

# Manual de uso de Escapp



**Título**

Manual de uso de Escapp

**Versión y fecha:** 0.1, enero 2026.

Este documento tiene una licencia **Creative Commons Atribución/Reconocimiento- NoComercial- CompartirIgual 4.0 Internacional**.



Este documento se ha desarrollado en el marco del proyecto IGLUE, cofinanciado por la Unión Europea mediante el programa Erasmus+, Convocatoria KA220-HED – Asociaciones de cooperación en educación superior 2024.

Referencia del proyecto: 2024-1-ES01-KA220-HED-000256356

Sitio web del proyecto: <https://iglue.dit.upm.es>

Cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados sólo comprometen a sus autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.



**Cofinanciado por  
la Unión Europea**

# Índice

<b>1. ¿Qué es Escapp?.....</b>	<b>5</b>
Definición.....	5
<b>2. Funcionalidades para docentes (Cómo configurar Escapp).....</b>	<b>6</b>
<b>2.1. ¿Por qué debes usar Escapp si eres docente?.....</b>	<b>6</b>
2.2. Cómo registrarte en Escapp.....	7
2.2. Panel principal.....	10
2.3. Cómo configurar tu escape room.....	14
2.4. Gestor de recursos interactivos vinculables a retos y escenarios.....	37
2.5. Cómo colaborar en otras escape rooms.....	64
2.6. Cómo probar y editar tu escape room.....	66
2.7. Cómo compartir tu escape room con estudiantes.....	66
2.8. Cómo ejecutar tu escape room.....	68
2.9. Cómo consultar las analíticas de aprendizaje de tu escape room.....	72
2.10. Cómo reutilizar escape rooms.....	79
2.11. Más funciones.....	80
2.12. Preguntas y respuestas.....	82
<b>3. Funcionalidades para estudiantes (Cómo jugar en Escapp).....</b>	<b>86</b>
<b>3.1. ¿Por qué debes usar Escapp si eres estudiante?.....</b>	<b>86</b>
3.2. Cómo registrarte en Escapp.....	87
3.3. Panel principal.....	91
3.4. Cómo unirte a una escape room.....	93
3.5. Cómo jugar a una escape room.....	96
3.6. Más funciones.....	106

# 1. ¿Qué es Escapp?

## *Definición*

Escapp es una plataforma web de código abierto creada para ayudarte, como docente, a diseñar, llevar a cabo y gestionar escape rooms educativas tanto en entornos presenciales, híbridos y online. Te guía a lo largo de todo el proceso, ya que permite el registro de profesorado y estudiantes, la creación y publicación de escape rooms, y la configuración de retos, pistas y contenidos de apoyo.

La plataforma incluye un completo gestor de recursos que permite subir e incorporar distintos tipos de archivos, como imágenes, vídeo, audio y PDFs, y ofrece un catálogo de componentes interactivos (por ejemplo, teclados numéricos y discos descifradores) para enriquecer los desafíos. Además, Escapp cuenta con un editor de escenas en 2D que te permite crear experiencias totalmente interactivas.

Puedes organizar al alumnado en equipos o permitir la participación individual, configurar varios turnos y automatizar tanto la entrega de pistas como la verificación de soluciones mediante diferentes métodos. Durante la actividad, Escapp registra y sincroniza en tiempo real el progreso de los participantes, ofrece paneles con analíticas de aprendizaje para supervisar la implicación y el rendimiento, y añade funciones de gamificación como cuentas atrás, barras de progreso y clasificaciones para aumentar la motivación y la competición.

Al finalizar la sesión de la escape room, la plataforma puede generar y exportar calificaciones y resultados. Y si eres docente con perfil técnico o desarrollador/a y quieres ampliar sus posibilidades, Escapp ofrece una API REST y una interfaz WebSocket, que permiten integrar o crear retos y herramientas externas junto con las funciones principales. El código fuente está disponible públicamente bajo una licencia de software libre, lo que facilita que instituciones y desarrolladores adapten e integren Escapp en sus propios ecosistemas de tecnología educativa.

