

Proyecto Español... is always a good idea

ALICANTE GRANADA

Dinámicas para no escapar de clase

Miguel Ángel Albuje Lax

Contenidos:

Bloque I:

- Introducción. Marco teórico. Propuesta y objetivos.
- Escape room: estructura del juego, normas, narrativa, objetivos y temporización.
- Ejemplo: El virus Z.

Bloque II:

- Pasos para crear una experiencia gamificada.
- Herramientas, recursos e ideas para la clase.
- Conclusiones.

Marco teórico: la gamificación



Propuesta: experiencia de escape educativa

Gamificar contenidos

Elementos del juego

Mecánicas

Dinámicas

Componentes

Tipos de jugadores

Asesinos

Triunfadores

Sociables

Exploradores



Una experiencia
de escape
educativa

Objetivos



EXPERIENCIA DE ESCAPE



¿Qué es un "escape the room"?



¿Qué es un “escape the room”?

Juego de escape en vivo.

Los jugadores son encerrados en un espacio sin salida.

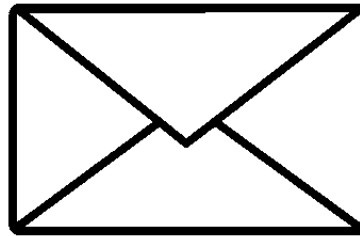
El objetivo del juego es trabajar en equipo para resolver enigmas, rompecabezas y acertijos que sirven para escapar del lugar antes de que se acabe el tiempo establecido.

¿De qué partes consta?

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




1. Normas




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

El tablón de anuncios


NORMAS




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




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




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



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



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



RESOLVER: solucionar

2. Narración de la historia

N
A
R
R
A
T
I
V
A

El Virus Z

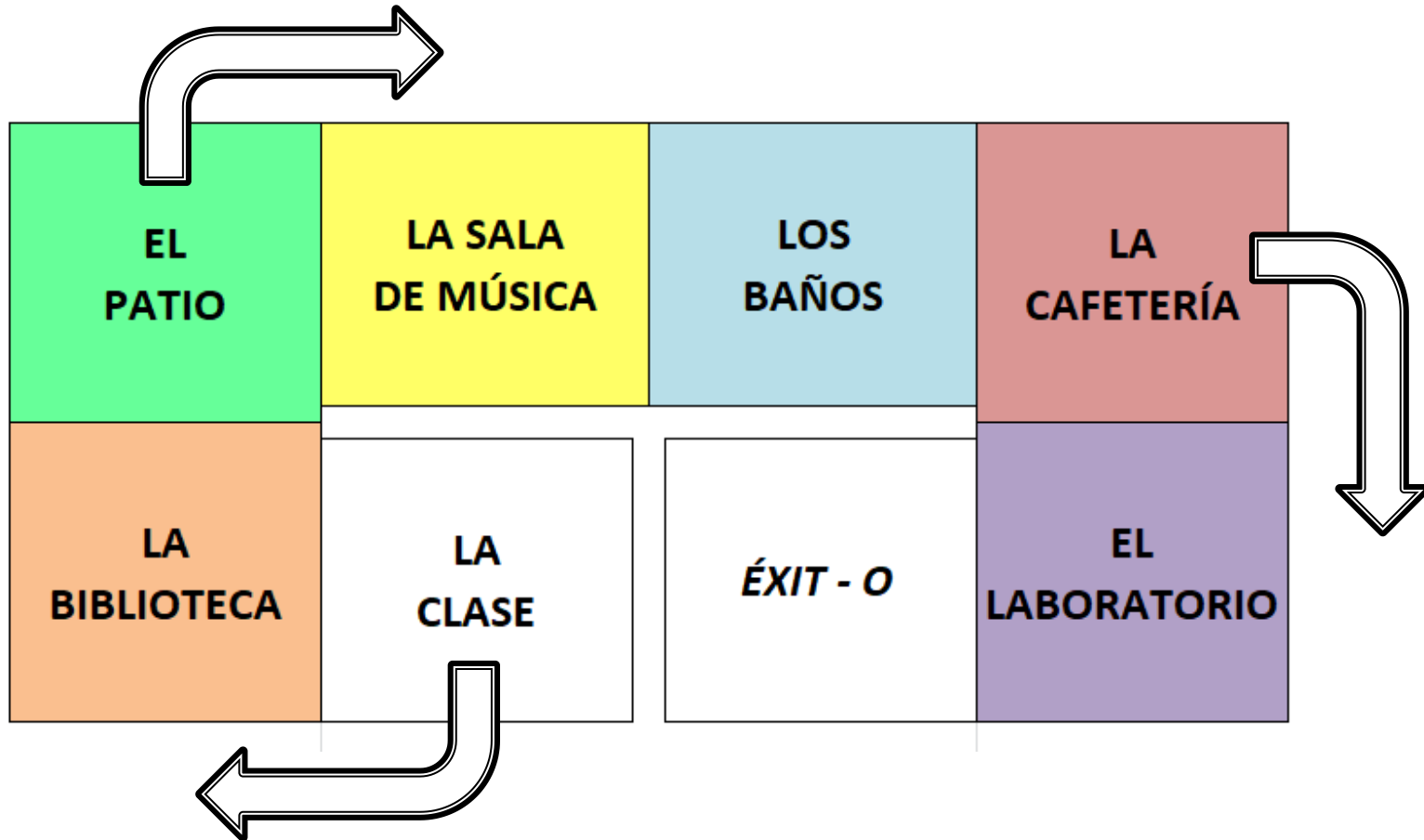
Director del centro:
Audición con el comunicado
del director

