



CREATIVE LEARNING ENVIRONMENTS
CREATIVE LEARNING ENVIRONMENTS



EDUSCL@PERROOM



MANUAL PARA
EDUCADORES

CONTENIDO DEL MANUAL

1. INTRODUCCIÓN

2. DESARROLLO DE LA HERRAMIENTA EDUCATIVA: EDUESC@PEROOM

- 2.1. Proyecto Looking at Learning
- 2.2. Propósito y objetivos de Eduesc@peroom
- 2.3. Desarrollo de Eduesc@peroom
- 2.4. Documentación de los resultados

3. CONCEPTO DE LA HERRAMIENTA EDUESC@PEROOM

- 3.1. Eduesc@peroom como entorno educativo creativo
- 3.2. El elemento educativo de Eduesc@peroom
- 3.3. Campos educativos adecuados para desarrollar Eduesc@perooms
- 3.4. Recursos necesarios para desarrollar Eduesc@perooms

4. EDUESC@PEROOM -ELEMENTOS EDUCATIVOS

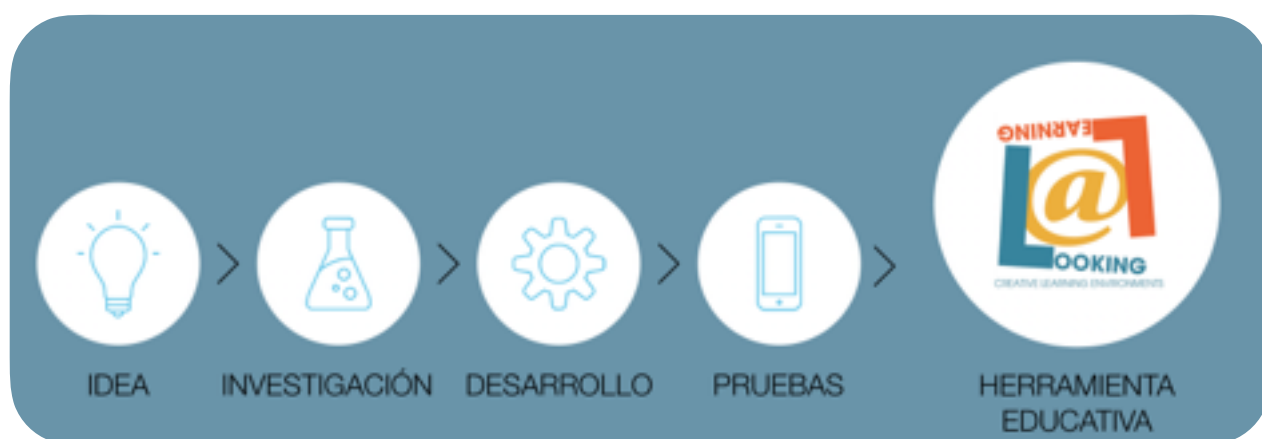
- 1.1. Enfoque educativo
- 1.2. La intención de crear un espacio de aprendizaje
- 1.3. El educador como apoyo para el aprendizaje
- 1.4. Metodología para el desarrollo
- 1.5. Reflexionando sobre el aprendizaje
- 1.6. El concepto del tiempo en la Eduesc@peroom

5. CONCLUSIONES

1. INTRODUCCIÓN

Este documento se ha desarrollado en un proyecto de asociación estratégica llamado *Looking at Learning* (L@L), financiado por la Agencia Nacional de Letonia para el programa Erasmus+ Youth. Este documento ofrece un resumen de cómo se ha desarrollado el resultado intelectual de este proyecto, la herramienta educativa Eduesc@peroom, que busca la innovación en la educación. El documento se ha desarrollado junto con un tutorial (documento en el que se desarrolla paso a paso una escape room educativa) y un juego de herramientas, que contiene ejemplos de escape rooms educativas ya realizadas.

Deseamos inspirar a quienes nos lean con este documento para que desarrollen sus propias escape rooms educativas en sus entornos educativos.



