

Escape

Gamificando la Educación Vial

Room



¿Escape Room?

El escape room es un concepto actual en la educación. La innovación en técnicas y metodologías educativas, tal como el **aprendizaje experimental**, se combinan con las técnicas tradicionales de aprendizaje para llegar al mismo objetivo: motivar para enseñar, de una forma divertida e interactiva.



Se trata de un proyecto de gamificación basada en una experiencia narrativa en la que los estudiantes desarrollan un **proceso reflexivo** en la consecución y resolución de un enigma siguiendo pistas .

Por otra parte, ponen en juego **sus habilidades cognitivas y relacionales** (trabajo en equipo, creatividad y capacidad de liderazgo) con una **finalidad**: ser conscientes de los riesgos en la carretera, los factores que influyen, la importancia de adoptar medidas y actitudes de prevención, y las consecuencias derivadas.

Esta actividad les permite ver las consecuencias de sus acciones y les enseña a tomar decisiones informadas.



Destinatarios

Jóvenes universitarios.

Temporalización

Realización del juego: 1 hora.

Pos- test: 10 minutos.



BOMBEROS

SANITARIOS

GUARDIA CIVIL

POLICÍA LOCAL

UN JUEGO GAMIFICADO DONDE CUATRO EQUIPOS GENERARÁN APRENDIZAJES EXPERIENCIALES (LEARN BY DOING), VINCULADOS AL TRABAJO COOPERATIVO EN UN ENTORNO RETADOR

Recomendación

Tras finalizar el juego educativo dedicar 1 hora extra para afianzar los conceptos vistos en el juego y afianzar datos, normas, procedimientos, etc.