Docente:
Conserje del centro



3. Plano del juego

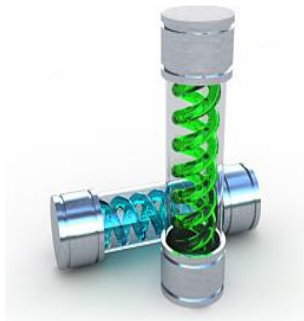
N
A
R
R
A
T
I
V
A



4. Objetivo del juego

O B J E T I V O

Conseguir el antídoto
para que los profesores y
las profesoras
dejen de ser zombies y
vuelvan a ser divertidos/as.



Repasar los
contenidos del
nivel A2



5. Limitación de tiempo

T
I
E
M
P
O



Ejemplo de actividad gamificada de escape

El Virus Z

PRUEBAS

Antes de abrir el **SOBRE 1** debéis resolver esta secuencia de números.

¿Cuál es el número que sigue esta secuencia?

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

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

Llamad al conserje cuando tengáis el número en los dos dados. Si es correcto, él os autorizará a abrir el **SOBRE 1**.



PRUEBA 1. LA CLASE

Conseguir el código para entrar la biblioteca:



578362941

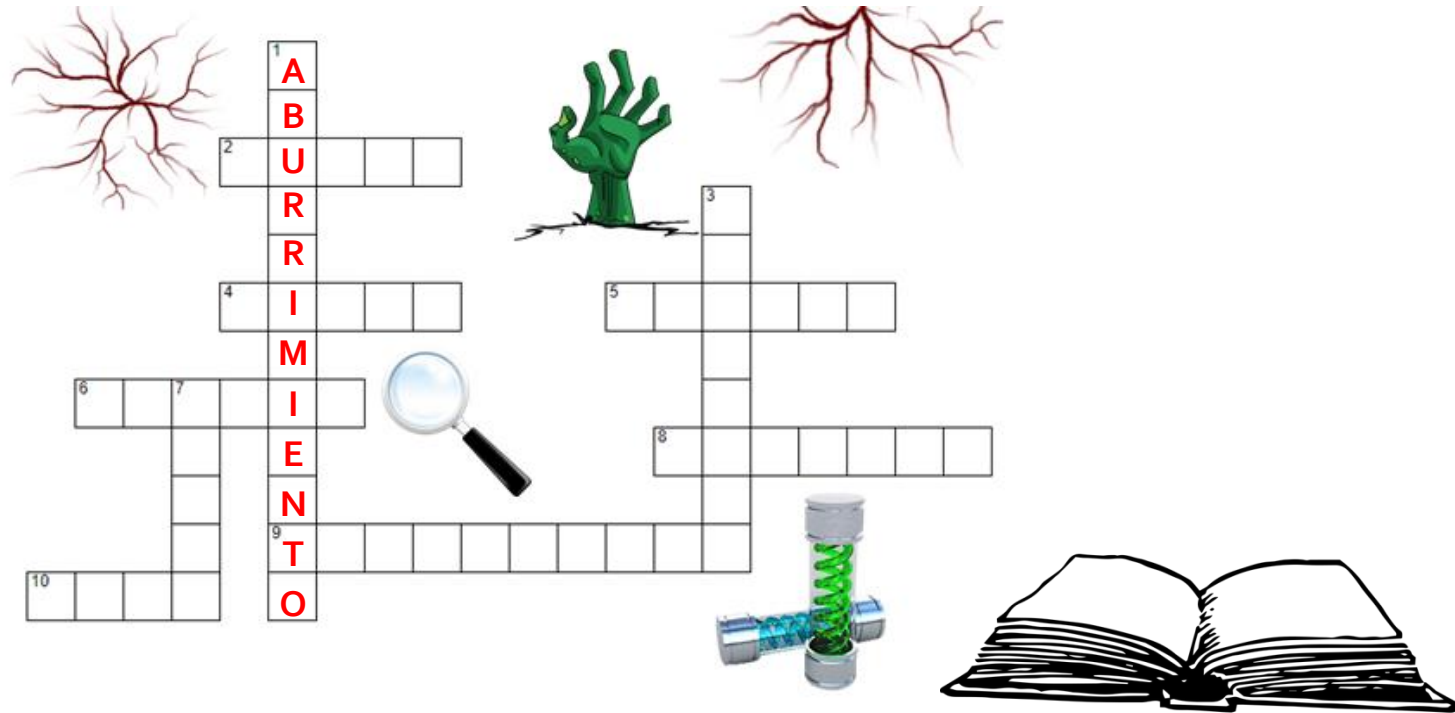


Lápiz 3
Mesa 2
Calculadora 7
Pizarra 4
Diccionario 8
Silla 1
Borrador 5
Libro 6
Papeleria 9

