



UNIVERSITAT DE
BARCELONA



Universitat
Pompeu Fabra
Barcelona

MÁSTER EN FORMACIÓN DE PROFESORES DE
ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA

CURSO 2017 - 2019

Escape classroom: una propuesta lúdica en acción

Meritxell Pedro Casulla

Trabajo final de máster
Dirigido por el Dr. Joan Tomàs Pujolà

Junio de 2019

Sí.

RESUMEN

Además de ser una forma de entretenimiento cada vez más extendida en España, los juegos de escape han suscitado el interés de la comunidad docente debido a sus múltiples beneficios, ya que promueven la comunicación y el trabajo en equipo, así como el pensamiento creativo. Como consecuencia, los juegos de escape educativos están emergiendo como un nuevo tipo de gamificación. Estos incorporan en sus acertijos contenido curricular, de tal manera que los estudiantes deben dominar dicho contenido para poder lograr los objetivos del juego. Así pues, en el presente trabajo se ha llevado a cabo el diseño y pilotaje de un *escape classroom* para el aula de español como lengua extranjera que integra múltiples acertijos de variedad diversa y se basa en el uso de las TIC como herramienta indispensable. Nuestro objetivo es contribuir a la comunidad docente para promover una manera de aprender más motivadora.

Palabras clave: gamificación, escape room educativo, TIC, aprendizaje basado en retos.

ABSTRACT

As a result of becoming increasingly widespread in Spain, escape rooms have drawn the attention of the teaching community due to their multiple benefits, such as the ability to foster communication, teamwork and creative thinking. Consequently, educational escape rooms are emerging as a new type of gamification. These incorporate course materials within their puzzles in such a way that students are required to master these materials in order to achieve the game's goals. Thus, in this paper we will present the design and testing of an *escape classroom* for a Spanish as a foreign language course. The escape classroom will combine a wide and diverse range of puzzles with the use of ICT as an essential tool. Our goal is to contribute to the teaching community in order to provide a more engaging way of learning.

Keywords: gamification, educational escape room, ICT, challenge based learning.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN	pág. 01
2. NUEVAS TENDENCIAS EN GAMIFICACIÓN: EL <i>ESCAPE ROOM</i>	pág. 03
2.1. Origen e implementación en el ámbito educativo	pág. 04
2.2. Definición y características	pág. 07
2.3. Rol del docente y del alumno	pág. 08
2.4. Espacios	pág. 09
2.5. Organización de los retos y tipología	pág. 11
2.6. Aplicación de las nuevas tecnologías	pág. 13
2.7. Ejemplos en la enseñanza del español como lengua extranjera	pág. 14
3. OBJETIVOS	pág. 17
4. METODOLOGÍA	pág. 18
5. DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA	pág. 20
5.1. Descripción del grupo meta y del contexto educativo	pág. 20
5.2. Fijación de los objetivos	pág. 20
5.3. Elección del tema y desarrollo de la narrativa	pág. 21
5.4. Delimitación del tiempo y del espacio	pág. 23
5.5. Diseño y desarrollo del juego.....	pág. 25
5.5.1. Primera sala de juego	pág. 26
5.5.2. Segunda sala de juego	pág. 36
5.6. Definición del cierre y de la recompensa.....	pág. 40
6. PILOTAJE	pág. 41
7. EVALUACIÓN	pág. 46
8. CONCLUSIONES	pág. 48
BIBLIOGRAFÍA	pág. 50
ANEXOS	pág. 52

1. INTRODUCCIÓN

Si observamos detalladamente las últimas tendencias educativas en el ámbito de la enseñanza de español como lengua extranjera, podemos observar como progresivamente se van dejando atrás métodos de enseñanza más tradicionales, en los que el profesor tiene el papel de transmisor del conocimiento, mientras que el estudiante actúa como receptor de este, limitándose únicamente a asimilar información y sin necesidad de participar activamente en el desarrollo de la clase. En efecto, actualmente se apuesta cada vez más por dotar al alumno de un rol más activo en la construcción de su propio aprendizaje, convirtiéndolo así en el protagonista, y potenciando su capacidad reflexiva, crítica e investigadora.

Al mismo tiempo, la aparición de internet y el auge de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) también ha tenido gran repercusión en el mundo de la enseñanza. Aunque se aprecia una mayor implementación de estos recursos y otras herramientas digitales, como pizarras inteligentes, es cierto que en muchas ocasiones no se lleva a cabo un uso pertinente. En este sentido, Hernández (2012) hace hincapié en la importancia de integrar las TIC en la realidad educativa actual desde dos perspectivas: utilizándolas como elemento clave y a la vez como vehículo para alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos y, asimismo, apelar a la competencia digital de nuestros estudiantes. Así pues, resulta patente la necesidad de incorporar todos esos avances presentes en nuestra sociedad, ya que pueden resultar extremadamente útiles y beneficiosos para la enseñanza; pero, eso sí, sin dejar de lado aspectos como los contenidos, la evaluación y los objetivos del proceso educativo. En definitiva, para poder aprovechar todas las posibilidades que las TIC nos brindan, estas deben promover un aprendizaje autónomo y activo (Kiryakova et al., 2014, p. 680).

Por otro lado, otro de los recursos que se han utilizado en el aula desde siempre han sido los juegos. A pesar de ser considerados a menudo poco serios —fuera del ámbito educativo de niños y adolescentes—, se están abriendo camino progresivamente y hoy en día podemos hablar de los juegos como una estrategia educativa más, “donde los entornos formales introducen recursos propios de los no formales con el fin de potenciar un aprendizaje significativo” (Marín, 2015, p. 1). De hecho, el propio *Marco Común Europeo de Referencia* menciona los usos lúdicos de la lengua como parte importante en el aprendizaje y desarrollo de esta (Instituto Cervantes, 2002, p. 59).

Así pues, de la búsqueda constante de estrategias metodológicas más efectivas, combinado en ocasiones con la incorporación de las TIC, nace el concepto de *gamificación*¹, definido por Herrera (2013) como “el uso de los elementos del diseño de juegos en contextos no lúdicos” (p. 1). La gamificación es una herramienta innovadora pero, como ya se ha comentado, los juegos existen desde hace siglos. Como señalan Werbach y Hunter (2012), fue a partir del año 2010 y dentro de un contexto empresarial, donde se empezó a contextualizar y utilizar este término con el objetivo de fidelizar clientes, transformando así procesos tradicionales de fidelización en experiencias gamificadas para sus clientes y empleados. Posteriormente, su uso se extendió a otros campos como la publicidad, el márketing, la informática o la educación (Robson et al., 2015, p. 411). Por ello, consideramos necesario matizar la definición de Herrera y tomar como referencia la propuesta por Foncubierta y Rodríguez (2014), que definen la gamificación educativa como:

La técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, dados, etc.) y/o su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula. (p. 2)

La propuesta didáctica que se plantea en el presente trabajo se centra, más concretamente, en la gamificación educativa de contenido, definida por Kapp (2012) como la alteración del currículo para dotarlo de un enfoque más lúdico y acercarlo más al ámbito de los juegos. Los distintos elementos, en este caso, se encuentran entrelazados en los procesos de enseñanza-aprendizaje que se pretenden trabajar con los alumnos. También se han seguido las pautas propuestas por Pujolà y Herrera (2018), a las que haremos referencia en apartados posteriores, para llevar a cabo una experiencia de aprendizaje motivadora y eficaz.

¹ Conviene aclarar nuestra decisión de utilizar el vocablo *gamificación* —que es un calco del término inglés *gamification*— a pesar de no estar recogido en el *Diccionario de la lengua española* de la Real Academia Española, puesto que se trata del término más extendido y utilizado entre los profesionales del sector, así como en los artículos de investigación sobre el tema.

2. NUEVAS TENDENCIAS EN GAMIFICACIÓN: EL *ESCAPE ROOM*

El objeto de estudio del presente trabajo representa precisamente una combinación de todos los elementos comentados en el apartado anterior para llevar a cabo una propuesta didáctica basada en la gamificación y, más concretamente, en los juegos de escape o *escape rooms*. Los *escape rooms* son experiencias de juego en equipo donde los jugadores descubren pistas, resuelven acertijos y realizan otras tareas en una o más salas para lograr un objetivo específico —que, generalmente, se basa en escapar o salir de dicha sala— en un tiempo limitado (Nicholson, 2015, p. 1).

El desarrollo del juego es el siguiente: en primer lugar, los participantes conocen al maestro de juegos o *game master*. Este les explica las reglas del juego y la historia de partida. En ocasiones, les proyecta algún video o les hace leer algún documento explicando la temática concreta dentro de la cual se enmarcará la experiencia.

Una vez dentro de la sala, el maestro de juegos cierra y bloquea la puerta por fuera y, a continuación, empieza la cuenta atrás —mayoritariamente, el tiempo para realizar el *escape room* es de 60 minutos. Los jugadores proceden entonces a explorar la habitación, buscando pistas. Normalmente, hay algunas pistas o elementos del juego presentes a simple vista, pero en primera instancia los participantes no tienen conocimiento de para qué van a necesitar dichos elementos. La primera parte del juego, en consecuencia, se basa en abrir cajones, buscar debajo de la mesa o en las paredes para recopilar aquello que encuentren y ponerlo en común para una posible identificación de aquellas piezas que pueden ir juntas. A partir de ahí, la resolución de los distintos acertijos les lleva a otros acertijos —una llave que abre una caja, una puerta que lleva a otra habitación, etc. El grupo continúa trabajando en equipo y compartiendo toda la información de la que se dispone. Si en algún momento se encuentran atascados en algún acertijo, el maestro de juegos tiene la potestad de ayudarlos, ofreciendo alguna pista o clave para avanzar en el juego. A medida que esto sucede, las tareas se vuelven más complicadas.

Cuando el juego termina, el maestro de juegos proporciona una retroalimentación detallada a los participantes, respondiendo a sus preguntas y explicando los acertijos o etapas del juego que hayan resultado más difíciles para el grupo. Esto también proporciona *feedback* al propio maestro de juegos, puesto que los comentarios u opiniones de los usuarios, pueden ayudar a mejorar o rediseñar algún elemento problemático del juego.

2.1. Origen e implementación en el ámbito educativo

Los *escape rooms* están inspirados en multitud de juegos interactivos existentes previamente a este fenómeno. Nicholson (2015) enumera los siguientes: los juegos de rol en vivo, como *Dragones y mazmorras*; los juegos *point-and-click* por ordenador, populares en la década de los 80; las cazas o búsquedas del tesoro; el teatro interactivo o las casas encantadas, donde los participantes se mueven por el espacio e interactúan con los actores; las películas de aventuras o de terror, como *Indiana Jones* o *Saw*, y la industria del entretenimiento, como parques o restaurantes temáticos.

En cuanto a su origen, la primera propuesta documentada de esta modalidad de juego se desarrolló en Kioto, Japón, en el año 2007. Su creador, el guionista y director Takao Kato, de la compañía editorial *Scrap*, diseñó un juego llamado *Real Escape Game*, pensado para grupos de 5 o 6 personas, que consistía en una sola habitación de la cual se tenía que salir en menos de 60 minutos (Corkill, 2009, p.1).

Rápidamente, esta propuesta se extendió por Asia y, más tarde, por todo el mundo. En Europa, la franquicia húngara *Parapark*, con sede en Budapest, fue pionera en la creación de esta tipología de juego. En el año 2013, dicha franquicia abrió en España —y, más concretamente, en Barcelona— la primera sala de escape de nuestro país. Desde entonces, el negocio de los *escape rooms* ha experimentado un crecimiento exponencial, sobre todo desde los últimos tres años (Granda, 2018, p.1). Según datos de la plataforma *Escape Room Lover*, se han abierto más de 1500 salas de escape en España y más de 200 en Barcelona, ciudad líder indiscutible del sector en el territorio español.²

Desde el punto de vista educativo, resulta interesante mencionar que el fundador de *Parapark*, Attila Gyurkovics, se basó en la teoría del flujo o *flow* del psicólogo —también húngaro— Mihály Csíkszentmihályi (Nicholson, 2015, p. 3), definida como el momento de pérdida espacio-temporal en el que un individuo se encuentra concentrado e inmerso totalmente en la tarea que está llevando a cabo (Csíkszentmihályi, 1990). La relación entre ambos conceptos radica en el *modelo de experiencias óptimas*, que se explica en dicha teoría como la necesidad de que exista un equilibrio “entre, por un lado, prácticas por debajo del nivel de competencia del participante y, por otro, acciones por encima de su escala de conocimientos” (Pujolà & Herrera, 2018). Es decir, se busca un equilibrio entre la dificultad de las actividades y las habilidades del individuo. Si el grado de

² Datos extraídos en mayo de 2019 desde su página web (<https://www.escaperoomlover.com/es>).

dificultad es demasiado elevado, puede derivar en un estado de ansiedad y, por el contrario, si la dificultad resulta ser demasiado baja, el alumno se aburrirá.

Este concepto guarda especial relación con la motivación y, a su vez, con el diseño de una actividad gamificada para llevarla al aula. Así pues, en esencia, podemos afirmar que las premisas que rigen el éxito de los *escape rooms* y la gamificación, tal como apuntan diversos autores, son muy similares (Alejaldre & García, 2013; Pujolà & Herrera, 2018). A continuación, se enumeran las principales condiciones aplicables a ambos conceptos que se deben cumplir para incidir positivamente en un incremento de la motivación y de la experiencia de flujo:

- Debemos tener un objetivo concreto y unas reglas de juego claras.
- Hay que tener en cuenta la duración de la actividad con respecto a la dificultad.
- La actividad debe ser amena y divertida.
- Tiene que suponer un reto alcanzable. Si la actividad es demasiado complicada, esto acabará produciendo frustración o estrés en el participante.
- Su mecánica debe ser accesible para todos.
- Es necesario que el participante reciba una retroalimentación que le ayude a identificar sus logros y sus errores y, a la vez, eso nos servirá para identificar posibles mejoras en la estrategia del juego.

Asimismo, siguiendo la clasificación propuesta por Werbach y Hunter (2012) de los distintos elementos que podemos encontrar en una actividad gamificada, ilustrada en la figura 1, observamos que los *escape rooms* reúnen muchos de esos componentes.

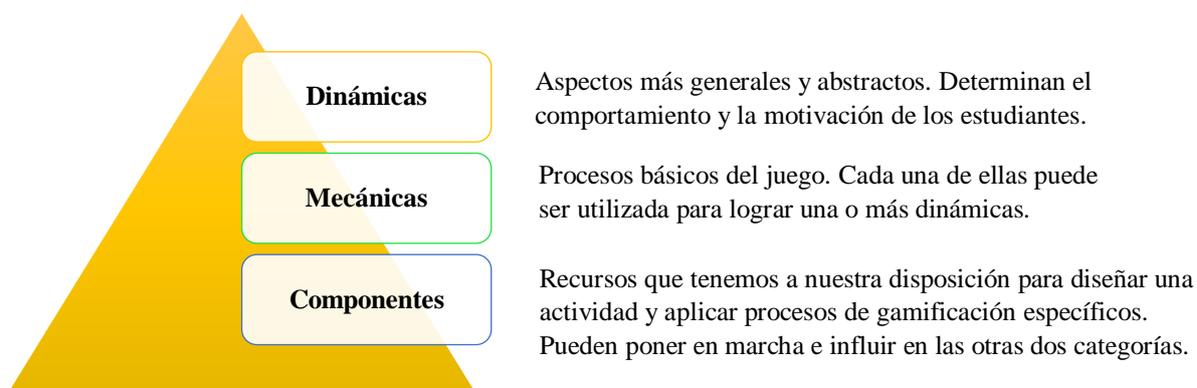


Figura 1. Elementos de la gamificación. Adaptado de Werbach y Hunter (2012).

En la siguiente tabla, presentamos dichos elementos acompañados de una pequeña explicación para facilitar su comprensión.

Tabla 1. Elementos de la gamificación presentes en los *escape room*.
Explicaciones extraídas de Werbach y Hunter (2012).

Dinámicas	Emociones: Sentimientos como la curiosidad, la frustración o la felicidad.
	Narración: Línea argumental continuada y consistente.
	Progreso: Evolución y desarrollo del jugador/alumno.
	Relaciones: Interacciones entre los participantes que provoquen compañerismo, altruismo, etc.
	Restricciones: Limitaciones o componentes forzados.
Mecánicas	Colaboración: El objetivo de la actividad requiere la colaboración de los participantes.
	Desafíos: Tareas que implican esfuerzo y que suponen un reto.
	Recompensas: Beneficios por haber actuado de una forma o haber superado una serie de retos.
	Retroalimentación (<i>feedback</i>): Información sobre el progreso del jugador.
	Adquisición de recursos: Adquisición de objetos útiles para el desarrollo de la actividad.
Componentes	Logros: objetivos concretos y definidos.
	Desbloqueo de contenidos: Objetos o recompensas obtenidas al superar unos objetivos.
	Equipos: Grupos de jugadores que tienen que colaborar para lograr un objetivo común.
	Huevos de Pascua: Elementos escondidos que deben buscarse.
	Límites de tiempo: Competir contra el tiempo y con uno mismo.

Asimismo, los *escape rooms* son juegos cooperativos que fomentan el desarrollo de habilidades sociales (Nicholson, 2015, p. 2). Están diseñados para resolver una serie de enigmas utilizando las habilidades mentales de los participantes para poner en juego el pensamiento crítico, hecho que propicia, como comenta Stone (2016), que los juegos de escape se puedan enmarcar perfectamente dentro de un entorno de aprendizaje.

