

# CONSEJOS PARA EDUCADORES/AS QUE QUIERAN PREPARAR ESCAPE ROOMS DE “ESCAPE RACISM”



 **ÍNDICE**

CONSEJOS PARA EDUCADORES/AS QUE QUIERAN PREPARAR ESCAPE ROOMS DE “ESCAPE RACISM” .....	1
ÍNDICE .....	2
RECOMENDACIONES GENERALES PARA USAR LAS ESCAPE ROOMS COMO METODOLOGÍA PARA LA EDUCACIÓN Y SENSIBILIZACIÓN .....	3
DETALLES SOBRE LAS DINÁMICAS GRUPALES.....	5
• GESTIÓN DE LAS RESERVAS .....	6
• VESTIMENTA.....	7
• ACOGIDA .....	7
• LA HISTORIA .....	8
• EL JUEGO.....	8
• REFLEXIÓN Y LLAMADA A LA ACCIÓN.....	9
• CONCLUSIÓN (EL ARTE DE DECIR “ADIÓS”) .....	9
GUÍAS PARA MONTAR ESCAPE ROOMS DE “ESCAPE RACISM” .....	10

## RECOMENDACIONES GENERALES PARA USAR LAS ESCAPE ROOMS COMO METODOLOGÍA PARA LA EDUCACIÓN Y SENSIBILIZACIÓN

Se analizó el **efecto del juego en la experiencia de aprendizaje** y se llegó a creer que desempeñaba un papel central en los **procesos de aprendizaje humano** y en nuestra **comprensión del mundo**, al tiempo que mejoraba las interacciones sociales y relaciones con los demás (Huizinga, 2014).

Esto condujo al desarrollo de nuevas estrategias de aprendizaje y compromiso, incluyendo la teoría del "**juego significativo**".

El juego "significativo" o "con sentido" es lo que ocurre cuando la relación entre las actividades y acciones se incorporan a los juegos como **contenido discernible e inherente**.

Dicho término se utiliza a menudo para describir los efectos y beneficios del **juego** para el ser humano, como el **aprendizaje** o el **cambio de comportamiento**.

Cuando esto se combina con la **difusión de información**, se crea un entorno donde la **curiosidad impulsa al alumnado a avanzar**, con asombro y emoción al encontrarse con nuevos e interesantes **paradigmas educativos gamificados**.

Los Escape Rooms son una **herramienta educativa ideal**:

- Los jugadores/as pueden **sumergirse y formar parte** de la narrativa del juego, mientras trabajan para **descubrir y descifrar** pistas, y **tomar decisiones**.
- **Jugar contrarreloj** dentro de un límite de tiempo definido también fomenta aspectos de la **gestión del tiempo**.
- **Trabajar en colaboración como equipo** inculca un mayor conocimiento y comprensión del trabajo en equipo.

Los Escape Rooms tienen diferentes **formatos**:

- Los **más populares** son aquellos donde un grupo de **jugadores** se encierra en una **habitación** llena de materiales, rompecabezas y pistas, que deben resolver para ser liberados.
- Se puede comprar una "**Escape Room en una caja**" que contiene todos los materiales para jugar a una sala de escape específica.
- También hay **juegos de cartas** que usan una **aplicación** complementaria.
- Hay **experiencias de escape totalmente digitales**. De hecho, una de las salas de escape de este proyecto está pensada para jugarse completamente en línea (con un navegador web).

Al **crear una sala de escape educativa**, ésta debe tener una **temática** lo más cercana posible al **tema que se quiere enseñar**.

Se debe **investigar sobre su tema** para comprender los hechos, sutilezas y matices del mismo.

Al hacer una sala de escape sobre una **experiencia humana**, es recomendable intentar encontrar, leer y escuchar relatos de **primera mano**, de quienes la han vivido.

Tras la investigación, se empieza por **escribir una historia de fondo** para el juego: así, se definirá el **contexto** de la sala de escape, los **personajes** que podrían habitarla, y plantear **ideas para las pistas, rompecabezas**, etc.

Al **crear las pistas, rompecabezas y juegos** hay que intentar **relacionarlos con el tema** de tu juego: hay muchos **sitios web** que ofrecen ideas imaginativas, que pueden adaptarse a sus propios fines.

Sin embargo, no descartes los **rompecabezas y juegos ya preparados** (por ejemplo, los rompecabezas), que pueden adaptarse para formar parte de su experiencia.

Haz tus rompecabezas por **etapas** y conviértelos en un juego gradualmente, con un **rompecabezas que lleve al siguiente**, mientras los jugadores/as progresan hacia la conclusión.