Ordenar las letras de cada palabra y
después ordenar las palabras alfabéticamente.

PRUEBA 2. LA BIBLIOTECA

Hay que descubrir el síntoma que tienen los profesores y las profesoras infectadas:



Leer un relato y completar el crucigrama
con las palabras que faltan en él.

PRUEBA 3. EL PATIO

¿Cuál es el mensaje oculto en la baraja?



*¿Qué necesita
el profesorado?*
**Necesitan
más motivación**

Cada carta tiene un fragmento de texto. Deben leerlo, ordenarlo y descubrir el mensaje oculto.

PRUEBA 5. LOS BAÑOS



¿Qué significa este código?

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



¿Qué necesitan los docentes?

PRUEBA 6. LA CAFETERÍA

¿Cuál es el código para abrir la caja que hay en la cafetería?

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

A6-B4-C5-D1-E2-F7-G3

PRUEBA 6. LA CAFETERÍA

¿Cuál es el código para abrir el laboratorio?



A	B	C
D	E	F
G	H	I

J	K	L
M	N	O
P	Q	R

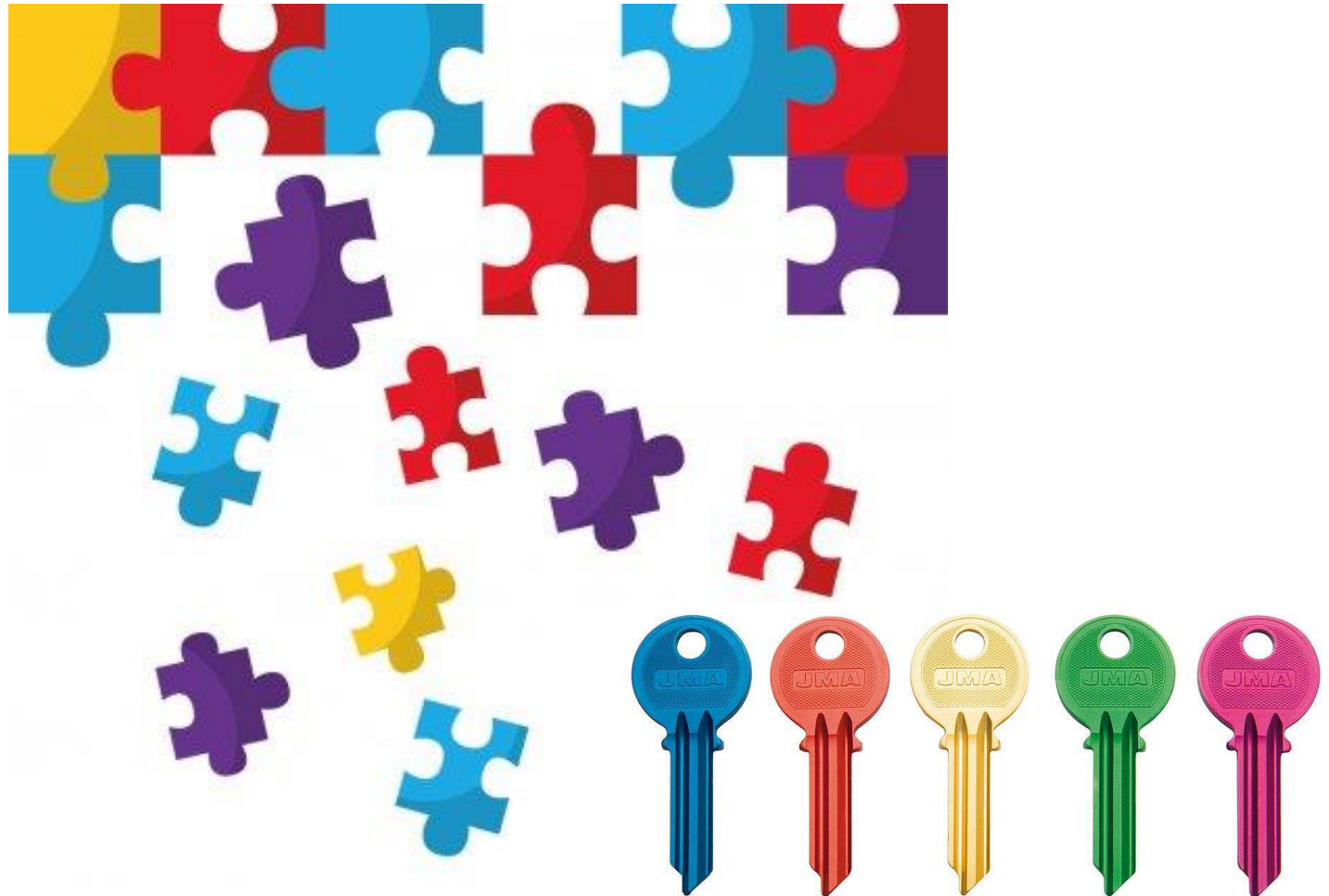
	S	
T		U
	V	

	W	
X	Y	
	Z	

VIRUSZOMBIE

PRUEBA 7. EL LABORATORIO

¿Cómo podemos salir del laboratorio con el antídoto?



SALIDA

¡EXIT-O!



E
S
C
A
P
A
R

Reto final

ESCAPAR

¡Enhorabuena!

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



Foto del equipo

ESCAPAR

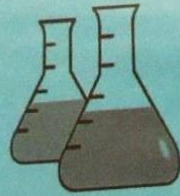
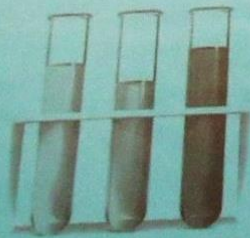
¡Enhorabuena
equipo!



¡Virus Z
eliminado!



¡Tenemos el