Otro aspecto positivo a destacar es el tratamiento del error que se da en este tipo de juegos. La oportunidad que el entorno del juego ofrece para equivocarse sin que esto sea motivo de penalización permite al estudiante volver a intentarlo sin sentirse obligado a ello, puesto que, en una sala de escape, el error se convierte en desafío. Como apuntan Pujolà y Herrera (2018), el error supone una parte indisoluble del juego y permite, a su vez, dotar al alumno de una retroalimentación inmediata y de forma continuada.

Por último, la fama global de la que gozan los *escape rooms*, sumada a la popularidad de la gamificación, ha hecho que muchos docentes saquen provecho de este tipo de juegos. Así pues, no es de extrañar que sea una de las nuevas tendencias en auge en el ámbito de la gamificación educativa. De hecho, actualmente ya existen varias empresas dedicadas exclusivamente a la creación de *escape room* educativos o *escape classroom*, como por ejemplo *BreakoutEDU*, fundada en el año 2017. Esta empresa comercializa lotes compuestos por cajas personalizadas, candados y otros materiales, así como el acceso a una plataforma digital con más de 1500 juegos disponibles³.

2.2 Definición y características

Podemos definir los *escape rooms* educativos como espacios creativos de aprendizaje centrados en el alumno y que “promueven valiosas habilidades como el trabajo en equipo, la gestión del tiempo, la resolución de problemas, el razonamiento lógico, la competencia comunicativa y el enfoque bajo presión” (Pujolà, 2019, p. 1). Además, la característica principal que los aleja de los juegos de escape comunes es la incorporación de objetivos educativos específicos. Los *escape rooms* adquieren su valor educativo cuando existe una conexión curricular, es decir, cuando se relacionan los retos a superar con los contenidos que se han trabajado, o se van a trabajar, en el aula. Esto los convierte en una actividad muy versátil, en la que el docente puede diseñar el juego según sus necesidades, sea cual sea la materia o el nivel educativo y atendiendo a diferentes contenidos o temáticas.

En este sentido, el foco de atención debe estar puesto en los objetivos de aprendizaje. Estos suponen una prioridad en el diseño del sistema gamificado, alrededor del cual giran todos los demás elementos. En consecuencia, escapar de la sala debe ser solo un objetivo complementario. Cuando se piense en los distintos acertijos que deberán resolver los alumnos, el docente deberá reflexionar cómo esas tareas llevarán a alcanzar dichos objetivos y no únicamente a completar el *escape room* y lograr salir (Steinprinz et al., 2018, p. 12). También es importante elegir el momento adecuado para la realización de un *escape room* educativo. Este se puede implementar como elemento motivador al inicio de una nueva unidad didáctica o bien como elemento de cierre, para poner en juego los aprendizajes adquiridos y hacer un repaso de todos los contenidos vistos en una o más unidades didácticas o en un curso o nivel determinado.

³ Datos extraídos de su página web (<https://www.breakoutedu.com/>).

2.3. Rol del docente y del alumno

El papel del docente en un juego de escape educativo es secundario. El profesor, del mismo modo que un maestro de juegos en un *escape room* común, debe ser una figura de ayuda, apoyo y control. Antes de empezar, su labor es la de ambientar el juego, poner en contexto a los alumnos y explicar las reglas del juego; pero, una vez dentro, se reduce meramente a un simple observador que monitoriza desde otra sala las acciones de los participantes. El docente no dirige el juego, es el propio alumno el que decide por dónde empezar a buscar o que acertijo tratar de resolver primero.

En las salas de escape comunes, como ya se ha comentado, el maestro de juegos puede ofrecer pistas a los jugadores si estos se encuentran en un punto muerto o no son capaces de resolver alguno de los acertijos. Los métodos de distribución de las pistas varían según el *escape room*, pero los más frecuentes son dos: en el primer tipo, los participantes no pueden solicitar las pistas, sino que el propio maestro de juegos se las proporciona cuando lo considera apropiado; en cambio, en el segundo tipo, los jugadores pueden pedir tantas pistas como sean necesarias (Nicholson, 2015, p. 22). En un *escape room* educativo, será el docente el que elija cómo dar ese apoyo, pero no debe tratar de dirigir el juego o corregir inmediatamente a los estudiantes, ya que eso les podría causar frustración y empañaría el objetivo final del juego.

Otro momento clave es cuando el maestro de juegos ofrece retroalimentación a los usuarios una vez terminado el juego. El docente, de la misma manera, deberá contribuir a que los estudiantes lleven su estado emocional y mental de vuelta a la realidad. En este periodo de transición, tal y como afirma Nicholson (2015), es muy positivo para el participante tener la oportunidad de expresar sus emociones, hacer preguntas y hablar con el maestro de juego y con el resto de compañeros.

En cuanto a los alumnos, los juegos de escape proporcionan una gran variedad de posibilidades de participación, las cuales se pueden adaptar a las diferentes tipologías de estudiantes que tengamos. Todos y cada uno de ellos constituyen una pieza fundamental del puzzle: desde el alumno explorador que es capaz de detectar pistas rápidamente, hasta el más hábil con los cálculos matemáticos o aquel cuya destreza con las manos le sirve para realizar acertijos físicos. En definitiva, los *escape rooms* ofrecen la posibilidad de atender a los diferentes estilos de aprendizaje de nuestros alumnos. Estos se sentirán útiles realizando un trabajo cooperativo y, al mismo tiempo, aportando lo mejor de sí mismos.

2.4. Espacios

Los diferentes espacios alrededor de los que se organiza un juego de escape común son importantes para el desarrollo óptimo de la experiencia. De la misma manera, conviene mantener esa diferenciación cuando se lleve a cabo un *escape room* educativo, siempre y cuando esté dentro de las posibilidades del centro educativo donde se ponga en práctica.



Figura 2. Estructura física de un *escape room* (Steinprinz et al., 2018, p. 10).

Así pues, cada paso en el flujo del juego debe tener un espacio diferente, como se puede observar en la figura 2. Siguiendo las indicaciones de Steinprinz et al. (2018), en primer lugar se necesita un espacio, conocido en inglés como *pre-game room*, para preparar mentalmente a los alumnos, introducir la historia y determinar las reglas del juego. Esta sala debe ser diferente de la *game room*, que es la sala donde se realizará el juego, con el objetivo de no estropear el factor sorpresa.

La *game room* es la sala más importante y la pieza central de la experiencia. Cabe mencionar el hecho de que cuando hablamos de *escape room*, el término *room* se escribe normalmente en singular. Sin embargo, la realidad es que muchos juegos de escape están formados por más de una sala, lo que sirve para crear diferentes estadios en la experiencia de juego. Los jugadores empiezan en una sala con algunos acertijos, cuya resolución les permite el acceso a otro espacio con más acertijos de mayor dificultad (Nicholson, 2015, p. 20). En el caso de un *escape room* educativo, pese a que normalmente la sala de juego o *game room* es la propia aula, si la infraestructura del centro lo permite, podemos diseñar más de una *game room* utilizando otras aulas o partes de la escuela, o también puede

tratarse de una sala virtual para realizar tareas mediante ordenador. En cualquier caso, es importante que esta esté bien ambientada, siempre dentro de nuestras posibilidades, ya que la estética es muy importante. Poner atención a los detalles y utilizar elementos de atrezzo posibilitará que los alumnos se sumerjan en la narrativa de una manera más efectiva y ayudará a contar la historia.

Por otro lado, como hemos observado en el subapartado anterior, en los juegos de escape comunes el maestro de juegos monitoriza las acciones de los jugadores desde otra sala, conocida como *monitoring room*. En esta sala, a través de cámaras y micrófonos colocados en las diferentes salas de juego, el maestro de juegos puede ver y oír todo lo que sucede. A pesar de que este tipo de tecnología no suele estar presente en un aula, se podría recurrir, por ejemplo, a un portátil conectado a *Skype*. Aunque, si los estudiantes deben moverse por la sala, resultaría complicado poder monitorizar todo lo que sucede desde un portátil colocado en un punto fijo. Otra opción sería usar un *software* de pago como el de *Escape Room Master*, que permite conectar nuestro ordenador con otro ordenador o televisión de la sala para llevar el control del tiempo y de las pistas, así como proyectar vídeos, imágenes o efectos de sonido⁴. Si por la razón que sea esas opciones no resultan viables, deberemos reservar una parte de la *game room* que no forme parte del juego, es decir, en el que no haya ningún acertijo, desde el que ejerceremos un rol secundario y monitorizaremos el flujo del juego.

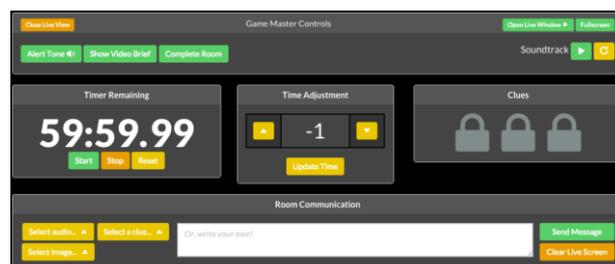


Imagen 1. Ejemplo de software para *escape room* de la empresa *Escape Room Master*.

Por último, una vez el juego haya terminado, se llevará a los alumnos a otro espacio, conocido como *debriefing room* —que puede ser el mismo que se utilice al inicio—, para llevar a cabo la retroalimentación. Tal y como afirma Pujolà (2018), “este espacio final de reflexión es clave puesto que apela al aprendizaje profundo y al desarrollo de la metacognición de los estudiantes”.

⁴ Datos extraídos de su página web (<https://escaperoommaster.com/>).

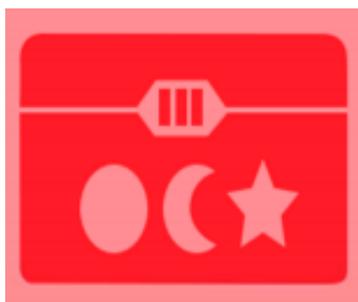
2.5. Organización de los retos y tipología

Como ya se ha comentado, la mayoría de salas de escape se basan en la búsqueda de pistas y acertijos y su posterior resolución. Estos acertijos se pueden clasificar en dos grupos: físicos o mentales (Wiemker et al., 2016, p. 58). Los acertijos de carácter mental son cognitivos, es decir, exigen la utilización de la lógica y la deducción para poder ser resueltos. En cambio, los de carácter físico requieren la manipulación de elementos reales para superar el reto. Por supuesto, ambos tipos son combinables entre sí y es necesario que estén bien integrados en la narrativa y, al mismo tiempo, a la finalidad última del juego. Así pues, no es aconsejable introducir un acertijo por el mero hecho de que sea original o divertido (Nicholson, 2015, p. 16).

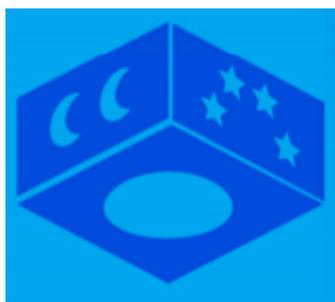
Tal y como apuntan Wiemker et al. (2016), el desarrollo básico de la resolución de acertijos se puede explicar siguiendo tres sencillos pasos:

- Un reto o acertijo para superar.
- Una solución, que puede estar oculta.
- Una recompensa por haber completado el desafío.

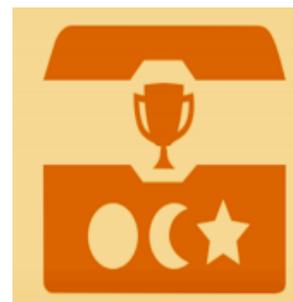
Un ejemplo de esta mecánica se puede apreciar en uno de los retos más presentes en los *escape rooms*: la apertura de una caja cerrada mediante un candado, como se observa en las siguientes imágenes de la figura 3.



Reto: una caja cerrada con un candado cuya combinación es de tres dígitos. En la caja hay dibujados un sol, una luna y una estrella.



Solución: en la sala hay un sol, dos lunas y cuatro estrellas. Por lo tanto, si tenemos en cuenta el orden de dichos elementos en la caja, la combinación es 124.



Recompensa: una vez resuelto, se podrá abrir la caja. Dentro se hallará el premio, que puede ser una pista, otro acertijo, etc.

Figura 3. Ejemplo de la resolución de un acertijo. Adaptado de Wiemker et al. (2016).

Este ejemplo que acabamos de describir es un acertijo básico, pero, en realidad, los retos pueden ser mucho más elaborados, como los llamados acertijos meta o *meta puzzle*, que se resuelven combinando las piezas o pistas obtenidas mediante la resolución de acertijos previos. Además, siguiendo la propuesta de Wiemker et al. (2016), todos estos elementos se pueden organizar según tres patrones de diseño diferentes. En primer lugar, en un diseño lineal, los acertijos deben hacerse en orden, es decir, un primer reto llevará a la resolución del segundo y así sucesivamente. Este es el diseño más fácil de resolver para los jugadores —y también de crear para el que lo diseñe—, pero puede resultar un tanto aburrido si se trata de un grupo.



Figura 4. Patrón lineal (Wiemker et al., 2016, p. 60).

En un diseño abierto, en cambio, los acertijos se podrán resolver sin seguir ningún orden concreto. Eso sí, el acertijo final será un acertijo meta al que se dará solución con la combinación de soluciones de los acertijos anteriores, lo que, para los jugadores, supondrá una dificultad mayor, ya que no hay indicaciones claras acerca de por dónde empezar. Este tipo de patrón resulta propicio para grandes grupos de jugadores porque les brinda a todos la oportunidad de participar.

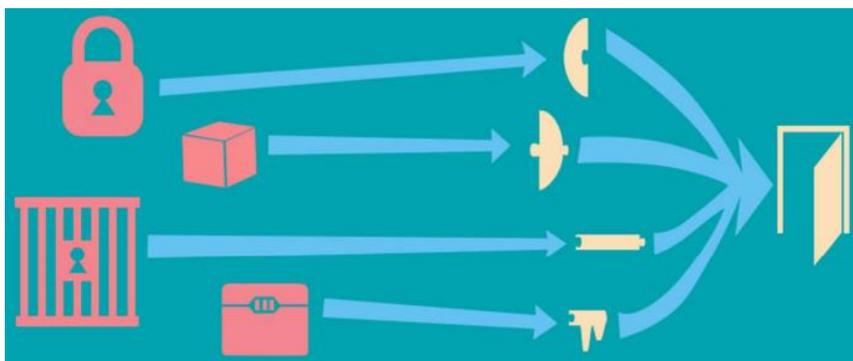


Figura 5. Patrón abierto (Wiemker et al., 2016, p. 60).

El patrón multilineal, por su parte, es una combinación de los dos anteriores, puesto que se trata de patrones lineales que se pueden ir resolviendo de manera paralela. Cada secuencia dirige a una solución final, y cada una de estas soluciones son las que se

necesitarán para el acertijo meta, que posteriormente desbloqueará el siguiente paso del juego, hasta llegar al final. En esta última opción, se hace más evidente la necesidad de variar en la tipología de los acertijos. El patrón multilineal es el más utilizado (Nicholson, 2015, p. 17), pero es también el más difícil de diseñar.

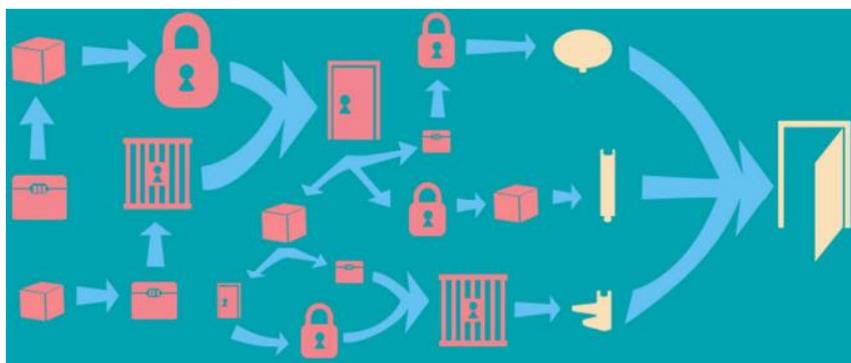


Figura 6. Patrón multilineal (Wiemker et al., 2016, p. 60).

2.6. Aplicación de las nuevas tecnologías

Los retos que diseñemos pueden ser analógicos, digitales o una combinación de ambos. Consideramos que la mejor opción es contar con una mezcla de uno y de otro. Aunque si bien es cierto que es poco probable que tanto los centros educativos como los docentes dispongan de los mismos recursos de los que sí gozan las salas de escape profesionales, podemos de igual forma diseñar un juego de escape creativo con el sinfín de posibilidades que nos ofrece hoy en día la tecnología: acertijos que se encuentren en internet, inclusión de códigos QR o el uso de móviles, son algunas de las opciones que ofrecen las TIC para llevar a cabo un buen diseño. Como veremos a lo largo del presente trabajo, este es uno de los puntos clave de nuestra propuesta.

Eso sí, como docentes, es nuestra responsabilidad estar familiarizados con las tendencias actuales en la materia. Si, por el contrario, lo que sucede es que no se tiene experiencia ni formación específica en actividades gamificadas o creación de materiales vinculados a las nuevas tecnologías, siempre se puede recurrir a propuestas de otros profesores que compartan sus materiales con la comunidad docente⁵.

