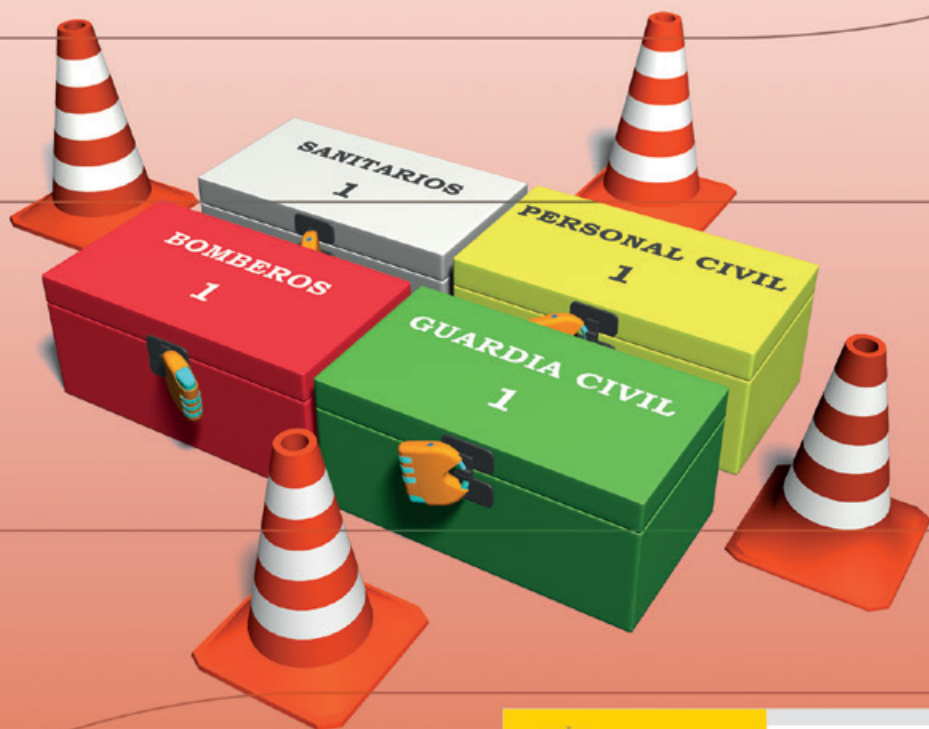


ESCAPE ROOM DGT

(ORIENTACIONES DIDÁCTICAS)

GUÍA SOBRE LA MODALIDAD PRESENCIAL



MINISTERIO
DEL INTERIOR

DGT
Dirección General
de Tráfico



MINISTERIO DEL INTERIOR
DIRECCIÓN GENERAL DE TRÁFICO
SUBDIRECCIÓN GENERAL DE FORMACIÓN Y EDUCACIÓN VIAL

C/ Josefa Valcárcel, 44
28027 Madrid
www.dgt.es

Elaboración: S.G. de Formación y Educación Vial
Impresión: Editorial Cuarto centenario
NIPO: 128-23-028-9





Escape Room DGT

(Orientaciones didácticas)

Guía sobre la modalidad presencial

CONTENIDO

QUÉ ES	7
QUÉ PERSIGUE	8
A QUIÉN SE DIRIGE.....	10
CUÁNTO DURA.....	10
CÓMO SE DESARROLLA	11
CÓMO PARTICIPAR EN ESTE ESCAPE ROOM	12
TENEMOS MÁS.....	13



QUÉ ES

Os presentamos el ESCAPE ROOM de la Dirección General de Tráfico (DGT).

Se desarrolla en el contexto de un **ACCIDENTE DE TRÁFICO**.

Disponéis de **60 minutos**, intervalo de tiempo clave para salvar la vida de la víctima, mediante una actuación rápida, conjunta y eficaz de los **4 equipos**:



Si estas interesado/a en organizar y participar en este ESCAPE ROOM, la DGT te proporciona, de forma **GRATUITA**, los medios materiales y recursos humanos para ponerlo en marcha en tu centro educativo (colegio, Instituto, centro FP...), entidad pública (Ayuntamiento) o privada (empresa privada); Asociación, Fundación, Centro Social o cualquier otro tipo de organización, siempre que sus participantes sean mayores de **14 años**.