antídoto!



¡Hemos salvado
a los profesores!



Pasos para crear nuestra propia experiencia de escape



Redactar las normas del juego

NORMAS

Creadas por los alumnos

Creadas por el profesor

Negociadas
entre todos



Crear la narrativa del juego

NARRATIVA

Elegid el tema

Pensad en los contenidos, destrezas, habilidades y competencias que quieras trabajar

Pensad en las pruebas

Diseñad pruebas más fáciles al principio y más complejas al final

Proponed tesoro final

Pensad en el tesoro final que van a conseguir a solucionar las pruebas o salir con éxito

Cread la historia

Cread una historia en torno a las pruebas para hacerlas más creíbles y motivadoras



Plantear los objetivos del juego

OBJETIVOS



Lúdicos

Tened en cuenta
las dinámicas,
mecánicas y
componentes de
los juegos



Didácticos

Estableced en los
contenidos,
destrezas,
habilidades y
competencias
que se van a
trabajar

Crear las pruebas a resolver

PRUEBAS

Materiales

Buscad elementos que sirvan para crear las pruebas.

Actividades

Diseñad las actividades teniendo en cuenta objetivos, materiales y tiempo.

Tiempo

Estimad el tiempo necesario para resolver las pruebas y el orden en que deben resolverlas



Crear las pruebas a resolver

PRUEBAS

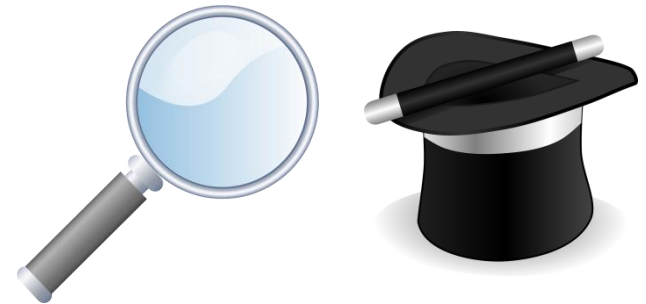
Reconocimientos

Diseñad pequeños reconocimientos a lo largo del juego, como insignias.