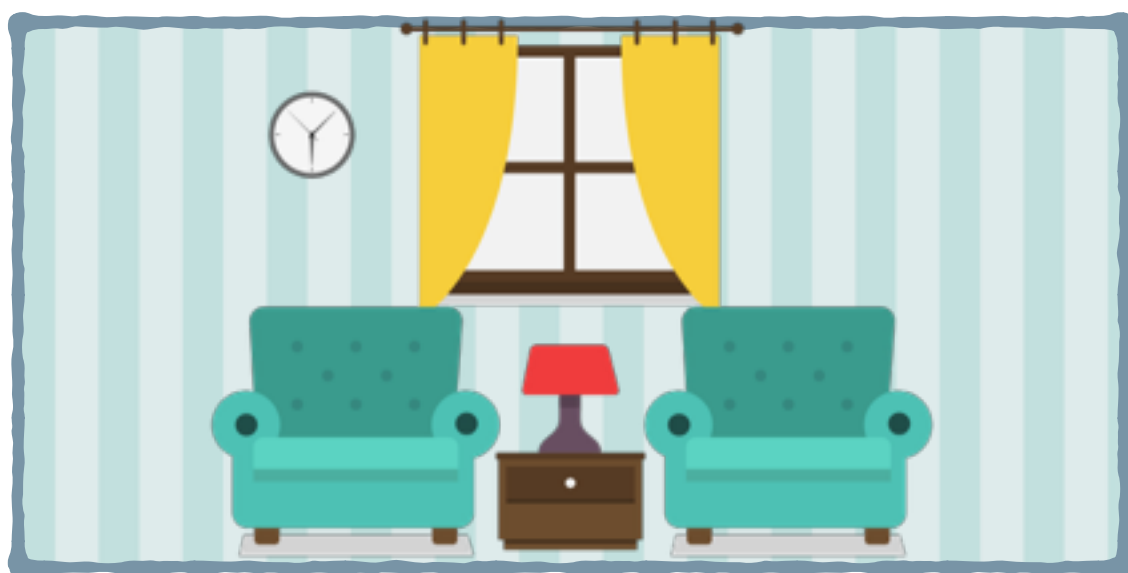
2. DESARROLLO DE LA HERRAMIENTA EDUCATIVA: EDUESC@PEROOM

La escape room es un ambiente aventurero y emocionante en el que un grupo de personas necesitan completar una prueba: escapar de la habitación. ¿Podría usarse este concepto del juego con propósitos educativos? En ese caso, ¿qué convierte a una escape room en educativa?

El proyecto L@L decidió investigar sobre este tema y desarrollar una herramienta educativa innovadora basada en el concepto ya existente de las escape rooms.

2.1 El Proyecto L@L “Looking at Learning”:

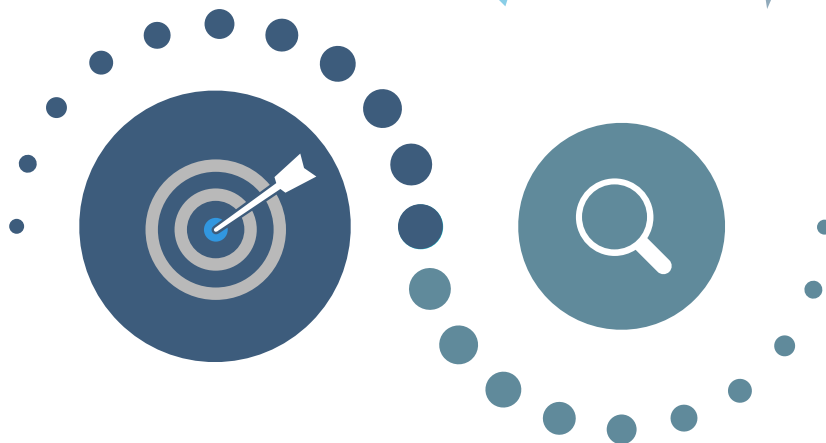
El marco para el desarrollo de esta herramienta educativa es un proyecto KA2 de Asociación Estratégica de Erasmus+ Youth: Looking at Learning (L@L). En el proyecto de Asociación Estratégica participan socios de Letonia, Países Bajos y España en el tema Entornos de Aprendizaje Creativo. El proyecto investiga sobre las necesidades de aprendizaje de los educandos y educadores, los resultados y los requisitos de los entornos de aprendizaje creativo.



El proyecto representa un cambio significativo respecto a otros proyectos relacionados con el aprendizaje, principalmente porque se centra en los factores que acompañan al proceso de aprendizaje y no solo en los actores de este proceso.