Por último, considera **cómo va a presentar e informar a sus jugadores:**

- Utiliza una **introducción** para situar el **escenario** del juego y ofrecer información de fondo.
- Usa un **informe** para explicar el **contenido** del juego y dar información más detallada sobre el **tema** para el que fue creado.
- Intenta **relacionar la información** con el **juego** o con los **rompecabezas** utilizados. Esto creará una conexión más profunda para los jugadores y se logrará un mayor aprendizaje.

## **DETALLES SOBRE LAS DINÁMICAS GRUPALES**

Las **salas de escape educativas** son una herramienta flexible, pues se pueden **adaptar** a diferentes **contextos** y **grupos objetivo**.

Por ello, las siguientes indicaciones no son directrices directas, sino **pistas** sobre los **principales aspectos** para montar una sala de escape y dirigir una sesión.

## • **GESTIÓN DE LAS RESERVAS**

Un buen **sistema de reservas** puede ahorrar horas de trabajo.

Hay que encontrar un sistema de reservas que sea de fácil acceso para los/as asistentes y de fácil gestión para los organizadores/as: sugerimos un **sistema de reservas online**.

En la fase de **reserva**, es bueno preguntar:

- El **número de participantes** y su **edad**.
- Un **número de teléfono** para comunicarse con el grupo.
- Un **correo electrónico** para enviar el material de seguimiento.

Para **gestionar los turnos**, hay que tener en cuenta el tiempo para la sesión de reflexión y para reorganizar la sala.

**Consejo 1:** es útil **cerrar las reservas 48 h. antes** para organizar el grupo de facilitadores/as.

Así, te aseguras de cubrir todos los turnos y liberas a los/as facilitadores cuyo hueco esté vacío.

**Consejo 2:** es recomendable elegir un **lugar de fácil acceso** para el **grupo objetivo**.

Por ejemplo, si se trata de jóvenes de un barrio en la zona suburbana, es mejor no abrir la sala en el centro de la ciudad (y viceversa).

**Consejo 3:** la gente suele jugar por las **tardes y noches**, especialmente entre semana.

Los fines de semana es bueno abrir también por las mañanas.

- **VESTIMENTA**

Llevar una **camiseta de la organización** (o algo que sea atractivo para el proyecto) facilita el reconocimiento de los/as facilitadores y su función.

- **ACOGIDA**

El objetivo de la actividad es **educativo** y la primera herramienta para la educación es la relajación.

Para el éxito de la actividad, es fundamental crear las condiciones para conseguir una **conexión** con el grupo.

Puedes empezar presentándote, preguntando a los/as participantes quiénes son y cómo han llegado a participar, gastando una broma, etc.

Es recomendable introducir el tema de tu escape room lo antes posible.

**Antes del juego** (de forma rápida, pero no significativa), muestra algunos **materiales y recursos**: así, los/as participantes podrán informarse sobre el tema. Puedes volver sobre ellos en la parte de reflexión y conclusión.

**Antes de entrar en la sala**, es necesario **explicar qué es un escape room**: lo mejor es que los/as participantes lo expliquen, si ya han jugado antes, para que sólo tengamos que integrarnos con alguna información adicional.

**Consejo 4:** para empezar a tiempo, dile al grupo que vaya **10 minutos antes** de su hora de inicio.

- **LA HISTORIA**

Para introducir a los/as participantes en el juego y presentarles la misión puedes utilizar **contenidos multimedia**: videos y fotografías, entre otros.

Es importante acercar el escenario a los/as participantes, intentando entender los aspectos que más les puedan interesar.

- **EL JUEGO**

Durante el juego, debes observar la **dinámica del grupo** de forma discreta: la gente aprecia jugar libremente, sabiendo que puede pedir sugerencias.

Observar y escuchar a los jugadores/as es esencial para dar **sugerencias** en el momento adecuado y de la forma adecuada:

- **Ni demasiado pronto**, pues se pierde el efecto de desafío, **ni demasiado tarde** porque estar bloqueado durante mucho tiempo es aburrido.
- La primera sugerencia **no debe ser demasiado explícita** y debe rebajarse al máximo en el entorno.  
Si el grupo no resuelve el puzle, las sugerencias se harán cada vez más claras.

**Consejo 5:** anota las **dificultades** encontradas por el grupo o los **aspectos que más les han enganchado**; son excelentes puntos de partida para la sesión de reflexión.

**Consejo 6:** si tu juego está diseñado de forma que es obligatorio que el grupo complete las tareas, ten cuidado en la comprobación del tiempo y apóyales para que acaben a tiempo.

Este puede ser el caso de una aventura que tiene un giro argumental o un descubrimiento significativo al final.