Pistas y distractores

Diseñad pistas para cada prueba, así como distractores



Probar y evaluar

EVALUACIÓN

Probar

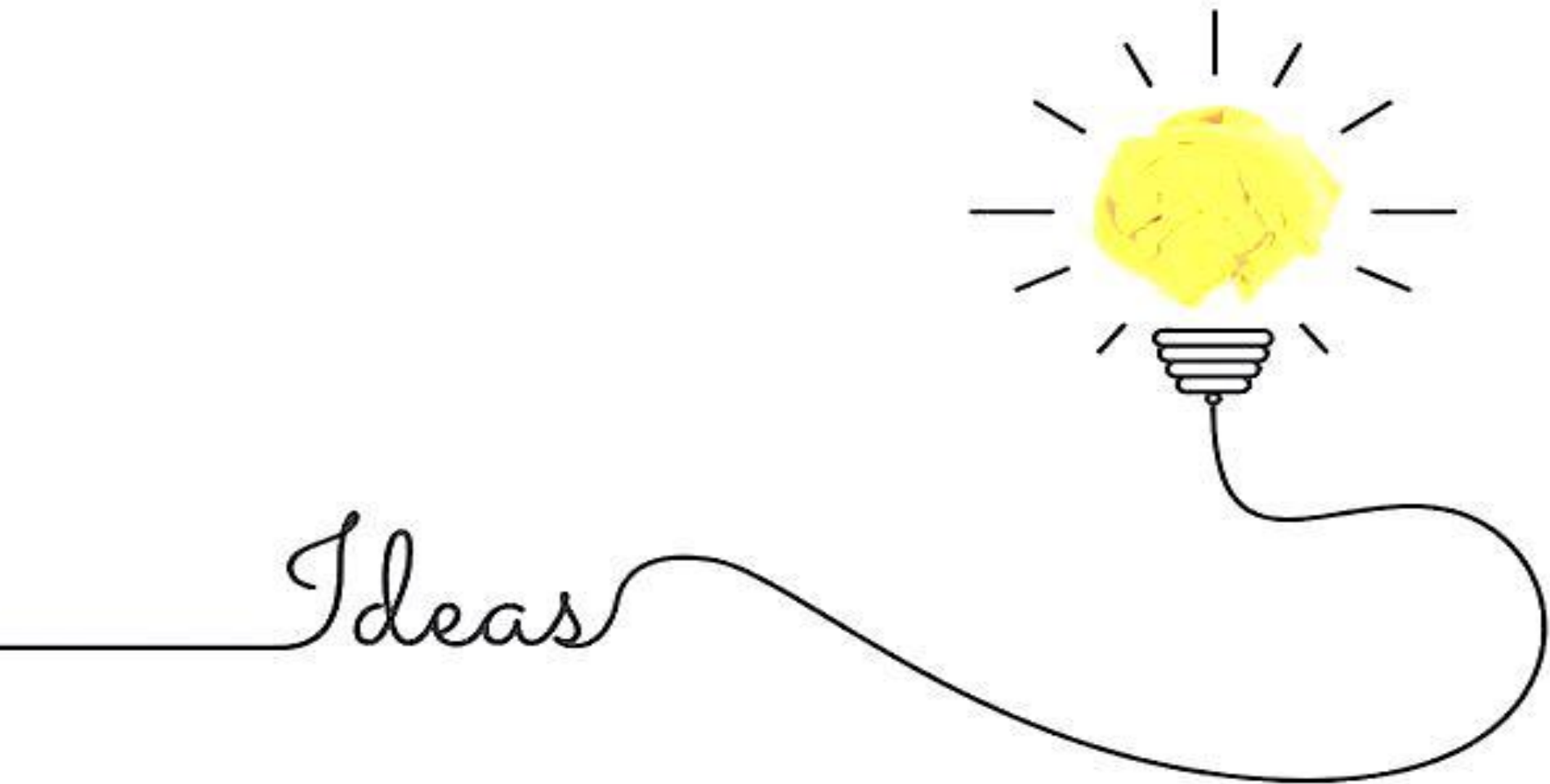
Probad la actividad, revisad las instrucciones, controlad el tiempo que se invierte y haced los ajustes necesarios



Evaluar

Comprobad que se cumplen los objetivos planteados, que están presentes los contenidos y competencias y que se practican las diferentes destrezas

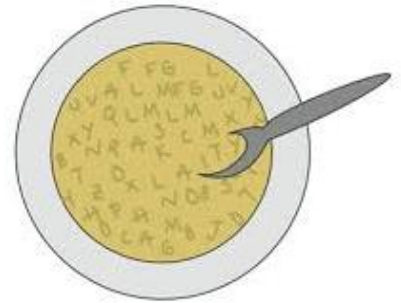
Herramientas, recursos e ideas



Sopa de letras y crucigramas

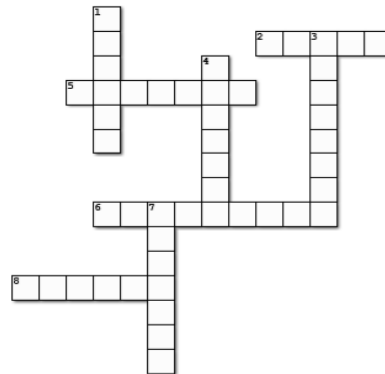
Educima

<https://www.olesur.com/educacion/sopa-de-letras.asp>
<https://www.aboutespanol.com/sopas-de-letras-4086392>
<https://www.educima.com/wordsearch.php>



The teacher's corner

<https://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/crossword/lang-es/>



Rueda de cifrado César y códigos QR

Eduescaperoom

<https://www.eduescaperoom.com/cifrado-cesar/>



QR

<https://www.codigos-qr.com/generador-de-codigos-qr>

Candados digitales

Flippity

<https://www.flippity.net/>

flippity

Scavenger Hunt



Candados digitales

Flippity

<https://www.flippity.net/>



¿Qué te dan en Granada si pides una bebida?



