



*Proyecto Español... is always a good idea*

ALICANTE **GRANADA**

# *Dinámicas para no escapar de clase*

Miguel Ángel Albujer 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

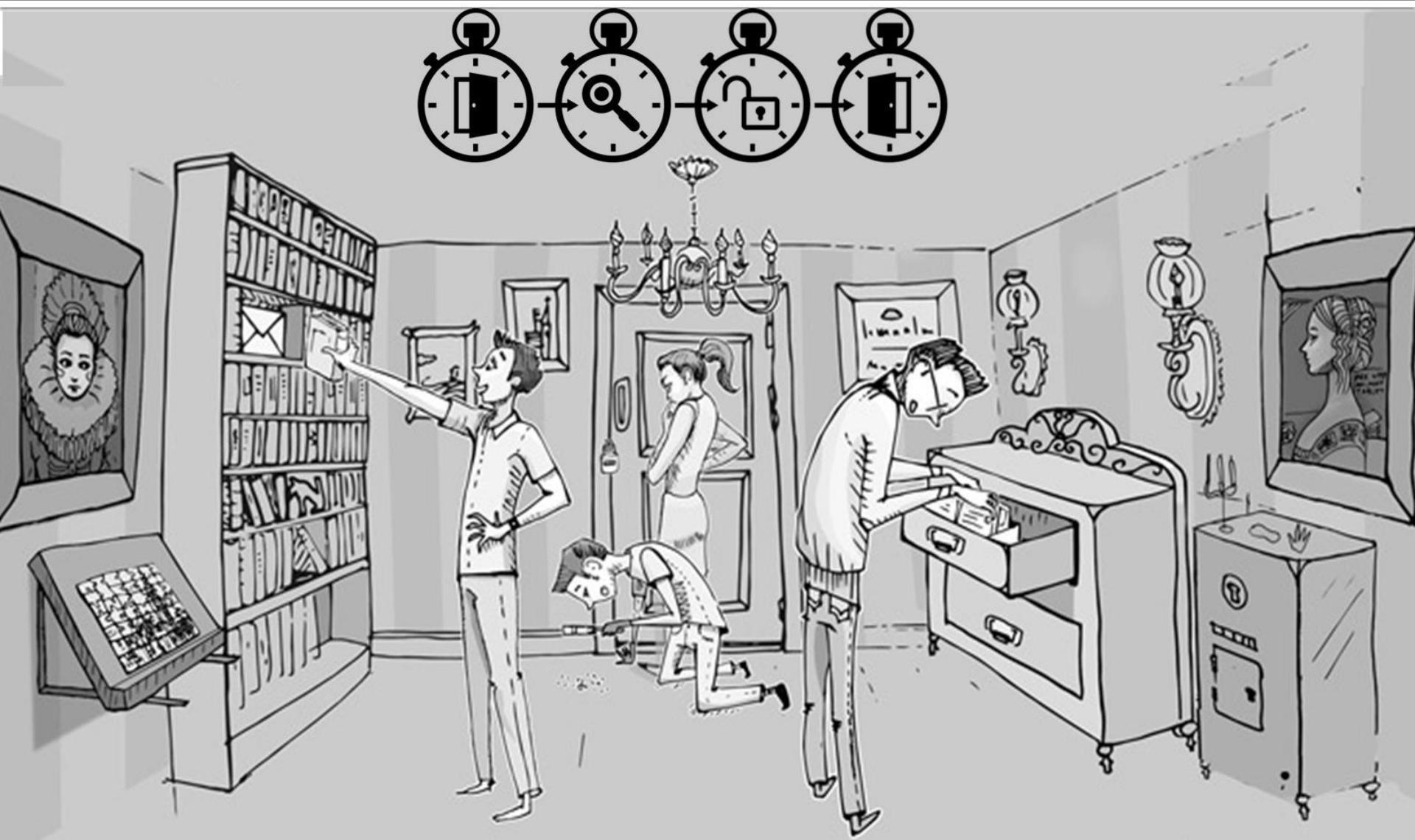
# Objetivos



# 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.

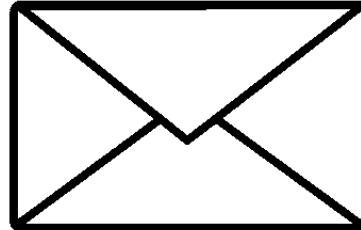
# ¿De qué partes consta?

