas) o a un final erróneo, y otros a uno o más finales correctos, normalmente, las *Escape Rooms* de múltiples caminos ofrecen diferentes caminos que conducen al mismo final (exitoso), y los distintos caminos servirán para ganar puntos extra o, a veces, perder tiempo. Algunos juegos de mesa de *Escape Room* utilizan este estilo de flujo de juego, así como muchos juegos de *Escape* comerciales para PC, consolas y sistemas de realidad virtual.

Las *Escape Rooms* abiertas son la versión más compleja. Este estilo de juego se utiliza a menudo en las salas de *Escape* de la vida real, ya que dan a los jugadores total libertad para buscar pistas y resolver acertijos en un tiempo determinado. En un escenario de flujo de juego abierto, todo depende de cómo los jugadores se comuniquen y organicen su proceso de resolución, ya que encontrarán acertijos y pistas sin ninguna indicación del orden en que tienen que ser resueltos. Tendrán una colección de pistas y acertijos diferentes que deberán resolver para pasar a la siguiente fase. Averiguar el objetivo y el enigma final también suele formar parte de un juego de *Escape* abierto.

Desarrollar, guiar y jugar este tipo de *Escape Rooms* es todo un reto. Este entorno es más adecuado para grupos de tamaño moderado y jugadores avanzados. Los principiantes pueden unirse a la diversión o formar parte del juego, sin embargo, puede ser demasiado difícil para ellos. Los proveedores de salas de escape reales suelen indicar el nivel de dificultad de sus salas disponibles y también el tamaño de grupo recomendado.

3.3 Estilo narrativo

Una vez elegido el estilo general del juego, hay que decidir el enfoque narrativo.

Un juego de Escape siempre se enmarca en un argumento concreto que sirve para la inmersión total en el juego. ¿Por qué los jugadores tienen que “escapar” y resolver las pruebas? ¿Por qué hay un límite de tiempo? **La narrativa proporciona el contexto y, en última instancia, la motivación para los jugadores.**

La narración puede basarse en la realidad o en la ficción. Se define a través del género (aventura, crimen, terror, ciencia ficción, histórico, etc.), el tema (apocalipsis zombi, escuela de magia, descubrimiento arqueológico, etc.) y el estilo de progresión de la historia.

En muchos casos, hay una pequeña introducción de la historia al principio del juego de *Escape*, pero nada más. La progresión de la historia a través de la resolución de pruebas o acertijos durante el juego se utiliza a menudo en los juegos de mesa de salas de *Escape* lineales y no lineales o en los juegos digitales. Dado que estos juegos suelen jugarse en grupos más pequeños (o en solitario) y sin un *Game Master*, la progresión de la historia en curso impulsa la motivación de los



jugadores para terminar el juego. En los juegos de *Escape* de la vida real, la dinámica de grupo y la presión del tiempo suelen ser motores suficientes para alcanzar la meta.

La narrativa establece el contexto de todo el juego, lo que significa que todas las pruebas deben encajarse en el argumento general, el género y el tema. Muchos tipos de pruebas son versátiles y pueden llevarse a cabo en cualquier tipo de historia, por ejemplo, descifrar símbolos. Sin embargo, según el género y el tema, los símbolos pueden encontrarse en circunstancias y superficies diferentes.

En las cinco *Escape Rooms* desarrolladas por los socios del proyecto Escape2Stay, los jugadores se sumergen en varias historias cautivadoras: rescatar a un científico desaparecido, quedarse encerrado en una sala de control, encontrar a cinco profesionales para enviarlos a un planeta alienígena, recibir a un invitado de la realeza y escapar de un aula antes de que el profesor regrese.

Elaborar el argumento es un proceso extremadamente abierto y a la vez muy complejo. Todo es posible mientras todas las piezas encajen correctamente al final y formen una experiencia completa e inmersiva.

Cuando se utiliza una *Escape Room* ya preparada, es muy importante familiarizarse con el argumento proporcionado. Para garantizar plenamente la inmersión, la sala puede decorarse de acuerdo con el género y el tema. Además, a la hora de contar la historia (o los fragmentos intermedios), el *Game Master* debe meterse en la piel del personaje y atreverse a ser un poco teatral.

3.4 Los acertijos de los juegos de *Escape*

No hay límite a la hora de imaginar lo que puede ser una prueba o acertijo de un juego de *Escape*, siempre que se ajuste al argumento y no sea peligroso.

Hay algunos tipos comunes, que suelen combinarse ya que se complementan entre sí:

- **Acertijos escritos**

Estas pruebas, que se explican por sí mismas, se presentan en forma escrita sobre cualquier tipo de superficie. Pueden incluir símbolos, números, letras, palabras, ecuaciones, imágenes y mucho más.

- **Acertijos físicos**

Los jugadores tienen que tocar o manipular físicamente los objetos. Se trata de una verdadera experiencia práctica, y puede tratarse de cualquier cosa, desde resolver un rompecabezas hasta conectar un ratón a un ordenador o incluso simplemente pulsar un interruptor. Estas pruebas pueden requerir destreza, precisión y trabajo en equipo o simplemente atención a los detalles.

- **Acertijos sensoriales**

Tacto, olfato, luces, sonidos: estos acertijos incluyen cualquier cosa que estimule y requiera los sentidos de los jugadores para ser resueltos. Desde luces parpadeantes hasta señales sonoras o una caja en la que tengan que palpar e identificar objetos, todo está permitido (salvo que sea dañino o perjudicial).

- **Acertijos de "carroñero"**

Estos acertijos requieren que los jugadores busquen pistas en la sala y recojan todo lo que encuentren. Es el tipo de prueba más típico e importante en los juegos de *Escape* no lineales.



Además del tipo de pruebas, el mecanismo de resolución también es relevante. Algunos métodos típicos son:

- **Acertijos lógicos**

Para obtener la solución, se requiere pensamiento lógico. Los jugadores suelen encontrar una pista que no tiene sentido al principio, pero aplicando el pensamiento lógico y creativo, pueden descubrir la solución, etc.

- **Acertijos lingüísticos**

Descifrar un código escrito, unir letras o dar sentido a poemas y mensajes ocultos en un texto escrito; en cuanto intervienen el lenguaje, las palabras y las letras, se trata de una prueba lingüística. Pueden ser versátiles, sin embargo, a menudo es difícil jugar a estos juegos en un idioma diferente al que se desarrollaron, porque el significado puede perderse en la traducción. Las *Escape Rooms* comerciales de la vida real suelen abstenerse de utilizar acertijos lingüísticos por esta razón.

- **Acertijos visuales**

Las pruebas visuales incluyen todo lo que requiere el sentido de la vista. Ver pistas visuales puede requerir ciertas perspectivas o ser pruebas basadas en imágenes como imágenes de objetos ocultos, laberintos, cuadrículas de búsqueda, conectar los puntos, etc.

- **Acertijos de cálculo**

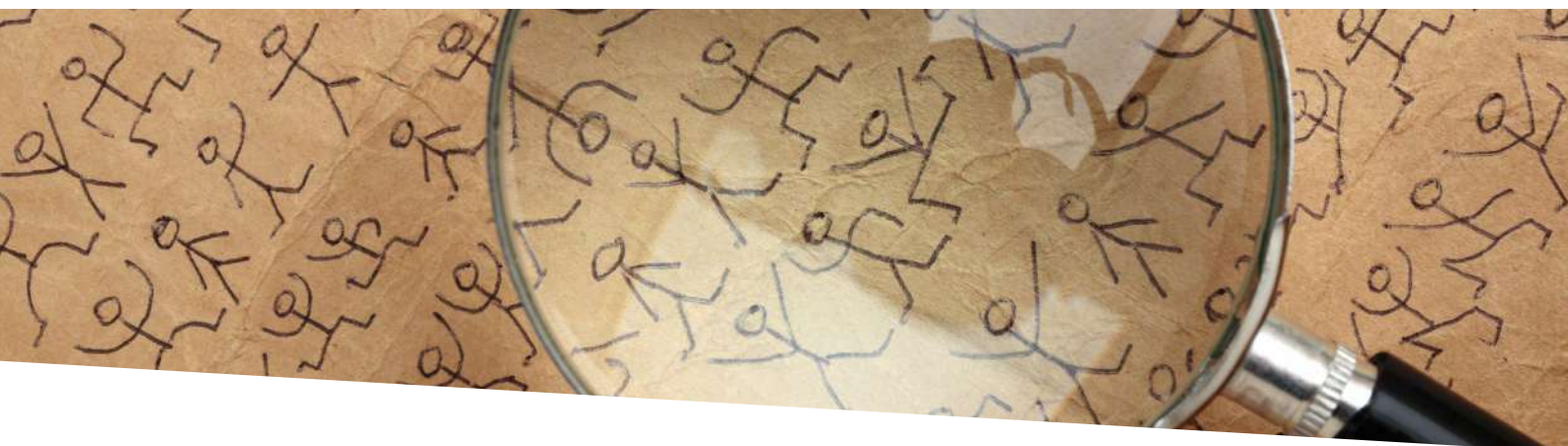
En este tipo de prueba, los jugadores tienen que calcular algo para obtener el resultado, que puede ser el código para abrir una cerradura. La base y los valores del cálculo suelen encontrarse a través de otro tipo de acertijos y el cálculo construye el último paso para llegar a la solución.

- **Acertijos para trabajar en equipo**

Un elemento fundamental de todos los juegos de Escape es trabajar en equipo. De ahí que, a menudo, haya pruebas que sólo pueden resolverse mediante la cooperación y la comunicación directa. Puede implicar pulsar interruptores al mismo tiempo o estar en lugares diferentes, por ejemplo, porque un código está escrito en una superficie fija y la cerradura, donde hay que introducirlo, está al otro lado de la sala y fuera del alcance de la vista.

- **Acertijos temáticos**

Estas pruebas están estrechamente relacionadas con un tema o resultado de aprendizaje específico. Pueden combinarse con otros tipos de pruebas, pero además se centran en un campo concreto de conocimientos o habilidades, por ejemplo, las fórmulas químicas. Todas las salas de *Escape* proporcionadas por el proyecto *Escape2Stay* tienen como objetivo principal promover la formación profesional, ofreciendo juegos en los sectores de la mecatrónica, la hostelería y la electrónica, entre otros. Por lo general, todos los conocimientos necesarios se proporcionan también como pistas en el juego de Escape y no requieren que los jugadores tengan conocimientos especializados como condición previa.



3.5 Aspectos a tener en cuenta

A la hora de elegir o desarrollar un juego de *Escape*, debes asegurarte de que conoces todos los recursos que necesitas. Ten en cuenta los siguientes aspectos:

1. Tiempo.

Averigua cuánto tiempo necesitas para preparar el juego, para jugarlo con un grupo y para reiniciar el juego con el siguiente equipo. Ten en cuenta también que, con cada grupo, debes realizar una sesión informativa previa y otra de *feedback* al finalizar el juego.

