

Utilizando un *escape room* educativo como herramienta de formación

30 marzo, 2017 por @juanda_learning

3.3 (65%) 12 votos

En los últimos años las *escape room* han surgido como una propuesta de ocio alternativa en muchísimas ciudades. Son un buen reclamo para pasar un rato entretenido con amigos o como actividad de *teambuilding*. Incluso algunos departamentos de recursos humanos las utilizan para la selección de candidatos. Ok, ¿y en qué consiste una *escape room*? El funcionamiento es el siguiente. Los jugadores, normalmente, un grupo reducido de 3 a 6 personas, se introducen en una habitación en la que, para lograr salir, deben resolver acertijos, juegos de lógica, rompecabezas, etc. Cada pista da paso a la siguiente en una secuencia lineal y hay un límite de tiempo para realizar el juego.



La habitación donde se desarrolla el juego suele estar decorada de acuerdo con una temática o a la historia que envuelve la actividad. Por ejemplo, puede que el grupo tenga como objetivo salir de un psiquiátrico abandonado, escapar de una prisión, o huir de una mansión encantada. Mediante cámaras de vídeo el organizador del juego sigue a los participantes y puede dar indicaciones a través de un altavoz si estos se atascan o van muy desencaminados.

El año pasado fuimos unos compañeros de trabajo a la *escape room* de [TheXdoorMadrid](https://www.thexdoor.com/) . Nos dividieron en dos equipos de 5 personas y cada grupo tenía una hora máximo para salir de su habitación. Ambas habitaciones eran idénticas, con los mismos retos. **Es una experiencia muy divertida y totalmente recomendable.** Solo uno de los grupos consiguió salir antes de que el tiempo acabara. Y no, no fue el mío (pero por poco).

Recientemente recordé esta experiencia. Y pensando en nuevas formas de hacer *trainings* más interactivas, me pregunté, **¿cómo podría utilizar una *escape room* en un curso de formación?**

EduEscapeRoom



Si te interesa profundizar en la creación de experiencias de aprendizaje mediante Escape Room Educativas te recomiendo el curso online [EduEscapeRoom.com](https://www.eduescaperoom.com/)



Creo que un *escape room* educativo puede ser una actividad **muy útil al final de un módulo formación, como herramienta de *feedback* para comprobar lo que los participantes han aprendido** (¿recuerdas la [estructura Presentación-Aplicación-Feedback para diseñar cursos efectivos](#) ?) y terminar el curso elevando el nivel de energía del grupo. **La idea es que los participantes resuelvan los retos de lógica y acertijos utilizando los conocimientos que han adquirido durante la formación.**

A continuación te presento 8 retos que puedes utilizar para diseñar tu propia *escape room*, y con los que los participantes tendrán que demostrar lo que han aprendido.

Tabla de Contenidos [\[ocultar\]](#)

- [Presentación de tu *escape room*.](#)
- [Reto #1.](#)
- [Reto #2.](#)
- [Reto #3.](#)
- [Reto #4.](#)
- [Reto #5.](#)
- [Reto #6.](#)
- [Reto #7.](#)
- [Reto #8.](#)
- [Lista de materiales.](#)
- [Recomendaciones.](#)
- [Enlaces útiles.](#)

Presentación de tu *escape room*.

Si tienes tiempo y algo de presupuesto, **te recomiendo que decores tu *escape room***. En internet puedes encontrar ideas de salas espectaculares ([ver algunos ejemplos](#)). Cuando digo “decorar” me refiero a algo mínimo, simbólico. Colocar algunos elementos es suficiente para llamar la atención de los participantes y hacerles saber que van a hacer algo diferente. En las tiendas de todo a 1 € puedes encontrar un montón de accesorios que te pueden servir.



Los elementos que elijas deben estar en consonancia con la temática de tu *escape room*. No tendría mucho sentido incluir un televisor si la historia va a estar ambientada en la época medieval. Estas son **algunas ambientaciones que puedes usar: futurista, horror, laboratorio, hospital, instalaciones militares, prisión, abstracta, fantasía o épocas de la historia** (antiguo Egipto, mayas, ilustración, principios del siglo XX, segunda guerra mundial, etc.).

Para que no se despisten (o rompan algo) **puedes marcar de los accesorios decorativos. Así sabrán que no tienen que tocarlos** o perder el tiempo con ellos. Por ejemplo, puedes pegar un círculo de color sobre cada objeto del atrezzo.