El proyecto busca desarrollar una herramienta educativa innovadora, según los requisitos recogidos para los entornos de aprendizaje creativo. La Eduesc@peroom es una de los 3 resultados intelectuales, junto con una investigación-acción y una investigación a largo plazo sobre los entornos de aprendizaje creativo. Se puede encontrar información sobre el proyecto y los resultados intelectuales en nuestra página web:

www.lookingatlearning.eu



2.2 Metas y Objetivos:

El proyecto buscaba desarrollar una herramienta educativa innovadora práctica en la educación formal y no formal para un campo educativo amplio basada en las escape rooms. Los objetivos específicos de la herramienta son:

- @ *Entender las necesidades de aprendizaje de los jóvenes y comprender cómo las escape rooms educativas fomentan el aprendizaje “natural” y auto-dirigido.*
- @ *Estimular la cooperación entre la educación formal y no formal en el tema del aprendizaje y sus entornos.*
- @ *Establecer un curso transnacional para explorar los entornos no convencionales y el potencial del juego que provocan nuevas percepciones sobre el aprendizaje (auto-dirigido).*
- @ *Explorar una nueva metodología educativa y crear una herramienta educativa innovadora para un rango amplio de jóvenes, que incluye jóvenes con menos oportunidades.*
- @ *Apoyar a los participantes a identificar su propio proceso de aprendizaje natural y explorar cómo la creatividad y los entornos pueden provocar cambios en nuestra eficacia en el aprendizaje.*

2.3 Desarrollo de la herramienta Eduesc@peroom:

La idea básica de la Eduesc@peroom nació antes de comenzar el proyecto L@L.

El núcleo del equipo de esta herramienta lo forma: los coordinadores nacionales del proyecto Gabi Steinprinz (Youth Exchange Service- Holanda), Rūta Kronberga (Humana People-Letonia) e Ignacio Salgado (Promesas- España).

El núcleo del equipo decidió explorar las posibilidades de esta herramienta. Para añadir más experiencia, se sumaron expertos en herramientas educativas, gamificación y arte social al equipo: ES: Javi Quilez

@ ES: Javi Quilez *Scout, formador en educación no formal, experto en juegos.*

@ LV: Andris Čeksters *asesor en innovación.*

@ NL: Giacomo Cardoni *artista, arte-terapeuta, trabajador juvenil voluntario.*

Después de una lluvia de ideas para desarrollar una herramienta educativa innovadora, que estuviera en línea con los requisitos del proyecto definido para los entornos de aprendizaje creativo y una reunión de preparación de 4 días, la Eduesc@peroom iba tomando forma. La principal pregunta durante todo el proceso fue: **¿qué convierte a Eduesc@peroom en educativa?**

El equipo, incluyendo los expertos, visitó varias escape rooms y debatió tanto sobre el espacio físico como sobre el potencial de los elementos educativos. Los educadores de todos los socios y los participantes de los cursos de formación en este proyecto también visitaron escape rooms para familiarizarse con este concepto y el potencial que tienen para la educación. En definitiva, se visitaron y analizaron 20 escape rooms comunes diferentes.

El desarrollo de la herramienta fue un proceso muy creativo, lo que era necesario para que fuera innovadora. El equipo intentó ser lo más creativo y abierto posible con el gran potencial de esta herramienta. El grupo creó unas guías para desarrollar Eduesc@perooms.

Durante un curso de formación con educadores de varios ámbitos de la educación, los profesionales de la educación desarrollaron más el concepto y se crearon 4 Eduesc@perooms en Stede Broec, Países Bajos en 4 localizaciones distintas: un colegio de primaria, un colegio de educación secundaria especial para jóvenes con dificultades de aprendizaje, un centro juvenil y un centro de día para jóvenes con discapacidades.

Después del curso de formación, los educadores implementaron su conocimiento y experiencias en sus propias realidades locales. Se han creado otras 11 Eduesc@perooms, de nuevo en una amplia variedad de marcos educativos: colegio, guarderías, centros culturales, etc.

Los resultados han sido muy positivos para los educadores y aprendices y los educadores están desarrollando el concepto de implementación de las Eduesc@perooms en sus ámbitos educativos, involucrando a sus compañeros y a otros educadores.

La investigación de este proyecto enfatiza los resultados positivos de Eduesc@perooms implementados en este proyecto.