2. Espacio.

Calcula el espacio que necesitas para jugar. ¿El juego requiere de elementos específicos en la sala o un mobiliario concreto? ¿Necesitas que los grupos jueguen varias partidas al mismo tiempo o cada una en un espacio diferente? ¿Es segura la sala para jugar? (lee también el apartado 3.7.)

3. Movilidad.

¿Es necesario transportar el juego de *Escape*? ¿O se colocará en un lugar permanente? En cualquier caso, asegúrate de que el juego que deseas realizar se ajusta a tus necesidades.

4. Objetos.

¿El juego de *Escape* requiere ciertos objetos como cerraduras numeradas? ¿Tienes estos objetos o necesitas comprarlos y prepararlos?

5. Presupuesto.

Asegúrate de que cuentas con el presupuesto necesario para comprar elementos para la sala si es necesario. Incluso si puedes imprimir materiales, asegúrate de que los costes de impresión y los recursos están dentro de tu marco presupuestario.

6. Personal.

Si vas a realizar el juego de *Escape* con una clase de 20 jugadores, probablemente formarás 4 grupos pequeños de 5 jugadores. Lo ideal es que cada grupo esté supervisado y apoyado por un *Game Master*. ¿Dispones de personal suficiente?

7. Dinámica del grupo.

Para garantizar una dinámica colaboradora entre el grupo, el *Game Master* debe moderar cuidadosamente la creación de los equipos. Lo ideal es que los jugadores ya se conozcan y tengan una relación de amistad o, al menos, neutral. El *Game Master* puede facilitar aún más el proceso de creación de equipos comunicando claramente las reglas y los objetivos del juego. Darle al grupo un objetivo común hacia el que se tienen que dirigir es un paso crucial para convertirlos en un equipo colaborativo. En grupos más grandes (de más de 5 jugadores) puede tener sentido que el grupo elija a un líder o director de equipo, que mantenga una visión general de todas las pistas descubiertas y las pruebas sin resolver.



3.6 Sistema de puntuación

Jugar una *Escape Room* es divertido. Terminar a tiempo es satisfactorio, pero hacerlo mejor que otro equipo es aún más gratificante. ¿Cómo sabrán los jugadores quién ha ganado la partida?

El sistema de puntuación más habitual se basa en el tiempo. La sala de *Escape* tiene un límite de tiempo (por ejemplo, 60 minutos) y cuanto más rápido *Escape* de la sala un equipo, mejor. Así sucede habitualmente en las salas de *Escape* de la vida real.

Además, se pueden utilizar pistas. Puede haber un número de pistas (por ejemplo, 3) que los jugadores pueden pedir sin que haya consecuencias negativas, pero también se puede decidir que cada pista cuesta puntos o tiempo. En las *Escape Rooms* de la vida real, a menudo se añade una cierta cantidad de tiempo al tiempo real que los jugadores necesitan para resolver el juego (por ejemplo, 5 minutos).

Muchos juegos de *Escape* no lineales cuentan con un sistema de puntuación basado precisamente en puntos, ya que los jugadores pueden encontrar pistas y pruebas adicionales. Estos no sirven al objetivo principal, pero proporcionan una experiencia mayor y más profunda. Sin embargo, como este sistema de puntuación puede ser bastante complejo, se suele utilizar en juegos de *Escape* digitales para un solo jugador o en juegos de mesa similares.



3.7 Medidas de seguridad y reglas básicas del juego

A la hora de preparar la sala y a los jugadores para el juego, hay que tomar ciertas medidas.

Preparación de la Sala

El *Game Master* debe asegurarse de que los jugadores tienen la posibilidad de salir de la sala en cualquier momento. Estar encerrado en la *Escape Room* debe ser siempre sólo una ilusión con la que todos los jugadores han de estar de acuerdo. En las salas de Escape de la vida real, siempre hay un mecanismo de emergencia que permite a los jugadores salir de la sala cuando sea necesario. Esto no sólo es importante para evitar ataques de ansiedad y en caso de emergencias personales, sino por supuesto también en lo que respecta a emergencias externas como un incendio en el edificio.

Además, el *Game Master* tiene que asegurarse de que los jugadores no se harán daño durante la partida, comprobando que:

- Los muebles están fijados a la pared y no pueden caer sobre los jugadores.
- Las ventanas no pueden abrirse ni los jugadores pueden trepar o asomarse por ellas.
- Las tomas de corriente y otros elementos de infraestructura eléctrica están visiblemente marcados para que NO formen parte del juego.
- No se esconden pistas en lugares peligrosos o poco accesibles (por ejemplo, en lo alto de una estantería alta).
- No hay bordes sobresalientes ni objetos con los que los jugadores puedan hacerse daño (por ejemplo, cuchillos, sierras, etc.). Incluso las tijeras deben utilizarse con precaución, especialmente cuando los jugadores no van a estar bajo supervisión. Si este tipo de objetos son absolutamente necesarios, puede ser más seguro limitar su uso a una zona específica (por ejemplo, la mesa) fijándolos en ese lugar concreto.

A los jugadores se les deberá indicar que no hace falta que usen la fuerza cuando descubran pistas o resuelvan pruebas, y que no hay que destruir nada. Si el *Game Master* no está en la sala con los jugadores, el equipo debe tener una forma rápida de comunicarse con él en caso de emergencia (y para pedir pistas, claro).



Preparación de los jugadores

Antes de dar comienzo al juego de *Escape*, los jugadores recibirán una sesión informativa con el *Game Master*. En esta sesión, el *Game Master* expondrá las reglas del juego y explicará algunos mecanismos básicos que los jugadores pueden necesitar para resolver una prueba. Esto último incluye, por ejemplo, mostrar cómo funciona una cerradura numerada. En esta fase de preparación, el *Game Master* también puede pedir a los jugadores que formen pequeños grupos. Una regla general es que los equipos estén conformados por un máximo de 6 jugadores ya que la comunicación en grupos más grandes puede ser un reto por sí mismo.

He aquí algunas **reglas básicas del juego** que se pueden comunicar a los jugadores:

1. Sin peligro.

En ningún momento estarás en peligro real. Siempre puedes salir de la sala y abandonar el juego si lo necesitas. Sólo tienes que tener en cuenta, que, en ese caso, el juego se acabará.

2. Sin descansos.

No hay descansos durante el juego, así que prepárate ahora y come o bebe algo y usa el baño, si lo necesitas. ¡Prepárate ahora!

3. Objetos prohibidos y necesarios.

No llesves ningún objeto que no esté permitido (por ejemplo, un teléfono móvil) y asegúrate de que tienes todos los que necesitas (por ejemplo, bolígrafo y papel).

4. Zona de juego.

Puede haber objetos en la sala que no formen parte del juego (por ejemplo, tomas de corriente, aire acondicionado, etc.). El *Game Master* definirá la zona de juego y te hará saber qué objetos de la sala están fuera de los límites.

5. No dañes ni rompas nada.

Nunca necesitarás la fuerza física para descubrir una pista.

6. Comunícate.

Trabaja en equipo para descubrir pistas y resolver acertijos. Todo el mundo aporta algo: aprovecha los puntos fuertes de los demás y apóyate en ellos para alcanzar el objetivo. Puedes elegir un líder para el grupo que se encargue principalmente de mantener la visión general.

7. Toma notas.

Anota tus hallazgos para asegurarte de que todo el mundo tiene acceso a las pistas que has encontrado. También tiene sentido anotar los elementos que ya se han utilizado, porque es probable que no sea necesario utilizarlos otra vez.

8. Vigila el tiempo.

¡No olvides el límite de tiempo!

9. Usa las pistas.

No hay que avergonzarse por usar pistas. Tal vez ya estés muy cerca, así que pide ayuda antes de poner en peligro ganar la partida.

10. Principio democrático.

En caso de duda, será la mayoría de los jugadores la que decidirá cómo proceder. Especialmente cuando se utilizan pistas, todos los jugadores deben estar de acuerdo.

11. Diviértete :)

Los juegos de *Escape* que ofrece el proyecto *Escape2Stay* siguen las pautas descritas y pueden aplicarse de inmediato. Su uso es totalmente gratuito, y se puede acceder a ellos a través del siguiente enlace: www.escape2stay.eu

Esperamos que este manual te sirva de inspiración y contribuya al desarrollo de más juegos de *Escape* con fines educativos.

CAPÍTULO 4

EJECUCIÓN DE LA *ESCAPE ROOM*



www.escape2stay.eu



CAPÍTULO 4

EJECUCIÓN DE LA *ESCAPE ROOM*

La sesión informativa inicial es una de las partes esenciales a la hora de promover una *Escape Room*. Es en esta parte donde los participantes conocerán la historia que hay detrás de la actividad en la que van a participar, y las reglas que tendrán que seguir para realizar la *Escape Room*.

Todas las *Escape Rooms* desarrolladas por los socios del proyecto Escape2Stay proporcionan el material necesario para llevar a cabo estas sesiones, y así, en cada uno de los juegos se encuentra el argumento o la historia que hay detrás de esa *Escape Room* en particular, y las reglas a seguir como el número de acertijos que los participantes deben resolver; el tiempo en el que los jugadores deben resolverlos (en este sentido, para que los participantes sean conscientes del tiempo consumido puede ser muy útil, por ejemplo, contar con un cronómetro en la sala); y las pistas que el *Game Master* puede proporcionar al grupo de jugadores. Con respecto a estas pistas, los jugadores deben ser informados de qué tipo de penalizaciones recibirán cuando pidan una pista, y cuántas veces pueden pedir las. El número y el tipo de pistas deben ser conformes al nivel de dificultad de la sala, de manera que las salas más difíciles pueden tener más pistas y más significativas que las más fáciles.

El número y el tipo de pistas deben estar de acuerdo con el nivel de dificultad de la Sala, de forma que las Salas más difíciles puedan tener más pistas y más significativas que las más fáciles.

Por último, hay que explicar el sistema de puntuación de la sala. Este sistema de puntuación normalmente está relacionado con el tiempo que tardan los jugadores en cumplir todas las pruebas de la sala.

