



Creador de "Escape rooms"



LO ESENCIAL

Room Escape Maker es una herramienta en línea que permite a los usuarios crear "Escape rooms" digitales interactivas sin necesidad de programar. Es ideal para actividades educativas, aprendizaje gamificado y desafíos colaborativos.

URL / Acceso: <https://roomescapemaker.com/>



INFORMACIÓN ADICIONAL

Soporte multilingüe: La interfaz de la plataforma está disponible principalmente en inglés, pero el contenido de la sala de escape se puede crear en cualquier idioma.

Requisitos técnicos: Room Escape Maker funciona en ordenadores de sobremesa, portátiles y tabletas a través de un navegador web. Se requiere una conexión a Internet estable.

Adaptaciones para usuarios con dificultades específicas de aprendizaje: La interacción visual mediante clics ayuda a los estudiantes con dificultades específicas de aprendizaje al reducir la sobrecarga de texto y fomentar la resolución visual de problemas.

Coste y acceso:

- **Precio:** Freemium
- **Limitaciones del plan gratuito:** La versión gratuita permite la creación básica de habitaciones con funciones y opciones de proyecto limitadas.
- **¿Se requiere cuenta o registro?** Sí

CÓMO USARLO

1 PASO 1: Crea una nueva sala de escape

Crea una cuenta y haz clic en “Crear una sala”. Elige una imagen de fondo y define el objetivo principal de la sala de escape, como encontrar una llave o abrir una puerta.

2 PASO 2: Añade objetos interactivos y rompecabezas.

Inserta objetos interactivos, códigos, mensajes y acertijos en la habitación. Cada objeto puede estar vinculado a acciones o condiciones (por ejemplo, al introducir el código correcto se desbloquea un elemento).

3 PASO 3: Prueba y comparte el juego.

Utiliza el modo de prueba/juego para comprobar que todos los rompecabezas funcionan correctamente. Una vez finalizado, comparte el enlace de la sala de escape con los estudiantes o participantes.

EJEMPLOS DE LA HERRAMIENTA

Imagen	Uso posible
	<p>Ejemplo: Sala de escape educativa</p> <p>Posible uso: Los profesores pueden crear una sala de escape para repasar las asignaturas escolares, donde cada rompecabezas esté vinculado a una pregunta o tarea de aprendizaje.</p>
	<p>Ejemplo: Actividad de introducción al proyecto</p> <p>Posible uso: Una sala de escape puede utilizarse como una introducción atractiva a un nuevo tema o proyecto grupal.</p>
	<p>Ejemplo: Código QR para desbloquear un vídeo.</p> <p>Posible uso: Tras resolver un rompecabezas, se puede revelar un código QR que desbloquea un vídeo con pistas o explicaciones.</p>