## 2. Funcionalidades para docentes (Cómo configurar Escapp)

### 2.1. ¿Por qué debes usar Escapp si eres docente?

Como docente, quizás te interese usar Escapp, ya que te permite crear y llevar a cabo escape room educativas de principio a fin con muchas menos complicaciones logísticas. ¿Necesitas más motivos? Aquí tienes unos cuantos que te ayudarán a decidirte:

1. **Está pensada específicamente para docentes:** Escapp te permite crear el contenido y los retos, distribuir la actividad, registrar al alumnado, formar equipos, verificar soluciones, hacer seguimiento del progreso, gestionar pistas y calificar.
2. **Hace viable el “seguimiento docente” (sobre todo con muchos equipos):** durante el juego, monitorizar lo que ocurre es clave para ofrecer ayuda a tiempo, motivar a los estudiantes (por ejemplo, con puntos o clasificaciones), calificar el rendimiento y recopilar datos para mejorar futuras ediciones.
3. **Facilita una entrega eficaz de ayuda y pistas:** una buena práctica es ofrecer varias pistas por reto, aumentando su utilidad progresivamente (hasta llegar a la solución si hace falta), para evitar que los equipos se queden bloqueados y mantener el ritmo de la experiencia.
4. **Permite opciones de evaluación más justas y basadas en datos:** Para calificar de forma más precisa, puedes tener en cuenta si se completa la actividad, el tiempo empleado, el peso de cada reto y las pistas utilizadas.

¿Aún no te convence?

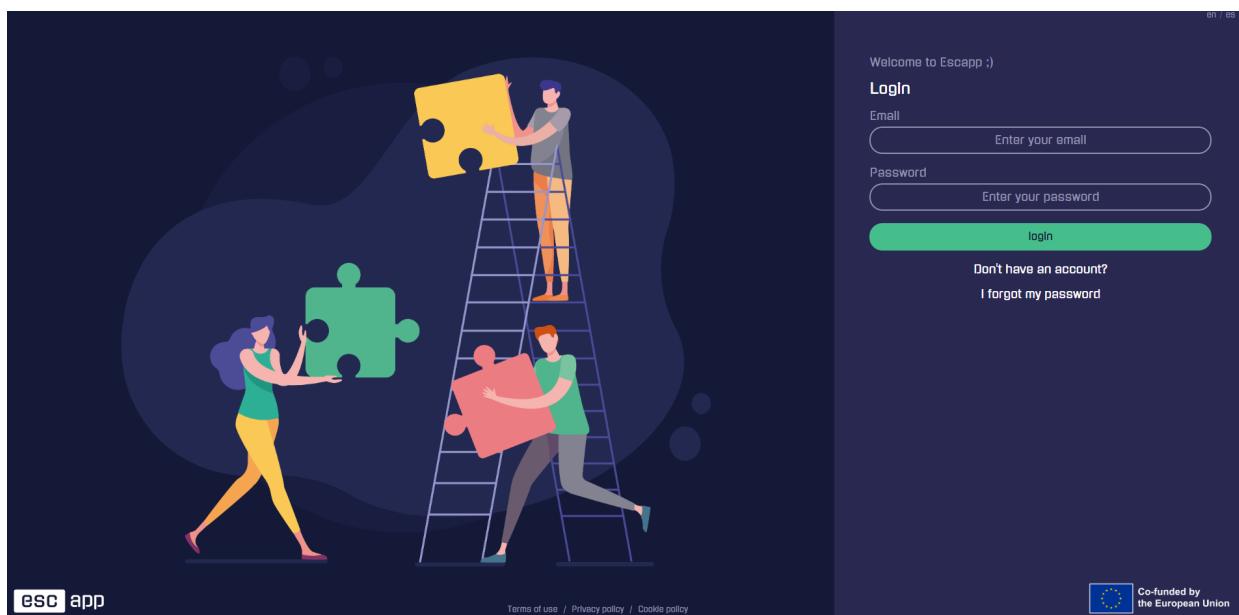
5. **Hace que investigar sea mucho más sencillo:** Más allá de la docencia, Escapp también es útil para la evaluación basada en evidencias o la investigación, ya que las escape rooms educativas pueden generar registros que te ayudan a analizar el comportamiento de los participantes (por ejemplo, gestión del tiempo, toma de decisiones o resolución de problemas).
6. **Es fácil y muy intuitiva,** y este manual te lo pondrá todavía más sencillo para aprender a sacar el máximo partido a la plataforma.