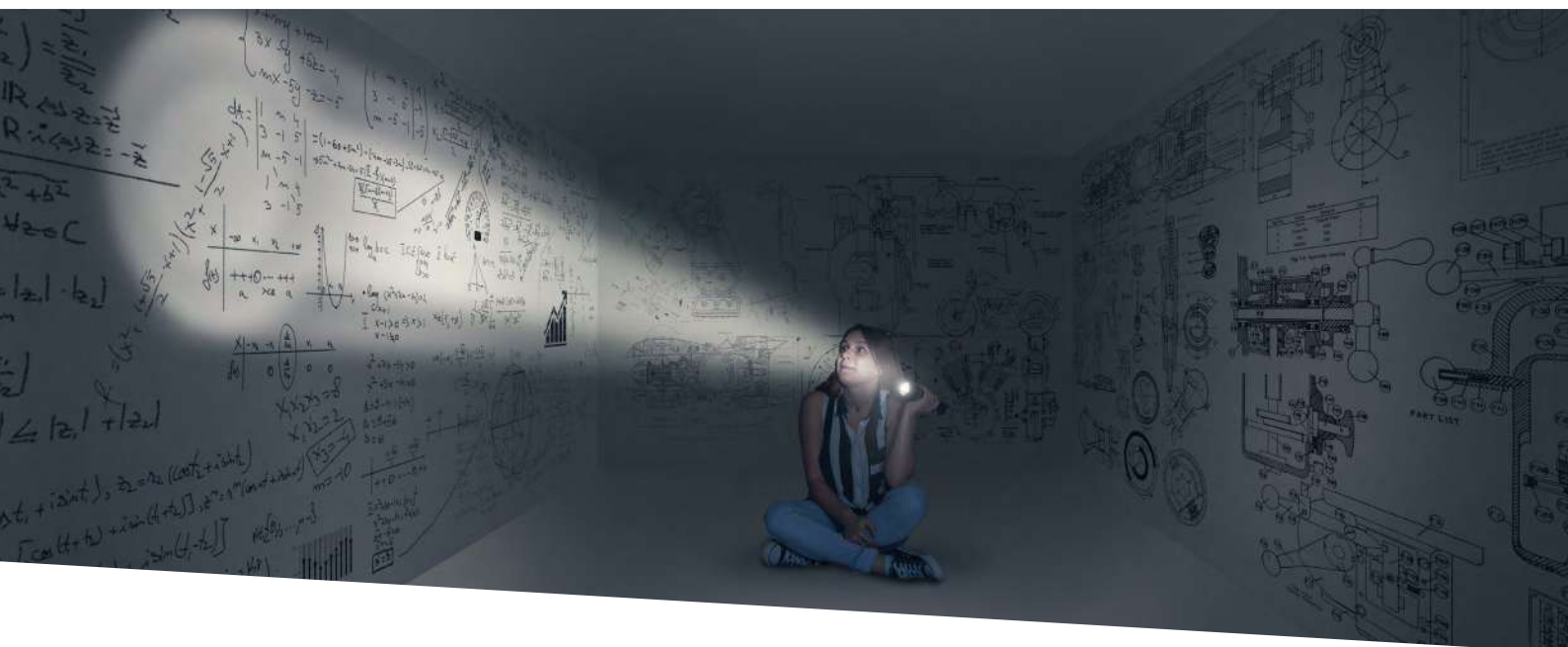
4.2. Recomendaciones o consejos para un mejor aprovechamiento de la experiencia

Para mejorar el rendimiento en la experiencia de la *Escape Room*, hay que dar varios pasos. Esos pasos son (Lyman, 2021):

- **Antes del Juego**, el paso más importante que hay que hacer es la fase de pruebas. Dependiendo del tiempo del que dispongas, el juego puede probarse en su totalidad o, al menos, todas las pruebas que forman parte de él para garantizar su correcto funcionamiento. Durante la fase de pruebas, debes elaborar un documento que incluya todas las respuestas a las pruebas y puzles, todas las pistas que puedas dar en las partes específicas del juego y un “mapa de dónde has escondido todo” (Lyman, 2021). Este documento será el mejor amigo del *Game Master* durante el juego, y debe mantenerse fuera de la vista del jugador.
- **Prepara la sala**, esta es la parte en la que organizas la sala seleccionada donde se desarrollará el juego. En esta fase es importante revisar todos los puzles y pruebas una última vez. “Vuelve a contar los objetos que deban ser contados, vuelve a medir todo lo que deba ser medido, y simplemente comprueba dos veces todo para asegurarte de que tu sala funciona sin problemas” (Lyman, 2021). Si tu juego de *Escape* tiene algún aspecto tecnológico, asegúrate de que esos componentes también funcionan sin problemas (sitios web, acceso a Internet, contraseñas, formas de cargar los dispositivos, etc.).
- **El comienzo del juego** es una de las fases más importantes de todo el juego. Es en esta fase donde se establecen todas las reglas que los jugadores deben seguir para completar con éxito todas las pruebas y terminar el juego. En esta parte del juego, debes indicar a los jugadores si pueden utilizar los smartphones o si esos dispositivos deben quedar fuera de la sala. Algunas salas requieren Internet y smartphones, y otras no. No utilizar los smartphones puede limitar el acceso al mundo exterior y “puede crear una experiencia más inmersiva y auténtica” (Lyman, 2021).

Es fundamental asegurarse de que los jugadores entienden completamente las reglas que deben cumplir, y que están informados del sistema de pistas que se utiliza en esa sala.

En esta fase, el *Game Master* presentará la historia que hay detrás del Juego. Para asegurar una experiencia más inmersiva, este ejercicio puede hacerse ya en la sala, y es muy recomendable que el *Game Master* tenga esta historia memorizada en lugar de leerla. Es importante hacer el esfuerzo de contar la historia con emoción, para empezar a incorporar a los jugadores con el sentimiento de urgencia necesario para cumplir todas las tareas.



- **Durante el juego**, el *Game Master* puede estar dentro de la sala con los jugadores o encontrar una manera de asegurar que podemos ver a los jugadores estando fuera. Estar dentro de la sala puede quitar algo de la inmersión del juego, pero puede ser útil para ti y para los jugadores ya que sabrás exactamente en cada fase del juego y si necesitan ayuda, podrás proporcionársela inmediatamente. Estar dentro de la sala puede ser útil si tu juego tiene algún personaje no jugador que se activa en una determinada parte del juego. De esta manera, sabrás exactamente cuándo actuar como este personaje no jugador.

Si quieres permanecer fuera de la sala, para mejorar la inmersión del juego, debes encontrar una manera de asegurarte de que sabes exactamente dónde están tus jugadores en el juego. Busca una sala con una ventana, o instala cámaras en ella. También necesitarás un sistema para comunicarte con la sala (utiliza un teléfono, un altavoz u otro dispositivo para asegurar la comunicación).

El aspecto más difícil durante el juego para el *Game Master* es no darles a los jugadores demasiada información.

El aspecto más difícil durante el juego para un *Game master* es no darles a los jugadores demasiada información y pistas cuando no se piden. "Recuerda que algunos de los momentos más gratificantes de una sala de *Escape* son los momentos "¡ajá!", y si les dices a tus jugadores la respuesta o les das demasiada ayuda en el momento equivocado, se los arrebatarás". (Lyman, 2021).

- **La finalización del juego** es la fase final de un *Escape Room*. Hay tres tipos de escenarios que pueden ocurrir al terminar el juego. El primero es que los jugadores terminen todas las pruebas y tareas durante el tiempo, y el juego se detendrá cuando ellos terminen. El segundo es que los jugadores se queden sin tiempo y el juego terminará en ese momento. El último escenario es que los jugadores se queden sin tiempo, pero el *Game Master* acepta que terminen el *Escape Room* de cualquier manera.

Si la *Escape Room* se termina con éxito, el *Game Master* debe dar un reconocimiento a los jugadores y darles un informe para entender si aprendieron lo previsto. [Ver capítulo 5: Rol del *Game Master*].

Si los jugadores no han terminado la sala a tiempo, el *Game Master* debe tranquilizar a los jugadores diciéndoles que sólo era un juego y que han estado muy cerca de terminarlo. Después de esto, el *Game Master* puede informarles sobre sus aprendizajes, y sobre lo que deben mejorar para tener éxito en el siguiente intento.



4.3. Cuándo debe intervenir en el juego el *Game Master* para dar pistas

El sistema de pistas debe ser elegido por el *Game Master* o por el que haya desarrollado el juego. Se pueden establecer varios sistemas. En cuanto al número de pistas que un equipo puede pedir o recibir hay dos tipos principales de juego, uno en el que hay un número máximo de pistas que se pueden pedir, y otro en el que no hay límite en el número de pistas. Las pistas o indicios pueden estar directamente relacionados con una pérdida de tiempo, o no, dependiendo del nivel de intensidad que se le suponga al juego. No tener una penalización de tiempo puede ser beneficioso para “el jugador que pueda sentirse presionado por las penalizaciones de tiempo” (Suleski, 2020).

Hay varios momentos en los que el *Game Master* puede intervenir para dar pistas (Quest Factor, s.d.):

- El equipo no sabe qué hacer a continuación y se esfuerza por encontrar la solución en unos 5 minutos.
- Los jugadores coinciden en que deben pedir una pista.

En el primer momento, el *Game Master* debe asegurarse de que los jugadores quieren ayuda (esto debe destacarse aún más si el juego tuviera penalizaciones de tiempo). El segundo momento es una decisión tomada por todo el grupo o al menos por la mayoría del grupo.

El *Game Master* puede desarrollar un sistema para saber cuándo el equipo quiere recibir una pista. Por ejemplo, crear una zona determinada en la sala en la que los jugadores deben tocar si necesitan una pista/indicio. De ese modo, los jugadores no necesitan “gritar o agitar los brazos para pedir ayuda” (Suleski, 2020), lo que garantiza que el juego mantenga su inmersión.

Para más información sobre este punto, consulte el capítulo 5.4. Intervención del *Game Master*.

4.4. Establecimiento de un sistema para evitar o resolver conflictos durante el desarrollo del juego

Al desarrollar una *Escape Room*, el *Game Master* debe ser consciente de que pueden producirse posibles malentendidos y conflictos entre los miembros del equipo. Estos malentendidos normalmente ocurren porque los miembros tienen diferentes ideas de los caminos a seguir para cumplir con la sala. Para evitar que estos conflictos se produzcan de forma drástica, el *Game Master* debe asegurarse de que las reglas estén bien explicadas al principio y de que dichas reglas tengan algún aspecto de gestión de conflictos. Esta gestión de conflictos puede ser que el grupo siga a la mayoría (por ejemplo, al pedir pistas el *Game Master* sólo les dirá si es la voluntad de la mayoría).

Dentro de las reglas, se debe comentar a los jugadores que están aquí para aprender y que esta es una actividad para mejorar sus habilidades interpersonales, que incluyen la comunicación, la flexibilidad cognitiva y el liderazgo. El *Game Master* (profesor) debe decir a los alumnos que el juego no formará parte de la evaluación, sino que se contará para evaluar otro aspecto, como las mencionadas habilidades interpersonales.

Si surge un conflicto importante durante una *Escape Room*, el *Game Master* debe intervenir y terminar con el conflicto del juego si es posible o finalizar inmediatamente el juego.

Para más información sobre este punto ve al capítulo 5.4. Intervención del *Game Master*.

CAPÍTULO 5
**FIGURA DEL
GAME MASTER**



www.escape2stay.eu



CAPÍTULO 5

FIGURA DEL GAME MASTER

La figura del *Game Master* o Anfitrión del Juego juega un papel fundamental a la hora de lograr una inmersión exitosa. Suelen interpretar un personaje acorde con la *Escape Room*, por lo que de su actuación dependerá en gran medida que los “escapistas” se sientan parte de la historia planteada.