⁵ Existen multitud de comunidades en línea y grupos de *Facebook* bastante activos, como *Gamificatu aula*, *Escape Room* o *Gamificación del aprendizaje de segundas lenguas*, donde se comparten este tipo de materiales y donde, a su vez, se pueden realizar consultas o solicitar la ayuda de los miembros del grupo.

2.7. Ejemplos en la enseñanza del español como lengua extranjera

A continuación, daremos cuenta de las propuestas de algunos docentes y creadores de materiales, que han publicado sus respectivos juegos de escape educativos. Para atender al objeto de estudio del presente trabajo, nos centraremos en los *escape rooms* creados para la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera, ya que nos interesa ver qué se ha realizado hasta el momento en materia de *escape rooms* en el ámbito del ELE y cuál es la tónica general. Al tratarse de un fenómeno bastante reciente, no se han encontrado muchos ejemplos, pero son suficientes para realizar un pequeño análisis.

La totalidad de las propuestas de *escape rooms* que conforman las aportaciones de la comunidad en línea de docentes de ELE se encuentran publicadas en blogs. El más prolífico es, sin duda, *Profe-de-español.de*. Su autora, Jennifer Niño, que actualmente colabora con ELE Internacional, cuenta con cinco *escape rooms* disponibles para adquirir mediante pago:

- ***¿Quién tiene al nono?*** (nivel A1): este juego está pensado para repasar contenidos propios del nivel A1, como el léxico de la familia, los adjetivos de descripción física o los verbos del presente de indicativo. Para ello, los estudiantes deberán resolver el misterio de la desaparición del abuelo de la familia Andrade.
- ***Salva el día de Peter y Juana*** (nivel A1): los estudiantes deben ayudar a una pareja que ha perdido sus llaves a conseguir el código de seguridad que abrirá la puerta de su casa. Los contenidos que se trabajan van desde la expresión de la hora, los marcadores temporales o los verbos irregulares del presente de indicativo.
- ***¿Dónde está cupido?*** (nivel A2-B1): en esta ocasión se pretende trabajar el léxico relacionado con el amor y la pareja. Los alumnos deberán resolver los acertijos que se proponen para encontrar el escondite de Cupido.
- ***¿Quién ha encerrado a Enrique?*** (nivel B1): diseñado para revisar los verbos regidos por preposición y algunos usos del subjuntivo, en este caso los alumnos están planificando la fiesta de Año Nuevo cuando uno de los organizadores se queda encerrado en su casa.
- ***La fórmula*** (nivel B2): sitúa a los alumnos en el año 2100, en un mundo de ficción donde unos científicos encuentran la fórmula necesaria para limpiar el agua del planeta. Los alumnos deben ayudarlos a salir de su escondite encontrando las claves a través de tareas relacionadas con el medioambiente.

A pesar de que las narrativas son diversas, todas tienen como objetivo ayudar a otra persona a entrar o salir de una habitación ficticia. Es decir, los alumnos no deben en ninguno de los ejemplos escapar ellos mismos de la sala, lo cual nos resulta curioso, ya que sin esa premisa, dudamos de si los alumnos se implicarán con la misma motivación en la tarea a realizar. Además, si analizamos la tipología de los retos, vemos que se trata únicamente de actividades en papel organizadas siguiendo un patrón lineal, en el que los estudiantes deben resolver el primer acertijo para acceder al segundo y así sucesivamente, pero es el docente el que se encarga de entregar el nuevo acertijo tras la realización del primero, lo cual nos lleva a plantearnos si se pueden englobar dentro de la categoría de *escape room*, puesto que aquí, el profesor sí que dirige la actividad.

SALVA EL DÍA **Acertijo 1**

1. Juana es la novia de Peter. Ella es una chica muy ordenada y siempre planea con exactitud cada una de sus actividades del día. Lo malo es que ella no es muy directa en su comunicación. Aquí tienes un ejemplo: "Me levanto quince minutos después de las seis y treinta y cinco. Al trabajo voy catorce minutos antes de las ocho menos cinco. No me gusta llegar tarde a casa y por eso tomo el autobús que sale cuarenta y cinco minutos antes del último. Este sale a las siete y veinte de la tarde."

¿Cuáles son las tres actividades y a qué hora las hace?

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Suma todos los minutos y el resultado es la primera clave. El número es: _____

Imagen 2. Ejemplo de acertijo de Jennifer Niño. Extraído de *Profe-de-español.de*.

Si nos fijamos en las actividades, estas son bastante amenas y algunas requieren de la lógica, aunque hemos podido comprobar que la misma tipología de actividades se repite en diferentes *escape rooms* de la autora, lo que imposibilita mantener el factor sorpresa si se llevan a cabo los diferentes juegos de escape en un mismo grupo de alumnos.

Cabe mencionar también que la mayoría de los acertijos son analógicos. En todos los ejemplos recogidos, la utilización de las TIC es inexistente, salvo por algunos códigos QR de los cuales consideramos que se hace un uso abusivo⁶.

⁶ En el siguiente videotutorial, la autora explica el mecanismo de uno de sus *escape room*: <https://www.youtube.com/watch?v=vWmjTWAa4gQ>

Otras propuestas, que siguen el mismo patrón lineal, son las siguientes: José Eduardo Villalobos⁷, en *Todoele.net*, incluye una propuesta de *escape room* de nivel A2-B1 para practicar el contraste entre pretérito indefinido e imperfecto. La mecánica es la misma, los alumnos deben ayudar a salir a dos personas que se han quedado encerradas en el baño de un aeropuerto a través de los acertijos que se les va proporcionando. Sin embargo, en este caso, es el maestro de juegos el que se encarga de proporcionar la recompensa a los alumnos una vez se completa el acertijo, es decir, solo resolviendo el reto, no se consigue la recompensa. El diseño del juego, además, es bastante pobre visualmente.

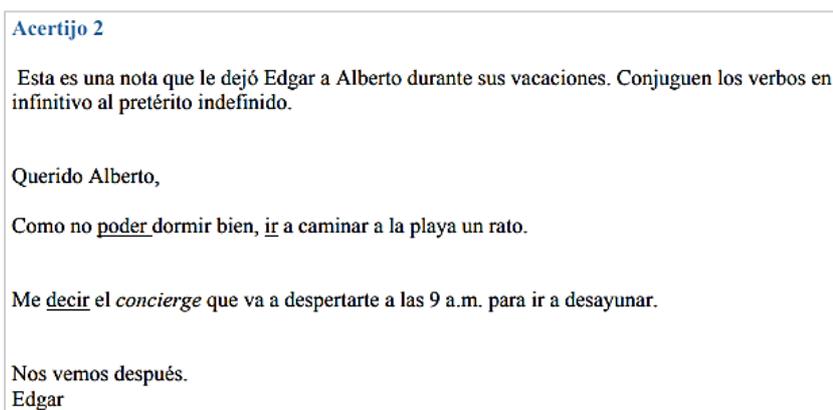


Imagen 3. Ejemplo de acertijo perteneciente al *escape room* de Villalobos. Extraído de *Todoele.net*.

A continuación, María Pilar Carilla⁸, del blog *De amor y otras pedagogías*, propone un juego de *escape* para practicar el subjuntivo. Aquí observamos por primera vez la incorporación de elementos lúdicos más propios de este tipo de juegos, y es que en uno de los acertijos, los alumnos tienen que enviar un mensaje con sus móviles para conseguir la siguiente pista, y por último, deben pasar sus soluciones por debajo de la puerta para conseguir escapar. La separación de espacios y la ambientación del juego también están muy bien conseguidas, ya que este se lleva a cabo en una habitación que los alumnos desconocen, un sótano, y la profesora monitoriza el proceso desde el aula.

Por último, Nitzia Tudela⁹, de *Locos por el ELE*, lleva a cabo un *escape room* dedicado a la preparación del examen DELE. En este caso también se incorporan elementos característicos de los juegos de *escape* como los candados.

⁷ http://www.todoele.net/actividades/Actividad_maint.asp?ActividadesPage=10&Actividad_id=774

⁸ <http://deamorypedagogia.blogspot.com/2018/01/probando-probando-una-escape-room-para.html>

⁹ <http://locosporele.blogspot.com/2017/03/y-si-hacemos-un-escape-dele-room.html>

3. OBJETIVOS

El objetivo principal del presente trabajo es llevar a cabo el diseño y pilotaje de un *escape room* educativo. Para ello, partiremos del uso de la gamificación como instrumento de aprendizaje para desarrollar una herramienta educativa innovadora y llevar a cabo un uso eficaz de las TIC en la creación de la misma. Tal y como se ha podido comprobar en el subapartado anterior, y a pesar de que en otros ámbitos educativos —como primaria, secundaria o incluso estudios superiores—, hay propuestas muy creativas y elaboradas, que se asemejan a la perfección a un *escape room* real, queda patente la necesidad de reconducir el enfoque adoptado en lo que a la enseñanza del español como lengua extranjera se refiere. En nuestra propuesta, pretendemos demostrar que se puede diseñar un juego de escape basado en multitud de acertijos multisensoriales de diferente tipología para acercar a los estudiantes a una experiencia real de escape, y añadir, además, contenidos curriculares en el engranaje del juego.

Así pues, la elección de diseñar, realizar y pilotar una propuesta didáctica de estas características reside en la necesidad de contribuir a la comunidad docente para dar cuenta de las posibilidades educativas que tienen los *escape rooms* y así poder inspirar a otros docentes en la creación de sus propias salas de escape educativas.

En la misma línea, se pretende dar respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿Qué beneficios aporta un juego de escape como el que nos proponemos elaborar?
- ¿Cuáles son los resultados del aprendizaje?
- ¿Hasta qué punto es importante el uso de las TIC? ¿Eso marca la diferencia?
- ¿Puede un *escape room* educativo como el propuesto regirse por las mismas reglas que uno común?

En última instancia, el objetivo que persigue la implementación de la propuesta didáctica que presentaremos a continuación no es otro que el de convertir a los alumnos en los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje natural y, al mismo tiempo, explorar como la creatividad y el enfoque adoptado pueden llegar a ser decisivos.

4. METODOLOGÍA

La metodología que se ha seguido parte de una extensa búsqueda de bibliografía sobre el tema. Como ya se ha comentado, a pesar de ser un campo de estudio relativamente nuevo, el hecho de que actualmente se encuentre en auge —tanto por las numerosas salas de escape que se han creado en España, como por la tendencia de llevarlo cada vez más a las aulas— ha facilitado nuestra búsqueda. De forma paralela, la propia autora ha participado en numerosos *escape rooms* de Barcelona para experimentar de primera mano las sensaciones que producen este tipo de juegos y, asimismo, para recopilar información sobre las narrativas, el uso de candados y otros materiales, los acertijos, etc.

En esta primera fase, también se ha realizado un sondeo por internet para determinar qué recursos analógicos o digitales se encontraban disponibles para la creación de una actividad de estas características, ya fueran compartidos por otros docentes o a través de aplicaciones o páginas web, como por ejemplo, páginas para crear códigos numéricos, mensajes falsos de *Whatsapp*, frases en código morse, etc. Posteriormente, se han seleccionado los más adecuados y variados —físicos, mentales, analógicos, digitales, acertijos simples, acertijos mega, etc. A su vez, se ha intentado diseñar y combinar acertijos típicos de un *escape room* común, como un candado numérico, con acertijos que incluyen un determinado contenido lingüístico que se pretende trabajar, como, por ejemplo, los marcadores temporales del pretérito indefinido.

En segundo lugar, se ha realizado un análisis de necesidades basado en el grupo meta, que describiremos en el siguiente apartado, y el contexto educativo en el que se encontraba. Esto es, en qué estadio del aprendizaje se encuentran, qué contenidos se quiere trabajar con ellos, qué tipo de grupo son, qué relación tienen entre ellos, etc. Con todos esos elementos, se ha procedido al diseño detallado de la propuesta para su posterior implementación. Pese a que en un inicio la intención era pilotarlo solo en una ocasión, finalmente ha sido posible llevarlo a cabo en tres ocasiones:

- Primera prueba: 4 de mayo de 2018, grupo de tres estudiantes de Brasil y Holanda.
- Segunda prueba: 10 de agosto de 2018, equipo docente del centro (cinco personas).
- Tercera prueba: 8 de mayo del presente año, grupo de tres estudiantes de Bulgaria, Inglaterra y Rusia.

A continuación, se ha llevado a cabo la evaluación de la actividad, teniendo en cuenta la retroalimentación de los participantes a través de un cuestionario que se entrega al cierre de la misma. Dicho cuestionario ocupa un total de dos páginas. Primeramente, cuenta con una breve introducción en la que se informa al participante acerca de las preguntas que encontrará y se le recuerda que no hay respuestas correctas o incorrectas, sino que todas son válidas y lo que interesa es su opinión. Posteriormente, se incluyen una serie de ítems para recoger datos personales del estudiante, en los que se le pregunta acerca de su edad, sexo, nacionalidad, lengua materna, lenguas extranjeras que conoce y nivel de estudios del español.

El primer apartado, titulado *Experiencia previa*, está destinado, por un lado, a medir el grado de conocimiento que se tiene sobre los *escape rooms*, con preguntas de respuesta abierta y, por otro, a su experiencia previa con los juegos en el aula, donde los estudiantes responden mediante una escala de Likert de cinco puntos. Por último, en el segundo apartado, titulado *El escape classroom*, se debe contestar a una serie de preguntas siguiendo otra escala de Likert, también de cinco puntos y, por último, se realizan otras preguntas de respuesta abierta donde los estudiantes pueden dejar constancia de sus opiniones respecto a la actividad en sí.

Finalmente, para concluir, se ha realizado una autoevaluación de los materiales y de la puesta en práctica del juego de escape para identificar puntos fuertes y puntos débiles, así como posibles mejoras para futuras implementaciones.

5. DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

En este apartado, el más extenso, se enumerarán a continuación los pasos que se han seguido y las consideraciones que se han tenido en cuenta para la creación de nuestra propuesta de *escape classroom*, titulada *Detectives por un día*. Para ello, se han seguido las pautas propuestas por Steinprinz et al. (2018).

5.1. Descripción del grupo meta y del contexto educativo

Nuestra propuesta didáctica ha sido diseñada para alumnos de español como lengua extranjera de la escuela *Freeda Language Space*, en el Poble Sec de Barcelona. En dicha escuela, los alumnos tienen 16 horas de clase a la semana: 10 horas lectivas con un profesor principal —repartidas en franjas de 2 horas cada día—, 4 horas de clases extra de gramática y conversación con otro profesor y, finalmente, 2 horas a la semana de talleres diversos, como clase de cine, de cultura, de juegos, etc.

El grupo meta consta de 3 a 5 estudiantes de nivel B1, con edades comprendidas entre los 20 y los 35 años. Normalmente, son alumnos que ya se conocen mucho entre sí, puesto que suelen empezar a estudiar en la escuela desde nivel inicial. Además, están acostumbrados a utilizar el español para comunicarse entre ellos, así como a trabajar en equipo. Otro aspecto importante a destacar es que poseen una buena competencia digital y son alumnos con una predisposición muy alta a realizar actividades gamificadas, ya que en la escuela se realizan muchas propuestas de este tipo.

5.2. Fijación de los objetivos

Aparte de los objetivos propios de un *escape room* común —como potenciar la capacidad reflexiva, crítica e investigadora; fomentar el desarrollo de habilidades sociales, como el trabajo en equipo, y gestionar el tiempo— el contenido lingüístico que se pretende trabajar es el contraste de pasados. Como conocimientos previos, los alumnos ya han trabajado el pretérito indefinido, imperfecto, perfecto y pluscuamperfecto, y los usos y contrastes entre estos. Así pues, se trata de una actividad de revisión para ser realizada al final de la unidad 3 del manual *Gente Hoy 2* de la editorial *Difusión*, como actividad de cierre. Los contenidos que se trabajan en dicha unidad son las formas, usos y contrastes de los pretéritos; el verbo *estar* + gerundio en pasado; la lectura de textos en forma de relato, y los recursos para referirse al pasado, informando sobre sucesos y sobre circunstancias, y para situar un suceso en el tiempo.

5.3. Elección del tema y desarrollo de la narrativa

El tema de este *escape classroom*, como se puede deducir por el título, es detectivesco. Se podría incluir, por tanto, dentro del género negro o policíaco, que es una temática muy recurrente en las salas de escape. En primer lugar, cabe mencionar que la unidad 3 de *Gente Hoy 2* tiene la particularidad de ser una unidad que está organizada a partir de un misterio que se irá resolviendo a lo largo de esta. Dicha trama constituye el hilo conductor de toda la unidad. Dado que nuestro juego de escape parte de esa historia, consideramos necesario explicarla brevemente para que la narrativa resulte clara.



Imagen 4. Primeras páginas de la unidad 3 del manual *Gente Hoy 2* (pp. 38 y 39).

Como introducción, se parte de la idea de que el profesor ha sido secuestrado durante el fin de semana y los alumnos son sospechosos en el caso. Como podemos observar en la imagen 4, en este punto se introduce al inspector Carvajal, uno de los protagonistas de la unidad y también de nuestro *escape room*, que lleva a cabo un interrogatorio para averiguar quién es el responsable.

Así pues, estas primeras páginas se centran en la introducción de recursos léxicos relacionados con el tema de la unidad y la reactivación de tiempos del pasado, marcadores temporales y pronombres interrogativos. Desde el inicio, se implica a los estudiantes en la resolución de misterios, lo que supone de gran ayuda para prepararlos e introducirlos poco a poco a pensar como detectives.