Al entrar en la sala que hará de *escape room* **los participantes encontrarán, además de la decoración, los elementos con los que tienen que interactuar**. Para la *escape room* que te propongo estos serían:

- Una caja cerrada con un candado de combinación de 4 cifras.
- Algunos libros grandes.
- Otra caja cerrada con un candado de combinación de 3 cifras.

- Un crucigrama para completar de 6 palabras en la pared.
- Un sobre en la mesa con el texto “Empezad por aquí”.
- Un par de hojas en blanco y un bolígrafo para hacer anotaciones.
- Un rollo de papel higiénico (sí, como lo oyes).

Puedes dejar un cuenco para que vayan echando en él todas aquellas pistas que hayan utilizado. Recuérdales al entrar que cada pista lleva a la siguiente y que solo tienen un uso.

Reto #1.



Como ejemplo para este artículo, imagina que el curso que han realizado los participantes ha tratado sobre el diseño de cursos de formación.

Al abrir el sobre “Empezad por aquí”, encontrarán una hoja en la que se muestra un texto con 4 espacios en blanco, y 4 palabras al final.

Ejemplo: “El marco de trabajo ADDIE describe 5 pasos para el diseño de cursos. El primer paso es el de (), el segundo (), el tercero (), el cuarto () y finalmente el quinto, Evaluación.

Palabras: Implementación, Desarrollo, Análisis, Diseño”.

Resolviendo este ejercicio, los participantes pueden averiguar la combinación de 4 cifras que abre el candado que cierra la caja donde se

encuentra el reto 2. Se supone que los participantes durante el curso han trabajado el concepto “ADDIE” y por tanto saben colocar cada palabra en su lugar correspondiente.



Solución: En este ejemplo la combinación del candado es “3-4-2-1”. Si colocamos en los espacios en blanco las palabras propuestas, “Análisis” es la palabra número 3 de la lista y va en la posición 1 del texto. Por tanto, la primera cifra de la combinación del candado es 3. “Diseño” es la palabra número 4 de la lista y va en la posición 2 del texto. Así, la segunda cifra de la combinación es 4. “Desarrollo” es la palabra 2 de la lista y va en la posición 3 del texto. Por último, “Implementación” es la palabra 1 de la lista, y va en la posición 4 del texto.

Este ejercicio puede ser útil para recordar los pasos de un proceso o una secuencia.

Si quieres que el ejercicio sea más sencillo puedes añadir números a las palabras. Ejemplo: “Palabras: Implementación_1, Desarrollo_2, Análisis_3, Diseño_4”. Así será más fácil que los participantes discurren que se trata de la combinación para abrir el candado de 4 cifras.

Tendrás que usar un candado que te permita configurar la combinación de apertura, o si no, ordenar las palabras de forma que coincidan con la combinación que el candado trae de fábrica.

Reto #2.

Al abrir la caja cerrada con el candado de combinación de 4 cifras, los participantes encontrarán una hoja con 4 definiciones de conceptos que hayan tratado durante el curso y unos símbolos matemáticos entre concepto y concepto. También encontrarán varias monedas de distintos tamaños con una palabra escrita en cada una y un disco de cifrado ([plantilla disco de cifrado](#)).



Pulsa sobre la imagen

para ampliarla.

Para resolver este reto, los participantes tendrán que asociar la palabra escrita en cada moneda con la definición que le corresponde. Una vez colocadas las monedas sobre cada definición, podrán resolver la operación matemática utilizando los valores de las monedas. Como resultado obtendrán un número (en el ejemplo de la imagen, el "68").

Si las monedas son muy pequeñas como para escribir en ellas, puedes incluir una nota al pie de la hoja indicando el valor de cada palabra como se muestra en la imagen.

Reto #3.



Los participantes tendrán que averiguar que significa ese número que han obtenido de la operación anterior.

Ese número se corresponde con una página concreta de uno de los libros. Al abrir uno de los libros por ese número de página los participantes encontrarán un mensaje codificado y una hoja de papel con una pregunta y varias posibles respuestas debajo. La pregunta y respuestas lógicamente están relacionadas con los contenidos del curso.

Reto #4.

Recapitulemos. Los participantes ahora mismo deben tener en su poder el disco de cifrado obtenido en la caja del reto 2, un mensaje codificado y una hoja con una pregunta y posibles respuestas.