En este capítulo vamos a descubrir cuál es exactamente el papel del *Game Master*. Entenderemos qué tareas tienen que realizar y qué se necesita para desempeñar el papel de esta figura. Por último, en este capítulo, veremos qué papel tiene el *Game Master* en los juegos de Escape con fines de orientación profesional. ¿Cómo se relacionan todos estos elementos entre sí? ¡Vamos a ello!

5.1. Figura del *Game Master*:

Los *Game Masters* no tienen una función o un papel específico, son figuras multitarea, es decir, tienen muchos cometidos dentro del juego. Son ellos los que dan la bienvenida a los jugadores, los introducen en la historia, plantean los enigmas y rompecabezas, los guían, supervisan y asisten durante el transcurso del juego.

Como *Game Master* o Anfitrión del Juego, son responsables en ofrecer un servicio profesional al tiempo que crean un entorno emocionante, divertido y entretenido para los invitados/jugadores. El *Game Master* y los Anfitriones del Juego se comunican y trabajan con los jugadores a lo largo de toda su experiencia de juego de *Escape* en vivo, asegurando una experiencia memorable en Escapismo.

Por lo tanto, son una figura muy importante porque, **sin ellos, los juegos serían sólo un grupo de personas en una sala tratando de averiguar qué hacer.**

5.2. Tareas principales:

Como ya se ha mencionado en el apartado anterior, el *Game Master* es una figura multitarea. Sin embargo, hay algunas tareas principales que todo *Game Master* realiza antes, durante y después del juego:



PREPARANDO EL JUEGO

Los *Game Masters* son los encargados de preparar la sala de juego. Deben conocer perfectamente el juego y saber colocar las pistas y preparar los acertijos.



NARRADOR

Los *Game Masters* dan vida al mundo del juego, por lo que tienen que generar una sensación de emoción en los jugadores para que los usuarios participen.



ACTUAR COMO DIRECTOR

Los *Game Masters* deben asegurarse de que los jugadores siempre tengan algo que hacer. Tienen que ayudar a los jugadores si se atascan o no saben cómo seguir el juego.



EVITAR CONFLICTOS

Puede ocurrir algo que haga que los personajes de la historia entren en conflicto entre sí, pero los *Game Masters* se asegurarán de que la situación no se descontrola y afecte al equipo.



GESTIONAR EL POST-JUEGO

Una vez finalizado el juego, es el momento de bajar los niveles de adrenalina y comentar de forma tranquila y relajada las diferentes situaciones que han surgido durante la sesión. El objetivo de pasar un buen rato se ha cumplido. Sólo queda inmortalizar la experiencia con una foto de recuerdo; de eso también se encarga el *Game Master*.

5.3 Requisitos profesionales - Competencias:

No existe una formación específica como tal para ser *Game Master*, sin embargo, todos los *Game Masters* deben tener algunos requisitos y competencias profesionales que les ayuden a desempeñar bien su función:



Deben tener un buen **uso del lenguaje** y, en el mejor de los casos, dotes de **interpretación teatral**, ya que tienen un papel de autoridad que debe expresar un mensaje muy concreto de forma correcta. Además, cada vez que se juega, pueden utilizar nuevas técnicas de expresión para mejorar la aventura.



Deben sobresalir en **imaginación**, para ser capaces de crear una historia global en la que todos los personajes puedan participar.



Debe ser una **persona con paciencia**, ya que no todos los grupos son capaces de resolver las pruebas de la misma manera o con la misma eficacia.



Un *Game Master* debe tener la **capacidad de improvisar** para poder reaccionar ante los contratiempos que puedan surgir en la aventura.



Los *Game Masters* deben **ser conscientes de su propio papel** porque, aunque son un personaje con una fuerte presencia, esta figura no es la protagonista. Los protagonistas son el grupo de escapistas que han asistido al *Escape Room*.

Hay muchas otras habilidades que pueden ayudar a un *Game Master* a desempeñar con éxito sus diversas funciones: comunicación, dedicación, pasión, capacidad de improvisación, imaginación...

Hoy en día, tras el auge de las salas de *Escape* en Europa, cada vez encontramos más cursos ofrecidos por las escuelas públicas sobre cómo ser un buen *Game Master*. Además, cada vez más instituciones de formación ofrecen cursos para profesores sobre cómo implementar la gamificación en el aula.

Pasando de lo general a lo específico, a continuación, comentaremos qué características debe tener un buen *Game Master* al frente de una *Escape Room* en la que los participantes sean jóvenes. Esto es aplicable a todas las *Escape Rooms* diseñadas y desarrolladas en el marco del Proyecto Erasmus+ *Escape2Stay*, pero podría extrapolarse a otras *Escape Rooms* o juegos con fines de orientación profesional.



En este tipo de actividad puede haber ciertos **factores que pueden condicionar el juego**:

- El *Game Master* no es un profesional dedicado exclusivamente a ello.
- El *Game Master* puede realizar, al mismo tiempo, las tareas de un orientador vocacional.
- El *Game Master* puede que no conozca a los participantes (personalidad, relación existente entre ellos...).
- Los jóvenes no saben qué esperar antes de empezar. Sin embargo, saben que no es algo lúdico (al menos al 100%). Esto puede crear una desconfianza inicial de la actividad.
- En determinados contextos o situaciones, los *Game Masters* no tienen por qué ser necesariamente orientadores profesionales. La persona encargada de supervisar el juego puede dar este importante papel a un estudiante. Esta decisión debe analizarse conscientemente, dando prioridad al alumno más responsable que pueda dirigir el juego de forma óptima.

Tanto estos como otros muchos factores pueden afectar al desarrollo del juego, por lo que el *Game Master* debe estar preparado para afrontar este tipo de problemas. ¿Qué habilidades necesita un *Game Master* para ello?



5.4 Intervención del *Game Master*

A veces, cuando los jugadores se sienten frustrados por no terminar la partida a tiempo, culpan al *Game Master* de su fracaso al no poder completar el reto.

Para ser sinceros, el *Game Master* puede ser el salvador de un grupo que está resolviendo un rompecabezas. Pero para ello, un *Game Master* debe meterse de lleno en el juego, saber cuándo intervenir y tener un buen dominio de la palabra.

The *Game Master* must mainly intervene in 4 cases:

1. Cuando los jugadores están atascados y piden una pista.
2. Cuando los jugadores están atascados y no piden una pista.
3. Cuando los jugadores hacen un mal uso de los elementos del juego.
4. Cuando hay un conflicto entre los jugadores.

El *Game Master* debe saber cuándo dar una pista y qué pista dar a los jugadores. A menudo, esta pista será pedida por los jugadores si están atascados, pero es posible que, por orgullo o terquedad, algunos grupos no pidan ayuda a este personaje para superar el reto cuando no están progresando.

Ahora bien, si llevan mucho tiempo atascados, ¿por qué no pedir una pista? Un "*Game Master*" tiene que identificar cuándo los jugadores están realmente atascados y necesitan una pista que les dé el empujón que necesitan para seguir avanzando en el juego.

Las pistas deben ser siempre claras y no crear distracciones para el equipo, de modo que el temporizador no les gane. Por eso, es importante que un *Game Master* sepa comunicar una idea con claridad.

Hay "*Game Masters*" que sólo empeoran la situación, distrayendo y confundiendo involuntariamente a los jugadores por no saber comunicar una pista.

Por último, en raras ocasiones, el *Game Master* tendrá que intervenir si hay un conflicto entre los jugadores. Durante el juego, los participantes están en tensión y pueden surgir peleas entre ellos. El *Game Master* debe asegurarse de que estas situaciones se eviten y de que el ambiente del juego sea sano y divertido.

Para más información sobre estos puntos, consulte los capítulos 4.3 y 4.4.



CAPÍTULO 6

SEGUIMIENTO DE LA ESCAPE ROOM



CAPÍTULO

www.escape2stay.eu



CAPÍTULO 6

SEGUIMIENTO DE LA *ESCAPE ROOM*

Las salas del proyecto Escape2Stay están diseñadas principalmente para motivar a los estudiantes hacia diversas vías de formación profesional, como la mecatrónica, la electrónica o el sector de la hostelería, mediante la diversión en el juego. En la *Escape Room*, los estudiantes trabajan los aspectos teóricos y prácticos de la orientación profesional. Se trata de un nuevo punto motivador y lúdico a destacar.

La preparación de las salas Escape2Stay tiene como objetivo **sensibilizar, introducir y familiarizar a los participantes con la Formación Profesional**. Otro objetivo muy importante es promover las habilidades interpersonales, como la creación de equipos y el liderazgo. Durante todo el juego existen interrelaciones entre las llamadas “habilidades del siglo XXI” (Cruz, 2019) y las distintas vías de formación profesional. En este contexto nuestras Escape2Stay Rooms deben estimular de forma colaborativa la capacidad de pensamiento creativo de los participantes, fomentando el pensamiento crítico y la creatividad. En la implementación de las salas no se requieren conocimientos de los participantes ni del *Game Master* o personal de la escuela.

Por lo tanto, nuestro seguimiento se divide esencialmente en 2 pasos:

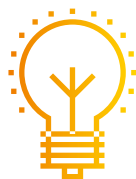
1. *Feedback* sobre la experiencia de juego en general y
2. Sesión de orientación profesional para los diferentes juegos.

LA FUNCIÓN DEL PROFESOR



La función más importante del profesor es crear espacios para el diálogo sobre las experiencias de los jugadores y el debate sobre las ambigüedades percibidas en los puzles y las pruebas. En esta fase surge el vínculo entre la teoría y la práctica y la presencia física de los jugadores y su experiencia en el espacio puede ser objeto de reflexiones teóricas. Especialmente, en esta interacción entre la práctica y la teoría, se prioriza en relación al enfoque del Aprendizaje Basado en Problemas (Problem Based Learning) y la comprensión pragmática del aprendizaje.

De cara al futuro, existe un gran potencial para que el proceso de aprendizaje cree diseños didácticos y juegos para otros -por ejemplo, puzles o pruebas didácticas- que pueden constituir la base de nuevos enfoques experimentales del conocimiento en diferentes disciplinas.



En el caso de que el papel de *Game Master* y la supervisión del juego se le haya dado a un estudiante, la sesión de seguimiento deberá hacerse en grupo, donde un profesor responsable involucre a todos los grupos.

6. 1. *Feedback* sobre la experiencia del juego en general

Después del juego, se recomienda llevar a cabo una sesión informativa. Esta fase tiene como objetivo proporcionar un espacio para la reflexión y la crítica sobre la actividad de *Escape Room*, revisar los enfoques que se han llevado a cabo en la resolución de problemas y dar la oportunidad de seguir debatiendo sobre temas de FP. Esta sesión puede llevarse a cabo como un **debate de grupo** (moderada por el profesor, el mentor o el *Game Master*) inmediatamente después de la experiencia de *Escape* o más tarde como una **tarea escrita** en la que los estudiantes deben reflexionar individualmente sobre su experiencia. También es posible la combinación de estos dos métodos.