Posteriormente, tal y como muestra la imagen 5, se presenta la historia de misterio, que parte de la aparición de una maleta abandonada en los probadores de unos grandes almacenes. Cuando la policía abre la maleta, encuentra varios objetos personales —como una varita, una chistera, etc.— que hacen pensar que el propietario puede tratarse de un mago. A continuación, conocemos la noticia de que dicho individuo ha sido encontrado en un parque atado a un árbol. La persona que lo encuentra es Maruja Villegas, una anciana que paseaba con su perro por la zona.

en contenido

4 **Una maleta misteriosa**
El misterioso pasado se encontró una maleta en extrañas circunstancias.

Aparece una maleta misteriosa
Hoy, jueves 3 de mayo.
Ayer por la tarde apareció en unos conocidos almacenes madrileños una maleta que desconcertó a todos los presentes.
A las 17 h. un cliente que estaba en la sección de ropa estuvo revisando casualmente un estante de ropa cuando descubrió una maleta abandonada en los probadores.
Los servicios de seguridad dispusieron inmediatamente toda la zona con un mayor número de efectivos.
Después de una búsqueda minuciosa, se localizó la maleta en un probador.
Los agentes se la llevaron a la comisaría de la Policía Nacional al día siguiente para analizar el contenido de la maleta.
Desafortunadamente, los contenidos resultaron ser...

Más noticias
La policía ha seguido investigando.

La policía confirma el sorprendente contenido de la maleta misteriosa
Hoy, viernes 4 de mayo.
Ayer jueves, la policía informó, en un momento de calma, de que la maleta que había aparecido el miércoles en unos grandes almacenes madrileños contenía sorpresas. En el interior había un pasaporte falso, dos billetes de avión a un paraíso fiscal, un ordenador portátil, dos sobres con una suma de dinero, un móvil, un reloj de lujo, un libro de poemas y un collar de joyas.
Cada uno de los objetos tenía un valor considerable. Los agentes se los llevaron a la comisaría para analizarlos.

La policía localiza y detiene al propietario de la maleta de los grandes almacenes
Hoy, sábado 5 de mayo.
Ayer, la Policía Nacional confirmó la identidad del propietario de la misteriosa maleta aparecida en unos grandes almacenes de la capital. Al parecer, se trata del famoso mago Max Abra, según la Policía Nacional, y en base al contenido del ordenador portátil, el mago había mantenido estrechos contactos frecuentes con un alto funcionario y con el diputado de los Cinco Estados Barril, actualmente detenido en un caso de corrupción electoral. En concreto, el mago había enviado en la fecha de comparecencia del diputado unos días antes. El mago apareció la tarde del jueves en el Parque del Retiro, concretamente, hacia las 18 h. en un "sitio secreto".
Maruja Villegas, la anciana que lo descubrió, declaró a una periodista: "Yo estaba paseando por el parque con mi perro. En un momento me llamó la atención una maleta abandonada y me acerqué. Era un hombre de unos 40 años. Estaba atado a un árbol y tenía un paño de seda. Me pareció todo un poco raro. El hombre me miró y se echó a reír. Yo le dije que me llamara a la policía..."

Actividades

1. Mira las imágenes y lee el titular de prensa. ¿Qué crees que sucedió la tarde del miércoles 7 de mayo? Haz una hipótesis y luego, lee todo el texto para comprobarlo.
 • Si crees que el contenido de la maleta era misterioso...
 • Si crees que el propietario de la maleta era un mago...

2. Recuerda cómo funcionan los tiempos del pasado en español? Subraya todos los verbos en pasado en la noticia y completa la tabla. Coo: hay un tiempo nuevo, el pretérito pluscuamperfecto.

	Verbo del texto	Correspondencia con tu lengua
Pretérito indefinido	apareció	
Pretérito imperfecto	estaba	
Pretérito pluscuamperfecto	había aparecido	

Actividades

1. En pequeños grupos, imaginad lo que puede haber pasado a partir de todos los datos que tenemos.
 • ¿Cómo creéis que el mago Max Abra era... y pensaba...?

2. Toma notas sobre la noticia que ha dado la radio sobre el asunto. ¿Coincide en algo con la historia que habéis imaginado?

3. ¿Y si el mago había perdido o encontrado alguna vez una cosa importante o curiosa? ¿Qué pasó?
 • Si crees que el mago había perdido o encontrado algo importante o curioso... ¿cómo crees que se solucionó...?

40 cuarenta **cuarenta y uno** **41**

Imagen 5. La historia de la maleta misteriosa. *Gente Hoy 2* (pp. 40 y 41).

Finalmente, conocemos la identidad del propietario de la maleta, que no es otro que el famoso mago Max Abra. Aparte del material necesario para su trabajo, su equipaje contenía un pasaporte falso, dos billetes de avión a un paraíso fiscal, dos sobres con un millón de euros cada uno y un ordenador portátil, cuyo contenido revela la respuesta al misterio. Al parecer, Max Abra formaba parte de una organización de blanqueo de dinero negro, a la que pertenecían varios dirigentes políticos y un grupo mafioso. El secuestro del mago fue una venganza personal por razones sentimentales. En el ordenador se encontraron numerosos correos electrónicos personales entre el mago y la mujer del diputado Eduardo Barril, imputado en varias causas de corrupción. Para la policía está claro que el mago planeaba una fuga con la Sra. Barril, llevándose una importante suma de dinero de la organización delictiva.

Este es el punto de partida de nuestra propuesta. Después de resolver el caso, el dinero de la maleta, que había sido confiscado por la policía, desaparece. El inspector Carvajal sospecha de los alumnos y los detiene. Estos pasan la noche en prisión a la espera de ser interrogados. Sin embargo, a la mañana siguiente, cuando despiertan en su celda, se encuentran la puerta abierta y una nota anónima¹⁰ —anexo 1. La persona que escribe la nota es Marta Velasco, dato que los alumnos desconocen en ese momento del juego. Velasco es una periodista que cubría el caso de la maleta misteriosa y que, después de recibir una nota mágica de Max Abra, nota que le es imposible descifrar, intenta ponerse en contacto con él. Al no ser capaz de localizarlo, visita al inspector Carvajal en comisaría para investigar lo sucedido, pero este se queda la nota como prueba. Sus evasivas y su extraño comportamiento, hacen que decida ayudar a los alumnos; puesto que, como les informa en su nota, Velasco tiene la impresión de que el inspector Carvajal oculta algo.

La misión de los alumnos será aprovechar que el inspector se encuentra fuera de comisaría para registrar su oficina en busca de pruebas. Así pues, el juego no termina cuando los estudiantes consiguen “escapar” de la sala, sino cuando consiguen resolver el misterio y probar su inocencia. Esta trama permite que los estudiantes se sumerjan en la experiencia poniendo todos sus sentidos. Además, el hecho de realizar este juego de escape después de una unidad hilvanada a partir de un misterio concreto, hace que los alumnos conozcan la historia a la perfección y proporciona una narrativa sólida y transversal sobre la que se articula el proceso de aprendizaje, tanto en la realización de la unidad didáctica, como en la ejecución del *escape room*.

5.4. Delimitación del tiempo y del espacio

En cuanto al tiempo límite establecido para la realización del juego de escape, en la nota anónima se les informa de que disponen de una hora para cumplir con los objetivos descritos. Sin embargo, en un punto del juego, que detallaremos en el subapartado siguiente, se les ofrece la posibilidad de realizar una llamada telefónica a Marta Velasco, la periodista —que, en realidad, se trata de la recepcionista de la escuela— para que esta entretenga al inspector Carvajal y así conseguir más tiempo. De la misma forma que sucede en la mayoría de *escape rooms* comunes, los alumnos sabrán en todo momento cuánto tiempo han consumido, puesto que en la sala de juego dispondrán de una pequeña tableta con una cuenta atrás.

¹⁰ La nota anónima fue creada con la página web *The Ransomizer* (<http://www.ransomizer.com/>).

Si hablamos de los espacios físicos, nuestro juego de escape está diseñado entorno a dos salas o *game room* para crear diferentes estadios en la experiencia de juego: la oficina del inspector Carvajal —imagen 6—, donde se llevará a cabo la mayor parte del juego, y una sala de interrogatorios —imagen 7— que funciona como segunda *game room*, a la cual podrán acceder después de resolver los acertijos de la primera.



Imagen 6. Sala de juego 1. Extraída de la página web de la escuela *Freeda Language Space* (<http://freedaspaces.com/>)



Imagen 7. Sala de juego 2. Extraída de la página web de la escuela *Freeda Language Space* (<http://freedaspaces.com/>)

Mientras que estas dos aulas están situadas en la parte final del centro, al final de un largo pasillo —imagen 8—, la *pre-game room* y la *debriefing room* son el aula más cercana a recepción, como se puede apreciar en la imagen 9. Se ha distribuido de esta forma para que los alumnos no puedan ver como se preparan las salas de juego y para evitar que durante la llamada se escuche el teléfono sonando en recepción y se pierda la magia. Además, la *game room* principal dispone de un lavabo propio, lo que permite a los alumnos, si lo necesitan, ir al baño pero sin salir de la sala de juegos.



Imagen 8. Pasillo de acceso a la sala de juego 1. Extraída de la página web de la escuela *Freeda Language Space* (<http://freedaspaces.com/>)

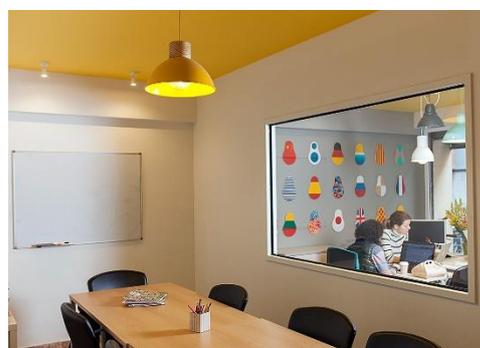


Imagen 9. Aula cercana a recepción. Extraída de la página web de la escuela *Freeda Language Space* (<http://freedaspaces.com/>)

A continuación, en la imagen 10¹¹, se puede apreciar el resultado final de la primera sala de juego una vez preparada. Todo el juego se desarrolla en la parte derecha del aula. A la izquierda de la mesa se sitúa la entrada a la segunda sala y, a la derecha, fuera de imagen, se encuentra el baño. Para evitar confusiones, se pueden colocar señales de prohibido en aquellas zonas que no forman parte del juego, como en la pared opuesta, llena de cuadros.



Imagen 10. Sala de juego principal.

5.5. Diseño y desarrollo del juego

Para la realización de los distintos retos a los que se enfrentarán los alumnos se ha seguido un diseño de patrón multilínea, puesto que consideramos que es lo que les acercará más a una experiencia real de *escape room*. Los acertijos presentan una gran variedad: los hay físicos, mentales, analógicos, digitales, etc.; algunos, además, incorporan las TIC. Sin embargo, no todos presentan un reto didáctico o trabajan sobre algún aspecto del contenido lingüístico incluido en el juego, sino que se trata de acertijos que podríamos encontrar en un juego de escape común. De esta forma, los alumnos activan igualmente otras competencias como la lógica, la reflexión o el cálculo. Es decir, en unos acertijos trabajan el español, mientras que en otros trabajan en español, ya que necesitarán comunicarse entre ellos, hacer hipótesis, sugerencias, etc. Además, se les acerca así a una experiencia de *escape room* real, lo cual repercutirá en la motivación.

¹¹ Todas las imágenes que se mostrarán a partir de ahora y en apartados sucesivos han sido realizadas por la autora del presente trabajo.

5.5.1. Primera sala de juego

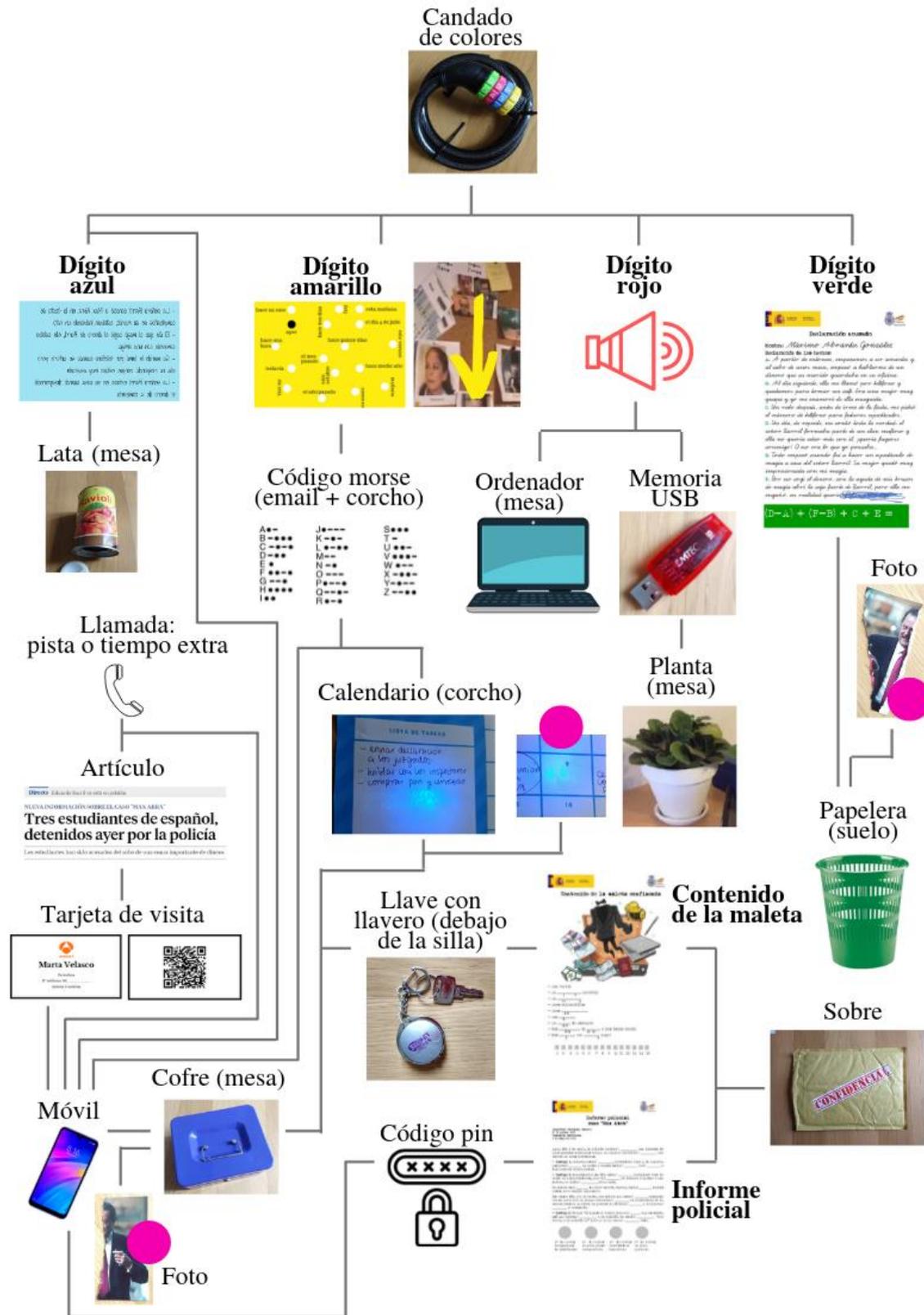


Figura 7. Mapa conceptual de elaboración propia sobre los diferentes elementos presentes en la sala 1 y las relaciones entre ellos. En cuanto a los puntos rosados, el significado de estos se explica en la página siguiente.

El juego está basado en dos líneas de trabajo, la primera es la propia resolución de los acertijos para avanzar en el juego. Sin embargo, recordemos que los alumnos no deben escapar de la sala de juegos, sino resolver el misterio de la desaparición del dinero de la maleta; por lo tanto, a lo largo del juego encontrarán elementos y pistas que deberán saber interpretar para poder descubrir quién es el responsable.

Para ejemplificar esto de una manera visual, se muestra a continuación una imagen de la primera sala de juego, cuyo objetivo final, como se aprecia en la figura 7, es el de resolver el acertijo meta que hay en la puerta de la sala de interrogatorios: un candado con una combinación numérica de cuatro dígitos, cada uno de un color diferente. Así pues, en la imagen 11 podemos identificar donde están situados cada uno de los cuatro acertijos necesarios para el acertijo meta, con sus colores correspondientes —amarillo, rojo, verde y azul—, que les llevará a conseguir el dígito necesario para el candado. En algunos casos, para dar con ellos, será necesario que antes completen otros acertijos, representados en la imagen con el color gris. Por último, los elementos marcados en color rosado serán recompensas que lograrán con la resolución de acertijos pero que les servirán de guía para elaborar su teoría y reunir las pruebas necesarias.



Imagen 11. Ubicación de los distintos acertijos presentes en la sala 1.

La oficina del inspector Carvajal consta de un escritorio con un tablón de corcho. En la mesa encontrarán un ordenador, algunas hojas en blanco, un sobre, una planta, un cofre, una lupa, la acreditación del inspector Carvajal y diferentes latas de comida. El resto de elementos, como algunos libros, un lapicero, unas esposas, una taza de café, etc. son

simple atrezzo y forman parte de la ambientación del juego. Por su parte, en el corcho estarán colgadas las siguientes pistas: un diploma en honor al mérito policial, un calendario con anotaciones, una leyenda para leer código morse, los billetes de avión que se encontraron en la maleta del mago, fotografías de los alumnos y, por último, fotografías de los sospechosos y testigos del caso conectadas entre sí por hilos de diferentes colores. También se incluye una fotografía de la periodista Marta Velasco y una tarjeta de visita con su nombre —cuando los alumnos entren en la sala, si se fijan en el calendario podrán comprobar que ese día el inspector anotó una reunión con Velasco, hecho que les confirmará que no se encuentra en la oficina.