¿Sabrías descodificar

el mensaje de la nota? Haz click en la imagen para ampliarla.

Delante de la pregunta habrá una letra marcada, “por ejemplo la T” y delante de cada posible respuesta, habrá marcado un número del 1 al 27. Al relacionar la pregunta con la respuesta correcta, los participantes sabrán cómo se ha codificado cada letra del mensaje secreto. Bastará con que en el disco de cifrado, giren el círculo pequeño hasta hacer coincidir la letra de la pregunta (en este ejemplo, la letra “T”) con el número de la respuesta correcta (en el ejemplo que se muestra en la imagen el “02”). Así, con la clave “T-02”, sabrán con qué letra se ha codificado cada letra del mensaje original. Podrán descodificar el mensaje, que será un texto relacionado con el contenido del curso, salvo la última frase que les indicará una dirección web.

Reto #5.

Al introducir esa dirección web en un móvil, el navegador les ofrecerá descargar un archivo de audio. Al reproducirlo, escucharán el audio de una voz leyendo 6 definiciones relacionadas con contenidos del curso. Dichas definiciones deben poderse identificar con un término o concepto. Si lo prefieres, el audio también podría describir características o beneficios de un producto o servicio, que los participantes deben resumir en una palabra.



Puedes intentar resolver el crucigrama. Escucha las definiciones en este [archivo de audio](#) y haz click en la imagen para ampliarla.

Cada una de esas definiciones se corresponde con una palabra que completa el crucigrama que está situado ante la pared. Puedes usar la aplicación *online* de [Puzzle-maker.com](#) para crear el crucigrama. Si quieres hacerlo más sencillo, puedes añadir un número antes de cada definición en el audio e indicar en el crucigrama también los números para cada palabra.

Para este ejercicio, previamente tendrás que haber grabado el mensaje con las definiciones y haber subido el audio a Dropbox u otro servicio para obtener el enlace. Si sientes vergüenza ante el micrófono puedes utilizar una herramienta de conversión de texto a audio MP3 en línea como [FromTextToSpeech.com](#). Podrás generar un archivo MP3 como [este](#). También te interesará usar un servicio como [Google URL Shortener](#) para acortar la dirección web del archivo de audio. Recuerda que esta URL debes incluirla en el texto codificado que encontraron el reto 3.

Una versión alternativa del reto sería dejar un reproductor de MP3 escondido en la sala con el archivo de audio cargado en el mismo. En el texto codificado del reto anterior, en vez una dirección web, tendrás que incluir una pista con el lugar en el que se encuentra escondido el reproductor MP3.

Si aún tienes un radiocasete o *walkman* que funcione por casa, puedes grabar el audio en una cinta y esconderla en la sala. Le darás un toque retro estupendo.

Reto #6.



Pulsa sobre la imagen

para ver la solución del crucigrama

El crucigrama que acaban de resolver tendrá algunas de las casillas resaltadas (por ejemplo, con el fondo de distinto color). Puedes utilizar notas adhesivas tipo pósito como casillas de las letras del crucigrama y usar algunas de un color distinto.

Estas casillas especiales estarán resaltando las letras “c”, “i”, “e”, “n” u otro número, que será la combinación del candado de tres cifras.

Es importante que te asegures de que completan correctamente el crucigrama para que luego las letras de las casillas coincidan como habías planificado con la combinación de 3 cifras del candado.

Reto #7.



Al abrir la caja que encierra el candado de 3 cifras, encontrarán una cinta con letras y una hoja con un cuestionario.