- 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



Imagen de: <https://experimentaelreto.es/en/>

# 1. Normas



N  
O  
R  
M  
A  
S

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

# El tablón de anuncios

**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

### El Virus Z

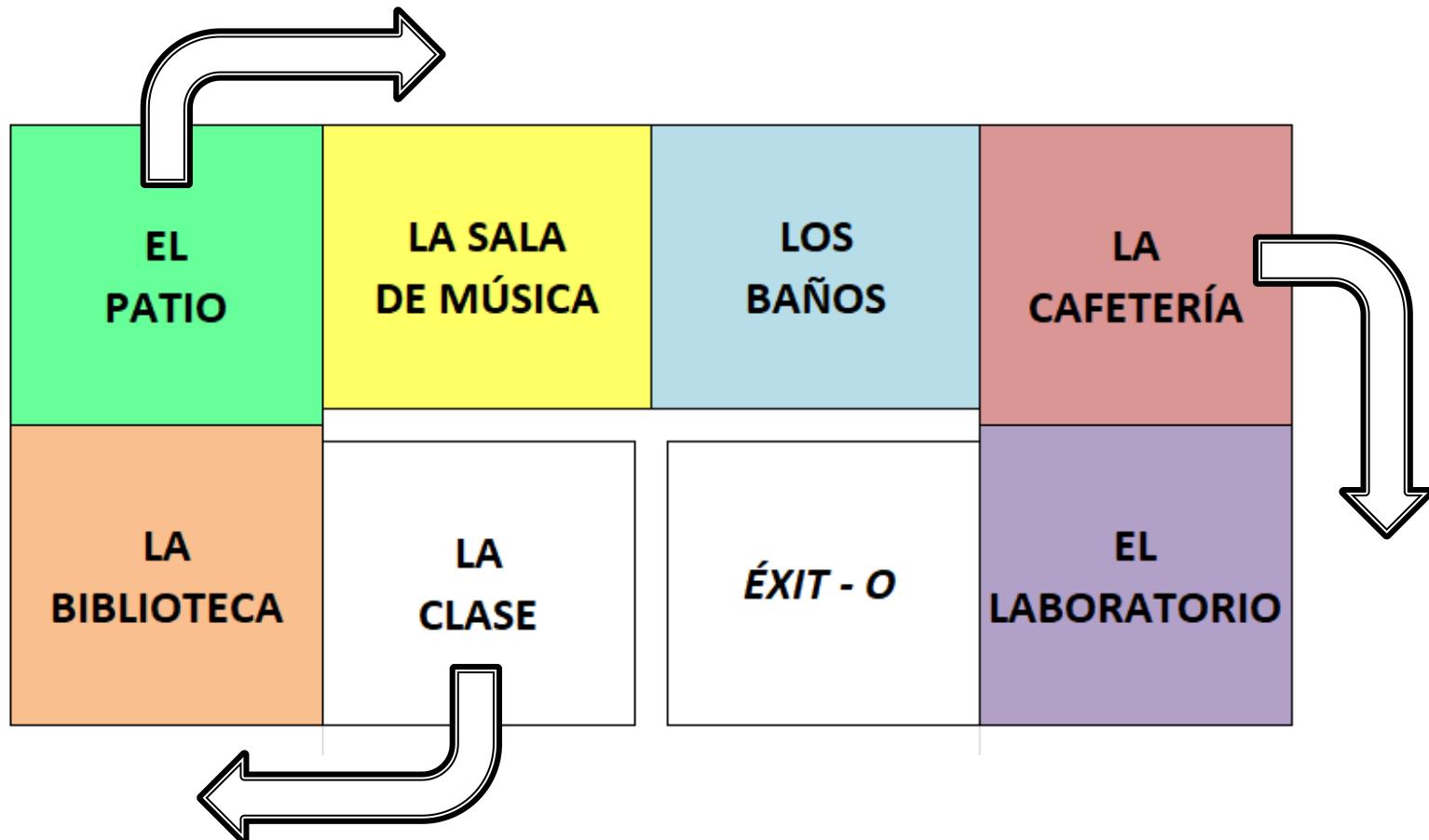
Director del centro:  
**Audición con el comunicado  
del director**