A continuación, procederemos a explicar detalladamente la elaboración de cada uno de los acertijos y sus contenidos educativos, si es que los tiene. Como ya se ha comentado, y a diferencia de lo que sucede en otras propuestas en el ámbito del ELE, los acertijos no siguen un orden secuencial, así que partiremos de los acertijos de descubrimiento o *discovery puzzle*, que son aquellos que se encuentran mediante un rastreo de la sala de juego (Nicholson, 2015, p. 18). Rogamos que no se tenga en cuenta el orden en el que están presentados, puesto que dependiendo del camino que elija el estudiante, o de la zona que esté rastreando, encontrará primero unos u otros.

En la primera sala de juego podrán encontrar seis acertijos de descubrimiento: una papelería a un lado de la mesa; una llave escondida debajo de la silla; una tarjeta de visita de la periodista Marta Velasco, colgada en el corcho, y, encima de la mesa, una lata de conservas, una planta y un sobre con la palabra ‘confidencial’. Si abren el sobre, encontrarán en su interior un informe policial y un inventario de pruebas, ambos creados con el procesador de textos *Microsoft Word*.



Imagen 12. Sobre para envíos con revestimiento interior y un adhesivo.

En el informe policial —anexo 2—, deberán completar los huecos del texto con la forma correspondiente los verbos en pasado. Por encontrarse muy a la vista, es de presuponer que será uno de los primeros acertijos a realizar, lo que les permitirá adentrarse en la experiencia de juego con una actividad a la que están más que acostumbrados. Una vez completado el texto, deberán anotar el número requerido en los círculos de la parte inferior.

- N° de verbos en pretérito pluscuamperfecto: 1 (*había encontrado*)
- N° de verbos irregulares del indefinido: 6 (*estuve, fui, pude, detuvo, dijo, hice*)
- N° de verbos repetidos en imperfecto: 1 (*estaba*)
- N° de verbos en pretérito perfecto: 0

Esto les proporcionará el pin del móvil que se encuentra dentro del cofre azul que hay encima de la mesa. Para abrir este cofre, es necesario encontrar la llave. Por si no se les ocurre buscar debajo de la silla, cuando completen el segundo documento obtendrán la pista necesaria. En efecto, el otro documento que contiene el sobre, un inventario de pruebas —anexo 3—, es una lista con el contenido de la maleta misteriosa para revisar el léxico de la unidad. Dicha lista, sin embargo, está incompleta. Su objetivo será escribir los elementos que faltan basándose en la fotografía de la maleta para conseguir las letras que necesitan y obtener la pista: *debajo de la silla*. Una vez tengan la llave y abran el cofre, dentro encontrarán un fragmento de una fotografía y el móvil. Cuando inserten el pin conseguido en el anterior acertijo, tendrán acceso al teléfono del inspector Carvajal.

Para que los alumnos no puedan acceder a nuestra información personal, aconsejamos crear una nueva cuenta en el teléfono móvil. En la mayoría de dispositivos *Android*, esto es posible siguiendo unos sencillos pasos. Para nuestra propuesta, creamos una cuenta de *Gmail* con su nombre, apellido y número de placa —manuel.carvajal5698@gmail.com— y, posteriormente, configuramos el teléfono y dejamos en la pantalla de inicio todas aquellas aplicaciones que iban a necesitar: el teléfono, la cámara, la calculadora, *Gmail*, y un lector de código QR. Si el teléfono no dispone de una aplicación para leer esos códigos, deberemos asegurarnos de que la descargamos.

Si son curiosos e investigan un poco, cuando abran la aplicación de *Gmail* encontrarán un solo correo con indicaciones a seguir para conseguir el dígito amarillo del candado. Por el contrario, en caso de que no se les ocurra esa opción, hemos diseñado otra manera para llegar hasta ese correo, y es que el llavero que va con la llave que abre el cofre, es,

sin ser muy evidente, una luz ultravioleta. Si la pasan por el calendario, este reflejará unas iniciales, H. B. —Helena Barril—, escrito con tinta invisible en un día de la semana y, en la lista de tareas, se podrá leer la siguiente frase: *escribir correo y revisar Gmail*.



Imagen 13. Fotografías del llavero y los mensajes escondidos en el calendario.

Dentro del correo encontrarán un documento en formato MP4 llamado *código amarillo*. Se trata de la palabra *flecha* en código morse. Esta pista les indicará que deben buscar una flecha por la oficina. El código morse se puede crear fácilmente con la página web *Morse Code Translator*¹². Además, se incluye no solo el sonido sino también unos efectos de luz para aquellos estudiantes que sean más visuales. Se ha optado por utilizar solo una palabra puesto que descifrar código morse requiere de tiempo. La guía para entender el código morse, la encontrarán en el corcho de la oficina.

¹² <https://morsecode.scphillips.com/translator.html>

A ● -	J ● - - -	S ● ● ●
B - ● ● ●	K - ● -	T -
C - ● - ●	L ● - ● ●	U ● ● -
D - ● ●	M - -	V ● ● ● -
E ●	N - ●	W ● - -
F ● ● - ●	O - - -	X - ● ● -
G - - ●	P ● - - ●	Y - ● - -
H ● ● ● ●	Q - - ● -	Z - - ● ●
I ● ●	R ● - ●	

Imagen 14. Leyenda para el código morse, sin título.

Precisamente en ese mismo corcho, se encuentra, a la vista, la flecha amarilla. Se trata en realidad de tres hilos amarillos que conectados entre sí forman una flecha, que apunta a una de las fotografías. Detrás de esta, encontrarán el acertijo final para resolver el dígito de color amarillo. En dicho acertijo, de tipo educativo, los estudiantes deberán conectar los marcadores temporales del pretérito indefinido empezando por el que se encuentra marcado por un círculo negro, para conseguir el número tres. Podrán consultar el calendario del corcho para saber el orden exacto de los marcadores, como en el caso del día 1 de mayo. Sería conveniente realizar alguna actividad relacionada con el orden cronológico estos elementos durante la realización de la unidad previa de *Gente Hoy 2*.

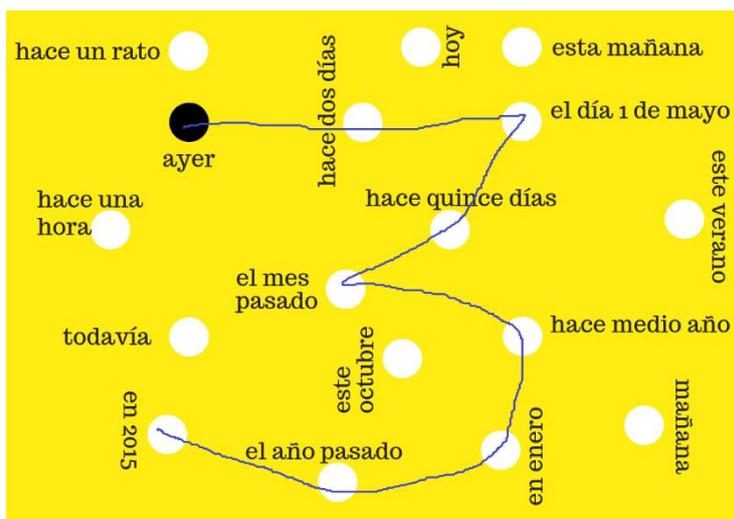


Imagen 15. Resolución del acertijo para obtener el dígito amarillo del candado.

Los otros tres colores también se consiguen mediante acertijos educativos y se encuentran escondidos en el resto de acertijos de descubrimiento. El enigma para el dígito azul se encuentra dentro de una lata de conservas de raviolis que tiene una apertura en la parte inferior, por donde se puede introducir el acertijo. Para que quede más camuflada, añadiremos otras dos latas de comida reales, una de tomate frito, de un supermercado español, y otra de la marca *Heinz*, etiquetada en inglés. De esta forma, nuestra lata quedará más disimulada. Dentro de ella, encontraran un papel de color azul con una serie de frases sobre Helena Barril —en las que no se menciona su nombre— con el sentido de lectura invertido, lo que les dificultará su comprensión. Para ayudarse, pueden recurrir a la cámara del móvil, que les permitirá leerlas con facilidad. En dichas frases, se encuentran ejemplos de uso de la estructura *estar* + gerundio en pasado, que ya habrán trabajado previamente en la unidad con ejercicios similares. En dichos ejercicios, los alumnos tenían que elegir entre la forma del verbo *estar* en pretérito indefinido o pretérito imperfecto. En este caso, deberán leer las frases y detectar las dos erróneas, lo que les proporcionara otro de los números.

- **La señora Barril conoció a Max Abra en la fiesta de cumpleaños de su marido, estaban hablando un rato.*
- *El día que el mago cogió el dinero de Barril, ella estaba comiendo con una amiga.*
- **Su marido la llamó por teléfono cuando se enteró, pero ella no respondió porque estuvo muy asustada.*
- *La señora Barril estaba en su casa cuando desapareció el dinero de la comisaría.*

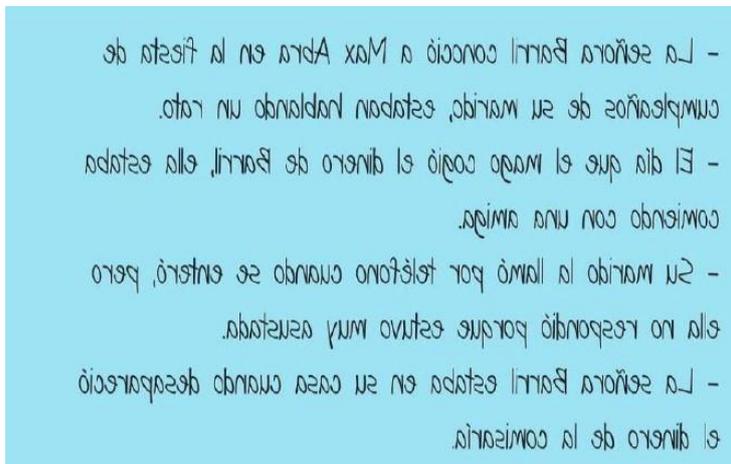


Imagen 16. Acertijo para obtener el dígito azul del candado.

En la planta, escondida bajo alguna hoja, hallarán una memoria USB de color rojo. Se trata, así pues, del acertijo necesario para obtener el dígito rojo del acertijo meta. Cuando conecten la memoria al ordenador que tendrán disponible encima de la mesa, encontrarán en su interior cuatro notas de voz de personas cercanas al diputado Eduardo Barril. Si las escuchan con atención, comprobarán que todos los participantes mencionan el número dos en algún momento de sus intervenciones.

- Amigo diputado: “Eduardo Barril es un hombre muy trabajador, siempre lo he dado todo por su país. Coincidí con él en DOS ocasiones y solo tengo buenas palabras para él”.
- Guardaespaldas 1: “El señor Barril era un jefe cojonudo. Por el último trabajo, me dio DOS billetes de los grandes. ¿Cuántos años de prisión me van a caer? Yo confieso lo que quieran”.
- Guardaespaldas 2: “Yo hacía trabajillos para el señor Barril. Nada fuera de lo normal, lo prometo. Lo del mago fue...bueno, sí. Lo secuestramos. Pero solo durante DOS horas”.
- Secretaria: “Yo era la secretaria del señor Barril y nunca he visto nada raro, pero sí que es verdad que sus guardaespaldas eran DOS hombres muy extraños. Parecían exmilitares o algo así”.

Por último, en la papelería encontrarán otro fragmento de una fotografía y, entre papeles arrugados, otro documento de la policía —anexo 4. En esta ocasión, se trata de la declaración hecha en comisaría por Max Abra, el mago. Tanto la papelería como la bolsa que la cubre, así como el documento, son de color verde, lo que les indicará que se trata de otro número para el candado de la sala de interrogatorios. En esta ocasión, los estudiantes deberán ordenar las declaraciones del mago y después realizar la operación matemática de la parte inferior para conseguir el número. Aquí se pretende repasar los recursos para organizar la explicación de una anécdota. Este tipo de actividad ya se habrá realizado previamente con ellos, para que, llegado el momento, estén familiarizados con la tarea que se les pide. El hecho de realizar actividades similares con anterioridad es estrictamente necesario, puesto que si queremos conseguir que experimenten una sensación real de estar jugando a un *escape room*, no podemos incluir instrucciones; es por ese motivo que ninguno de los acertijos educativos las tiene. En todo caso, como maestros de juego, podremos proporcionarles pistas si se estancan en algún punto.

Cabe destacar también, que el contenido de las declaraciones del mago será una pista importante para resolver el misterio. La solución a esta última actividad es la siguiente:

- 1E, 2C, 3B, 4A, 5D, 6F / $(5-4) + (6-3) + 2 + 1 = 7$

$$(D-A) + (F-B) + C + E =$$

Imagen 17. Operación para conseguir el dígito verde del acertijo meta.

Llegados a este punto, ya disponemos del código completo para poder abrir el candado de la sala de interrogatorios:



Imagen 18. Soluciones para el acertijo meta.

Por otro lado, es posible que en algún momento del juego los alumnos se percaten de la tarjeta de visita de la periodista Marta Velasco, el último de los acertijos de descubrimiento que nos queda por comentar. Si los estudiantes se fijan con atención, observarán que en la tarjeta falta el número de teléfono de la periodista. Al dar la vuelta a la tarjeta, descubrirán un código QR que podrán leer con la aplicación que encontrarán en el teléfono móvil del inspector. El código les llevará a la página del diario *La Vanguardia*, donde podrán leer un artículo de Velasco¹³ sobre su detención. Este artículo ha sido creado mediante la página web *Clone Zone*, que permite crear noticias falsas a partir de interfaces reales.

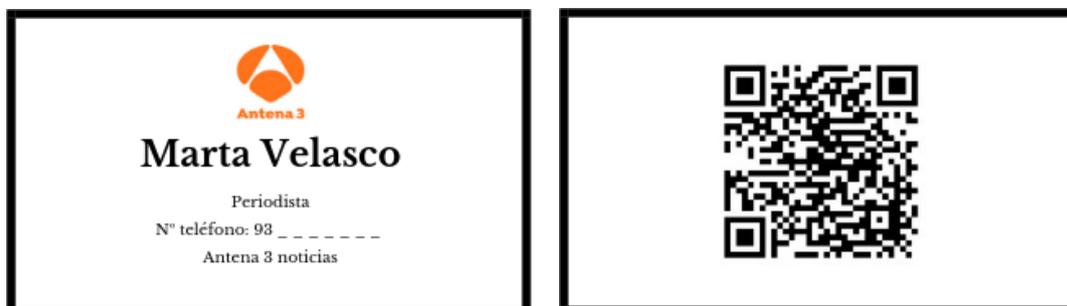


Imagen 19. Tarjeta de visita de la periodista. Anverso y reverso.

¹³ Link a la noticia: <http://www.lavanguardia.com.4s2u.clonezone.link/cincoestudiantesdetenidos>

Así pues, mediante la lectura del artículo, los alumnos deberán darse cuenta de que las mayúsculas han sido alteradas. Si fusionan todas las mayúsculas del texto, aparece el siguiente mensaje escondido: *Yo os he abierto la celda. Rápido. Llamadme. Encontraréis el número en la entrevista.* A continuación, en la entrevista que Velasco realiza a Carvajal, en la parte inferior del artículo, en las respuestas se mencionan varios números, como se puede ver en la imagen 20. Los alumnos deberán apuntar todos los números que aparezcan para, finalmente, obtener el número de teléfono. Como se ha mencionado al inicio de este apartado, los alumnos hablarán, en realidad, con la recepcionista. Así pues, el número que consigan será el de la propia escuela.

Cuando hablan por teléfono con la periodista, Velasco les confirma que es ella la que sospecha de Carvajal y les informa de la nota mágica que le dio el mago y que el policía confiscó. Les insta a buscarla, pues puede ser una pista importante, y también les confiesa que sospecha que el mago está muerto —la fotografía tachada del corcho puede hacerles reflexionar sobre eso. Si tienen alguna duda, los alumnos pueden aprovechar para preguntar, esta es una manera de proporcionarles pistas sin tener que intervenir nosotros directamente. Así pues, con la resolución de este acertijo, la recompensa que reciben los alumnos es un poco de tiempo extra, ya que la periodista se encuentra reunida con el inspector Carvajal y puede entretenerlo, pero dependiendo del punto en el que se encuentren nuestros estudiantes, podemos utilizar esta llamada para ofrecerles alguna pista, como que miren en la planta o en la papelera.

inspector, ¿cómo fue el arresto de los estudiantes?
uno de los chicos es muy peligroso, necesitamos a siete agentes para poder detenerlo. dos horas después, ya estaban durmiendo en sus celdas.

¿qué piensa del caso?
en mis nueve años de carrera luchando contra el crimen, más ocho años trabajando como inspector de la policía, nunca me había encontrado con algo así.

ha recibido un premio del departamento de policía por su trabajo, ¿cómo se siente?
sí, estoy muy contento. esta mañana me he tomado nueve cafés y ya he hecho siete entrevistas con los medios, pero supongo que este es el precio de la fama.