GRADING EDUCATIONAL ESCAPE ROOM



En cuanto a la evaluación del desempeño de los participantes en las salas de *escape*, se encuentran diferentes opiniones en la literatura. Calificar a los participantes en función de su desempeño podría ser un enfoque para motivarlos extrínsecamente. Sin embargo, evaluar el desempeño de *Escape Room* es difícil ya que los resultados son binarios (es decir, escapar versus no escapar) (López-Pernas et al., 2019b Nicholson (2018) argumenta que los juegos de escape tienen el propósito de ayudar a los estudiantes a desarrollar una motivación de aprendizaje intrínseca, que se guía por la curiosidad en lugar de motivarlos con calificaciones.

Además, calificar el desempeño de los estudiantes en el juego de escape podría aumentar la ansiedad de los participantes. En cambio, dar puntos de participación podría ser una solución alternativa para mejorar la participación. Sin embargo, Ross & Bell (2019) informan que los estudiantes solicitaron ser marcados para su actividad de *Escape Room*. Según su declaración, una calificación parcial que represente aproximadamente el 5% de la calificación de una asignatura es razonable.

También se recomienda reunirse con los alumnos después de terminar el juego dentro de la sala y darles su opinión sobre cómo han actuado. Es importante explicarles **lo que ha funcionado bien**, si se han sorprendido y en qué aspectos lo han hecho mejor que la media o lo esperado, y en qué aspectos el esfuerzo del equipo y del individuo ha sido bueno y fructífero. Mencione también **lo que no funcionó tan bien** y dónde las mejoras en el grupo y las acciones individuales podrían haber ayudado a resolver las pruebas más fácilmente.

También es importante preguntar por las características de la sala y su evaluación:

- Viabilidad.
- Claridad de las instrucciones.
- Nivel de intensidad de las pruebas.

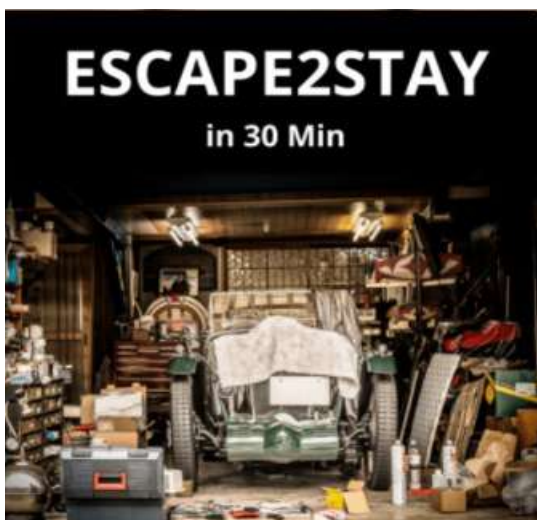
Recomendamos un tiempo aproximado de entre 25 minutos y una hora para la sesión informativa después de cada *Escape Room*.

El uso de las *Escape Rooms* Educativas conduce sobre todo a resultados positivos. Al revisar los resultados, las conclusiones pueden dividirse en tres categorías: 1. Fruto de los resultados educativos, 2. Impacto sobre las emociones y el comportamiento de los estudiantes, y 3. Resultados sobre las *Escape Rooms* como método de enseñanza (Roman, et al., 2019). Por último, analizamos los factores que determinan el rendimiento de los participantes dentro de *Escape Room*.

1. El **resultado de aprendizaje** más común en todos los juegos de *Escape* de equipos es el trabajo en equipo y la colaboración. Una buena capacidad de trabajo en equipo en los juegos Escape2Stay influye, por ejemplo, en:
 - Gestión del tiempo (30 min).
 - Resolución de problemas con las pruebas y los candados.
 - Escuchar a los demás jugadores y al *Game Master*.
 - Pensamiento crítico.
 - Colaboración y liderazgo.
 - La comunicación como base en la eficacia del trabajo en equipo.

Los equipos que consiguen el éxito trabajan juntos, se comunican bien y llegan a acuerdos de forma conjunta para afrontar los retos de la sala. Este espíritu de equipo positivo debe aprovecharse para seguir trabajando con los jóvenes.

Las habilidades del trabajo en equipo son esenciales para el futuro trabajo en una empresa



El objetivo del juego Escape2Stay es escapar (**terminar el juego**) a tiempo. El tener que escapar de una sala en un tiempo limitado también ayuda a los jugadores a aprender a trabajar y a tomar decisiones bajo presión de tiempo, esto se evaluará en la sesión de seguimiento. Si terminan la sesión en el plazo de 30 minutos, felicítalos por su éxito. Además, la tarea del *Game Master* es ayudar a los participantes y ofrecerles alguna pista si se atascan o no encuentran la solución correcta de la prueba y están molestos por ello. Si el grupo necesita una prórroga, puedes dejarles terminar, aunque se les haya acabado el tiempo. Si necesitan más tiempo, hay que mencionar de forma positiva la finalización y explicar la causa del retraso.

Las experiencias educativas de *Escape Rooms* pueden promover la confianza de los estudiantes para comunicarse con sus compañeros sobre temas complejos y, posteriormente, también sobre su futuro con profesores o mentores. Además, se ha demostrado que, a través de la experiencia de *Escape Room*, se cierra la brecha entre los valores y el comportamiento. Todos estos temas pueden ser evaluados en el debate posterior al juego o en el formulario de *feedback*.

2. Participar en una *Escape Room* tiene un gran impacto en las **emociones y el comportamiento de los estudiantes**.

La motivación es un principio importante en el aprendizaje, que repercute en el entusiasmo con el que los alumnos se involucran en conductas de aprendizaje eficaces. Los juegos son más eficaces cuando están conectados con resultados bien definidos (Kapp, 2012). Los “*Serious Escape Games*” se diseñan con tales resultados, ya que su propósito va más allá del entretenimiento y conectan la **lógica del juego con el diseño didáctico**.

Además, muchas de las *Escape Room* educativas utilizan casos para aumentar la motivación y el compromiso y, por su enfoque participativo, integran múltiples perspectivas en la resolución de problemas. El enfoque especial de las salas Escape2Stay todavía no es común para atraer la atención de los jóvenes estudiantes hacia los cursos de FP o para informarles sobre las opciones de FP. Además, no existe un enfoque sistemático para utilizar el aprendizaje basado en retos para la **orientación profesional**. Por lo tanto, el proyecto aprovechará la oportunidad de unir los juegos y la orientación, promoviendo así un método nuevo, creativo e innovador para aprender sobre los perfiles profesionales de la FP y también para evaluar los propios puntos fuertes para diferentes perfiles laborales.

Los estudios descubrieron (Roman et al. 2020) que una *Escape Room* educativa puede proporcionar un entorno en el que los estudiantes pueden **explorar los conocimientos con tranquilidad y menos estrés** que en los exámenes. Sin embargo, las percepciones subjetivas de los estudiantes pueden variar según el entorno de la *Escape Room* y el desarrollo del juego. Las *Escape Rooms* que no estén bien diseñadas también pueden causar efectos negativos y algunos participantes pueden sentir frustración e incluso ansiedad debido a la gran presión de tiempo y a la falta de instrucciones y orientación. Por lo tanto, factores como resultados extrínsecos o la presión del tiempo podrían influir en los niveles de estrés de los estudiantes. Además, las experiencias de *Escape Room* ofrecen un alto nivel de diversión y, al permitir a los estudiantes adoptar un papel más activo en el proceso de aprendizaje, provocan un mayor compromiso en comparación con otras actividades de aprendizaje tradicionales.

Además, la experiencia de *Escape Room* consigue **eliminar a los alumnos que puedan sentirse “marginados”**, ya que un mayor número de participantes se implicó de forma activa en la actividad en comparación con otras tareas más comunes que se realizan en grupo. En este contexto, los jugadores que muestran un mayor nivel de compromiso en las actividades de *Escape Room* educativas, también perciben un mayor efecto de aprendizaje.

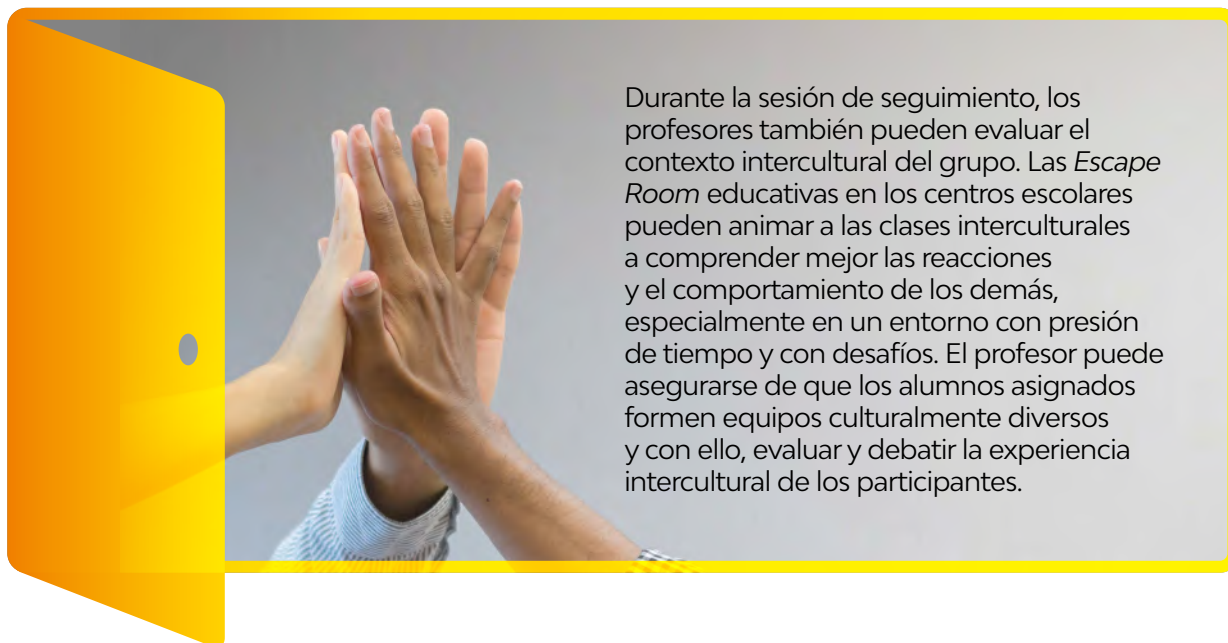


3. Las *Escape Rooms* como un **método de aprendizaje eficaz**.

Esto confirma un aumento significativo de los conocimientos y la motivación de los estudiantes después de la experiencia. Después de la fase piloto de las salas *Escape2stay*, afirmamos que los estudiantes han mostrado haber obtenido **un gran número de conocimientos sobre los diferentes sectores de la FP** y sus posibles futuras trayectorias de formación profesional. Además, los estudiantes son capaces de mejorar sus conocimientos sobre la FP y las competencias necesarias para los distintos sectores. Por lo tanto, la experiencia de la *Escape Room* puede aumentar el interés de los participantes en los temas de la FP en general.

