

4 EXPERIENCIAS PARA APRENDER JUGANDO

ESCAPE

ROOM

EDUCACIÓN



Ivan Tapia * Jordi Lorente

ESCAPE ROOM EDUCACIÓN

Ivan Tapia * Jordi Lorente

**LUNBERG**
EDITORES

© Ivan Tapia, 2020
www.cocolisto.com

© Jordi Lorente i Servitja, 2020

© Editorial Planeta, S. A., 2020
Lunwerg es un sello editorial de Editorial Planeta, S. A.
Avenida Diagonal, 662-664 - 08034 Barcelona
Calle Juan Ignacio Luca de Tena, 17 - 28027 Madrid
lunwerg@lunwerg.com
www.lunwerg.com
www.facebook.com/lunwerg
<http://twitter.com/Lunwergfoto>

Diseño del interior: Cocolisto, 2020

Primera edición: junio de 2020
ISBN: 978-84-17858-89-6
Depósito legal: B. 3.307-2020
Imprime: Liberdúplex

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Impreso en España

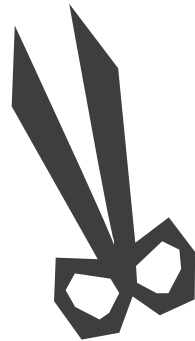
El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como papel ecológico.

LEER ANTES DE USAR

Escape room educación incluye cuatro juegos de escape para jugar cuando y donde queráis.

¿Hay que separar el juego del libro?

¡Así es! Con el fin de procurar una experiencia de juego lo bastante inmersiva, el libro está pensado para recortarse, tanto las páginas como algunos elementos, imágenes y dibujos que encontraréis en ellas.



¿Cuántas personas pueden jugar?

El número ideal de jugadores es de cuatro o cinco, más el *game master*, pero no es obligatorio.

En caso de ser un grupo grande, podéis jugar con más de un libro a la vez, cronometrando cuánto tarda cada uno de los equipos en terminar o dinamizando la actividad para compartir información.

¿Hay un máximo de tiempo para cada partida?

Hemos incluido un cronómetro en cada juego con el tiempo que consideramos que es el adecuado para la partida. Pero no pasa nada si tardáis más o menos en llegar al final; lo importante es acabar, y cada uno tiene su ritmo.

¿Cuáles son los contenidos?

- **Zona de juegos:**
 - La graduación.
 - El cine abandonado.
 - El mundo en peligro.
 - El móvil maldito.

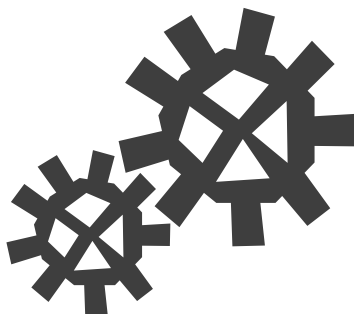
Al principio de cada uno de los juegos encontraréis la **guía didáctica**, donde se indican:

- Las competencias que se van a trabajar.
- La edad recomendada de los jugadores en función de los contenidos. Las edades están representadas con un degradado de colores: las que están marcadas en verde son las idóneas.
- Datos sobre la historia.
- Recursos que se pueden usar durante la partida.

Al final de cada uno de los juegos, encontraréis una **zona secreta** con pistas y soluciones. Solo puede abrirla el *game master*, o el grupo si todos los componentes del equipo están de acuerdo en ello.

- **Zona encriptada:** Debéis dirigiros a esta zona cada vez que creáis haber resuelto un enigma; es el candado del libro. Aquí encontraréis indicaciones que os redirigirán hacia la zona de contenidos. Tened en cuenta que las páginas no son correlativas, aunque los códigos están ordenados para que los encontréis fácilmente.

- **Zona de contenidos:** Aquí conseguiréis nuevo material de juego. Atención: no abráis esta zona si en la zona encriptada no habéis encontrado la orden específica de hacerlo. En esta parte, las páginas tampoco son correlativas.



¿Cómo jugar?

Hay dos formas:

- Solos (o, lo que es lo mismo, sin la figura del *game master*), en cuyo caso debéis seguir los siguientes pasos:
 1. Escoged uno de los cuatro juegos.
 2. Recortad las páginas por la línea de puntos y colocadlas encima de una mesa.
 3. Leed la información de la página «Juego» para ponerlos en contexto y empezad a resolver los enigmas.
 4. Cuando hayáis resuelto el primer enigma y tengáis un código, id a la zona encriptada y buscadlo.
 5. Si el código es correcto, se os indicará que vayáis a la zona de contenidos y añadiréis otra página al juego con objetos y materiales nuevos. Recortad también esta página.