Imagen 20. Los números que aparecen en la entrevista son (93)1729897.

Llegados a este punto, todos los acertijos de la primera sala de juego están resueltos.

5.5.2. Segunda sala de juego

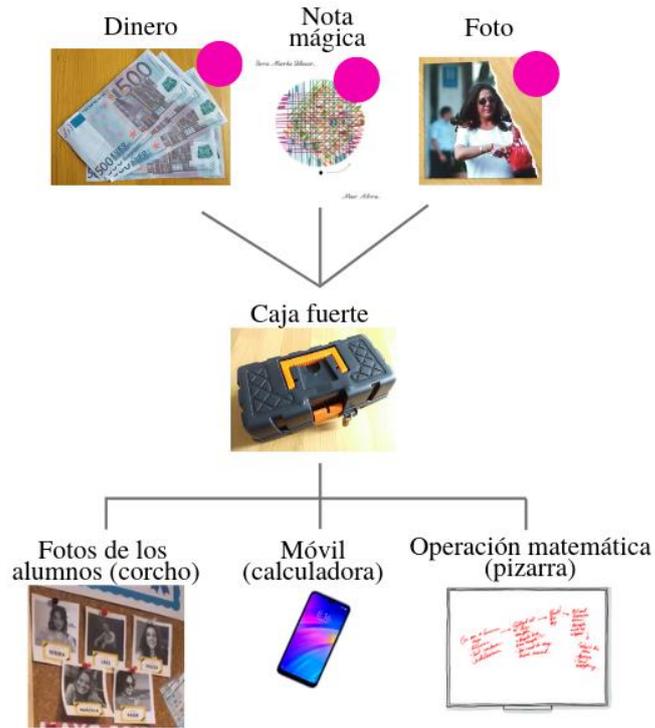


Figura 8. Mapa conceptual de elaboración propia sobre los diferentes elementos presentes en la sala 2.

En la segunda sala, los alumnos encontrarán una caja fuerte cerrada con otro candado numérico de cuatro dígitos y, en la pizarra, sus nombres y una operación matemática. Los alumnos necesitarán volver a la primera sala para, con ayuda de la lupa, leer sus números de prisioneros y conseguir el código que abre el último acertijo del juego¹⁴. Los cálculos matemáticos los podrán hacer mentalmente o con la ayuda de la calculadora del móvil.

- $(\text{Kasia} - \text{Debora}) + (\text{Lars} - \text{Tereza}) + \text{Marcela} = 1405$
 $1456 \quad 1425 \quad 1568 \quad 1489 \quad 1295$



Imagen 21. Fotos de los alumnos con sus números identificativos escritos en letra diminuta.

¹⁴ Para complementar las figuras 7 y 8, al final de este subapartado se resumen en la tabla 2 todos los acertijos, indicando su objetivo lingüístico, su función lúdica y las destrezas que se trabajan.

La caja fuerte contiene el fragmento de fotografía que faltaba para completar la instantánea rota, el dinero desaparecido y la nota mágica que Max Abra escribió a la periodista. Solo con el hallazgo del dinero, los estudiantes ya pueden deducir que el culpable de su desaparición fue el propio inspector Carvajal, que intentó incriminarlos. Sin embargo, necesitan recabar más información y entender las pistas para destapar todo el misterio. Dichos elementos son los marcados con un punto rosado en las figuras 7 y 8, pero se incluyen a continuación otros elementos presentes en la sala de juego 1 que sirven de pista pero que no forman parte de ningún acertijo concreto¹⁵.



Figura 9. Otros elementos que les servirán de pistas.

La deducción a la que tienen que llegar los alumnos es que el inspector Carvajal y Helena Barril mantenían una relación en secreto. En la fotografía hecha pedazos, una vez reconstruida, los podemos ver juntos —para saber con seguridad que son ellos, solo es necesario comparar la fotografía con la del corcho, para la señora Barril, y con la de la identificación del inspector. A pesar de que en ningún momento, ni en la unidad ni en las actividades dentro del juego, se menciona el nombre de la señora Barril, basta con revisar los billetes de avión para obtener su nombre completo.



Imagen 22. Fragmentos de la fotografía que demuestra la relación de la señora Barril y Carvajal.

¹⁵ Al final de este subapartado, en la tabla 3, se ofrece un resumen de dichos elementos.

Además, en el calendario se pueden leer las iniciales H.B. escritas en tinta invisible, puesto que el inspector quería que esta historia se mantuviera oculta. La razón de tanto secretismo la encontramos en la declaración del mago que los estudiantes deben ordenar. En ella, el mago explica la verdad: Helena Barril lo utilizó para robar el dinero de su marido recurriendo a sus trucos, pero, en realidad, ella quería *fugarse con Carvajal* — este es el fragmento ilegible de dicha actividad.

Asimismo, en el reverso de la última foto, la que encuentran dentro de la caja fuerte, se puede leer el siguiente mensaje: *Lo sé todo, hablaré con Velasco*. En efecto, Max Abra fue a declarar y entregó esta fotografía al inspector Carvajal y este decidió matarlo para cubrirse las espaldas. A continuación, rompió la fotografía y tiró a la papelera la declaración del mago, no sin antes tachar con una cruz la imagen del corcho de su oficina.

Si aun así no son capaces de hilvanar la historia correctamente, la resolución de la nota mágica les dará lo que buscan. En ella, modificando la perspectiva del papel, se puede leer lo siguiente: *Carvajal y Helena son amantes. Busca una foto en su oficina*.

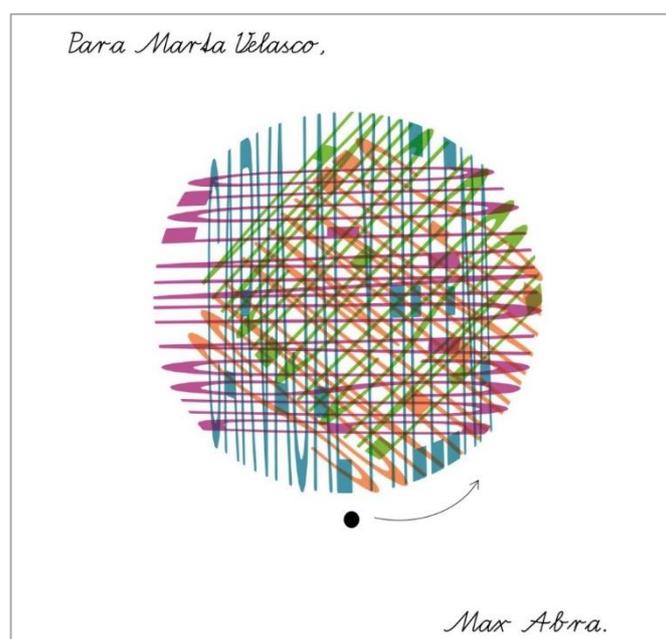


Imagen 23. Nota creada adaptando el texto a una forma circular con *Photoshop*.

Con todos estos elementos, los alumnos deben llamar otra vez a la periodista y contarle la historia para que lo haga público y avise a la prensa. Una vez hecho esto, se da por finalizado el juego.

Tabla 2. Resumen de elaboración propia de todos los acertijos presentes en el juego.

Acertijo o tarea	Función lúdica	Objetivo lingüístico	Destrezas
Informe policial (sobre)	Conseguir el pin del móvil del inspector.	Repaso de los usos y contrastes de los pretéritos en una narración.	IO EE
Inventario de pruebas (sobre)	Pista sobre donde se encuentra la llave.	Repaso del léxico de la unidad.	IO EE
Mensaje escrito con tinta invisible	Encontrar el correo electrónico.	-	IO
Código morse	Descifrar el mensaje.	-	IO
Flecha	Conseguir el dígito amarillo del candado.	Repaso de los marcadores del pretérito indefinido.	IO EE
Lata de conservas	Conseguir el dígito azul del candado.	Repaso de la estructura <i>estar</i> + gerundio en pasado.	IO EE
Memoria USB	Conseguir el dígito rojo del candado.	-	IO CA
Declaración del mago (papelera)	Conseguir el dígito verde del candado.	Repaso de los recursos para organizar una anécdota.	IO EE
Tarjeta de visita	Encontrar el número de teléfono.	-	IO CL
Llamada	Conseguir tiempo extra o alguna pista.	-	IO CA
Caja fuerte	Abrir la caja y resolver el misterio.	-	IO

Tabla 3. Resumen de elaboración propia de todas las pistas en el juego.

Elemento	Pista
Billete de avión	Revela el nombre de la señora Barril.
Imagen en el corcho Helena Barril e identificación del policía	Muestra su aspecto físico y se confirma la identidad de las personas que aparecen en fotografía rota
Fotografía rota	Demuestra la relación entre ambos y la presencia del mago en comisaría con el texto escrito en el reverso.
Iniciales H.B.	Al estar escritas con tinta invisible, se deduce que el inspector quiere mantener su relación en secreto.
Dinero	Se confirma que Carvajal robó el dinero.
Declaración de Max Abra	Revela que Helena Barril lo usó para conseguir el dinero de su marido pero que en realidad tenía otros planes.
Nota mágica	Se confirma que el mago entregó la foto al inspector y que pensaba contar toda la historia.

5.6. Definición del cierre y de la recompensa

Llegados a este punto, los alumnos deben volver a la sala inicial para realizar el *debriefing* de la actividad. Como las sesiones del centro educativo son de dos horas diarias, y teniendo en cuenta que el juego de escape puede durar, como máximo, una hora y media, se dispone por lo menos de media hora para ofrecer retroalimentación, resolver dudas, comentar cuáles son sus emociones y, en definitiva, concluir la actividad. Además, como instrumento de análisis de nuestra propuesta, los alumnos deben completar unos cuestionarios, cuyos resultados comentaremos en el apartado siguiente. En cuanto a la recompensa, se les otorga un diploma, se brinda con cava, y se toma una fotografía.



Imagen 24. Fotografías finales de las pruebas de pilotaje del juego de escape.

Por último, y como dato curioso, durante el *debriefing* del *escape room* y el intercambio de opiniones, se puede comentar que las fotografías utilizadas para representar a los diferentes personajes principales de la trama son, en realidad, de personalidades españolas del mundo de la política imputadas por corrupción.

6. PILOTAJE

Para la preparación de las dos salas de juego, se requiere aproximadamente unos veinte minutos. Es aconsejable probar con anterioridad todos los candados y los dispositivos electrónicos para prevenir errores durante el juego y evitar así una intervención innecesaria que podría interferir en el flujo del mismo. En ese sentido, y como cuestión principal a destacar, los pilotajes funcionaron a la perfección a nivel de consecución de los acertijos, apertura de candados y otras cuestiones de índole técnico.

Como avanzamos en el apartado 4, esta propuesta de *escape classroom* se ha podido pilotar en tres ocasiones, dos se han realizado con alumnos y una con el equipo docente de *Freda Language Space*. Para narrar con detalle cada proceso de pilotaje, se dividirán en dos grupos: alumnos y profesorado. En cuanto a los estudiantes, cabe mencionar que la primera prueba de pilotaje, la del 4 de mayo de 2018, estaba pensada inicialmente para cinco estudiantes; pero ese día no pudieron asistir dos alumnas. Así pues, ambas pruebas se realizaron con tres alumnos en cada grupo. Como coincidencia, los rasgos de personalidad eran bastante similares, pues en la primera prueba hubo una estudiante líder que llevó la batuta del juego en todo momento, mientras otra fue más exploradora, puesto que encontró la mayoría de los acertijos de descubrimiento. Esto se repitió en la segunda prueba. Por último, en el caso de los chicos, ambos poseían habilidades para el cálculo y la lógica. Esta diversidad en los estilos de aprendizaje fue muy positiva, ya que se complementaron a la perfección y cada estudiante pudo aportar lo mejor de sí mismo.

En la *pre-game room*, se les explicó en qué consistiría el juego. Todos los alumnos conocían el concepto de un juego de escape, aunque no todos habían participado anteriormente en uno. Por lo tanto, dedicamos unos minutos a explicar aquellas cuestiones más relevantes, entre las que destacan las siguientes:

- Los objetivos, los espacios del juego y el tiempo del que disponen.
- La importancia de explorar la habitación y avisar al grupo de cada hallazgo.
- La atención a los detalles y a las pistas.
- Los objetos, normalmente, se utilizan una vez y ya no se necesitan más.
- No se trata de ser el mejor, sino de trabajar en equipo y escuchar las ideas de todos.



Imagen 25. Fase prejuego en la primera prueba de pilotaje.

Además, los alumnos que sí que habían realizado este tipo de actividad con anterioridad —una alumna en el primer grupo y dos en el segundo— explicaron su experiencia al resto de compañeros: qué tipo de *escape room* hicieron, cuál era la temática, qué elementos les parecieron más difíciles, qué consejos les darían a sus compañeros, etc.

Una vez en la primera sala de juegos, y con la cuenta atrás en marcha, ambos grupos empezaron por el sobre, puesto que era lo que tenían más a la vista. El primer grupo se dividió el trabajo, resolviendo los dos documentos —el informe policial y el inventario de pruebas— a la vez. El segundo, en cambio, prefirió trabajar todos los documentos en grupo. Consideramos que el hecho de realizar en primer lugar estos dos acertijos de dificultad baja hace que se sumerjan en el juego de una manera más progresiva, ya que posteriormente las instrucciones no serán tan claras.

A partir de este punto, los grupos tomaron caminos distintos. Durante la primera prueba de pilotaje, el grupo descubrió la tarjeta de visita, leyó el artículo y descifró el mensaje secreto. Llamaron a la periodista, que les dio la pista de que buscaran en la planta para encontrar el acertijo rojo —posteriormente, volvieron a llamarla para conseguir un poco de tiempo extra— y, paralelamente, hallaron el acertijo verde. A continuación, se les advirtió de que habían pasado por alto una parte de una recompensa, el llavero, y de ahí encontraron la pista para realizar el acertijo del código morse y, después, el acertijo amarillo, para el que también necesitaron una pista. Con solo un color sin resolver, revolviaron toda la oficina hasta dar con la lata de conservas y entendieron rápidamente que algunas frases contenían errores.



Imagen 26. Diferentes estadios del juego en la primera prueba de pilotaje.

Durante el segundo pilotaje, en cambio, los alumnos se dieron cuenta en seguida de que el llavero era una linterna de luz ultravioleta, pero iluminaban todos los objetos menos el calendario, incluso las paredes y el suelo. En ese momento, decidimos intervenir y se les dio una pista, gracias a la cual encontraron finalmente el mensaje secreto, resolvieron el código morse bastante rápido —ya que una alumna tenía conocimientos musicales— y, pese a que solo uno de ellos conocía el significado de la palabra *flecha*, encontraron el acertijo amarillo, para el que, al igual que el primer grupo, necesitaron una pista. A continuación, encontraron sucesivamente el acertijo azul y verde, pero no el rojo. Tampoco se percataron de que el único elemento del corcho en el que faltaba información era la tarjeta de visita de la periodista, así que se les avisó de ello. Leyeron la entrevista, descifraron el mensaje de Velasco y esta les otorgó más tiempo y les dijo que necesitaban encontrar algo de color rojo. Después de unos minutos, encontraron la memoria USB.



Imagen 27. Diferentes estadios del juego en la segunda prueba de pilotaje.

En la segunda sala, ambos grupos resolvieron con rapidez el acertijo de la pizarra, aunque los primeros usaron la lupa para leer los números y, los segundos, la cámara del móvil. Una vez abierto el cofre, empezaron a compartir sus teorías. La nota mágica resultó un tanto complicada de resolver y tuvieron que dedicarle unos minutos, pero fue decisiva para interpretar correctamente el resto de las pistas. En los dos pilotajes se intervino para recordarles que había pistas que debían recordar para hilvanar correctamente la historia. El primer grupo resolvió el misterio a la primera, llamaron a la periodista y consiguieron “salir” con un tiempo de 65 minutos de un total de 70 disponibles —60 minutos más 10 minutos extra. El segundo grupo, en cambio, se equivocó en su primera teoría, puesto que dijeron que Carvajal había planeado todo eso solo. Después de deliberar un poco más, dieron con la respuesta y se lo comunicaron a la periodista, dando por finalizado el juego con un tiempo de 72 minutos de 80 disponibles —60 minutos más 20 minutos extra.



Imagen 28. Deliberación final en la primera prueba de pilotaje.



Imagen 29. Brindis con cava en la primera prueba de pilotaje.

Una vez terminado el juego, volvieron al aula inicial para realizar la retroalimentación y compartir sus sensaciones y comentarios. Se hicieron la foto final y brindamos con un poco de cava. Por último, mientras se recogían las salas de juego y se guardaba el material, los alumnos realizaron los cuestionarios para el presente trabajo, que se comentarán en el siguiente apartado.

Ambos grupos tenían las emociones a flor de piel y siguieron comentando la experiencia incluso una vez fuera del centro. Con el segundo grupo de pilotaje, se organizó posteriormente la visita a un *escape room* de la ciudad fuera del horario lectivo.

Si hablamos ahora del pilotaje llevado a cabo con los profesores, siguieron la misma línea de actuación que el primer grupo de pilotaje y pudimos observar que tenían las mismas dificultades que los alumnos en cuanto a los acertijos, ya que recurrieron al maestro de juegos para obtener ayuda con el acertijo amarillo y con la ubicación del acertijo rojo.