Docente:  
**Conserje del centro**



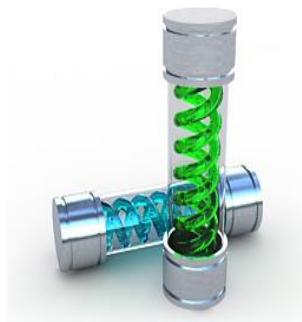
### 3. Plano del juego

NARRATIVA



## 4. Objetivo del juego

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

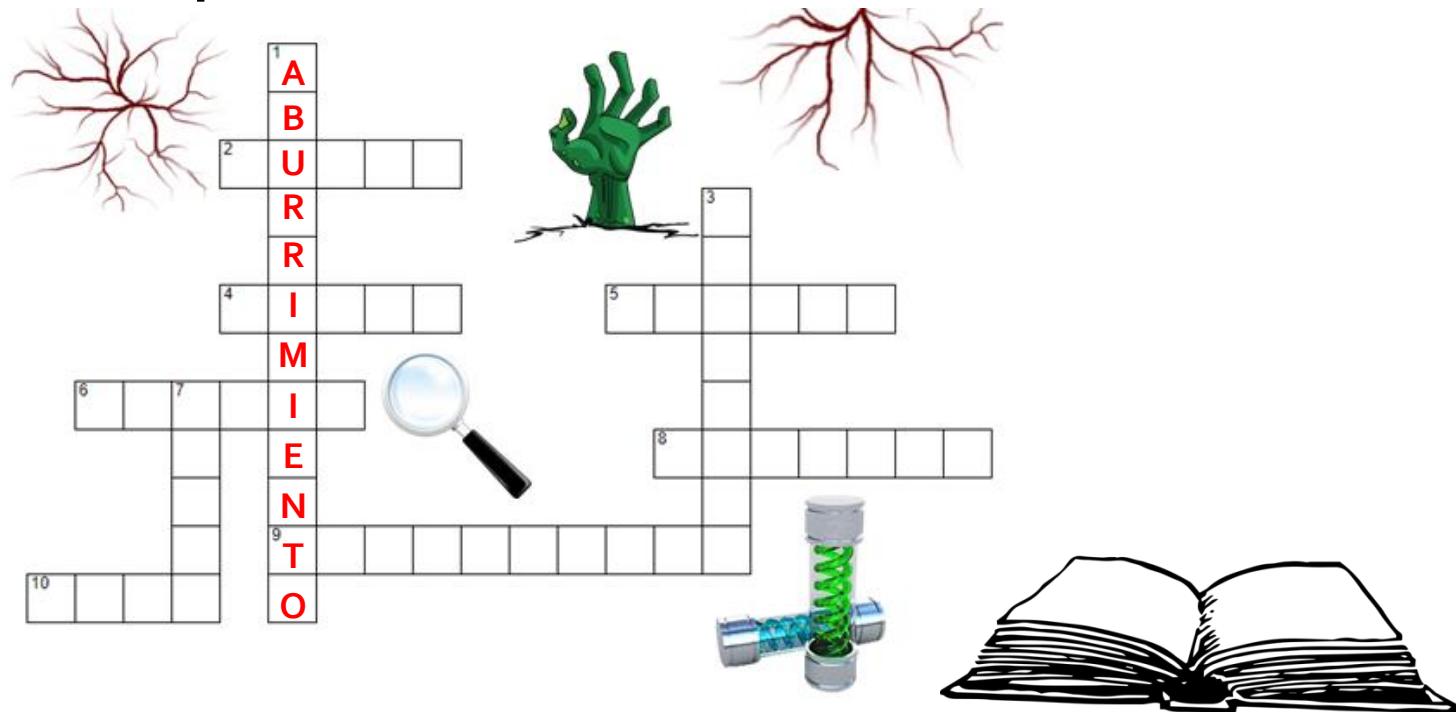


Lápiz 3  
Mesa 2  
Calculadora 7  
Pizarra 4  
Diccionario 8  
Silla 1  
Borrador 5  
Libro 6  
Papelera 9

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: **ZERAÑOELQ 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