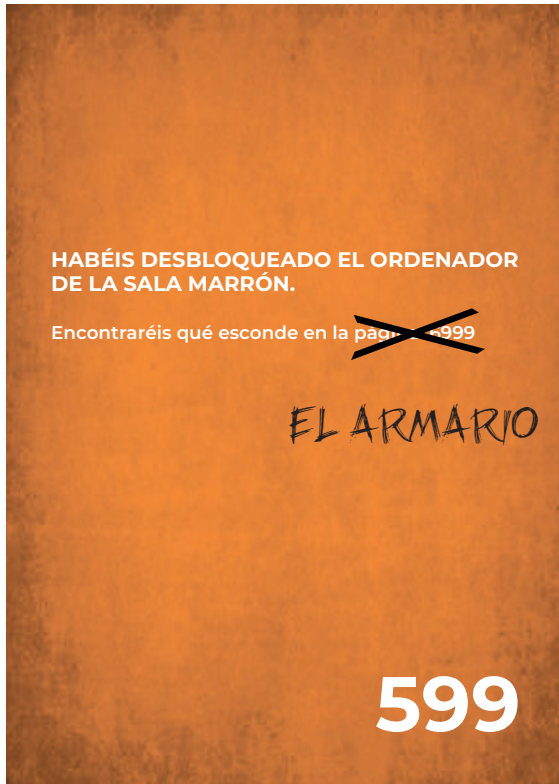
6. Si el código no es correcto, no pasa nada, continuad intentándolo. Recordad que podéis buscar ayuda en las pistas que están en la zona secreta.
 7. El mecanismo se repite durante todo el juego. Si queréis, podéis usar el cronómetro para saber cuánto tiempo tardáis en resolverlo.
- Con una persona que haga de *game master*:

En este caso, la partida puede resultar mucho más dinámica, ya que permite jugar también con el espacio y esconder algunas de las páginas por la zona de juego (habitación, aula...).

El *game master* debe preparar el juego a solas, sin que los jugadores estén en el lugar donde se va a desarrollar, y por supuesto debe abstenerse de participar en la partida, ya que, como es lógico, conocerá todos los códigos.

El *game master* debe seguir los siguientes pasos:

1. Escogerá uno de los cuatro juegos.
2. Recortará las páginas por la línea de puntos y las colocará encima de una mesa.
3. Utilizando la zona secreta, obtendrá los códigos y los buscará en la zona encriptada. De esa manera, podrá ir a la zona de contenidos y recortar las páginas de material correspondientes.
4. Una vez que tenga las páginas recortadas, las esconderá por la zona de juego.
5. Tachará las páginas de la zona de contenidos y las sustituirá por el lugar donde haya escondido el material.
Por ejemplo:



6. Leerá en voz alta la información de la página «Juego» para poner en contexto al grupo, que ya podrá empezar a resolver los enigmas.
7. Durante el juego, guiará, motivará y ayudará con pistas al equipo que esté jugando.
8. Una vez finalizado el juego, podrá usar las herramientas de evaluación para hacer un cierre y animar a los jugadores a poner en común su percepción sobre la experiencia vivida.

3,2,1... ¡Que empiece el juego!



ZONA DE JUEGOS

La graduación

El cine abandonado

El mundo en peligro

El móvil maldito

LA GRADUACIÓN



LA GRADUACIÓN

Guía didáctica

¿Qué competencias se ponen en práctica?



Competencias digitales:

Reconocer entornos, maquinaria y vocabulario de aplicaciones informáticas.

Realizar actividades en grupo utilizando herramientas y entornos virtuales de trabajo colaborativo.



Competencias de comunicación lingüística (lengua extranjera: inglés):

Seleccionar y utilizar herramientas de consulta para comprender textos y adquirir conocimientos (traductores...).

Implicarse activamente y de forma reflexiva en interacciones orales con actitud dialogante.



Competencias matemáticas y científico-tecnológicas:

Mantener una actitud de investigación utilizando métodos científicos: ensayo-error, deducción, planteamiento de hipótesis...

Identificar, caracterizar e interpretar modelos del universo: representación planetaria de nuestro sistema solar.

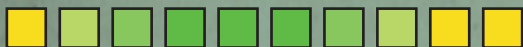
LA GRADUACIÓN

Guía didáctica

¿A quién va dirigido?

Edades:

9 10 11 12 13 14 15 16 17 18



Sobre la historia

Dimensión temporal: actualidad.

Narración: 2.^a persona.

Personajes: grupo de estudiantes de un mismo instituto de Londres y profesores de ciencias.

Conflicto: conseguir superar el último examen.

¿Qué recursos se pueden usar?

Aplicaciones informáticas de traducción.

Diccionario inglés-español.

Tablas métricas.

Buscadores de internet.