Sin embargo, un aspecto negativo a destacar fue el hecho de que no se tomaron el reto con la misma seriedad con la que se lo puede tomar un alumno, que viene con una mentalidad muy diferente. De hecho, el grupo de profesores fue el que hizo más errores en el informe policial, acertijo que únicamente requería completar los verbos en pasado. Esto fue debido a que se repartieron el trabajo y completaron los acertijos de manera muy rápida, sin prestar atención a lo que se pedía. Por ese motivo, se decidió intervenir y se les recordó los puntos comentados en la *pre-game room*.

A partir de ahí, se comunicaron más entre ellos. Como muestra la imagen 29, fue cuando se dieron cuenta de la importancia de trabajar en equipo y ese fue el mayor aprendizaje para ellos. Según comentaron al finalizar la actividad, que completaron en 53 minutos, consiguieron que la conexión y la solidaridad entre ellos aumentaran, porque tenían que estar unidos. De hecho, muchas salas de escape tienen juegos de escape de *team building* para empresas, puesto que es muy beneficioso para aumentar los lazos afectivos entre los compañeros de trabajo.



Imagen 29. Los profesores del centro al inicio del *escape room*.

7. EVALUACIÓN

En este apartado se realizará una evaluación del *escape classroom*, siguiendo los cuestionarios —anexo 5— cumplimentados por los alumnos al finalizar el juego y aportando algunas valoraciones personales. Como resultado del primer apartado de los cuestionarios, en el que se pregunta a los estudiantes acerca de su experiencia con actividades gamificadas, todos los estudiantes coinciden en que están acostumbrados a que sus profesores incorporen elementos lúdicos en las clases y en que estos suelen estar integrados correctamente. Además, todos contestan con una puntuación alta a la afirmación de que les gustan más este tipo de actividades que las que se realizan en el aula normalmente. En relación con el último ítem, en el que debían contestar si estaban de acuerdo en que se aprendía español sin darse cuenta, la mayoría contestaron con una puntuación alta, aunque hubo dos alumnos que contestaron negativamente. Consideramos, por comentarios de los propios alumnos, que probablemente no interpretaron bien el enunciado, al no entender el significado del verbo *darse cuenta*.

En cuanto al *escape room* en sí, la puntuación media obtenida ha sido de 9,5 sobre 10. Entre lo que más ha gustado a los alumnos destacan los materiales y la creatividad de los enigmas, así como el uso de la tecnología. En este sentido, consideramos que estos elementos son los principales puntos fuertes de nuestra propuesta. Entre lo que menos, a pesar de que la mayoría de los alumnos ha dejado esta pregunta vacía, dos alumnos han señalado la corrección de errores y los juegos matemáticos. De ahí reside la importancia de realizar esta actividad en grupo, puesto que las inteligencias múltiples de los alumnos son muy variadas. Por ejemplo, en uno de los grupos, mientras unos tenían problemas para descifrar el código morse, para otro, debido a sus estudios musicales, le resultó un acertijo de resolución bastante sencilla; tanto es así, que lo marcó como lo que más le gustó, mientras que el mismo acertijo fue descrito como lo más difícil para otro alumno.

Como están acostumbrados a trabajar en grupo y prestar atención a lo que se les pide, no tuvieron apenas problemas en ir resolviendo los acertijos ellos mismos, si bien es cierto que necesitaron algunas pistas. En cuanto a lo que han aprendido, ellos mismos comentan que han mejorado sus competencias en español.

En general, las sensaciones con ambos pilotajes fueron muy positivas. Como puntos a mejorar, consideramos que la preparación en la *pre-game room* debería ser más extensa, quizá con algún vídeo explicativo sobre los *escape rooms*¹⁶ o con ejemplos de tipos de acertijos; puesto que hubo alumnos, sobre todo los que no tenían experiencia previa, que se les notaba con un poco de indecisión en el momento de explorar la sala para encontrar acertijos. En esa misma línea, en la mayoría de los estadios del juego los alumnos realizaron los acertijos en conjunto, muy pocas veces se separaron para abordar diferentes acertijos a la vez. En realidad, siendo grupos de tres eso no supuso un problema muy grave, ya que podían trabajar juntos sin problemas. Sin embargo, si el grupo es mayor, como ocurrió en el grupo de profesores, si no se dividen el trabajo algunos participantes pueden llegar a aburrirse. Por ese motivo, consideramos necesario incidir de manera muy clara en ese aspecto o, por el contrario, crear más acertijos para incluirlos en el juego cuando el grupo sea superior a tres participantes.

En cuanto a los acertijos, después de la primera prueba de pilotaje nos planteamos reducir el acertijo del informe policial, ya que ese grupo tardó más tiempo del que se había anticipado para ese enigma. Sin embargo, decidimos mantener la longitud del acertijo y pilotarlo de nuevo con el segundo grupo de alumnos y, en esa ocasión, los alumnos lo resolvieron en 10 minutos. Así pues, pese a la dificultad de algunos acertijos, a veces subjetiva, como el código morse, consideramos que es necesario combinar acertijos más y menos difíciles porque en un atasco es donde el grupo se une. Además, para futuras implementaciones de esta actividad, se intentará cambiar algunos acertijos en papel, ya que todos eran de tipo lingüístico y, seguramente, incorporar alguno más de ese tipo pero en formato digital o físico, de manipular objetos con las manos o de experimentar con el tacto. Por ejemplo, incluyendo la cocina, que está al lado del baño, dentro del mismo espacio de juego, se podrían usar unos imanes de letras y pegarlos en la nevera para crear un acertijo o guardar algo en la nevera con una pista en la etiqueta de algún producto.

Por último, como maestro de juegos, es cierto que al inicio, sobre todo durante el primer pilotaje, nos resultó complicado mantener las distancias y dejar que resolvieran por sí mismos los acertijos, pero está comprobado que una vez se adueñan del juego y adoptan un rol protagonista, el nuestro pasa a ser secundario.

¹⁶ Vídeo de *Vice Specials* de cinco minutos de duración sobre el fenómeno de los *escape rooms* en España: https://www.youtube.com/watch?v=_VerOHC7Ims

8. CONCLUSIONES

Pese a que la realización de una actividad de este tipo supone una inversión de tiempo, y a veces dinero, sustancial, consideramos que merece la pena el esfuerzo puesto que los resultados son altamente positivos. Con el diseño, realización e implementación de esta propuesta didáctica, hemos conseguido cumplir todos los objetivos planteados al inicio de este trabajo. Tras la experiencia, se puede comprobar que los beneficios que aporta la aplicación de un juego de escape en el aula son numerosas. Con el *escape classroom* que se ha desarrollado, a diferencia de otro tipo de gamificación, los alumnos adquieren y desarrollan su capacidad de visión del conjunto y de gestión del tiempo. Por un lado, potencian su competencia reflexiva y, por otro, llevan a cabo un trabajo colaborativo. A su vez, también deben poner en juego sus habilidades sociales para comunicarse entre ellos y trabajar en equipo. Esto, relacionado con la didáctica de lengua, favorece la interacción entre los alumnos, que es la base para el desarrollo de la competencia comunicativa. Pese a tener constancia de esta última premisa, a través de nuestra propia experiencia real como jugadores de *escape rooms*, nos ha sorprendido gratamente el éxito de esta dinámica en cuanto a la mejora de la cohesión del grupo.

Los resultados del aprendizaje de nuestra propuesta didáctica, aparte de los que se acaban de mencionar, pasan por reforzar dicho aprendizaje de una manera más dinámica e interactiva y ayudar así a nuestros alumnos a interiorizar conceptos de una manera más atractiva, comprometida y eficaz. Los juegos de escape educativos pueden ser de gran ayuda para fijar contenidos lingüísticos, o bien para introducir algunos nuevos, ya que se encuentran con la necesidad de poseer determinadas competencias para poder resolver los diferentes acertijos.

Para exprimir al máximo el gran potencial que encierran este tipo de juegos, nos parece indispensable recurrir al uso de las TIC como parte indisociable del desarrollo del juego. Consideramos que hemos logrado un uso eficaz de estas, que era uno de nuestros principales objetivos, y los alumnos así nos lo han reconocido en los comentarios de los cuestionarios. En una sociedad como la actual, y con alumnos jóvenes acostumbrados a recurrir a la tecnología para prácticamente todo, nos parecía de vital importancia adaptarnos y llevarla al aula. Asimismo, el hecho de incluir dispositivos tecnológicos, como el móvil, ha hecho posible que se asemeje más a un contexto real.

En la misma línea, consideramos que todavía se podría hacer un uso más extenso de estas, lo que se tendrá en cuenta para futuras adaptaciones o nuevas propuestas. Además, la tecnología cambia y evoluciona constantemente, así que consideramos bastante probable que en unos años la realidad virtual, por ejemplo, sea una herramienta tecnológica más en los *escape rooms* alrededor del mundo y, por qué no, en los *escape rooms* educativos.

Para dar respuesta a la última de las preguntas planteadas, se ha podido comprobar que, en efecto, nuestra propuesta didáctica, a pesar de incluir contenido lingüístico, ha mantenido la esencia característica de un juego de escape común. Se ha diseñado siguiendo un patrón multilineal, se ha incluido una gran variedad de acertijos de diferente índole, se han respetado los diferentes espacios, etc. Otra de las claves ha sido, en nuestra opinión, recrear la sala de juegos incluyendo todos los detalles posibles y, a su vez, diseñar materiales atractivos, acorde con la temática del juego.

Agrupando todo lo que se ha comentado, consideramos que se ha cumplido con éxito otro de los objetivos principales del presente trabajo, ya que los alumnos se han sentido completamente inmersos en el juego de escape y, sobre todo, se han convertido en los protagonistas indiscutibles de todo el proceso de aprendizaje.

Para finalizar, presentamos a continuación 10 consejos para desarrollar un *escape room* educativo de ELE, basándonos en nuestra propia experiencia:

- Experimenta un *escape room* real.
- Crea una narrativa transversal, que esté presente a lo largo de todo el juego.
- Sigue un patrón multilineal, la experiencia será más completa.
- Busca la diversidad en los acertijos y no repitas mecánicas.
- Atrévete a jugar con la luz, el sonido, los colores, etc.
- Haz un uso eficaz de las TIC y ve más allá de un código QR.
- No abuses de los acertijos en papel.
- Ambienta la sala de juego y busca elementos de atrezzo.
- Adopta un rol secundario. Cuanto menos tengas que intervenir, mejor.
- Prueba antes tu *escape room* con amigos o familiares.

BIBLIOGRAFÍA

- Alejaldre, L., & García, A. M. (2015). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de español [Documento PDF]. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- Corkill, E. (2009). Real Escape Game brings its creator's wonderment to life [Artículo periodístico]. Recuperado de <https://www.japantimes.co.jp/life/2009/12/20/to-be-sorted/real-escape-game-brings-its-creators-wonderment-to-life/#.XQQ3F4gzbIV>
- Csikszentmihályi, M. (1990). *Flow. The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper-Row.
- Steinprinz, G., Kronberga, R., & Salgado, I. (2018). Eduesc@proom. Manual para educadores [Documento PDF]. Recuperado de <https://lookingatlearning.eu/L@L/IO2.b.Tutorial%20-%20Spanish.pdf>
- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español [Documento PDF]. Recuperado de https://edinen.es/pdp14/Didactica_Gamificacion_ELE.pdf
- Granda, J. M. (2018). Escape Rooms, un negocio que se multiplica gracias a pequeños emprendedores [Artículo periodístico]. Recuperado de https://cincodias.elpais.com/cincodias/2018/08/24/companias/1535124533_144897.html
- Hernández, M. del P. (2012). La integración de las TIC en la clase de ELE. Panorama de una (r)evolución. *Revista Internacional de Lenguas Extranjeras*, 1, 63-99. Recuperado de <https://revistes.urv.cat/index.php/rile/article/view/8>
- Herrera, F. (2013). Gamificar el aula de español [Entrada de un blog]. Recuperado de <https://clic.es/formacion/gamificar-el-aula-de-espanol/>
- Instituto Cervantes (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: MEC-D-Anaya.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Estados Unidos: Pfeiffer.

- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014). Gamification in education. *Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference, 1*, 679-684. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/320234774>
- Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27, 218-221. Recuperado de <http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433>
- Nicholson, S. (2015). Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities [Documento PDF]. Recuperado de <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Pujolà, J. T., & Herrera, F. (2018). Gamificación. En Muñoz-Basols, J., Gironzetti, E., & Lacorte, M. (Eds.), *The Routledge Handbook of Spanish Language Teaching. Metodologías, contextos y recursos para la enseñanza del español L2* (pp. 583-595). Nueva York: Routledge.
- Pujolà, J. T. (2019). Dos vías de Escape: tendencias lúdicas en educación [Entrada de un blog]. Recuperado de <https://www.unibarcelona.com/es/actualidad/noticias/dos-vias-de-escape-tendencias-ludicas-en-educacion>
- Robson, K. et al. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification. *Business Horizons*, 58(4), 411-420. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S000768131500035X>
- Stone, Z. (2016). The Rise of Educational Escape Rooms [Artículo periodístico]. Recuperado de <https://www.theatlantic.com/education/archive/2016/07/the-rise-of-educational-escape-rooms/493316/>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Harrisburg: Wharton Digital Press.
- Wiemker, M., Elumir, E, & Clare, A. (2016). Escape Room Games [Documento PDF]. Recuperado de <http://www.teamworkandteamplay.com/resources/resource-escaperooms.pdf>

ANEXOS

Anexo 1

El dinero que había en la maleta del mago Max Abra, que había sido confiscado por la policía, ha desaparecido. Os han acusado de haberlo robado vosotros y os han arrestado, a la espera de ser interrogados. Pero alguien sospecha que el inspector Carvajal oculta algo y decide ayudaros. Cuando os despertáis por la mañana, encontráis una nota y la celda abierta...

¡EED con aTENCión!
sé que sois inocentes y
que no tenéis nada que
ver con el robo del
dinero.
Creo que el Inspector
Carvajal oculta algo.
Ahora no está en su
oficina, tenéis una hora
antes de que vuelva
para encontrar pruebas
idóneas prisas!



Informe policial caso "Max Abra"

Inspector: Carvajal, Manuel
Nº de placa: 5698
Comisaria: Barcelona
3 de mayo de 2018

Ayer, día 2 de mayo, la policía (recibir) _____ una llamada de unos grandes almacenes porque un cliente (encontrar) _____ una maleta en unos probadores.

- Testigo 1, cliente: (estar) _____ probándome ropa y, de repente, (escuchar) _____ un ruido y cuando (salir) _____ (ver) _____ a dos hombres encapuchados.

- Testigo 2, dependiente: ese día (estar) _____ trabajando toda la tarde en los probadores, pero (ir) _____ un momento a ayudar a una señora. Lo siento, no (poder) _____ hacer nada.

La maleta (ser) _____ de color marrón. Dentro, (haber) _____ muchas cosas, pero ningún explosivo.

Ese mismo día, por la tarde, una señora que (estar) _____ paseando con su perro por el parque (encontrar) _____ al propietario de la maleta atado a un árbol. La policía lo (detener) _____ y lo (llevar) _____ a comisaría.

- Testigo 3, Maruja Villegas: el hombre (parecer) _____ muy asustado, así que (llamar) _____ a la policía. Me (decir) _____ "por favor, a la policía no" pero yo no le (hacer) _____ caso.



nº de verbos
en pretérito
pluscuamperf.



nº de verbos
irregulares
del indefinido



nº de verbos
repetidos en
pret. imperfecto



nº de verbos
en pretérito
perfecto

Contenido de la maleta confiscada



- una varita
- un $\frac{1}{7}$ portátil
- un $\frac{11}{2}$
- unos calzoncillos
- unos $\frac{4}{9}$
- una $\frac{8}{8}$
- un $\frac{15}{5}$ de esmoquin
- dos $\frac{13}{14}$ de $\frac{10}{12}$ a las Islas Caimán
- dos $\frac{3}{3}$ con $\frac{6}{6}$ negro

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15



Declaración acusado

Nombre: *Máximo Abrantes González*

Declaración de los hechos:

- A. *A partir de entonces, empezamos a ser amantes y, al cabo de unos meses, empezó a hablar-me de un dinero que su marido guardaba en su oficina.*
- B. *Al día siguiente, ella me llamó por teléfono y quedamos para tomar un café. Era una mujer muy guapa y yo me enamoré de ella enseguida.*
- C. *Un rato después, antes de ir-me de la fiesta, me pidió el número de teléfono para futuros espectáculos.*
- D. *Un día, de repente, me contó toda la verdad: el señor Barril formaba parte de un clan mafioso y ella no quería estar más con él, ¡quería fugarse conmigo! O eso era lo que yo pensaba...*
- E. *Todo empezó cuando fui a hacer un espectáculo de magia a casa del señor Barril. Su mujer quedó muy impresionada con mi magia.*
- F. *Por eso cogí el dinero, con la ayuda de mis trucos de magia abrí la caja fuerte de Barril, pero ella me engañó, en realidad quería ~~ir-se con Barril~~.*

$$(D-A) + (F-B) + C + E =$$

Anexo 5

**CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACIÓN:
EL ESCAPE CLASSROOM**

Estimado alumno,

A continuación, encontrará una serie de preguntas sobre el juego de *escape classroom* que acaba de realizar. Recuerde que no hay respuestas correctas o incorrectas, lo que nos interesa es su opinión. ¡Gracias por su participación!