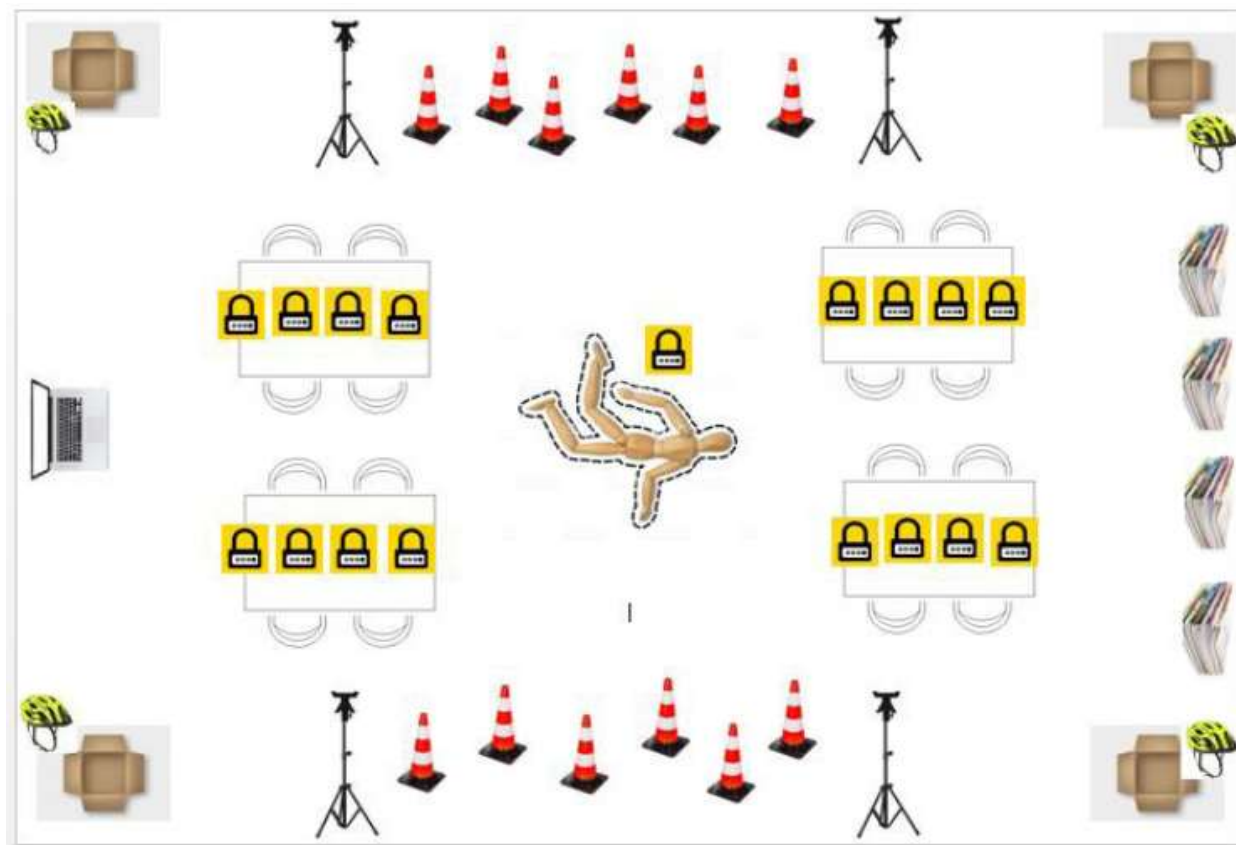
Materiales

NO FUNGIBLES

- 4 mesas grandes (o la unión de 4-6 mesas individuales formando una grande).
- Sillas para los participantes (una por participante).
- Mesa auxiliar para colocar el altavoz/ordenador (se hacen diferentes reproducciones de audio).
- Proyector y pantalla para colocar la cuenta atrás de 60 minutos.
- Equipos cedidos por la DGT (importante verificar el inventario antes y después de su uso).

FUNGIBLES

- Fotocopias pistas para los 4 grupos (principalmente las pistas en el interior de las cajas).





Capacidad

- El juego está diseñada para 4 equipos: Guardia Civil, Bomberos, Policía y Sanitarios, integrados por unas 6/8 personas cada uno, lo que suma un total de 24/32 participantes.



La hora de oro

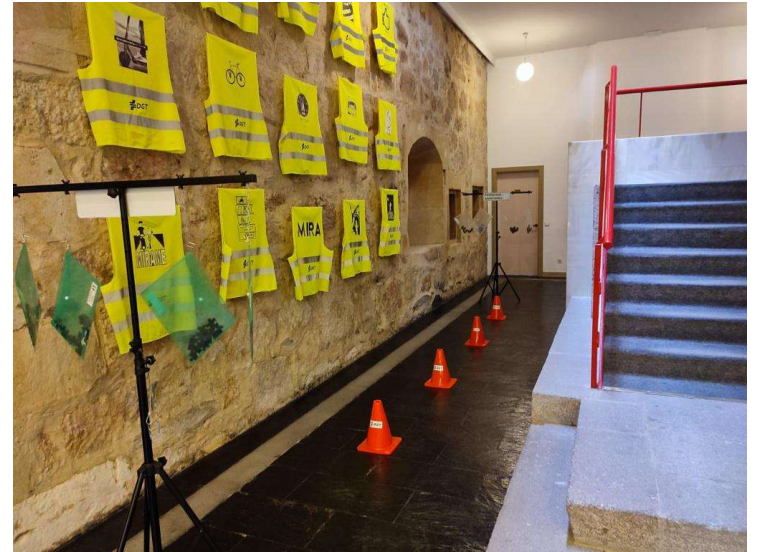
La trama se desarrolla en el escenario de un accidente de tráfico en el que intervienen los 4 grupos de rescate.

“La hora de oro” comprende el intervalo de tiempo que abarca desde que tiene lugar un accidente, hasta los **60 minutos** posteriores. Un hora clave, ya que una intervención rápida y eficiente puede suponer la diferencia entre la vida y la muerte.

Evaluación

Evaluación final una vez finalizado el juego.

Toda labor educativa necesita *feedback* que ofrezca información que evalúe los conocimientos y actitudes adquiridas y determine la necesidad de revisión o actualización del proyecto.



Promueve este Escape Room

¡Es hora de comenzar!

Recuerda que esta actividad es una excelente forma de transmitir temas importantes de forma divertida e interactiva.

Estas habilidades ayudarán al grupo a comprender la importancia de la educación vial para salvar vidas.