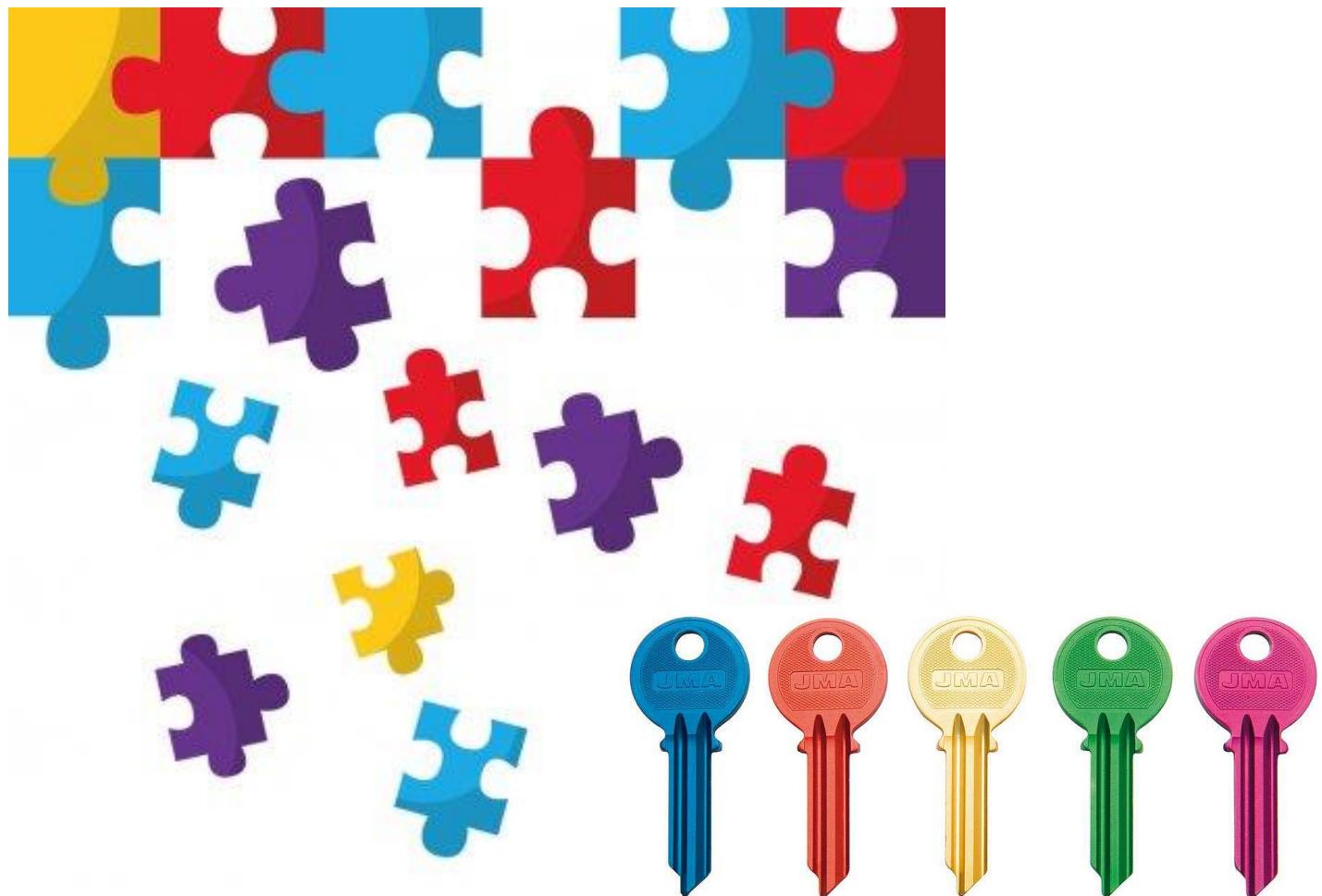
S  
T   U  
V

W  
X   Y  
Z

VIRUSZOMBIE

# PRUEBA 7. EL LABORATORIO

¿Cómo podemos salir del laboratorio con el antídoto?



SALIDA

iEXIT-O!



E  
S  
C  
A  
P  
A  
R

# Reto final

E  
S  
C  
A  
P  
A  
R

## ¡Enhорabuena!

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

E  
S  
C  
A  
P  
A  
R



# Pasos para crear nuestra propia experiencia de escape



# NORMAS

## Redactar las normas del juego

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



# OBJETIVOS

## Plantear los objetivos del juego



### 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

# PRUEBAS

## Crear las pruebas a resolver

### 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

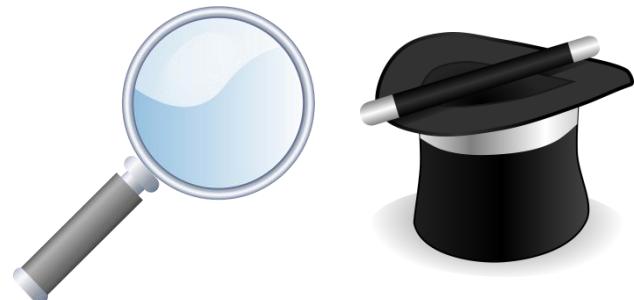