2.4 Documentación de los resultados:

El propósito del desarrollo de esta herramienta educativa es crear una documentación para educadores en varios ámbitos educativos para entender la herramienta e inspirarse para implementar esta herramienta educativa en sus propios marcos educativos. Por lo tanto el proyecto estableció 3 documentos sobre las Eduesc@perooms:

- @ **MANUAL PARA EL EDUCADOR:** *descripción del desarrollo de la herramienta educativa Eduesc@peroom.*
- @ **TUTORIAL:** *guía paso a paso para educadores sobre cómo hacer una Eduesc@peroom.*
- @ **TOOLKIT:** *colección de buenas prácticas, ejemplos de Eduesc@aperooms locales realizadas durante el proyecto en los 3 países participantes en varios campos de la educación.*

Todos estos documentos se presentaron en los eventos multiplicadores del proyecto L@L y se han diseminado en todas las redes de trabajo de las organizaciones que han participado en el proyecto. Además, todos los documentos están disponibles para descargarse desde nuestra página web

www.lookingatlearning.eu



3. CONCEPTO EDUESC@PEROOM

La idea de una escape room educativa surgió en una encrucijada durante la creación del proyecto L@L y después de haber participado en una escape room común, una actividad de tiempo libre a la que se juega en todo el mundo y muy popular entre la gente joven. La idea de la escape room es salir de una habitación en un determinado tiempo (normalmente una hora) completando pruebas y descubriendo conexiones, encontrando objetos, pistas, códigos, etc. Las pruebas, puzles y enigmas y sus conexiones están unidas, a veces en paralelo, a veces de manera lineal, cuando una pista lleva a la siguiente prueba.

La escape room común tiene normalmente una narrativa, una historia en la que el grupo tiene que solucionar un problema y salvar al mundo de algo malo que está por venir y los temas se toman generalmente de los juegos de aventuras: asesinatos, espías, desaparición de personas, inteligencia secreta, bombas, armas biológicas, inventos, etc. Todos estos temas son atractivos para la gente joven.

La escape room siempre es una actividad de cooperación, centrada en la diversidad del grupo, que usa el potencial de todos los miembros del grupo. La comunicación, el liderazgo o la cooperación son elementos de aprendizaje naturales de las escape rooms.

Basándonos en el concepto de escape room común, aparecieron las siguientes preguntas:

- @ **¿Podemos usar este concepto de juego para propósitos educativos? ¿Puede una escape room ser un entorno de aprendizaje creativo?**
- @ **¿Qué convierte a una escape room en educativa y para que entornos educativos es útil? ¿Cuáles son los resultados del aprendizaje? ¿Están en línea con la misión y visión de las instituciones u organizaciones educativas? ¿Se ajusta a los criterios educativos?**
- @ **¿Son realistas las escape rooms dentro del marco educativo en términos de recursos económicos y humanos, tiempo invertido, etc.?**

El proyecto L@L decidió investigar estas cuestiones y desarrollar esta herramienta educativa innovadora en un amplio rango de entornos educativos, desde colegios de primaria y secundaria hasta centros juveniles, centros de día para personas con discapacidades y guarderías.

3.3 Campos educativos adecuados para el desarrollo de una Eduesc@peroom:

Durante el proceso, educadores de varios ámbitos educativos se involucraron para explorar las posibilidades de crear Eduesc@perooms. El principal foco de atención fue analizar cómo las Eduesc@perooms podrían utilizarse como herramientas educativas y si los posibles resultados del aprendizaje están en línea con la misión y visión de las instituciones y organizaciones educativas; si encajan en los requisitos educativos.

En el desarrollo de la herramienta todos los educadores involucrados de los campos de la educación formal y no formal estuvieron inicialmente abiertos a la idea de explorar la posibilidad de usar escape rooms en sus centros educativos.

Durante las actividades locales se han desarrollado Eduesc@perooms en:

- @ Centros juveniles
- @ Colegios de primaria
- @ Institutos, includes centros para jóvenes con necesidades especiales
- @ Centros de día para jóvenes con discapacidad
- @ Escuela de Circo
- @ Universidades
- @ Centro cultural (Castillo medieval)
- @ Escuela infantil

Todos los educadores han conseguido adaptar el concepto de Eduesc@perooms a su propio contexto y para sus aprendices. La conclusión del desarrollo de esta herramienta educativa fue que Eduesc@perooms es adecuado para todos los marcos educativos y para una amplia variedad de aprendices en términos de edad, capacidades intelectuales, países y experiencias. El principal requisito para hacerlas aptas fue adaptar el enfoque y la estructura de la habitación a las necesidades y capacidades de los aprendices y del marco educativo.