## 2.2. Cómo registrarte en Escapp

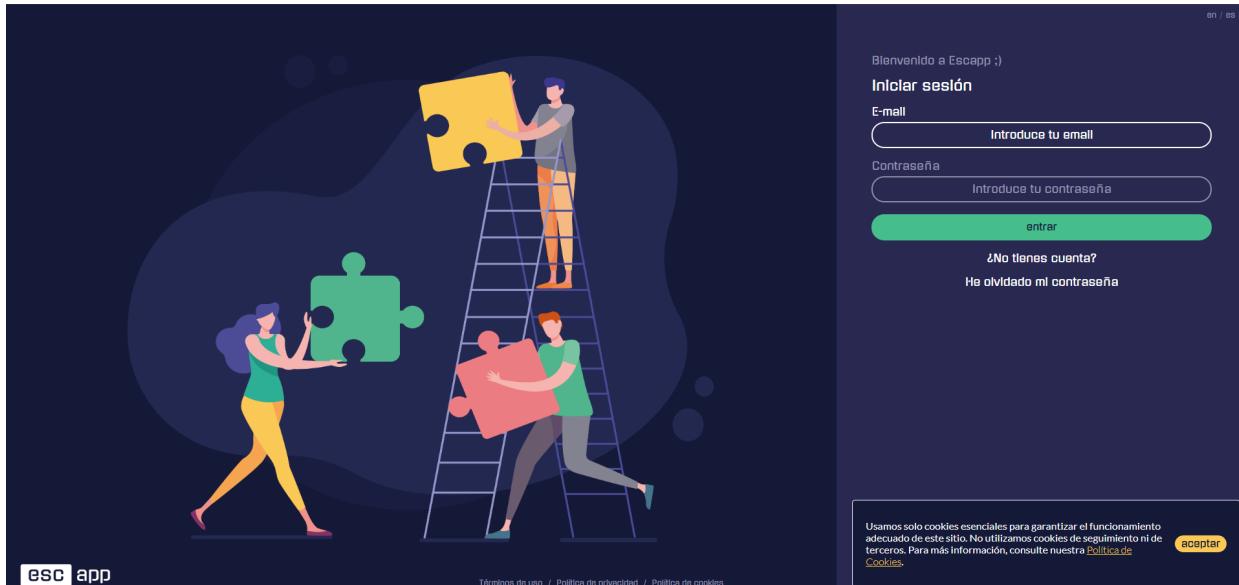
El proceso de registro es el primer paso de tu aventura, y la buena noticia es que es muy sencillo: ¡solo necesitas 3 pasos!

**PASO 1:** Entra en el siguiente enlace: <https://escapp.es/> (o en el enlace de tu institución si disponéis de vuestra propia instancia de Escapp).

Si la página se abre en un idioma distinto al que utilizas, puedes cambiar el idioma en la esquina superior derecha, tal y como se muestra a continuación:



Una vez que hayas ajustado el idioma si era necesario, tendrás que seleccionar la opción “¿No tienes cuenta?” que aparece debajo del botón verde “entrar”, tal y como se muestra a continuación:



Una vez haces clic en "¿No tienes cuenta?", llegarás a la siguiente página:

**PASO 2:** En esta pantalla, tendrás que llenar cada apartado con información básica. Esto incluye tu nombre, un alias y una dirección de correo electrónico.

