

ACTIVIDADES CLAVE

1. INVESTIGACIÓN HISTÓRICA

Descripción: Los estudiantes deben investigar sobre eventos históricos clave (Antigua Roma, Edad Media, Revolución Francesa, etc.) para crear acertijos basados en hechos reales. Esta actividad es fundamental para garantizar que el escape room sea educativo y preciso.

Prioridad: Alta. Es esencial contar con una base histórica sólida para el proyecto. Sin contenido histórico correcto, el escape room pierde su valor educativo.

2.DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DEL ESCAPE ROOM

Descripción: Los estudiantes deben diseñar los escenarios interactivos y programar las mecánicas del juego, como los acertijos, las pistas y las interacciones. Esto incluye la creación del flujo del juego y la programación para que los jugadores puedan interactuar con el contenido de manera fluida.

Prioridad: Alta. El diseño y la programación son clave para una experiencia de juego atractiva y educativa. Un juego bien estructurado es esencial para el éxito del proyecto.

3.DESARROLLO DE PISTAS Y ENIGMAS

Descripción: Los estudiantes deben crear los acertijos y las pistas que guiarán a los jugadores a través del juego. Estas deben estar basadas en los momentos históricos investigados previamente. Es crucial que sean lo suficientemente desafiantes para mantener el interés, pero también accesibles para todos los participantes.

Prioridad: Alta. Los acertijos son el núcleo del juego. Sin ellos, el escape room no tendría la misma dinámica de aprendizaje interactivo y emocionante.

4. PRUEBAS DE JUEGO

Descripción: Una vez que el juego esté diseñado, se deben realizar pruebas con otros estudiantes o participantes para asegurarse de que los acertijos sean apropiados en cuanto a dificultad y claridad, y que el juego funcione correctamente.

Prioridad: Alta. Las pruebas son necesarias para ajustar cualquier detalle que no funcione bien y garantizar que la experiencia de juego sea divertida y educativa.

5. PROMOCIÓN Y MARKETING

Descripción: Para atraer participantes, es necesario promover el escape room a través de las redes sociales, una página web y otros canales. Además, se debe gestionar la inscripción de los jugadores para los eventos.

Prioridad: Media. Aunque la promoción es importante, depende de tener el juego completamente listo y bien estructurado para asegurar que los participantes tengan una experiencia positiva.

6. ORGANIZACIÓN DE EVENTOS (PRESENCIALES O VIRTUALES)

Descripción: Esta actividad implica organizar el evento final donde los estudiantes puedan participar en el escape room. Puede ser presencial en la escuela o a través de videoconferencia para los participantes a distancia.

Prioridad: Media. La organización del evento es importante, pero solo debe llevarse a cabo una vez que el juego esté listo para ser jugado.

7. RECOPILACIÓN DE FEEDBACK Y MEJORA

Descripción: Después de que los jugadores hayan participado en el escape room, es necesario recoger sus opiniones sobre la dificultad, la

experiencia de aprendizaje y la jugabilidad, para mejorar futuras versiones del juego.

Prioridad: Baja. Aunque el feedback es valioso, esta actividad se realiza después de las primeras pruebas y eventos, y no es una prioridad inmediata para el lanzamiento.

8. MANTENIMIENTO Y ACTUALIZACIÓN

Descripción: A medida que el proyecto avance y se implemente más ampliamente, será necesario mantener y actualizar el escape room, introduciendo nuevos contenidos o mejorando los aspectos existentes basados en el feedback recibido.

Prioridad: Baja. El mantenimiento es esencial a largo plazo, pero no es urgente al principio. Sin embargo, debe ser considerado para mantener el juego actualizado y relevante.

