ESCAPE ROOM

Este Escape Room educativo ha sido creado por Jaione Pozuelo y Javier Barba para unas jornadas de gamificación llevadas a cabo en el Centro Universitario Cardenal Cisneros (adscrito a la Universidad de Alcalá) el 3 de febrero de 2018. El Escape Room se preparó para dos grupos (de unas 10-12 personas cada uno) que competían en habitaciones separadas.

Datos de contacto

Jaione Pozuelo

Twitter: @JaioneP

Web: http://jaionepozuelo.wixsite.com/ciencia

Javier Barba

Twitter: @javieducacio

Web: https://javibarba.wixsite.com/educa

Hacemos grupos en función de los tipos de jugadores

Para ello, utilizamos el cuestionario siguiente, a través del que los participantes identifican su tipo de jugador según la terminología de Bartle (killer, socializer, explorer, achiever):

http://pandemicquiz.com/es/q/answer/que-tipo-de-gamer-eres#.Wo0uwxPOXVo

Una vez identificados, creamos dos grupos de manera que en ellos hubieran representantes de los cuatro tipos de jugadores.

Normas

Las normas son claras y sencillas.

- El objetivo es salir del aula en un tiempo menor a 60 minutos.
- Cualquier objeto de la sala puede ser una pista que les ayude a salir.
- No se debe forzar nada, en ningún momento.
- Utilizamos una cinta roja para delimitar la zona del aula donde no se puede acceder ni tocar.

Una vez creados los equipos y explicadas las normas, pasan a la sala, cerramos la puerta. En la sala, ya sin nosotros, leen una carta que les introduce en la narrativa.

Narrativa

Al llevarse a cabo en el contexto de un curso de formación docente, la narrativa versa sobre un grupo de docentes resistentes al cambio que está poniendo en jaque la posibilidad de continuar innovando en educación. Este grupo subversivo está localizando a docentes innovadores de todo el país e intenta neutralizarlos, lo que ha hecho ahora con ellos. Tienen 60 minutos para salir de la sala antes de quedar encerrados para siempre.

Desde fuera, ponemos un reloj con 60 minutos en cuenta atrás (es importante que el reloj esté fuera y los "game master" podamos manipularlo, porque quizá queramos pararlo -si hay alguna incidencia dentro- y reanudarlo una vez solucionado; o quizá queramos quitar minutos si el equipo pide muchas pistas.

Cuaderno del pánico

La sala está rodeada por paredes de cristal transparente. Dentro de la sala existe un cuaderno del pánico con el que comunicarse con los formadores. Cualquier cosa que ocurra o que necesiten, la pueden escribir y mostrarla. Los formadores también pueden comunicarse con los participantes a través de notas escritas.

Leaderboard

Por fuera de la sala, en cartulina, vamos marcando los niveles que completen. Existen 7 niveles en total, seis de ellos son candados (que deben conseguir quitar para abrir la caja) y hay un reto final (en el interior de la caja, antes de llegar finalmente a la llave con la que serán libres).

Seis candados (nosotros los sujetamos todos con una aldaba de seguridad, pero pueden ponerse en cajas diferentes, o cerrando cajones u objetos similares, si la sala lo permite).

1- Candado direccional:

Existe un candado direccional. Para abrirlo se debe encontrar por la sala un pendrive con una canción editada en la que aparecen direcciones.

2- Candado de 4 dígitos

Hay que traducir un código Morse a números.

Por la sala dejamos una hoja con la equivalencia del código Morse y un icono característico en la esquina (se puede meter dentro de una caja, que tengan que abrir antes de poder solucionar este candado).

En una infografía proyectada en la pared estará el mismo icono. Cuando pinchen en el icono, sonará el código morse, deben traducirlo.

Para hacerlo hemos utilizado el Morse code translator:

https://morsecode.scphillips.com/translator.html

3- Candado de 4 dígitos

Se resuelve solucionando un acertijo matemático cuya solución es un número de 4 cifras.

El acertijo lo "escondemos" en un libro, subrayando en él las palabras que, al ponerlas juntas, formarán la interrogación a resolver.