### Reconocimientos

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



Ideas

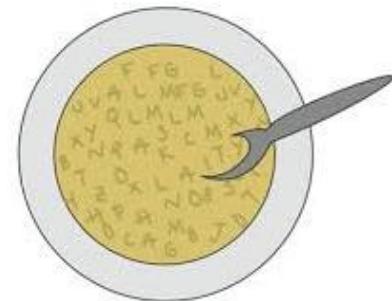
# Sopa de letras y crucigramas

## Educima

<https://www.olesur.com/educacion/sopa-de-letras.asp>

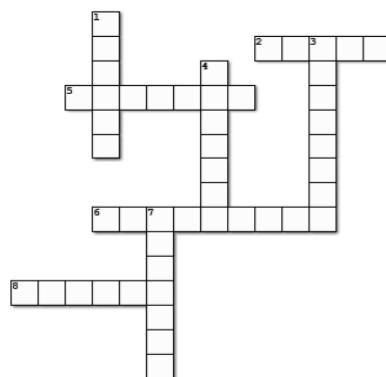
<https://www.aboutespanol.com/sopas-de-letras-4086392>

<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>



35 \*

Winn Together



50 \*

Colour Z



90 \*

Inside



50 \*

Beautiful Winter

# Grabar y editar audios y vídeos

## Whatsapp

<https://www.fromtexttospeech.com/>  
[www.audacity.com](http://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/](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](http://www.fakereceipt.us/sales_receipt.php)

