



Lemniscate de DND de S'CAPE



LO ESENCIAL

S'CAPE es una plataforma de apoyo educativo que ofrece guías prácticas, plantillas y herramientas metodológicas para ayudar a profesores y facilitadores a diseñar, implementar y analizar "Escape rooms" educativos.

URL / Acceso: <https://scape.enepe.fr/-aide-a-la-creation-.html>

Tipo de herramienta: Guía de facilitación / Paquete de análisis posterior / Hoja de reflexión / Otro: Metodología de creación de "Escape rooms"

¿Necesita una plataforma digital? Sí | En caso afirmativo, ¿cuál?: Navegador web (sitio web de S'CAPE)



CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Qué puedes hacer con él:

- Gestionar el tiempo y el ritmo
- Dar pistas o indicios
- Fomentar la colaboración y la comunicación.
- Guía para el debate posterior al partido
- Proporcione preguntas o hojas de trabajo para la sesión informativa ya preparadas.
- Otros: Apoyo en el diseño de "Escape rooms" desde el concepto hasta la evaluación.

Formatos disponibles: Páginas web / Recursos en PDF / Hojas de trabajo



CÓMO USARLO

1 PASO 1: Definir los objetivos pedagógicos

Para empezar, utiliza las preguntas orientadoras que se proporcionan en la plataforma para identificar los objetivos de aprendizaje (conocimientos, habilidades, actitudes) que debe abordar el juego de escape.

2 PASO 2: Elige el formato del juego de escape.

Selecciona el tipo de juego de escape (lineal, paralelo, híbrido, digital o físico) según tu contexto, las limitaciones de tiempo y el perfil del alumno.

3 PASO 3: Diseñar rompecabezas y narrativa

Utiliza las guías de creación y los ejemplos para imaginar una historia coherente y diseñar rompecabezas que se ajusten a tus objetivos y nivel de dificultad.

4 PASO 4: Planificar la facilitación y el cronograma

Prepara pistas, límites de tiempo y estrategias de facilitación siguiendo las recomendaciones proporcionadas, garantizando un ritmo fluido durante el juego.

5 PASO 5: Preparar el informe y la reflexión.

Utilice las preguntas de análisis posterior y las herramientas de reflexión sugeridas para ayudar a los estudiantes a analizar su experiencia y relacionarla con los resultados del aprendizaje.



CONSEJOS PARA FACILITADORES

- Si es tu primer juego de escape, empieza con puzles sencillos para evitar la sobrecarga cognitiva.
- Defina claramente el rol del facilitador (observador, dador de pistas, director de juego).
- Siempre prueba el juego de escape antes de usarlo con los alumnos.
- Adapta el nivel de dificultad preparando pistas opcionales con antelación.
- Dedica suficiente tiempo a la sesión informativa posterior, ya que es clave para la transferencia del aprendizaje.



INFORMACIÓN ADICIONAL

Soporte multilingüe: La interfaz está en francés, pero algunos de los materiales están en inglés (también se pueden traducir con un complemento).

Requisitos técnicos: Funciona en ordenador o tableta con acceso a internet; se pueden imprimir los materiales si se utiliza sin conexión.

¿Funciona sin conexión a internet? Sí (los recursos se pueden imprimir y usar sin conexión a internet una vez preparados).

Adaptaciones para usuarios con dificultades específicas de aprendizaje:

La herramienta fomenta las instrucciones claras, el trabajo en equipo y la verbalización, lo que ayuda a los alumnos con dificultades específicas de aprendizaje.

- **Coste y acceso:**
- **Precio:** Gratis
- **Límites del plan gratuito:** /
- **¿Se requiere cuenta?** No