

# 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.

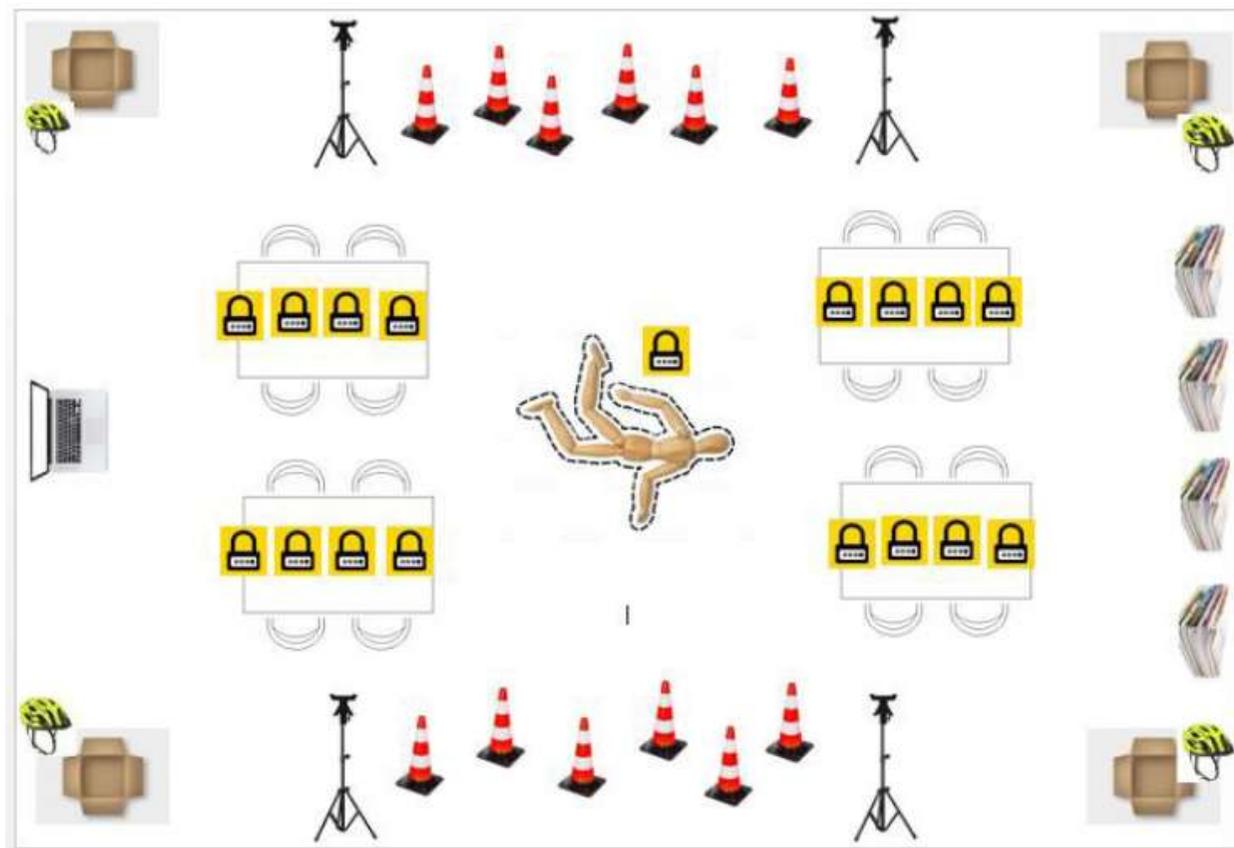
# Materiales

## 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.