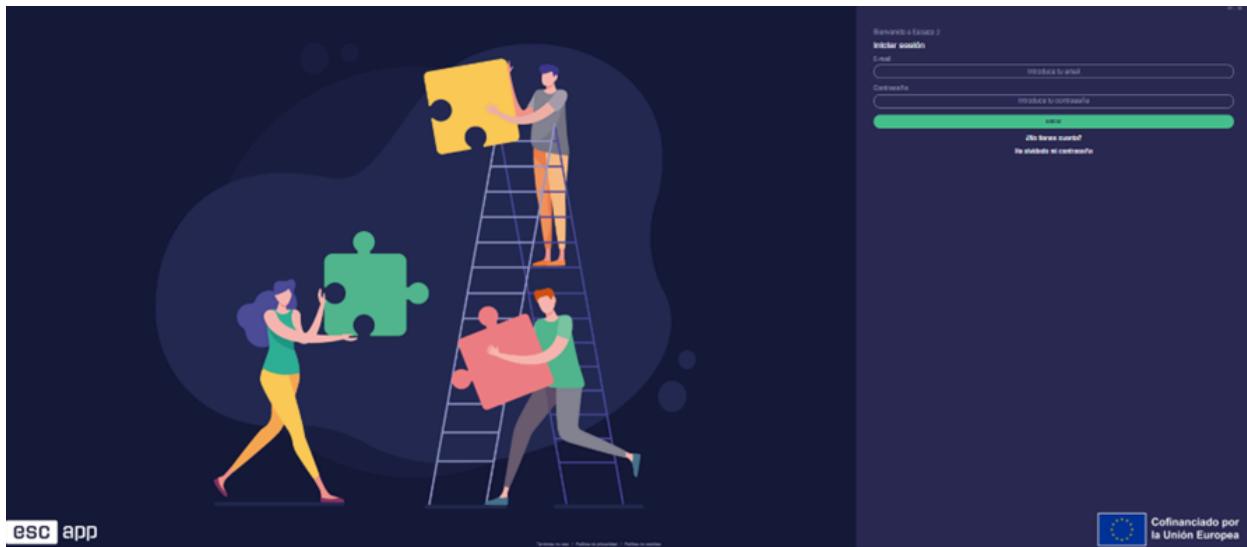
**⚠ Importante: En el desplegable “Perfil en Escapp”, asegúrate de seleccionar “Profesor”.**  También se te pedirá que indiques el nivel educativo en el que impartes docencia (esto ayuda a adaptar la experiencia y el contexto) y, por último, que crees una contraseña. Debes escribirla exactamente igual en los campos “Contraseña” y “Confirmar contraseña”.

Antes de registrarte, no olvides marcar la casilla para confirmar que has leído y aceptas los Términos de uso y la Política de privacidad (puedes abrir y leer cada documento haciendo clic en ellos).

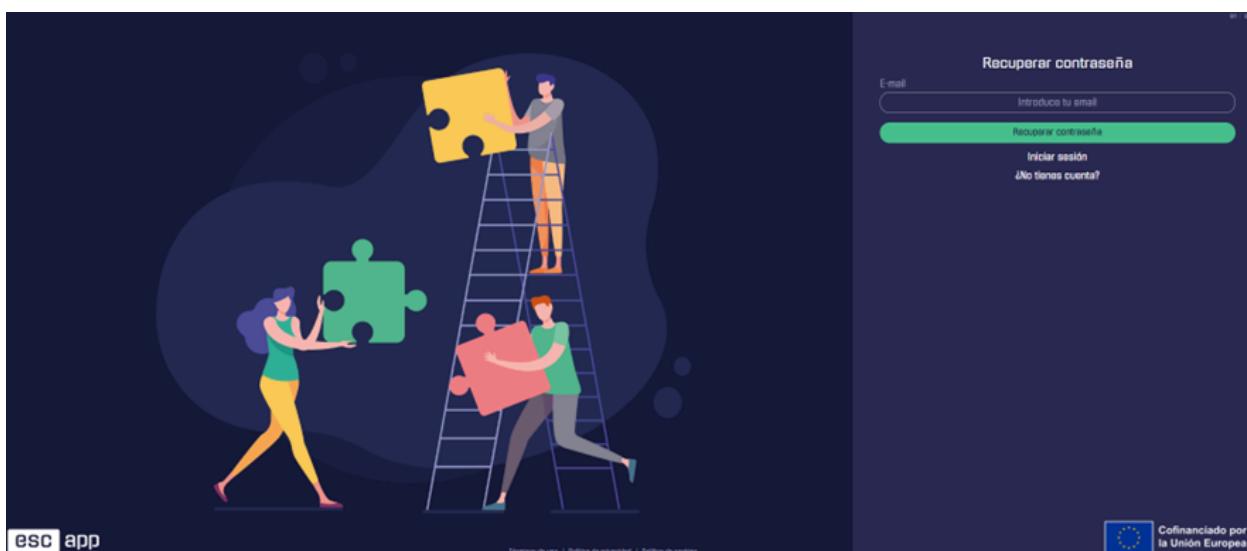
Por último, comprueba que no has dejado ningún campo en blanco y haz clic en el botón amarillo “Regístrate” para finalizar.