Por otro lado, si el grupo está disfrutando y no necesita completar todas las tareas para tener una buena discusión después, no es necesario apretarlos, si se retrasan: incluso puede que vuelvan para otra ronda y sigan divirtiéndose.

- **REFLEXIÓN Y LLAMADA A LA ACCIÓN**

Cuando el juego termine, será el momento de informales: puedes empezar pidiendo a los/as participantes que escriban algunas **palabras clave en unos post-its** y, después, hacer algunas **preguntas abiertas**.

Comienza la sesión de reflexión centrándote en los **sentimientos** de los/as participantes sobre el resultado obtenido y si **consiguieron salir de la sala** o no.

Después, introduce un razonamiento y un **posible debate** sobre el **tema tratado** en el escape room: reflexiona sobre el significado de la experiencia con preguntas que requieran las **opiniones y reflexiones de los/as participantes**.

Por último, intenta conseguir un **feedback** sobre la dinámica de juego y los puzles.

Concluida esta sesión de reflexión, sugiere algunas **actividades o grupos locales** donde los/as jóvenes puedan ser voluntarios o hacer un activismo efectivo para luchar contra el racismo y la discriminación.

- **CONCLUSIÓN (EL ARTE DE DECIR “ADIÓS”)**

Una **foto de grupo** en la sala es una buena forma de no perder de vista a los/as participantes, mientras les dejamos un bonito recuerdo.

Si te sobra presupuesto o lo dedicas, un **gadget relacionado con el tema** o el proyecto es una buena oportunidad para recordarles los buenos propósitos.

**Consejo 7:** ten cuidado con la **privacidad** y la recogida de datos. Pide permiso siempre a las personas para usar sus fotos.

**Consejo 8:** recoge **correos electrónicos** para enviar material de seguimiento y mantener el contacto con la gente.

## **GUÍAS PARA MONTAR ESCAPE ROOMS DE “ESCAPE RACISM”**

Escape Racism creó **10 experiencias educativas de escape room** para que las construyas y ejecutes.

Cada escape room se relaciona con un **tema seleccionado** para combatir los **problemas de la sociedad** y **cambiar las actitudes sociales**.

Son **5 temas**, con 2 salas de escape para cada uno:

1. El **racismo** y la **discriminación**.
2. La **intimidación**.
3. La **discapacidad**.
4. La **esclavitud moderna**.
5. Las **fronteras**.

Se crearon **manuales y guías de cada escape room**, disponibles en la [página web de Escape Racism](#).

Dichos manuales y guías **ofrecen:**

- Toda la **información** necesaria para **comprar, construir y gestionar** las salas de escape.

- Una **historia narrativa** que detalla el trasfondo de la sala de escape y que le ayudará a entender mejor los juegos cuando los ejecute.

El **argumento** también ayuda a proporcionar **detalles** que contribuyen al objetivo educativo.

El **contenido de cada sala** de escape aparece en una **lista**: así, podrás comprar de forma fácil los **materiales** necesarios para construirla.

Algunos de esos materiales pueden requerir cierto grado de **construcción o modificación**.

Por ejemplo, puede haber elementos que tendrás que imprimir y materiales que deban combinarse o modificarse antes de utilizarse (en este caso, hay información sobre cómo hacerlo), entre otros.

En algunos casos, se usan **pistas falsas** dentro del juego para desorientar a los jugadores/as, añadiendo un elemento de juego selectivo.

Los elementos de la pista falsa pueden cambiarse por otros, pero hay que intentar mantenerlos relacionados con el contexto del juego siempre que sea posible.

Las **instrucciones detalladas** sobre el montaje de cada sala dan la información necesaria para construir la propia sala de escape.

Por ejemplo, puede que haya que colocar una baraja de cartas en una caja antes de cerrarla y colocarla en un lugar específico de la habitación.

Además, se ofrece información sobre **cómo funcionan los rompecabezas** en combinación con otros, para que los jugadores escapen: hay que leerlos en su totalidad para entender la mecánica de cada juego.

Por último, dentro de los manuales y guías, hay información sobre **cómo llevar a cabo los juegos**.

Se ofrecen detalles sobre cómo presentar a los jugadores/as la sala de escape, cómo llevarla a cabo y cómo hacer el informe tras la sesión con los jugadores/as.

En el [sitio web de Escape Racism](#) también hay **guías en vídeo**: son ayudas visuales para la configuración y el funcionamiento de cada escape room.

En los vídeos, podrás ver secciones y obtener consejos para presentar a sus jugadores/as la sala de escape, el argumento de cada juego y su conexión con el tema relacionado, cómo preparar el contenido de cada sala, cómo ejecutarlo y hacer un informe a sus jugadores/as al final de la sesión.