GRATIS
GRATIS
GRATIS

QUÉ PERSIGUE

La DGT trabaja en programas y recursos educativos, que utilizan la **GAMIFICACIÓN** para fomentar el aprendizaje natural con un objetivo: disfrutar de una **movilidad segura, sana y sostenible, basada en la responsabilidad, solidaridad y respeto a los demás.**

- ➔ **APRENDER JUGANDO:** La gamificación utiliza los elementos lúdicos como base para el aprendizaje natural.
- ➔ **PROTAGONISMO:** Los participantes son protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, tomando decisiones autónomas y consensuadas.
- ➔ **TRABAJO EN EQUIPO:** La dinámica del juego exige interacción y cooperación entre los participantes y los propios grupos.
- ➔ **COLABORACIÓN:** El reto se consigue cuando todos los grupos intervienen de forma conjunta, eficaz y resolutive para salvar a la víctima.



A QUIÉN SE DIRIGE

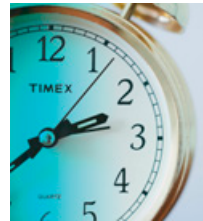


Personas mayores de 14 años.

CUÁNTO DURA

Sesión de **100 minutos** de duración divididos en:

- ➔ **Bloque I:** Desarrollo del juego Escape Room: 60 minutos.
- ➔ **Bloque II:** Sesión grupal: Foro. 30 minutos.
- ➔ **Evaluación:** 10 minutos.



CÓMO SE DESARROLLA

BLOQUE I: DESARROLLO ESCAPE ROOM

Es aconsejable disponer de un número mínimo de participantes, **16 personas**, y no sobrepasar un máximo de **32 personas**.

Los participantes deberán dividirse en **cuatro** grupos, emulando los profesionales y personas que intervienen en una emergencia real: Bomberos, Guardia Civil, Sanitarios y Protección Civil.

Cada uno de estos cuatro grupos deberá resolver una serie de pistas y superar pruebas lógicas para **abrir** las distintas cajas y alcanzar el objetivo final, en el tiempo concedido.

En el transcurso de esta hora, los participantes trabajarán las conductas **PAS** (Proteger, Avisar, Socorrer), experimentarán conductas de riesgo, reaccionarán ante un accidente real, podrán identificar peligros y establecer medidas de seguridad.


BLOQUE II: FORO DE REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN

En este foro de encuentro, se pondrán en valor los datos y estadísticas que se han facilitado durante el juego, reflejando el verdadero drama social que provocan los accidentes de tráfico.

Finalmente, una breve EVALUACIÓN nos permitirá conocer la **opinión** de los participantes.

CÓMO PARTICIPAR EN ESTE ESCAPE ROOM

Si te ha gustado este proyecto y quieres participar en él sigue estos pasos:

1. Contacta con la **Jefatura de Tráfico** de tu provincia. Puedes hacerlo mediante email, de forma presencial o llamada telefónica, dirigiéndote al responsable de educación vial. 
2. Te ofrecerán **información** sobre los requisitos y necesidades para poner en práctica el proyecto, fijando fecha y hora para su consecución.
3. La DGT desarrollará el **ESCAPE ROOM** de forma **GRATUITA**, facilitando los medios materiales y personales que sean necesarios así como una asistencia previa y posterior para su correcto desarrollo.
4. El **material audiovisual** de este evento (imágenes, audios, videos...), siempre y cuando cuenten con autorización expresa para su uso y cesión, se podrán difundir por los canales de comunicación del organismo (redes sociales, web, publicaciones...).

TENEMOS MÁS

Además del Escape Room presencial en la página web de la DGT, disponemos de otros recursos físicos / digitales dirigidos a los jóvenes:



→ ESCAPE ROOM

DIGITAL: Un accidente de tráfico en primera persona, dos víctimas y un destino en tus manos. ¡Sumérgete en esta aventura!

→ ROAD SAFETY TUNES:

Dilema en el asfalto: Tú decides. (Dirigido a jóvenes entre 16 y 25 años).



→ **GUÍAS DIDÁCTICAS** para las diferentes etapas educativas. Se trata de una herramienta informativa en la que se recogen los objetivos, contenidos y recursos para trabajar la educación vial.

NOTAS

NOTAS



Josefa Valcárcel, 44 - 28027 Madrid

www.dgt.es