3.4 Recursos para crear Eduesc@perooms

Una de las principales preocupaciones era si el ámbito educativo tendría suficientes recursos para construir escape rooms. ¿Tienen los colegios, ONG, centros juveniles, centros culturales y comunitarios suficientes recursos humanos y económicos para crear Eduesc@perooms?

Participar en escape rooms comunes es bastante caro en general. Estas habitaciones se construyen con una gran variedad de materiales, específicos y científicos: imanes, candados, equipamiento eléctrico, láseres o luces ultravioleta. A menudo usan un complejo sistema de monitorización y comunicación. Para el desarrollo de la herramienta era esencial explorar la posibilidad de hacer escape rooms de bajo coste. Sorprendentemente los educadores han conseguido construir Eduesc@perooms de bajo coste usando de media no más de 20-50 euros.

3.1 Eduesc@peroom como entorno creativo de aprendizaje:

El proyecto L@L busca innovar en educación con el desarrollo de nuevos entornos de aprendizaje creativo tanto en la educación formal como en la no formal. Como fuente principal de innovación, el proyecto propone el diseño y desarrollo de entornos de aprendizaje creativo (tanto en los espacios físicos como en las condiciones), según las necesidades de los aprendices individuales, estudiantes o participantes, siempre en línea con las necesidades de los facilitadores del proceso (trabajadores juveniles, profesores, lectores...).

Como parte del proyecto, en el curso de formación sobre Entornos de Aprendizaje Creativo, los participantes definieron los requisitos de los entornos de aprendizaje creativo. Durante el desarrollo de la herramienta educativa, tomamos estos requisitos en consideración:

- @ Las Eduesc@perooms están orientadas al aprendiz, se basan en las necesidades de los educandos y les dan la responsabilidad.
- @ Las Eduesc@perooms motivan a los educandos a explorar e intentar, los fallos son bienvenidos, y se utiliza su curiosidad y creatividad.
- @ Las Eduesc@perooms animan a los aprendices a ser activos y buscar sus propias respuestas, usando sus propias competencias y estilos.
- @ Las Eduesc@perooms son un entorno en el que el educador es un apoyo al aprendizaje al monitorizar e interactuar, pero solo cuando los aprendices lo piden.
- @ Las Eduesc@perooms usan materiales (creativos) diversos y apoyan la creatividad.
- @ Las Eduesc@perooms ofrecen espacio para diferentes estilos de aprendizaje.

3.2 Los elementos educativos de la Eduesc@peroom:

La pregunta que se convirtió en la pregunta central para el desarrollo fue: ¿Qué convierte una escape room en educativa? ¿Qué la diferencia de las escape rooms comunes?

En la educación no formal, la gamificación es un concepto bien conocido. En una nueva manera de hacer del aprendizaje un juego y de conectarlo más con el modo de pensar de los jóvenes, ya que usa lo que les interesa de manera natural. La escape room educativa usa el diseño principal de una escape room pero ofrece el elemento educativo, y lo relaciona con lo que interesa a los jóvenes. La gente es curiosa por naturaleza y la escape room educativa es el lugar perfecto para trabajar con esta curiosidad y usarla para aprender.



4. EDUESC@PEROOM – ELEMENTOS EDUCATIVOS

Mientras se desarrollaba la Eduesc@peroom, el foco de atención estaba muy centrado en el elemento educativo de esta herramienta. Tanto el concepto creado por el equipo como las prácticas creadas por los educadores contribuyeron a identificar esos elementos educativos de la Eduesc@peroom.

4.1 Enfoque educativo:

Para el educador el foco de atención está en valores educativos añadidos de cada tarea y escapar es solo un objetivo complementario. Cuando el creador de la habitación piensa en pruebas/puzles necesita pensar cómo esas pruebas llevarán a objetivos de aprendizaje y no solo como llevarán a la salida.