Una tapa gratis



Candados digitales

Flippity

<https://www.flippity.net/>

flippity

Scavenger Hunt



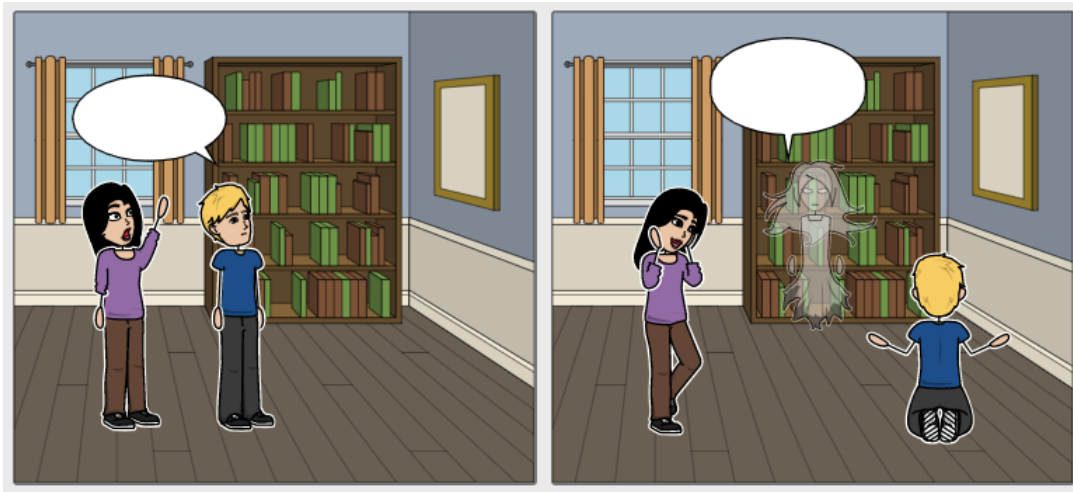
Crear cómics y puzzles

Pixton

<https://app-es.pixton.com/#/edu>
<https://www.storyboardthat.com/es/comic-maker>

Jigsaw

<http://www.jigsawplanet.com/?rc=explore&tp=1>



Grabar y editar audios y vídeos

Whatsapp

<https://www.fromtexttospeech.com/>
www.audacity.com



Powtoon

<https://www.powtoon.com/home/g/es/>
<https://biteable.com/>
<https://www.kizoa.es/>

Crear infografías

Canva

https://www.canva.com/es_mx/recursos-educativos/docentes/

Tipos de diseños populares



Redes sociales



Presentación



Póster



Post para Facebook



Imagen para Blog



A4



Tarjeta

Publicaciones para medios sociales



Post para Twitter



Redes sociales



Imagen - Pinterest



Post para Facebook



App para Facebook



Imagen para Tumblr



Post para Instagram

Crear textos de todo tipo

Recibos de compra

http://www.fakereceipt.us/sales_receipt.php

Entradas de espectáculos

<http://www.faketicketgenerator.com/>

Mensajes de móvil

<http://iphonefaketext.com/>

Fragmentos de periódico

<https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp>

Generador de entradas de redes sociales

<https://fakepostgenerator.com/>

WWW.FAKERECEIPT.US
FAKERECEIPT.US
12345 ANY ST
ANYCITY
ANYSTATE
98812

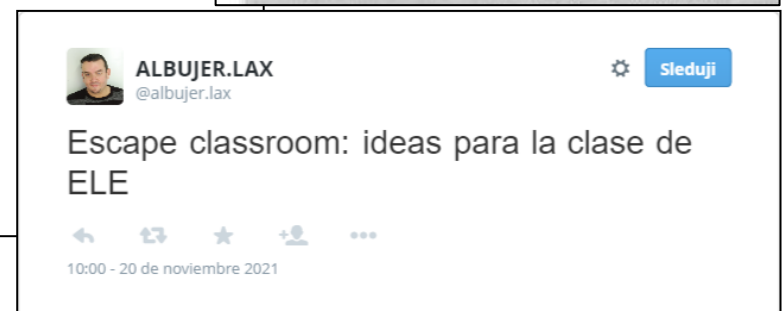
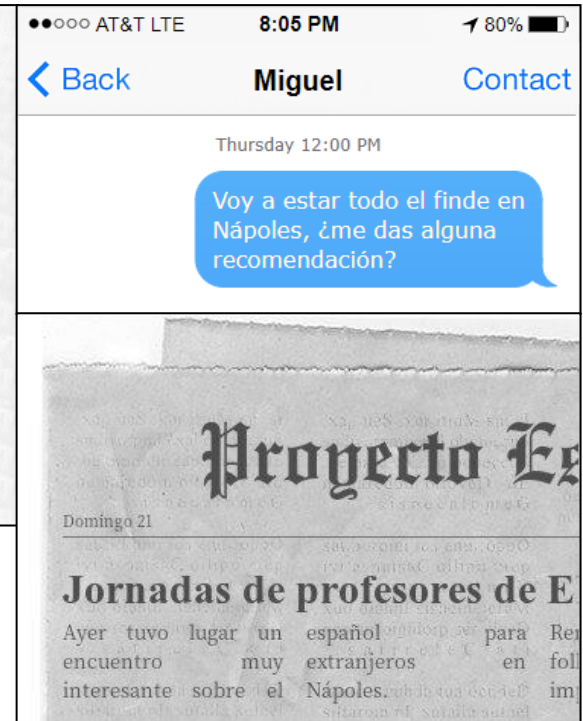
CASHIER: #285
CUSTOMER: VIP