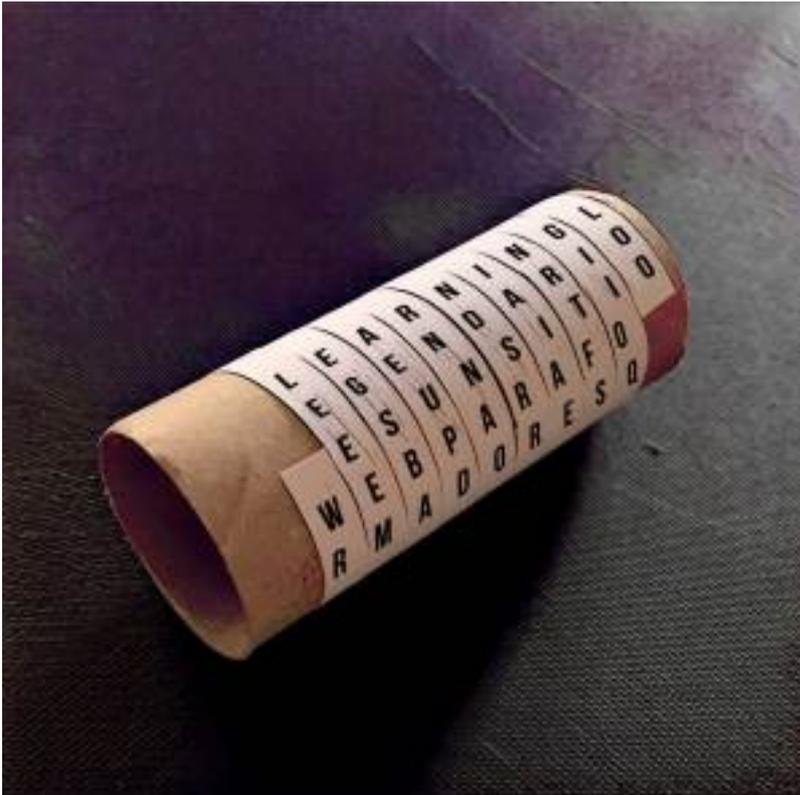
Este cuestionario tendrá varias preguntas tipo test con tres posibles repuestas por pregunta y solo una correcta.

Delante de cada posible respuesta, habrá una letra. En vez de las típicas letras “a, b, c”, usaremos otras.

La idea es que al seleccionar la respuesta adecuada para cada pregunta, vayan marcando la letra la acompaña, y al final, puedan formar una palabra o una frase corta. Esta palabra será la pista para resolver el reto final. La pista podría ser algo como “usadrollo”. Ten en cuenta que para cada letra de la pista tendrás que plantear una cuestión con tres posibles respuestas. Si usas la pista “usadrollo” tendrás que crear un cuestionario de 9 preguntas.

Reto #8.

Llegados a este punto, los participantes tendrán en su poder la cinta con letras que habían encontrado en la caja del reto 7 y la pista que han obtenido al responder al test.



Para descifrar el mensaje secreto de la cinta tendrán que usar el tubo de cartón del rollo de papel higiénico. De ahí, la pista “usadrollo”. Bastará con que enrollen la cinta alrededor del tubo para que puedan leer correctamente el mensaje.

Este mensaje será el mensaje de conclusión. Puedes incluir una felicitación por haber resuelto todos los enigmas y llegado hasta el final. También puedes agradecerles su participación durante el curso. Debe ser un mensaje de felicitación pero que transmita claramente que el ejercicio ha finalizado.

Para escribir el mensaje en la cinta, tendrás que haber utilizado previamente un tubo de cartón del mismo diámetro. Si no, las letras no coincidirán en la misma disposición y no podrán descifrar el mensaje.

Si lo prefieres puedes utilizar un cilindro de madera o un bastón. He sugerido un rollo de papel higiénico porque es un elemento que se encuentra fácilmente en cualquier oficina y porque no es obvio que a los participantes se les ocurra utilizarlo para descifrar un mensaje.

Lista de materiales.

Para que no tengas que estar relejendo, **aquí tienes la lista de elementos que necesitarás para montar una *escape room* como la que te he descrito en el artículo:**

- Hoja “Reto #1” con **texto para completar espacios, con 4 palabras.**
- **Candado de combinación de 4 cifras** (lo puedes encontrar en cualquier ferretería o a través de [Amazon](#)).
- **Caja 1** que se pueda cerrar con el candado anterior. Si no encuentras una caja con cierre para poner un candado, puedes usar una cadena, rodear la caja y poner el candado a la cadena (puedes encontrar un montón de cajas también en [Amazon](#)).
- **Disco de cifrado** ([plantilla disco de cifrado](#)).
- Varios **libros grandes** en los que puedas esconder el disco de cifrado y papel con el mensaje codificado.
- **Hoja con pregunta y posibles respuestas** (es la que facilita la clave usada en el disco de cifrado (ej.: “T-02”)).
- **Mensaje codificado** usando el disco de cifrado. El texto debe incluir al final el enlace al archivo de audio.
- **Archivo de audio** con definiciones para completar el crucigrama.
- **Crucigrama** con algunas casillas de colores.
- **Candado de 3 cifras.**
- **Caja 2** para candado anterior.
- **Cuestionario “Reto #7” con preguntas tipo test.**
- **Cinta de papel, o lazo, con mensaje de cierre de la actividad codificado** (Reto #8).
- **Rollo de papel higiénico o tubo de cartón.**

Recomendaciones.