Los juegos de *Escape Room* también pueden utilizarse como herramienta educativa para aumentar la confianza de los alumnos a la hora de aplicar ciertos conocimientos y técnicas. El aprendizaje basado en juegos permite a los participantes comprender las interrelaciones entre los temas y es un buen método para recapitular los conocimientos de FP. Ayuda a los alumnos a tener una visión más amplia al comprender las interconexiones y las competencias necesarias para los distintos sectores de la EFP. Gracias a las cinco salas de *Escape2Stay* fue posible facilitar la concienciación en múltiples asignaturas de FP.

ESCAPE ROOM EDUCATIVOS EN UN CONTEXTO INTERCULTURAL



Durante la sesión de seguimiento, los profesores también pueden evaluar el contexto intercultural del grupo. Las *Escape Room* educativas en los centros escolares pueden animar a las clases interculturales a comprender mejor las reacciones y el comportamiento de los demás, especialmente en un entorno con presión de tiempo y con desafíos. El profesor puede asegurarse de que los alumnos asignados formen equipos culturalmente diversos y con ello, evaluar y debatir la experiencia intercultural de los participantes.

Las actividades de *Escape Rooms* educativas no sólo facilitan una participación más activa de los alumnos, sino que también permiten a los profesores y tutores observar mejor sus enfoques de aprendizaje y resolución de problemas, lo que podría ayudar a mejorar la enseñanza en general. Esto podría ser evaluado internamente por el personal de la escuela y también incluir y motivar a otros educadores a aprender y mejorar sus habilidades.

6.2. Sesión de orientación profesional. - Seguimiento - para cada experiencia de juego por separado

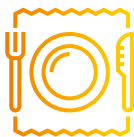
Son muchos los factores que determinan el rendimiento de una *Escape Room*. Uno de ellos es la **dinámica del equipo**, que tiene un efecto muy fuerte en el rendimiento de la actividad. Aquellos grupos que tuvieron una fuerte colaboración entre sus compañeros y estructuraron su equipo asignando rápidamente diferentes roles a sus miembros, lograron mejores resultados. Además, poner al alumno en el punto de mira mediante una participación activa en los juegos de *Escape*, **aumenta su motivación para el aprendizaje**.

En nuestras actividades piloto, la heterogeneidad de los grupos participantes sí influyó en el rendimiento: los participantes se sintieron libres de expresar sus opiniones y sugerencias sobre posibles soluciones y reaccionaron espontáneamente. Dado que el grupo destinatario de las salas de Escape2Stay son alumnos de la escuela de educación básica y bastante jóvenes, es muy importante cuidar el ambiente de confianza y el espacio seguro para animarles a participar activamente. Todos estos aspectos pueden evaluarse en la sesión de seguimiento.

El enfoque diferenciador de las salas Escape2Stay es atraer la atención de los jóvenes estudiantes hacia los cursos de FP e informarles sobre las opciones de FP. De ahí que el proyecto aproveche la oportunidad de reunir los juegos con la orientación, promoviendo así un método nuevo, creativo e innovador para aprender sobre los perfiles profesionales de la FP y también para evaluar los propios puntos fuertes y las habilidades para diferentes perfiles laborales. Por lo tanto, es muy importante incluir una **sesión de orientación profesional** en el debate posterior al juego con los participantes.



Las cinco salas de Escape2Stay cubren cinco sectores diferentes de la FP, seguidos de cinco misiones y retos diferentes. La siguiente parte incluye la descripción de los programas de FP y las posibles preguntas y aportaciones que la persona que evalúa (*Game Master*, profesor o mentor) puede hacer a los participantes tras la participación en el juego de *Escape*.



1. Cena con la Realeza

Durante la sesión de orientación profesional, es importante explicar a los participantes la conexión entre el juego “Cena para la Realeza” y el ciclo FP de hostelería. Mencione los códigos QR que aparecen en el reverso del menú: Son lugares reales que ofrecen aprendizaje basado en el puesto trabajo en el sector. Explique qué habilidades y características reales del sector (habilidades cognitivas (memoria, pensamiento creativo), capacidad de actuar bajo presión de tiempo, habilidades físicas (equilibrio), competencia en la resolución de problemas) mostraban las diferentes pruebas y menciona si un estudiante ha sido especialmente bueno en alguno de ellos.

Proporcione a los participantes más material informativo sobre el sector en su región. Entrégales los códigos QR de los establecimientos locales y de los centros de FP y de formación para que se los lleven a casa.



2. Los papeles de los Gobernadores

En los “Papeles de los Gobernadores” los participantes conocen cinco importantes profesiones de FP a través de cinco profesionales ficticios: auxiliar de enfermería, informático, mecánico, electricista y cocinero. Los participantes se familiarizarán con el CV del electricista como ejemplo para sus futuras solicitudes de empleo. Antes de comenzar el juego, se presentará la EFP como una opción válida de educación superior, seguida de la charla sobre los diferentes sectores profesionales que se descubrirán durante el juego.

En la sesión informativa del juego, el *Game Master* debe hacer preguntas para fomentar un debate sobre la información que tienen los jóvenes y la que desconocen en relación con la FP y las profesiones de la FP:

- ¿Conocía todos los sectores de la FP mencionados en el juego?
- ¿Sabías que la FP ofrece tantas opciones en tu país?
- ¿Con qué habilidades te identificas más?

Por último, el director del juego debe concluir la actividad y entregar a los participantes diferentes folletos promocionales e informativos sobre la FP.



3. Misión de Rescate

Las pruebas de esta sala Escape2Stay abarcan varios sectores y habilidades de la FP: electrónica, matemáticas e informática. Estas habilidades son esenciales para muchas profesiones de FP como: Especialista en informática o mecatrónica. Hay que preguntar a los participantes sobre las habilidades utilizadas en el juego y cómo han resuelto las pruebas para definir sus puntos fuertes.



4. Abre la puerta... ¿por favor?!

Este *Escape Room* trata sobre la ingeniería electrónica. Al finalizar este juego de *Escape*, los participantes adquirieron las siguientes habilidades de FP basadas en las tareas realizadas: Capacidad para leer y aplicar documentos técnicos (términos y principios básicos); identificación de equipos de trabajo, métodos de trabajo y medidas de seguridad; comprensión y reparación de placas de circuitos y habilidades lógicas, de resolución de problemas y numéricas. Todas ellas son habilidades muy importantes en el sector de la FP electrónica. En la sesión posterior al juego, es necesario hacer hincapié en estas habilidades y evaluar la fuerza de los participantes en relación con cada prueba.

Si el *Game Master* observa que los participantes tienen un alto nivel de satisfacción y diversión haciendo los puzles en este *Escape Room*, entonces deberá informar a los alumnos sobre las opciones locales a las que pueden acceder para completar la FP de ingeniería electrónica.

Al completar este juego de *Escape*, los alumnos adquirirán las siguientes habilidades:

- Nombrar términos y principios básicos relevantes de la ingeniería electrónica
- Comprender las placas de circuitos básicos e identificar los errores/ garantizar un flujo eléctrico adecuado.
- Nombrar e identificar los equipos relevantes de los ingenieros electrónicos
- Identificar los riesgos de seguridad comunes en el trabajo de los ingenieros electrónicos.



5. Piensa rápido como un rayo

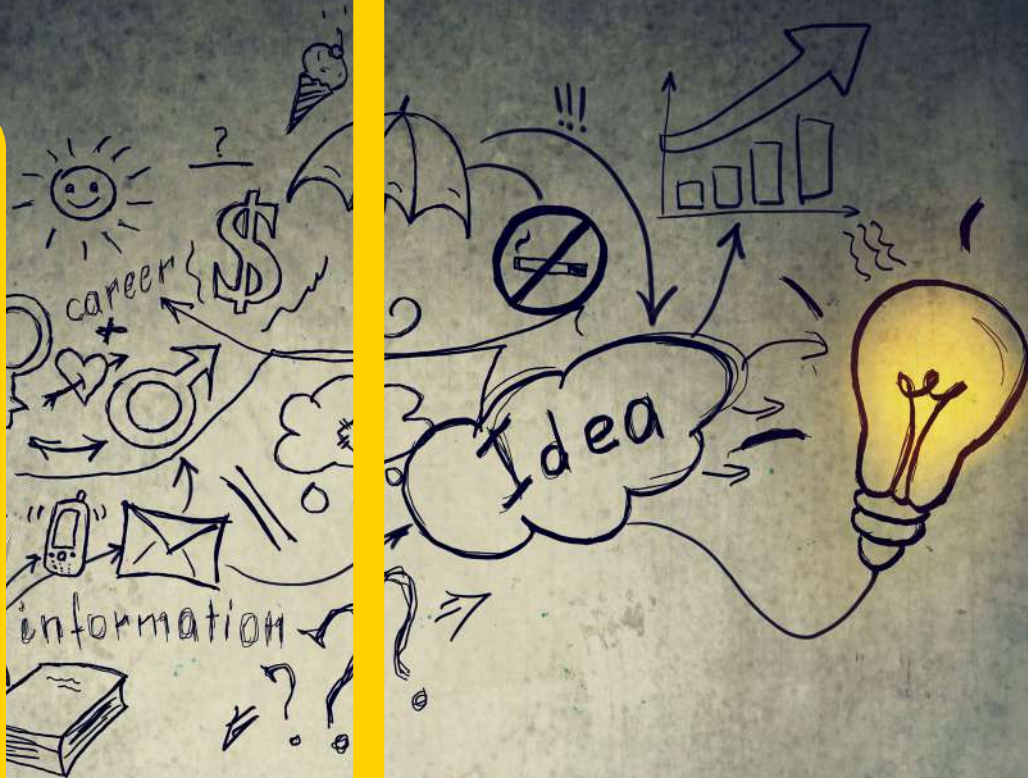
En la quinta sala de *Escape2Stay* todo gira en torno a la mecatrónica. Los participantes aprenderán durante el juego los componentes físicos básicos y la combinación de modalidades que están presentes en la mecatrónica, pero también a entender cómo la programación puede mejorar la vida diaria y qué es un microcontrolador y algunas de sus funcionalidades. Todo ello se explicará y debatirá con los participantes.

Esta sala de *Escape2Stay* muestra claramente algunos conocimientos básicos relativos al curso de FP de mecatrónica. Los participantes deberán entender muchos de los términos que se utilizan en esta asignatura. También entenderán la cantidad de temas que se presentan en este curso. La sala de *Escape2Stay* introducirá algunos aspectos teóricos, pero también algunas partes prácticas de la mecatrónica. También es importante informar a los participantes sobre las posibles vías de formación profesional y los centros de formación profesional y las empresas que ofrecen mecatrónica.