PURCHASE:
PAPER ROLL 418.40
BIC PEN PK 48.75
BLK EPEN INK 449.95

GST +7% TAX:44.49
PST +6% TAX:48.86

TOTAL:472.52

PAYMENT METHOD: CREDIT CARD
TRANSACTION #1888888967 -001
DATE:29/12/2018 8:16:07 PM
NO RETURNS WITHOUT RECEIPT
THANK YOU



Pictogramasy acrósticos

Había una vez un  y una 
que tuvieron una hijita tan 
como la , con labios  como
la sangre y pelo  como el carbón.

Decidieron llamarla Blancanieves.

Al poco tiempo la  murió y el
 volvió a casarse con una bella
pero malvada 
que solía consultar
un , pues era
muy vanidosa.



Que las **P**aredes de tu aula
y el co **R**azón de tus niños
Oigan y sientan
la **F**elicidad de tu alma
mientras **E**nseñas, inspiras
y aprendes.

Alfabeto masónico

<https://crypto.interactive-maths.com/pigpen-cipher.html>

A	B	C
D	E	F
G	H	I

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



ALHAMBRA

~~S
T U
V~~

~~$$\begin{array}{ccc} & W & \\ X & \cdot & Y \\ & \cdot & \\ & Z & \end{array}$$~~

Secuencia numérica

5	11	9	15	13	19	17	23
	6	2	6	2	6	2	6
25	312	47	540	616	723	818	951
5	12	7	40	16	23	18	51
	7	5	33	24	7	5	33
73	83	93	04	14	24	43	44
37	38	39	40	41	42	43	44

Palabras con letras desordenadas

CECHO 3

CAROB 8

NETR 4

VANOI 5

CALITEBIC 9

UBASOTU 6

AUTOBÚS 6

AVIÓN 5

BARCO 8

BICICLETA 9

COCHE 3

TREN 4

Mensajes ocultos



ME ENCANTA
JUGAR Y APRENDER
CON ESCAPE CLASSROOM

Códigos de colores

Me llamo Miguel, soy de Elche y vivo en El Campello, un pueblo cerca de Alicante. Trabajo en una escuela de español. Soy profesor de español para extranjeros. Tengo 42 años. Me gusta escribir relatos y ver series de televisión. Me gustan las historias de misterio y de ciencia ficción.

Códigos de colores

Me llamo Miguel, soy **de** Elche y vivo en El Campello, un **pueblo** cerca de Alicante. **Trabajo** en una escuela de español. Soy profesor de español para extranjeros. Tengo 42 años. **Me** gusta escribir **relatos** y ver series de **televisión**. Me gustan **las historias de misterio** y de **ciencia ficción**.

Duermo la siesta

Texto con mensajes ocultos

Me llamo **M**iguel, soy de **E**lche y **v**ivo en El Campello, un pueblo **c**erca de **A**licante. Trabajo en una escuela de español. Soy profesor de español para **ex**tranjeros. Tengo 42 **a**ños. Me gusta escribir relatos y ver series de televisión**n**. Me gustan las **histo**rias de **misterio** y de ciencia ficción.

Texto con mensajes ocultos

Me llamo Mi*g*uel, soy de El*l*che y vi*v*o en El Campello, un pueblo *c*erca de Ali*c*ante. Trabajo en una escuela de español. Soy profesor de español para ex*t*ranjeros. Tengo 42 *a*ños. Me gusta escribir relatos y ver series de televisión*n*. Me gustan las hist*o*rias de mi*s*terio y de ciencia ficción.

Ilicitano

Completar un texto

- Ya sé quién mató a Silvia y esa persona está aquí, entre nosotros –dijo el inspector.