#1 Prueba primero.



Prueba primero tu *escape room* y los ejercicios con un grupo reducido de voluntarios. Puedes pedir ayuda a compañeros, amigos o familiares. Así podrás valorar la dificultad de los ejercicios y hacer una estimación del tiempo que puedan necesitar en total. Si las personas no tienen conocimiento sobre el tema que vas a tratar en el curso, modifica los ejercicios para que traten de algo que sí saben.

#2 Haz que sea relevante.

Hay cientos de juegos que puedes utilizar en un *escape room* (mira en las referencias al final). **La dificultad radica en seleccionar aquellos que puedas adaptar para que los participantes usen los contenidos que han aprendido durante el curso.** La cuestión no es entretener, si no reforzar el aprendizaje.

3# Ajusta la dificultad de los retos.



Ajusta el nivel de dificultad y ofrece ayuda cuando sea necesario. Si los participantes se atascan en alguno de los retos y no consiguen avanzar, pueden desmotivarse o sentirse frustrados. Se trata de que aprendan divirtiéndose, no de que terminen la actividad pensando que son unos inútiles por no saber resolver los retos.

Puedes **ofrecerles tres comodines** para que los usen durante el juego. Si en algún momento se atascan, pueden pedirte ayuda usando uno de esos comodines. Ofrece una pista que sea suficiente para que ellos mismos puedan resolver el reto, pero sin solucionarlo tú.

Si, después de hacer la prueba, te dicen que los ejercicios son muy sencillos o fáciles de resolver, siempre puedes complicar tu *escape room* añadiendo más retos o pistas falsas. Por ejemplo, dejando más cajas con candados, objetos extraños o utilizando enigmas más complejos.

#4 Prepara la sala.



Hazte una lista de comprobación y, antes de comenzar el curso, asegúrate de que tienes todos los elementos necesarios. No esperes hasta el último momento para preparar pistas o retos. Ten una hoja guía para poder seguir el progreso de los participantes durante la actividad y poder ayudarles si lo solicitan.

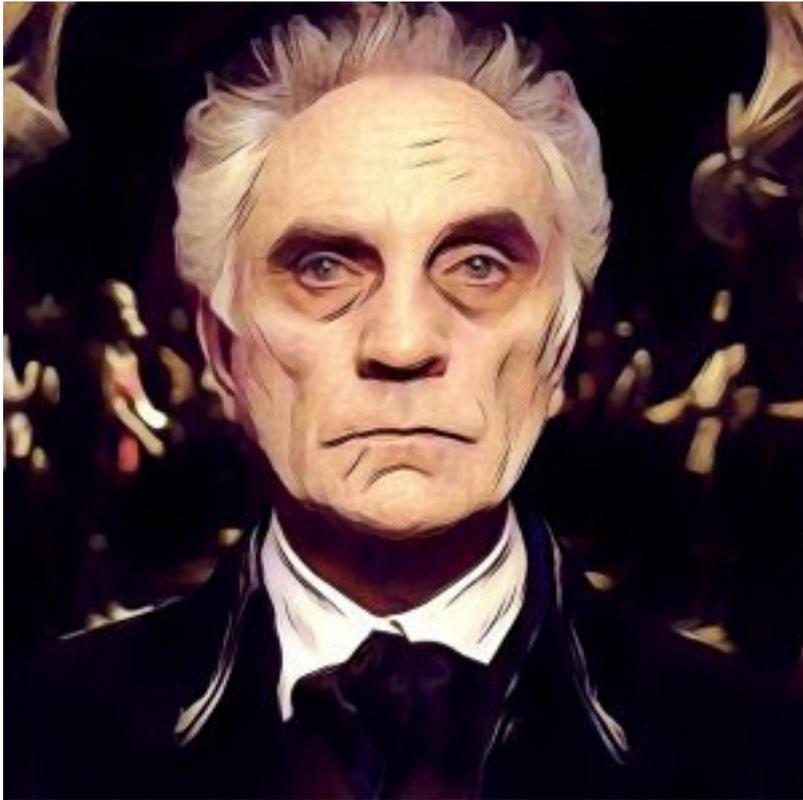
Prepara la sala al menos con 20 minutos de antelación para tener tiempo suficiente para colocar todo. Si tienes la posibilidad de disponer de más salas a parte de la del curso, puedes dejar preparada tu *escape room* con antelación (por ejemplo durante la pausa para el almuerzo). **Si es otra persona la que te va a ayudar a montar la sala, prepara instrucciones claras** para que sepa dónde debe colocar cada objeto o los elementos de decoración. Facilitale tu lista de comprobación para que pueda revisar que todos los elementos están presentes.