Puede ser muy difícil interpretar los resultados y extraer conclusiones de los ensayos de las *Escape Rooms*. El mayor desafío en el análisis de la experiencia de una *Escape Room* educativa es obtener una evaluación pobre en la que falte información. La eficacia educativa puede evaluarse encuestando a los estudiantes, si les pareció útil o no este método de gamificación, o basándose en las observaciones personales de los profesores/mentores. En consecuencia, este método conduce a resultados muy subjetivos y, por tanto, distorsiona la importancia de estas evaluaciones. Para analizar empíricamente la eficacia del aprendizaje de las *Escape Rooms* educativas, es necesario realizar una prueba previa y posterior a la experiencia para medir el aumento de los conocimientos sobre la FP.

CAPÍTULO 7

PROMOCIÓN DE LA FP



www.escape2stay.eu



CAPÍTULO 7

PROMOCIÓN DE LA FP

La experiencia “Escape” no tendrá éxito si finalmente no se cumple y refuerza el objetivo principal del juego (aparte de divertirse), que es promover la formación profesional.

En este capítulo vamos a ver cómo completar la experiencia de los participantes en estos juegos de Escape proporcionándoles información precisa y fiable y de esta forma tengan el mayor número de información posible para tomar decisiones en el futuro. ¿Cómo elegir qué información es la adecuada para los participantes? ¿Cómo darles toda esa información? ¿Cómo hacer que sea una información práctica? En este capítulo vamos a resolver las principales dudas que puede tener el responsable de la actividad. ¡Manos a la obra!

7.1. ¿Qué información básica sobre FP debe recibir el participante?

Por un lado, después de haber completado el juego, los estudiantes deben recibir información sobre el sistema de FP en general y, por otro lado, sobre sectores específicos (esto depende del juego y su temática).

En general, no es posible establecer una lista de información que debe proporcionarse a los participantes. Esta información no será la misma en todos los casos. La información proporcionada a los jóvenes variará en función de una serie de parámetros, entre los que destacan:



País



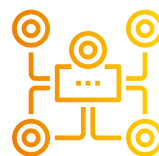
Región del país



Edad de los participantes



Sistema nacional de FP



Recursos disponibles

Es imposible que todos los participantes de nuestros juegos reciban la misma información. Además de ser imposible, es innecesario y no vale la pena (porque no todos los participantes están amparados por el mismo sistema educativo y la misma normativa). Lo que sí podemos hacer es dar pautas a los organizadores de estos *Escape Rooms* sobre cómo establecer la información que se da a los jóvenes participantes en cada caso.

Sin embargo, los participantes de los *Escape Rooms* reciben información sobre los cursos de FP durante toda la experiencia. Además, con los juegos que hemos preparado en el marco de este proyecto los jóvenes tienen la oportunidad de probar algunos retos relacionados con cursos específicos de FP y en base a su experiencia, pueden decidir más fácilmente.

7.2 Cómo establecer la información que se da en cada caso

Toda la información proporcionada a los participantes debe ser oficial. Lo ideal es que sea información publicada por el gobierno regional o nacional. Además, puede ser útil la información disponible a nivel europeo.

La información debe adaptarse al nivel educativo de los alumnos. No es lo mismo informar a los jóvenes que aún no tienen que tomar una decisión, que dar información a los jóvenes que ya están considerando todas las opciones de educación superior disponibles para su elección profesional.

En todos los casos es importante **centrar la información en las salidas profesionales de cada sector.** Normalmente se tiende a relacionar un sector con una profesión, pero a la hora de informar es importante abrir el abanico y presentar todas las profesiones que se pueden ejercer con esta formación.

- Por ejemplo, en el marco del proyecto *Escape2Stay*, se ha creado un *Escape Room* dedicado al sector de la hostelería. En este caso, es interesante aprovechar la "sesión informativa" de este juego para promocionar el sector en general: cocineros, camareros, barman, barista... es un sector muy amplio con muchas profesiones.

La información tiene que ser práctica. Los jóvenes participantes necesitan información práctica (plazos de matriculación, precio, programa del curso, oportunidades y perspectivas profesionales, etc.) y no quieren recibir información sobre cuestiones legales, formales o burocráticas (al menos inicialmente).

Para conseguir que la información que se difunda esté actualizada y contrastada, **es necesaria la colaboración con los agentes de la FP, el gobierno regional, el gobierno nacional, la UE, las asociaciones...**

- A la hora de preparar toda la experiencia, hay que estudiar qué organizaciones ofrecen información sobre la formación profesional o sobre la titulación específica de FP que se quiere promocionar. Los centros de formación pueden utilizar sus propios recursos para promocionar y publicitar los ciclos que ofrecen, pero esta información siempre puede ser complementaria a la publicada por los gobiernos y otras partes interesadas.



Llegados a este punto, debemos plantearnos qué información deben proporcionar los organizadores. Para saber qué información necesitan los jóvenes, debemos pensar en qué preguntas les surgen en este momento de su vida. En general, las preguntas a las que hay que dar respuesta son las siguientes:

- ¿Qué oportunidades profesionales voy a tener en el futuro?
- ¿Cuál es la duración de estos estudios?
- ¿Cuál es el sistema de evaluación de estos estudios?
- ¿Qué nivel de formación obtendré al finalizar mis estudios?
- ¿Estos estudios tienen reconocimiento europeo?
- ¿Con qué profesiones y trabajos están relacionados estos estudios?
- ¿Cómo es el sector?
- ¿En qué escuela o centro FP puedo estudiar?
- ¿Estos estudios son presenciales o a distancia?
- ¿Se combina el estudio teórico con las prácticas en un centro de trabajo?
- ¿Qué asignaturas voy a estudiar?
- Cuando finalice estos estudios, ¿puedo seguir estudiando?

Es decir, todo tipo de información práctica que pueda interesar a alguien que esté considerando y pensando en iniciar un curso de FP. La información que demos a los alumnos debe responder a estas preguntas (o al menos al máximo número de ellas). Debemos estar preparados para responder a otras preguntas que puedan surgir después del juego.

7.3 ¿Cómo debe entregarse esta información al participante?

Hay tres formas principales de hacer llegar la información a los participantes: online, folletos en papel y medios sociales. Estos métodos no son mutuamente excluyentes; podemos complementarlos para ser eficaces y hacer llegar la información:



Online: Es el método más actual. Los jóvenes tienden a consultar todo en versión digital u online. Poniéndolo en práctica, una vez que los jóvenes hayan terminado el juego, se les puede dar un código QR que les dirija a las páginas web con toda la información que queremos que reciban.



Papel: Es muy útil para los participantes, una vez terminada la *Escape Room*, tengan información impresa (folletos, guías, diagramas...) que puedan llevarse a casa para reflexionar y pensar sobre la información, también para compartirla y comentar la experiencia con sus familias. Esta es la opción menos respetuosa con el medio ambiente, ya que el papel puede desperdiciarse o incluso perderse, pero es una forma de que se lleven algo "físico" de la experiencia que puedan consultar más tarde.



Redes sociales: Los participantes pueden recibir información sobre cuentas en las redes sociales donde se trata el tema: LinkedIn, Twitter... y cada vez hay más cuentas de Instagram de organismos oficiales que difunden este tipo de información.

Esto debe quedar claro: no importa el método que se utilice, lo importante es que el formato sea atractivo, el lenguaje sea apropiado y se adapte al objetivo (los jóvenes).

7.4 Rooms y actividades de orientación profesional:

Numerosos estudios demuestran que las *Escape Rooms* con fines educativos son una buena forma de motivar y potenciar la motivación y las habilidades de los jóvenes. Del mismo modo, desde el Proyecto *Escape2Stay* creemos que la experiencia de las *Escape Room* y todos sus beneficios para los jóvenes pueden estar relacionados con la orientación profesional.

¿CÓMO PUEDE RELACIONARSE ESTA ACTIVIDAD CON OTRAS ACCIONES ESPECÍFICAS DE ORIENTACIÓN PROFESIONAL?



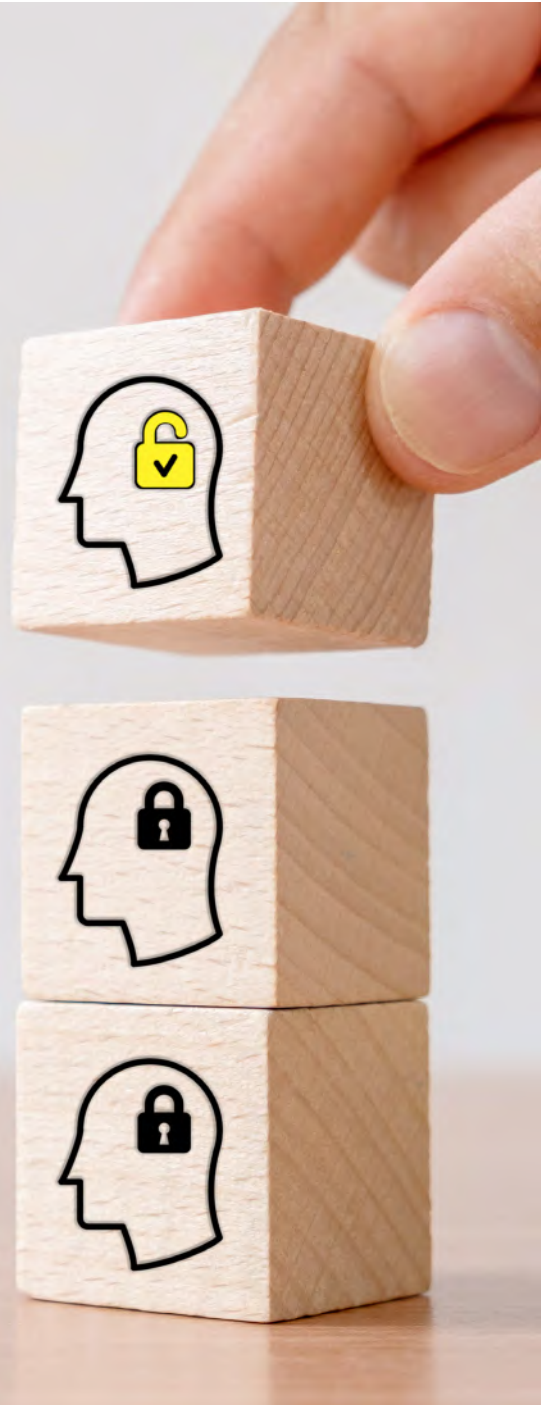
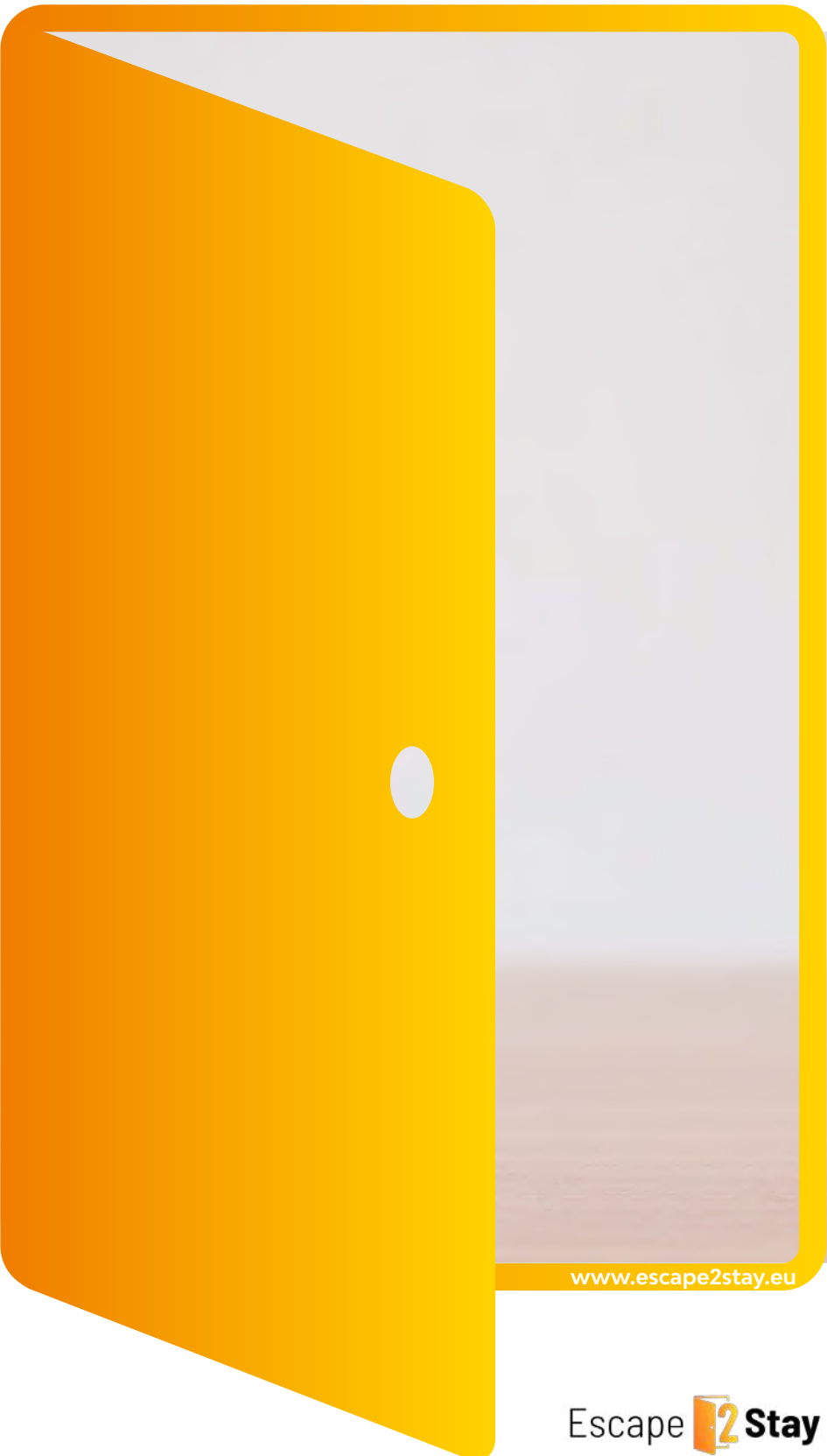
- 