**💡 Consejo:** Guarda tus datos de acceso en un lugar seguro para poder entrar rápidamente a tu panel de docente cuando lo necesites.

Si aun así se te olvida la contraseña, no te preocupes. No pasa nada. Si vuelves a <https://escapp.es/> verás la opción “He olvidado mi contraseña”, tal y como se muestra a continuación:



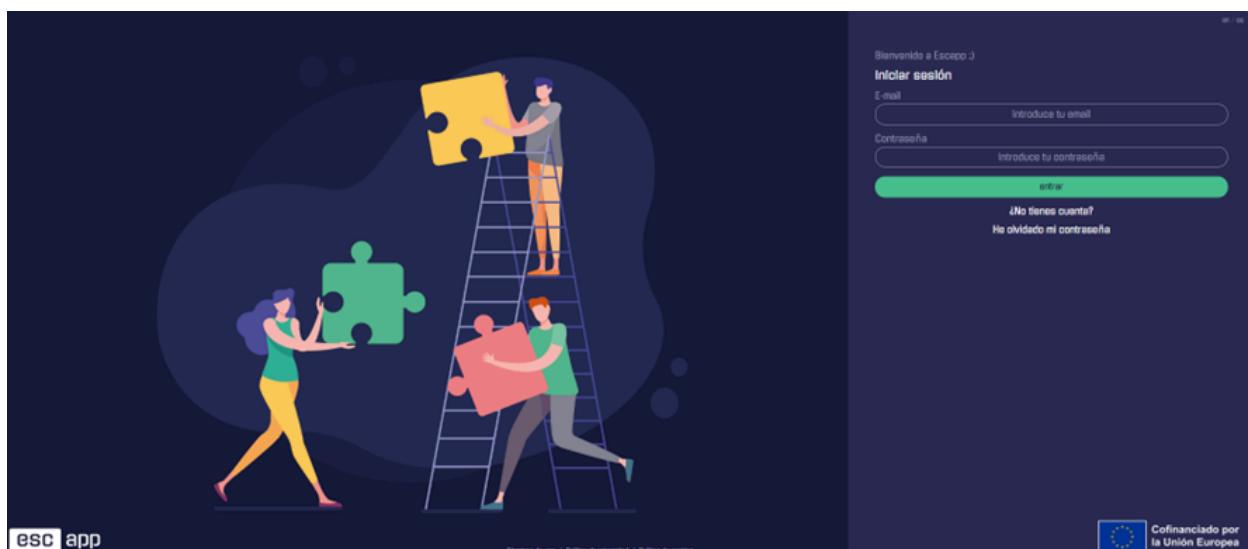
Cuando hagas clic en la opción “He olvidado mi contraseña”, aparecerá la siguiente pantalla:



En esta pantalla, solo tienes que escribir el correo electrónico con el que te registraste y pulsar el botón verde “Recuperar contraseña”. Recibirás un correo con más información

sobre cómo crear una nueva contraseña. Eso sí, asegúrate de haber escrito el email correcto, porque si no, no funcionará.