DATOS PERSONALES

(Son necesarios e importantes para este estudio y serán usados exclusivamente con fines estadísticos. El cuestionario es completamente anónimo.)

Edad: 29 Sexo: Hombre Mujer

Nacionalidad: BULGARA

Lengua materna: BULGARIEN

Lenguas extranjeras que conoce: INGLES, FRANCES

Nivel de español: B1

APARTADO 1.) EXPERIENCIA PREVIA

¿Tiene experiencia previa jugando a *escape rooms*?

Sí No

Si ha respondido que sí, explique brevemente dónde lo realizó y cuál era la temática del juego. ¿Era un *escape room* adaptado a la clase de español? ¿Lo realizó en Barcelona o en otro lugar?

—

Indique si está de acuerdo o en desacuerdo con los siguientes enunciados. Señale con una X el número que corresponde a su opinión.

1) Totalmente en desacuerdo 2) En desacuerdo 3) Indeciso/a 4) De acuerdo 5) Totalmente de acuerdo

	1	2	3	4	5
Estoy acostumbrado a que mis profesores incorporen elementos lúdicos en las clases de español.				X	
Los juegos suelen estar bien integrados en la dinámica de la clase.					X
Los juegos incrementan la motivación.					X
Me gustan más este tipo de actividades que las que hago normalmente.				X	
Aprendo español sin darme cuenta.				X	X

APARTADO 2.) EL ESCAPE CLASSROOM

Indique con una X la respuesta a las siguientes preguntas.

	Mucho	Bastante	Regular	Poco	Nada
¿Le ha gustado esta actividad en concreto?	X				
¿Le ha resultado difícil?				X	
¿Le ha resultado útil para su aprendizaje?			X		
¿Le gustaría incluir más actividades de este tipo?	X				
¿Se ha sentido cómodo/a trabajando en equipo?		X			
¿Se ha sentido perdido/a en algún momento del juego?			X		
¿La historia tenía sentido?		X			
¿Los materiales utilizados eran los adecuados?	X				
¿Tenía relación con los aspectos trabajados en clase?	X				

¿Qué es lo que más le ha gustado?

El Code de Morzo

¿Qué es lo que menos le ha gustado?

Corejir errores.

¿Qué ha sido lo más fácil? ¿Y lo más difícil?

Los cuentas al final ; Encontrar nuevas pistas.

¿Qué ha aprendido?

Como jugar en un escape room

¿Algún otro comentario que quiera añadir?

Quiero hacer mas!

Valore de 0 a 10 su experiencia con esta actividad.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

¡Muchas gracias por su tiempo y por su valiosa colaboración!



CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACIÓN: EL ESCAPE CLASSROOM

Estimado alumno,

A continuación, encontrará una serie de preguntas sobre el juego de *escape classroom* que acaba de realizar. Recuerde que no hay respuestas correctas o incorrectas, lo que nos interesa es su opinión. ¡Gracias por su participación!

DATOS PERSONALES

(Son necesarios e importantes para este estudio y serán usados exclusivamente con fines estadísticos. El cuestionario es completamente anónimo.)

Edad: 31 Sexo: Hombre Mujer

Nacionalidad: Britanica

Lengua materna: Inglés

Lenguas extranjeras que conoce: Un poco de español

Nivel de español: B1.2

APARTADO 1.) EXPERIENCIA PREVIA

¿Tiene experiencia previa jugando a *escape rooms*?

Sí No

Si ha respondido que sí, explique brevemente dónde lo realizó y cuál era la temática del juego. ¿Era un *escape room* adaptado a la clase de español? ¿Lo realizó en Barcelona o en otro lugar?

la temática del juego era Romana antigua, y yo he hecho en Inglaterra por una despedida soñera

Indique si está de acuerdo o en desacuerdo con los siguientes enunciados. Señale con una X el número que corresponde a su opinión.

1) Totalmente en desacuerdo 2) En desacuerdo 3) Indeciso/a 4) De acuerdo 5) Totalmente de acuerdo

	1	2	3	4	5
Estoy acostumbrado a que mis profesores incorporen elementos lúdicos en las clases de español.					X
Los juegos suelen estar bien integrados en la dinámica de la clase.					X
Los juegos incrementan la motivación.				X	
Me gustan más este tipo de actividades que las que hago normalmente.				X	
Aprendo español sin darme cuenta.	X				

APARTADO 2.) EL ESCAPE CLASSROOM

Indique con una X la respuesta a las siguientes preguntas.

	Mucho	Bastante	Regular	Poco	Nada
¿Le ha gustado esta actividad en concreto?	X				
¿Le ha resultado difícil?		X			
¿Le ha resultado útil para su aprendizaje?		X			
¿Le gustaría incluir más actividades de este tipo?	X				
¿Se ha sentido cómodo/a trabajando en equipo?		X			
¿Se ha sentido perdido/a en algún momento del juego?			X		
¿La historia tenía sentido?	X				
¿Los materiales utilizados eran los adecuados?		X			
¿Tenía relación con los aspectos trabajados en clase?	X				

¿Qué es lo que más le ha gustado?

Fue un actividad muy interesante y diferente. Pasarle muy bien.

¿Qué es lo que menos le ha gustado?

Nada. Todo bien

¿Qué ha sido lo más fácil? ¿Y lo más difícil?

fácil: Trabajando en un equipo difícil: Unas cosas que no entendi

¿Qué ha aprendido?

La palabra 'pistos'

¿Algún otro comentario que quiera añadir?

~~Trabajo muy~~ Muy buen trabajo Txeu! Gracias 

Valore de 0 a 10 su experiencia con esta actividad.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

¡Muchas gracias por su tiempo y por su valiosa colaboración!

CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACIÓN: EL ESCAPE CLASSROOM

Estimado alumno,

A continuación, encontrará una serie de preguntas sobre el juego de *escape classroom* que acaba de realizar. Recuerde que no hay respuestas correctas o incorrectas, lo que nos interesa es su opinión. ¡Gracias por su participación!

DATOS PERSONALES

(Son necesarios e importantes para este estudio y serán usados exclusivamente con fines estadísticos. El cuestionario es completamente anónimo.)

Edad: 27 Sexo: Hombre Mujer

Nacionalidad: Holandesa

Lengua materna: Holandés

Lenguas extranjeras que conoce: inglés, alemán

Nivel de español: B1

APARTADO 1.) EXPERIENCIA PREVIA

¿Tiene experiencia previa jugando a *escape rooms*?

Sí No

Si ha respondido que sí, explique brevemente dónde lo realizó y cuál era la temática del juego. ¿Era un *escape room* adaptado a la clase de español? ¿Lo realizó en Barcelona o en otro lugar?

Indique si está de acuerdo o en desacuerdo con los siguientes enunciados. Señale con una X el número que corresponde a su opinión.

1) Totalmente en desacuerdo 2) En desacuerdo 3) Indeciso/a 4) De acuerdo 5) Totalmente de acuerdo

	1	2	3	4	5
Estoy acostumbrado a que mis profesores incorporen elementos lúdicos en las clases de español.				X	
Los juegos suelen estar bien integrados en la dinámica de la clase.					X
Los juegos incrementan la motivación.				X	
Me gustan más este tipo de actividades que las que hago normalmente.					X
Aprendo español sin darme cuenta.			X		

APARTADO 2.) EL ESCAPE CLASSROOM

Indique con una X la respuesta a las siguientes preguntas.

	Mucho	Bastante	Regular	Poco	Nada
¿Le ha gustado esta actividad en concreto?	x				
¿Le ha resultado difícil?			x		
¿Le ha resultado útil para su aprendizaje?			x		
¿Le gustaría incluir más actividades de este tipo?		x			
¿Se ha sentido cómodo/a trabajando en equipo?	x				
¿Se ha sentido perdido en algún momento del juego?					x
¿La historia tenía sentido?			x		
¿Los materiales utilizados eran los adecuados?	x				
¿Tenía relación con los aspectos trabajados en clase?	x				

¿Qué es lo que más le ha gustado?

la creatividad, por ejemplo el teléfono y el correo electrónico

¿Qué es lo que menos le ha gustado?

¿Qué ha sido lo más fácil? ¿Y lo más difícil?

lo más fácil fue los botos con números lo más difícil fueron los audios.

¿Qué ha aprendido?

Repctimos ~~la~~ ^{la} gramática, especialmente los pasados

¿Algún otro comentario que quiera añadir?

Valore de 0 a 10 su experiencia con esta actividad.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

¡Muchas gracias por su tiempo y por su valiosa colaboración!

CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACIÓN: EL ESCAPE CLASSROOM

Estimado alumno,

A continuación, encontrará una serie de preguntas sobre el juego de *escape classroom* que acaba de realizar. Recuerde que no hay respuestas correctas o incorrectas, lo que nos interesa es su opinión. ¡Gracias por su participación!

DATOS PERSONALES

(Son necesarios e importantes para este estudio y serán usados exclusivamente con fines estadísticos. El cuestionario es completamente anónimo.)

Edad: 28 Sexo: Hombre Mujer

Nacionalidad: Brasileña

Lengua materna: Portugués

Lenguas extranjeras que conoce: Inglés y Español

Nivel de español: B1

APARTADO 1.) EXPERIENCIA PREVIA

¿Tiene experiencia previa jugando a *escape rooms*?

Sí No

Si ha respondido que sí, explique brevemente dónde lo realizó y cuál era la temática del juego. ¿Era un *escape room* adaptado a la clase de español? ¿Lo realizó en Barcelona o en otro lugar?

Indique si está de acuerdo o en desacuerdo con los siguientes enunciados. Señale con una X el número que corresponde a su opinión.

1) Totalmente en desacuerdo 2) En desacuerdo 3) Indeciso/a 4) De acuerdo 5) Totalmente de acuerdo

	1	2	3	4	5
Estoy acostumbrado a que mis profesores incorporen elementos lúdicos en las clases de español.					X
Los juegos suelen estar bien integrados en la dinámica de la clase.					X
Los juegos incrementan la motivación.					X
Me gustan más este tipo de actividades que las que hago normalmente.					X
Aprendo español sin darme cuenta.					X

APARTADO 2.) EL ESCAPE CLASSROOM

Indique con una X la respuesta a las siguientes preguntas.

	Mucho	Bastante	Regular	Poco	Nada
¿Le ha gustado esta actividad en concreto?	X				
¿Le ha resultado difícil?			X		
¿Le ha resultado útil para su aprendizaje?		X			
¿Le gustaría incluir más actividades de este tipo?	X				
¿Se ha sentido cómodo/a trabajando en equipo?		X			
¿Se ha sentido perdido en algún momento del juego?					X
¿La historia tenía sentido?	X				
¿Los materiales utilizados eran los adecuados? increíbles	X				
¿Tenía relación con los aspectos trabajados en clase?	X				

¿Qué es lo que más le ha gustado?

Los materiales

¿Qué es lo que menos le ha gustado?

El tiempo, me gustaría me quedar por mucho tiempo jugando ese juego.

¿Qué ha sido lo más fácil? ¿Y lo más difícil?

Buscar pistas es lo más fácil. Lo más difícil fue el código Morse

¿Qué ha aprendido? y la pelota de letras.

Fijar los verbos en mi cabeza, practicar la escucha y redécimo

¿Algún otro comentario que quiera añadir?

Pienso que los juegos de escape tienen que empezar más fácil y poco a poco ir subiendo la dificultad.

Valore de 0 a 10 su experiencia con esta actividad.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

¡Muchas gracias por su tiempo y por su valiosa colaboración!

CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACIÓN: EL ESCAPE CLASSROOM

Estimado alumno,

A continuación, encontrará una serie de preguntas sobre el juego de *escape classroom* que acaba de realizar. Recuerde que no hay respuestas correctas o incorrectas, lo que nos interesa es su opinión. ¡Gracias por su participación!

DATOS PERSONALES

(Son necesarios e importantes para este estudio y serán usados exclusivamente con fines estadísticos. El cuestionario es completamente anónimo.)

Edad: 31 Sexo: Hombre Mujer

Nacionalidad: Brasil

Lengua materna: Portugués

Lenguas extranjeras que conoce: Inglés, Español

Nivel de español: B1

APARTADO 1.) EXPERIENCIA PREVIA

¿Tiene experiencia previa jugando a *escape rooms*?

Sí No

Si ha respondido que sí, explique brevemente dónde lo realizó y cuál era la temática del juego. ¿Era un *escape room* adaptado a la clase de español? ¿Lo realizó en Barcelona o en otro lugar?

En Brasil, en un sitio específico para este tipo de juego. No es adaptado a clases. La temática es detectives

Indique si está de acuerdo o en desacuerdo con los siguientes enunciados. Señale con una X el número que corresponde a su opinión.

1) Totalmente en desacuerdo 2) En desacuerdo 3) Indeciso/a 4) De acuerdo 5) Totalmente de acuerdo

	1	2	3	4	5
Estoy acostumbrado a que mis profesores incorporen elementos lúdicos en las clases de español.	<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>
Los juegos suelen estar bien integrados en la dinámica de la clase.	<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>
Los juegos incrementan la motivación.	<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>
Me gustan más este tipo de actividades que las que hago normalmente.					<input checked="" type="checkbox"/>
Aprendo español sin darme cuenta.				<input checked="" type="checkbox"/>	

APARTADO 2.) EL ESCAPE CLASSROOM

Indique con una X la respuesta a las siguientes preguntas.

	Mucho	Bastante	Regular	Poco	Nada
¿Le ha gustado esta actividad en concreto?	X				
¿Le ha resultado difícil?			X		
¿Le ha resultado útil para su aprendizaje?		X			
¿Le gustaría incluir más actividades de este tipo?	X				
¿Se ha sentido cómodo/a trabajando en equipo?	X				
¿Se ha sentido perdido en algún momento del juego?				X	
¿La historia tenía sentido?		X			
¿Los materiales utilizados eran los adecuados?	X				
¿Tenía relación con los aspectos trabajados en clase?	X	X			

¿Qué es lo que más le ha gustado?

Los materiales ~~son~~ fueron muy bien pensados

¿Qué es lo que menos le ha gustado?

Nada

¿Qué ha sido lo más fácil? ¿Y lo más difícil?

lo más fácil fue en el final cuando teníamos la foto y el dueño.

¿Qué ha aprendido?

lo más difícil fue el código morse y los audios

Yo he aprendido a pensar en español mientras estaba intentando descubrir las pistas

¿Algún otro comentario que quiera añadir?

La organización de el juego fue increíble con todos los detalles pensados de forma muy cuidadosamente

Valore de 0 a 10 su experiencia con esta actividad.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

¡Muchas gracias por su tiempo y por su valiosa colaboración!

CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACIÓN: EL ESCAPE CLASSROOM

Estimado alumno,

A continuación, encontrará una serie de preguntas sobre el juego de *escape classroom* que acaba de realizar. Recuerde que no hay respuestas correctas o incorrectas, lo que nos interesa es su opinión. ¡Gracias por su participación!

DATOS PERSONALES

(Son necesarios e importantes para este estudio y serán usados exclusivamente con fines estadísticos. El cuestionario es completamente anónimo.)

Edad: 34 Sexo: Hombre Mujer

Nacionalidad: Ruso

Lengua materna: ruso

Lenguas extranjeras que conoce: inglés

Nivel de español: B1

APARTADO 1.) EXPERIENCIA PREVIA

¿Tiene experiencia previa jugando a *escape rooms*?

Sí No

Si ha respondido que sí, explique brevemente dónde lo realizó y cuál era la temática del juego. ¿Era un *escape room* adaptado a la clase de español? ¿Lo realizó en Barcelona o en otro lugar?

He visitado dos tiempos en Rusia. Eran detective.
No eran adaptados de español.

Indique si está de acuerdo o en desacuerdo con los siguientes enunciados. Señale con una X el número que corresponde a su opinión.

1) Totalmente en desacuerdo 2) En desacuerdo 3) Indeciso/a 4) De acuerdo 5) Totalmente de acuerdo

	1	2	3	4	5
Estoy acostumbrado a que mis profesores incorporen elementos lúdicos en las clases de español.				X	
Los juegos suelen estar bien integrados en la dinámica de la clase.					X
Los juegos incrementan la motivación.					X
Me gustan más este tipo de actividades que las que hago normalmente.				X	
Aprendo español sin darme cuenta.		X			

APARTADO 2.) EL ESCAPE CLASSROOM

Indique con una X la respuesta a las siguientes preguntas.

	Mucho	Bastante	Regular	Poco	Nada
¿Le ha gustado esta actividad en concreto?	X				
¿Le ha resultado difícil?		X			
¿Le ha resultado útil para su aprendizaje?		X			
¿Le gustaría incluir más actividades de este tipo?	X				
¿Se ha sentido cómodo/a trabajando en equipo?		X			
¿Se ha sentido perdido/a en algún momento del juego?				X	
¿La historia tenía sentido?		X			
¿Los materiales utilizados eran los adecuados?	X				
¿Tenía relación con los aspectos trabajados en clase?			X		

¿Qué es lo que más le ha gustado?

Encantan los enigmas.

¿Qué es lo que menos le ha gustado?

No me encantan los juegos con los números

¿Qué ha sido lo más fácil? ¿Y lo más difícil?

¿Qué ha aprendido?

¿Algún otro comentario que quiera añadir?

Valore de 0 a 10 su experiencia con esta actividad.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

¡Muchas gracias por su tiempo y por su valiosa colaboración!