## Entradas de espectáculos

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

## Mensajes de móvil

<http://iphonfaketext.com/>

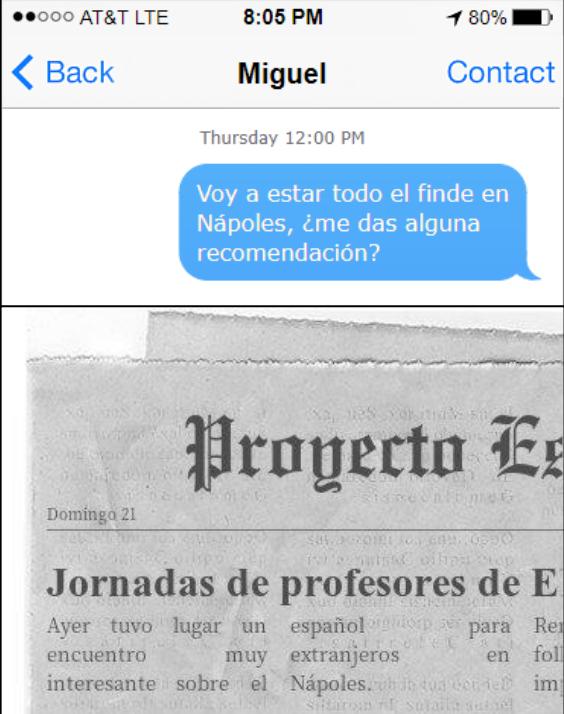
## Fragmentos de periódico

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

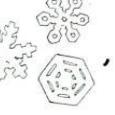
## Generador de entradas de redes sociales

<https://fakepostgenerator.com/>

WWW.FAKERECEIPT.US  
FAKERECEIPT.US  
12846 ANY ST  
ANYCITY  
ANYSTATE  
98812  
  
CASHIER: #2B5  
CUSTOMER: VIP  
  
PURCHASE:  
  
PAPER ROLL \$18.48  
BIC PEN PK \$8.75  
BLK EPBN INK \$49.95  
  
GST +7% TAX:\$4.49  
PST +6% TAX:\$8.05  
  
TOTAL:\$72.62  
  
PAYMENT METHOD: CREDIT CARD  
TRANSACTION #1808868967 -881  
DATE:29/12/2018 8:16:07 PM  
NO RETURNS WITHOUT RECEIPT  
  
THANK YOU



# Pictogramas y 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  
**O**igan 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

—L—N—J—Q—U—F—J

ALHAMBRA

S  
T U  
V

W  
X Y  
Z

# 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 *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.

# Texto con mensajes ocultos

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.

Ilicitano

# Completar un texto

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

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

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

# Completar un texto

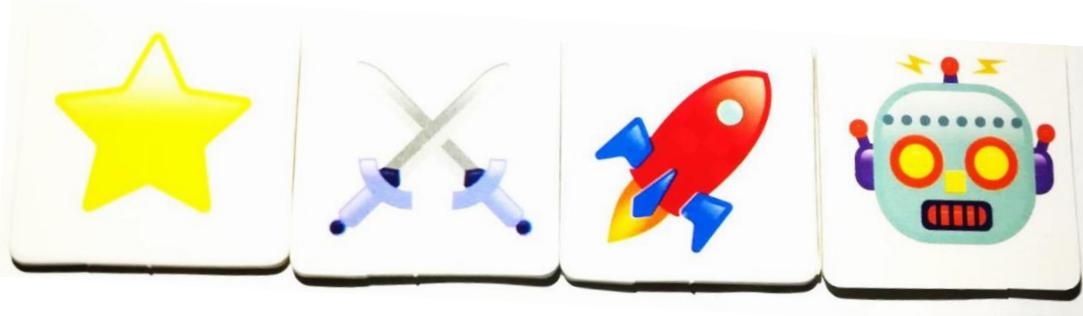
- Ya sé quién mató a Silvia y esa persona está aquí, entre nosotros –dijo el inspector.

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 papelera, 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.

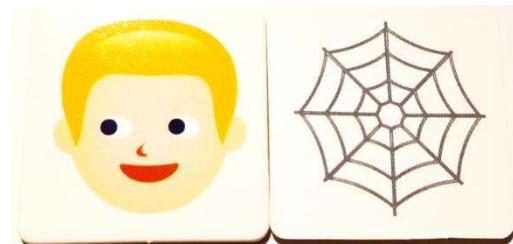
# Emoticonos

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-disear-una-escape-room-educativa-93242679>

Utilizando una escape room como herramienta de formación

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

Francisco Herrera. Revista de LdeLengua o2. Gamificar el aula de español

<https://formacionele.com/almacen/ebooko2-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>