Puede ser una forma de fomentar su motivación e interés por diferentes oportunidades profesionales y campos que no se habían planteado descubrir y estudiar anteriormente.
- 

Es una actividad divertida y fácil de incorporar en las ferias de orientación o en las actividades de orientación profesional desarrolladas en los centros educativos (estudios básicos o FP).
- 

Es una forma de presentar la información de manera informal, divertida y adaptada al público objetivo.

CAPÍTULO 8
CONCLUSIONES



www.escape2stay.eu



CAPÍTULO 8

CONCLUSIONES

No cabe duda de que existe un concepto metódico- didáctico detrás de los escenarios de las *Escape Rooms*. Con nuestro manual "*Escape Rooms* educativas utilizadas para la mejora de la imagen de la FP", pretendemos explicar, razonar, corroborar y ofrecer un apoyo al personal de FP (profesores, orientadores, coordinadores...) sobre cuál es el concepto metódico-didáctico que hay detrás de los escenarios de *Escape Room*. No solo detrás de los que hemos diseñado en el marco del proyecto *Escape2Stay*, sino también del concepto en general, y de esta forma pueda ser aplicado en su vida educativa diaria y a su forma de transmitir conocimientos y orientación a sus alumnos jóvenes.

En cuanto al enfoque pedagógico, se sabe que la gamificación es muy eficaz en la educación. Como hemos visto, las *Escape Rooms* contribuyen a crear un espacio de motivación y compromiso para los participantes, combinando el aspecto lúdico con el enfoque educativo.

Para estos juegos de *Escape* implementados en un contexto educativo, es muy importante establecer un objetivo a alcanzar. Por ejemplo, el objetivo principal de todas las *Escape Rooms* desarrolladas en este proyecto busca la atracción de la FP. Con ese propósito, hay que aclarar el marco temporal, el funcionamiento del juego y el estilo narrativo, así como los resultados educativos que se quieren conseguir con el juego. Una vez tengamos todo esto, hay que llegar a un acuerdo sobre los siguientes puntos: tiempo, espacio, movilidad, presupuesto, personal, dinámica de grupo, sistema de puntuación y todas las medidas de seguridad.

En la implementación del juego, todas las *Escape Rooms* deben ser ensayadas antes de su puesta en marcha, al igual que la comprobación de todas las pruebas y puzles. La sesión informativa inicial donde los participantes contextualizan la actividad en la que van a participar, es realmente importante para conseguir la motivación y la emoción de los participantes. Durante el juego, hay que dar a los jugadores la información imprescindible en el momento adecuado para seguir la actividad, pero sin ayudarles demasiado. Al final, habrá que tener en cuenta los casos en los que el juego no se acabe a tiempo. En este caso, además de la parte informativa, hay que dar a los participantes un *feedback* sobre los puntos de mejora de su actuación.

La figura del *Game Master* es crucial en la puesta en marcha y desarrollo de un *Escape Room*, es necesario que tenga un perfil multitarea y que sepa resolver todas las situaciones que se presenten en el desarrollo de la actividad, identificando cuándo es necesaria su intervención en el juego. Además, en los *Escape Rooms* destinados para la orientación profesional, los *Game Masters* deben tener una buena preparación previa, teniendo claro su papel como fuente de información sobre la FP.

El seguimiento de los juegos creados en el proyecto Escape2Stay, se divide en el intercambio de opiniones sobre el juego, en el que se crean espacios para el diálogo sobre la experiencia, y en la impartición de una sesión de orientación profesional. En primer lugar, se recomienda llevar a cabo una sesión informativa posterior al juego, para que los participantes y el *Game Master* puedan revisar el juego de forma constructiva y debatir sobre temas de FP. Además, este proyecto combina juegos y orientación, con la intención de llamar la atención de los jóvenes estudiantes sobre los ciclos de FP e informarles sobre sus opciones, así como evaluar a los participantes sobre sus puntos fuertes y habilidades relacionadas con diferentes perfiles laborales.

Una vez finalizado el juego, se debe proporcionar toda la información práctica relacionada con la FP, así como responder a todas las preguntas planteadas por los participantes. Para ello, la información debe ser oficial, práctica y actualizada, en un formato atractivo y adaptado al público objetivo.

Este manual, que sirve de complemento, guía, documento de apoyo y acompañamiento de los 5 juegos de Escape2Stay que hemos preparado, es una guía para los creadores y responsables de la puesta en marcha de los juegos de *Escape*. Es un recurso sobre cómo planificar, poner en práctica y hacer un seguimiento de una actividad de *Escape Room*. También ofrece recomendaciones sobre cómo integrar esos escenarios en el conjunto de actividades de orientación profesional.

Desde este proyecto de colaboración, también pretendemos convencer a los educadores más tradicionales y escépticos de todas las ventajas de las *Escape Rooms* desde el punto de vista pedagógico.

Esperamos que la lectura de este manual y la realización de las salas Escape2Stay ayuden a los jóvenes, más escépticos y con más dudas y desconfianza en la formación profesional europea, a elegir el camino de la formación profesional que, sin duda, es cada vez más el camino de la empleabilidad, de las oportunidades, de la formación de calidad y de la puesta en práctica de todos los conocimientos necesarios para el mundo laboral.



FUENTES E INFORMACIÓN ADICIONAL

- Quest Factor. (s.d.). *ESCAPE ROOM HINTS AND CHEATS*. Obtido de Quest Factor: <https://questfactor.us/blog/escape-room-hints-and-cheats/>
- Lyman, P. E. (2021). *The Do-It-Yourself Escape Room Book*. New York: Skyhorse Publishing.
- Lázaro, I. G. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, (27), 71-79. Retrieved from: <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/177>
- Suleski, D. (29 de January de 2020). *REINVENTING THE ESCAPE ROOM HINTS SYSTEM*. Obtido de The Escape Effect: <https://theescapeeffect.com/reinventing-the-escape-room-hints-system>
- Martí Pérez, E. (2018). "Escape Room" educativo: Estudio de la gamificación como recurso didáctico y propuesta de intervención en el módulo de Formación y Orientación Laboral. Retrieved from:
 - <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0042-5>
 - <https://www.trueeducationpartnerships.com/schools/gamification-in-education/#:~:text=The%20gamification%20theory%20in%20education,they%20are%20also%20having%20fun.&text=Gamification%20in%20learning%20involves%20using,information%20and%20test%20their%20knowledge>
 - <https://ssec.si.edu/stemvisions-blog/5-benefits-gamification>
 - <https://www.learnlight.com/en/articles/5-benefits-of-gamification-in-learning>
 - <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-019-0098-x>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=LiD8MZtZDJY&t=3s>
 - <https://theartofeducation.edu/2020/12/14/what-you-need-to-understand-about-generation-z-students/>
 - <https://www.facultyfocus.com/articles/teaching-and-learning/generation-z-re-thinking-teaching-and-learning-strategies/>
 - <https://www.aecf.org/blog/generation-z-and-education>
 - <https://theescapeeffect.com/skill-sets-used-to-play-escape-rooms>
 - <https://excitingescapes.co.uk/blog/real-world-skills-from-escape-rooms/>
 - <https://premierescapeadventures.com/7-skills-that-you-can-improve-with-escape-room-games-what-to-know/>
 - <https://www.starsandstrikes.com/blog/different-types-of-escape-rooms/>
 - <https://theescapeeffect.com/reinventing-the-escape-room-hints-system>
 - <https://elearningindustry.com/escape-rooms-used-in-recruitment>
 - http://www.un-lock.eu/uploads/2/0/8/6/20866568/1_unlock_part_1_literature_review.pdf
 - <https://escape-kit.com/en/escape-room-in-a-school/>

Escape Stay



MANUAL:
**LAS ESCAPE ROOMS
COMO HERRAMIENTA
DE PROMOCIÓN DE LA
FORMACIÓN PROFESIONAL**



www.escape2stay.eu



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.