La Eduesc@peroom es una herramienta que los educadores pueden usar en su trabajo para:

- @ **Ofrecer formas alternativas e interesantes para aprender nuevo conocimiento, habilidades o actitudes.**
- @ **Poner a prueba el nivel de conocimiento/ habilidades/ comprensión/ crecimiento.**
- @ **Relacionar el conocimiento con recuerdos multisensoriales, efectivos, activos y/o prácticos.**

4.2 La intención de crear un entorno educativo

La Edues@peroom se crea para aprender, con varios objetivos específicos:

- @ Aprender algo concreto (materia, tema, empatía, habilidades sociales, conocimiento).
- @ Aumentar la autoestima, la conciencia y la interacción social.
- @ Entender qué papel encaja mejor en el equipo.
- @ .Abrir la mente y mirar a las cosas y a las situaciones desde una perspectiva diferente.
- @ Usar lo que ya se conoce para un propósito diferente.
- @ Aplicar conocimiento o habilidades existentes.
- @ Crear conciencia de la actitud y comportamiento de los aprendices y su efecto en sí mismos y en otros miembros del grupo.

4.3 El educador como apoyo para el aprendizaje

- @ El papel del educador debe ser apoyar, ayudar, pero no dirigir y ofrecer guía rápidamente en situaciones difíciles.
 - @ Los errores son parte esencial del proceso, por lo que no se debe interrumpir a los equipos cuando están haciendo algo mal o que les lleve en la dirección incorrecta, a no ser que pidan ayuda.
- 

4.4 Metodología para el desarrollo:

La Eduesc@peroom busca usar el potencial de los aprendices, a través de la apreciación de diferentes habilidades y competencias. Las pruebas deben responder a diferentes estilos de aprendizaje, atributos y personalidades. Los elementos que contribuyen a aprender, comprender, recordar, crear conciencia y al crecimiento personal son:

- @ **Pruebas de aprendizaje multisensorial (sentir, tocar, escuchar, degustar, etc.).**
- @ **El uso de imágenes.**
- @ **El uso de texto e información para entender y dar con la respuesta.**
- @ **El uso estructurado y ordenado de citas/ hechos.**
- @ **Pruebas de pensamiento lógico.**
- @ **Pruebas de pensamiento creativo.**
- @ **Pruebas relacionadas con la química, la biología y la física.**
- @ **Pruebas de pensamiento lateral, que obligan a entender su propia caja y a salir de ella.**
- @ **Usar la escape room fuera de un marco temporal: el educador puede pedir leer o entender algo antes de que los aprendices usen la escape room. También, los estudiantes pueden terminar de salir de la escape room en otro momento, cuando se permita encontrar soluciones o información para pruebas específicas en las que estuvieron involucrados en la escape room y continuar la actividad después con el resultado.**
- @ **Posibles pruebas que no son obligatorias para resolver la habitación o salir, pero son emocionantes y útiles para los objetivos del aprendizaje.**
- @ **Variedad de pruebas:**
 - @ Pruebas orientadas a usar el talento individual de los miembros del equipo.
 - @ Pruebas que solo se pueden hacer cuando el equipo trabaja unido.
 - @ Pruebas que se usan para explorar más que para acabar o resolver un caso en particular (el aprendizaje colateral no está relacionado con el final del juego).
 - @ Pruebas que tienen continuación fuera de Eduesc@peroom.
 - @ Pruebas que modifican la habitación cuando se completan. La habitación siempre cambia después de cada equipo y la solución final también es un poco diferente para cada equipo.
 - @ Posibilidad de pruebas avanzadas: el educador inicialmente crea Eduesc@peroom y deja que los participantes lo experimenten. Los participantes usan su experiencia para crear una nueva Eduesc@peroom, a través de diverso material e información que usan para crear una experiencia de aprendizaje significativa para los nuevos participantes. Al crear Eduesc@peroom, los participantes aprenden mucho más que solo participando en ella.

Los educadores usaron su creatividad a la hora de encontrar materiales útiles, usar materiales de segunda mano o simplemente tomarlos prestados.

Muchos educadores usaron candados de bici baratos. La monitorización parecía bastante sencilla de hacer mediante la instalación de una conexión de Skype entre el monitor y la escape room. Por tanto el material básico puede ser barato y es posible hacer escape rooms de bajo coste y que sean asequible para todos los escenarios educativos.