4- Candado de 5 letras

Escribir un telegrama en la que aparezcan letras en diferentes colores, todos en tonos rojos/naranjas y las que tienen la clave del candado en color verde o azul. Al poner un plástico rojo (escondido por la sala) por encima del texto, resaltan las letras de color verde (o azul). Por ejemplo:

OBJETIVO LOCALIZADO. STOP

MÁS DATOS EN EL PEN-DRIVE. STOP

DESTRUIR TODAS LAS PRUEBAS COMO SEA. STOP

SUERTE EN LA MISIÓN. SE RUEGA DISCRECIÓN ABSOLUTA. STOP

5- Candado de llave

Un mensaje en otro idioma (roto en trozos escondidos por la sala) indica en qué lugar de la clase se encuentra la llave escondida.

6- Candado de llave

Después de encontrar cuatro partes de un código QR (distribuido por el aula), lo leen y encuentran un mensaje: deben tuitear una foto con un hashtag determinado (en este caso fue #GamificaCisneros) para obtener el paradero de la llave.

En el momento que se publica la foto en Twitter, el game master les da una pista sobre dónde está la llave.

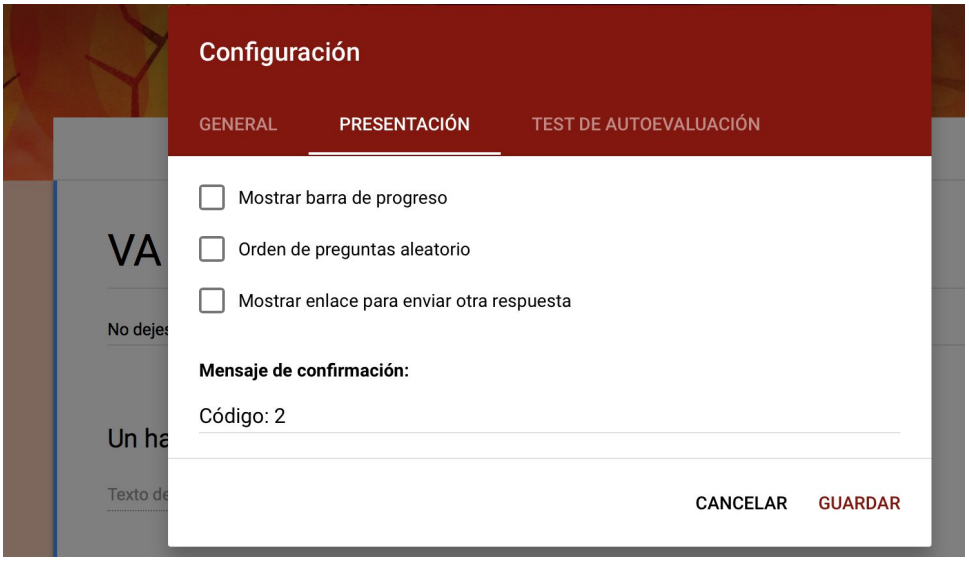
Reto final

Se utilizan cuestionarios de Google Forms (a los que acceden a partir de códigos QR) con preguntas que deben responder (se pueden relacionar con cualquier tema, si se hace en clase, podemos poner contenidos de la materia en cuestión). Si las responden bien, el mensaje final que les da el formulario (donde normalmente pondría “se ha registrado tu respuesta”) es un código.

Para preparar estos cuestionarios, seguid las indicaciones del siguiente tutorial:

https://support.google.com/docs/answer/3378864?hl=es

Y a continuación poner en “mensaje de confirmación” el código deseado:



A partir de los tres códigos obtenidos en los 3 cuestionarios de Google Forms, se dan los tres dígitos que abren la caja final (donde está la llave que abre la puerta del aula).

Para ordenarlos, les dejamos una imagen donde, en tinta invisible (que leen con una linterna UV escondida en la sala), pone “de mayor a menor”.

MATERIALES:

Cinta de obra	Aldaba de seguridad	Candado direccional	Candado de 4 dígitos
Candado de letras	**Candado de llave**	**Caja de seguridad con 3 dígitos**	**Boli-Linterna UV**

CRÉDITOS:

Este Escape Room ha estado inspirado en el BreakoutEDU experimentado durante el #GamifiCurs (Universidad de Barcelona, julio de 2017), realizado por Christian Negre (@AppleJux), todo un referente nacional en BreakoutEDU. Os dejamos su página web donde se pueden encontrar experiencias y materiales:

http://www.applejux.org/