#5 Ambienta.



Una buena ambientación no es estrictamente necesaria, pero **te ayudará a incentivar a los participantes. Puedes inventar una breve historia** que explique dónde están, por qué han sido seleccionados y cuál es su objetivo. No es lo mismo decirles:
“Venga, a resolver los ejercicios. Tenéis una hora.”

que



“Bienvenidos a la mansión de Cricket Valley. Lamento que su vehículo se haya averiado justo al pasar por delante de la mansión. Mi amo, el señor Shavel, es generoso y les dará cobijo en esta lluviosa noche. El señor Shavel se aburre a menudo ya que tiene bastante tiempo libre y no muchos amigos... vivos. Es muy aficionado a los enigmas y a los juegos de lógica, y tenía preparada esta habitación tan especial para los próximos expertos en TEMA DEL CURSO que visitaran la casa. Si consiguen resolver todos los retos en menos de una hora, podrán dormir en la mansión y marchar cuando amanezca. Si no, dormirán en el jardín junto a otros invitados y algunos viejos amigos del señor Shavel. Buena suerte.”

#6 Da instrucciones claras.

Indica a los participantes las reglas de la actividad. Asegúrate antes de empezar de que todos tienen claro el funcionamiento de la dinámica y responde las dudas que puedan surgir.

Algunas reglas para la *escape room* propuesta en este artículo serían:

- Todo objeto que lleve pegado un círculo blanco es decoración. No necesitáis hacer nada con él, ni moverlo ni tocarlo.
- Tenéis 2 hojas de papel y un bolígrafo por si necesitáis tomar alguna nota. No son pistas.
- Cada pista únicamente tiene una función. Una vez utilizada la podéis olvidar y dejar depositada en este cuenco.

- Os avisaré cuando llevéis 30 minutos de juego y cuando falten 15 minutos para terminar.
- Deberéis usar el ingenio y también los conocimientos aprendidos durante el curso para resolver los retos. Trabajad en equipo y escuchar todas las ideas.

#7 Vive la experiencia.



Si tienes oportunidad, **ves con amigos a alguna *escape room*** de tu ciudad. Normalmente, utilizando Google te debería ser fácil saber si hay alguna sala cerca de donde vives.

Además de pasarlo en grande, **visitar una sala te dará una idea de la dinámica de la actividad, así como posibles retos** que también puedas utilizar.

Enlaces útiles.

A continuación, te dejo algunos enlaces interesantes que te pueden ayudar para crear tu *escape room*:

- [Blog con retos y curso online para aprender a crear un Escape Room educativo paso a paso.](#)
- [Plantilla disco de cifrado](#) Imprime y crea tu propio disco de cifrado con esta plantilla en PDF.
- [Puzzle-maker.com](#) Herramienta *online* para crear crucigramas.

- FromTextToSpeech.com Servicio gratuito online para convertir texto a MP3.
- [El juego de los mensajes secretos](#) . Documento sobre codificación de mensajes, con muchos ejemplos. Muy bien explicado.
- EscapeRoomTheGame.com *Escape room* en formato juego de mesa. Útil para tomar ideas de historias para ambientar tu *escape room*. Si te interesa, lo puedes adquirir aquí: [ESCAPE ROOM juego de mesa en Amazon.com](#)
- [Las 101 mejores ideas para puzzles de escape room](#) y [100 ideas geniales más para puzzles de escape room](#) son dos artículos que recopilan ideas de las mejores *escape room* del mundo.
¡Advertencia: *spoiler!* Lee estos artículos después de vivir tu experiencia *escape room*.
- [Cómo hacer de espía](#) . Este es un libro para niños que adoraba cuando era pequeño y con el que disfruté muchas tardes de lluvia en casa. Incluye ideas para codificar mensajes secretos. Pertenece a una colección de libros de manualidades que se dejó de editar hace años pero que ParaQueNoSeOlviden.com recopiló (esta web ha desaparecido pero puedes descargar los libros aquí [colección libros Cómo Hacer](#)).