En términos de recursos humanos el reto es mayor. Se requiere mucho tiempo y energía para diseñar y construir una escape room, especialmente cuando uno lo ve como una “actividad de unas pocas horas” para un número limitado de aprendices. Muchos educadores han afirmado después de crear sus escape rooms que mereció la pena el esfuerzo ya que los resultados del aprendizaje fueron impresionantes. Para que una escape room merezca la pena, parece importante que los educadores entiendan el “interés” presenciando los resultados del aprendizaje en sus aprendices. Eso solo se puede hacer probando. Algunos educadores desarrollaron



4.5 Reflexionando sobre el aprendizaje:

Una de las conclusiones de lo que convierte a Eduesc@peroom en una escape room educativa, es que debe haber un espacio para reflexionar sobre la experiencia, ya que contribuye enormemente al aprendizaje. En las escape room comunes no hay espacio para ello. Durante el desarrollo de la Eduesc@peroom este elemento de la reflexión se ha tenido en cuenta. La posibilidad de que los participantes mediten sobre la experiencia, se cuestionen que sucede, den y/o reciban feedback y sean conscientes de su aprendizaje es un elemento altamente educativo de la Eduesc@peroom bajo la forma de un análisis de la habitación. Este análisis podría ofrecer espacio para:

- @ **Compartir la experiencia de participación**
- @ **Evaluar los resultados individuales y aplicar soluciones para cada prueba de manera que se cree un entendimiento común de todo el proceso.**
- @ **Evaluar a los participantes para ver si han alcanzado los objetivos del aprendizaje, siempre que sea posible.**
- @ **Compartir diferentes soluciones para cada prueba entre los participantes.**
- @ **Terminar la historia de la escape room y dar sentido a todo el proceso de aprendizaje.**

4.6 El concepto del tiempo en la Eduesc@peroom:

- @ **No es obligatorio un límite de tiempo; depende de las metas del aprendizaje y se puede adaptar a las pruebas y las necesidades y el nivel de concentración de los aprendices.**
- @ **El tiempo se puede ampliar a múltiples sesiones o días para evitar una percepción negativa de la presión temporal en el proceso.**

5. CONCLUSIONES

Tras la experiencia de los educadores involucrados en el proyecto L@L, la Eduesc@peroom tiene un increíble potencial para usarse en el marco educativo con un propósito de aprendizaje. La investigación realizada entre los participantes también prueba un alto número de indicadores positivos (de media un 80% de los participantes se sienten positivos, responsables, inspirados e interesados durante la experiencia de aprendizaje en las Eduesc@perooms).

Crear una escape room educativa requiere una inversión de tiempo y recursos humanos, pero también ofrece a los educadores y aprendices muy buenos resultados de aprendizaje. Los educadores mencionaron: “Es muy interesante y emocionante de llevar a cabo, es un nuevo enfoque a mi trabajo como profesor; me olvidé de todo el tiempo que me llevó, solo me sentía emocionado.” Construir Eduesc@perooms presenta una nueva dimensión al trabajo de los educadores y al enfoque educativo.

Los educadores que trabajan con niños y jóvenes con discapacidades vieron nuevos potenciales de aprendizaje en sus alumnos. Después de hacer un Eduesc@peroom sobre los animales de la granja, todos quedaron sorprendidos con como los jóvenes pudieron relacionar los diferentes elementos de la Eduesc@peroom y hallaron que los aprendices tenían más conocimientos y habilidades de las que se esperaban. Así que los educadores podrían estar enfrentándose a más y nuevos conocimientos o habilidades de sus alumnos, estudiantes, jóvenes de los que esperaban. Esto puede fortalecer la relación con sus aprendices y crear mayor autoestima en ellos.

Crear una Eduesc@peroom por primera vez no es fácil; lleva mucho tiempo y los resultados de aprendizaje son inciertos. Pero en todas las Eduesc@peroom creadas durante este proyecto, los educadores fueron positivos con las Eduesc@perooms que construían y con los resultados de aprendizaje tanto para los educadores como para los aprendices. Los educadores involucrados están aconsejando a otros colegas que lo prueben y exploren el potencial de esta herramienta educativa.

Para apoyar a los educadores, el núcleo del equipo de esta herramienta educativa ha preparado este informe, un tutorial paso a paso y un juego de herramientas, que contienen buenas prácticas de Eduesc@perooms en una gran variedad de entornos educativos, tanto en la educación formal como en la no formal.

www.lookingatlearning.eu

Gabi Steinprinz – coordinadora del proyecto en Holanda

Rūta Kronberga – coordinadora del proyecto en Letonia

Ignacio Salgado - coordinadora del proyecto en España