Silencio. Todos _____ escuchando con atención al inspector. Uno de ellos había cometido un _____, alguien que trabajaba a su lado, un compañero o una compañera de trabajo había _____ a la secretaria. Se miraban unos a otros, nerviosos, sorprendidos. El Inspector Ignacio Instantáneo _____ a explicar cómo sucedieron los hechos:

- Daniel, el director, después de _____ el grito de la profesora Cristina, se fue al baño. En ese momento, una persona de esta escuela entró y _____ a Silvia con la gramática de español. Vi un café en su papelería, pero no _____ de Alicia, porque estaba manchado de pintalabios y ella nunca _____ maquillaje. He comprobado que el aula 14 está _____ de la oficina y hay mucho ruido. Estoy seguro de que Alicia no escuchó _____. Sus alumnos me han confirmado que ella no _____ de clase durante el examen.

Completar un texto

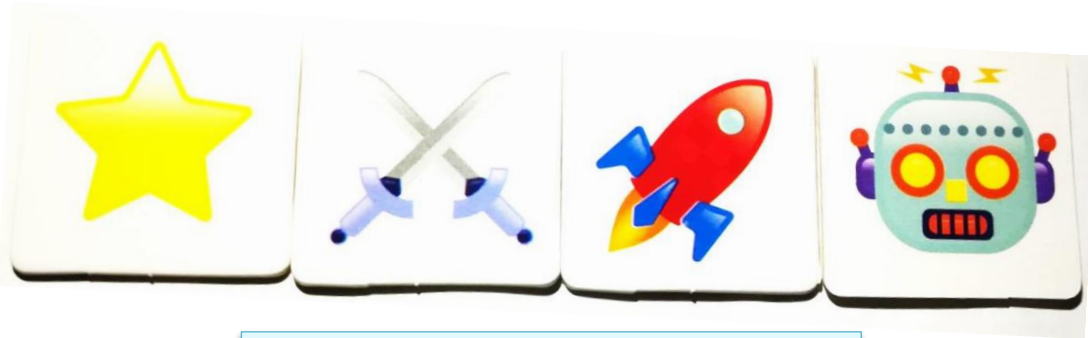
- Ya sé quién mató a Silvia y esa persona está aquí, entre nosotros –dijo el inspector.

Silencio. Todos **estaban** escuchando con atención al inspector. Uno de ellos había cometido un **crimen**, alguien que trabajaba a su lado, un compañero o una compañera de trabajo había **asesinado** a la secretaria. Se miraban unos a otros, nerviosos, sorprendidos. El Inspector Ignacio Instantáneo **comenzó** a explicar cómo sucedieron los hechos:

- Daniel, el director, después de **escuchar** el grito de la profesora Cristina, se fue al baño. En ese momento, una persona de esta escuela entró y **mató** a Silvia con la gramática de español. Vi un café en su papelería, pero no **era** de Alicia, porque estaba manchado de pintalabios y ella nunca **usa** maquillaje. He comprobado que el aula 14 está **lejos** de la oficina y hay mucho ruido. Estoy seguro de que Alicia no escuchó **nada**. Sus alumnos me han confirmado que ella no **salió** de clase durante el examen.

Emoticonos

Una película



La Guerra de las Galaxias

Un personaje



Spiderman

Por su comida lo sabrás



Viena, Austria

Una acción



Hacer *zapping*

Crear el cartel para la foto del grupo



Conclusiones

Una juego que no se ha creado para clase puede tener su lugar dentro de una **programación**, siempre y cuando se adapte a unos **objetivos**, unos **contenido** y a un **grupo**.



Conclusiones

Para ello, la **gamificación** nos ofrece **mecánicas**, **dinámicas** y **componentes**, además de prestar atención a la tipología de **jugadores**, el estado de ***flow*** y la importancia del ***storytelling***.



Conclusiones

Una juego debe **probarse** antes, debe ser **relevante**, estar ajustado al **nivel** del alumno, tener en cuenta las **dificultades** que presenta y ofrecer **instrucciones** claras.

Conclusiones

En una experiencia de escape, el “conserje” **monitoriza** la actividad, **supervisa** el trabajo, **controla** el tiempo y **ofrece** las “llaves” para pasar a la estación de juego siguiente. **Controla** el desarrollo de una actividad que es muy flexible y adaptable a diferentes contextos educativos y está centrada en el alumnado.



Conclusiones

En una actividad gamificada, como el escape classroom, se potencian las capacidades de **cooperación**, la **autonomía** del alumnado y la **resolución** de problemas en un entorno **creativo** de aprendizaje. Se activa al alumnado con una narrativa **motivadora** y se refuerza la búsqueda de **estrategias**.



¡Muchas gracias por no escapar, equipo!

miguel@proyecto-es.com



Presentación disponible en:



miguel@proyecto-es.com

Referencias bibliográficas

Taxonomía de Richard Bartle

<http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>

Eduesc@peroom Tutorial

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

Utilizando una escape room como herramienta de formación

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

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

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

Crear un escape room

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

Integrar un escape room en clase

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

Escapar de clase

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

Experiencia de gamificación en clase

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

Grabar audios para clase

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-grabar-audio/37223.html>