Ten en cuenta que, a partir de ahora, simplemente tendrás que iniciar sesión escribiendo tu correo electrónico y tu contraseña y hacer clic en el botón verde “entrar”, tal y como se muestra a continuación:



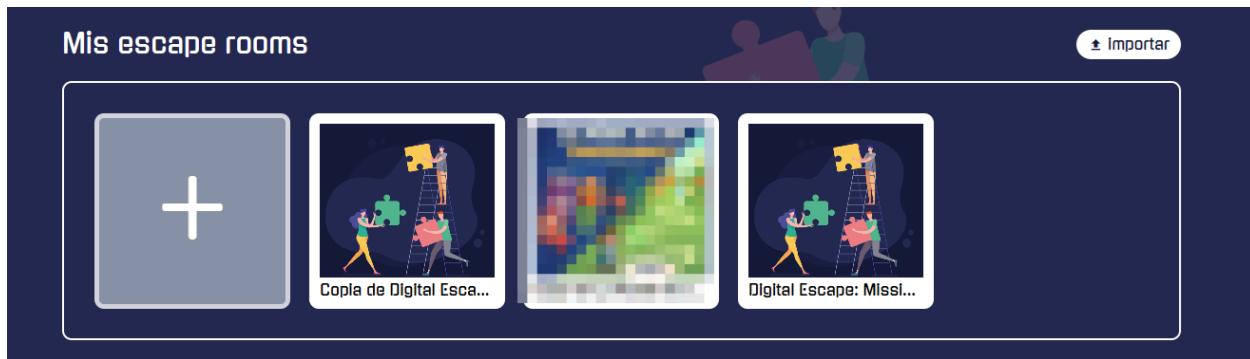
¡Felicitaciones! Tu cuenta de docente ya está lista. Ahora puedes empezar a crear escape rooms, gestionar tus actividades y guiar al alumnado a lo largo de la aventura. 

**PASO 3 (opcional):** Dependiendo de la configuración de tu institución, es posible que tengas que confirmar tu registro en Escapp mediante un correo de verificación antes de poder empezar a usar la herramienta.

## 2.2. Panel principal

Desde el panel principal puedes ver distintos apartados y accesos rápidos.

En la esquina superior derecha encontrarás tu alias. Si haces clic en él, podrás acceder a la sección donde más adelante puedes modificar los datos que proporcionaste durante el registro o incluso eliminar tu cuenta de Escapp.



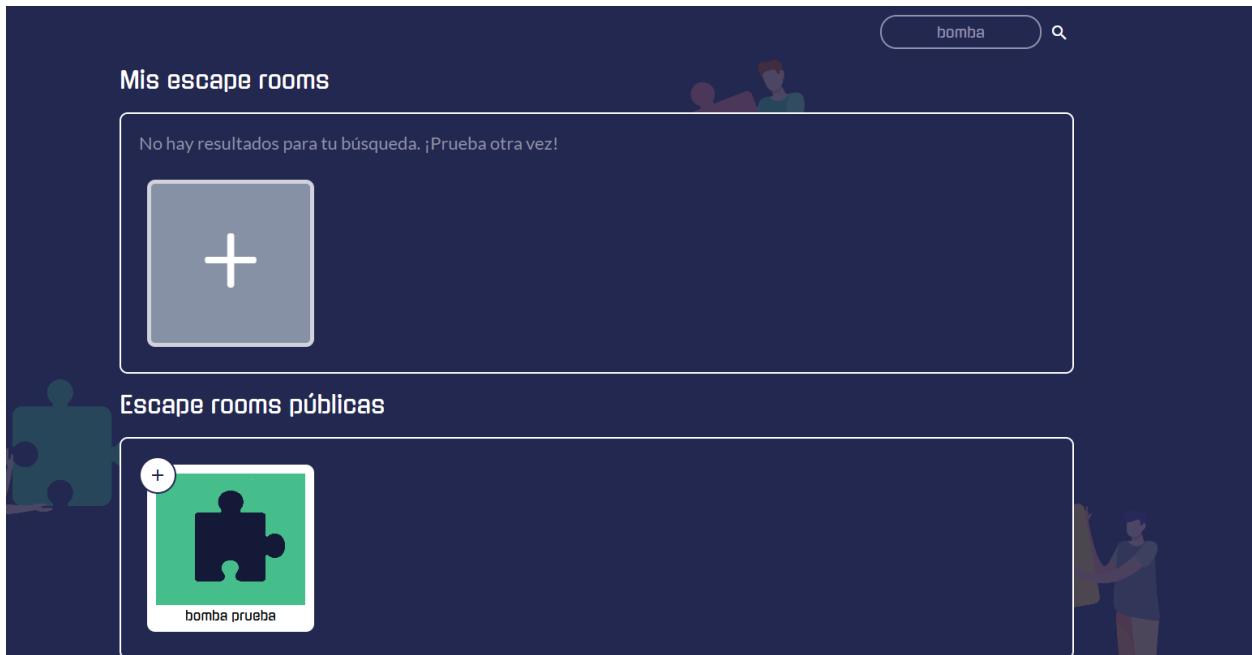
Una vez que hayas terminado el proceso de registro siguiendo los pasos del apartado anterior, aparecerá una nueva pantalla, tal y como se muestra a continuación:



En la pantalla de inicio tienes a tu disposición una gran variedad de escape rooms públicas a las que puedes unirte (“Escape rooms públicas”). Al principio verás una selección de diez, pero puedes explorar más usando las flechas que aparecen debajo, o bien haciendo clic directamente en los números de página, si te resulta más cómodo.

Aquí también verás, en la parte derecha y encima de las escape rooms destacadas, una barra de búsqueda que puedes utilizar para encontrar una escape room concreta a la que te hayan invitado. Solo tienes que escribir el nombre indicado y pulsar el botón Intro en el teclado, o hacer clic en la lupa que aparece a la derecha.

Si lo que has buscado coincide con alguna escape room, se te mostrarán los resultados tal y como se ve a continuación:



Sin embargo, si no hay ninguna escape room que coincida con tu búsqueda, verás una pantalla como esta:

The screenshot shows a dark-themed mobile application interface. At the top, there is a search bar with the word "flores" and a magnifying glass icon. Below the search bar, the title "Escape rooms" is displayed. A navigation menu on the left includes icons for "Mis escape rooms", "Escape rooms públicas", "Mis invitaciones", and "Mis grupos". The main content area is divided into two sections: "Mis escape rooms" and "Escape rooms públicas". Both sections contain a message stating "No hay resultados para tu búsqueda. ¡Prueba otra vez!" (No results found for your search. Try again!). Each section has a large, light-gray rectangular button with a white plus sign in the center, intended for creating new rooms.

Escape rooms

flores

Mis escape rooms

No hay resultados para tu búsqueda. ¡Prueba otra vez!

+

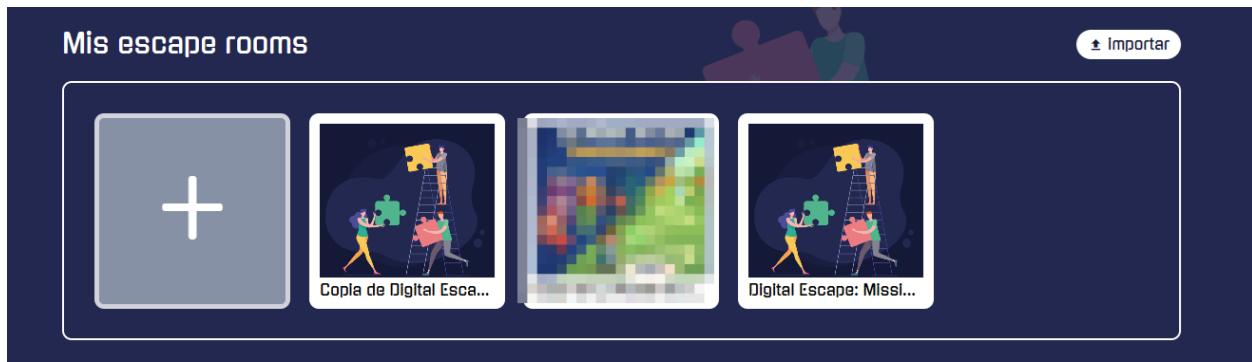
Escape rooms públicas

No hay resultados para tu búsqueda. ¡Prueba otra vez!

En cualquiera de los dos casos, si quieres volver a la pantalla de inicio, puedes hacerlo usando el ícono de la casa, que está en la parte superior de la pantalla, en la esquina izquierda.

**⚠ Si lo haces, ten cuidado de no pulsar el botón de encendido que está junto al ícono de inicio, porque eso cerrará tu sesión. No pasa nada si lo pulsas sin querer. Siempre puedes volver a iniciar sesión siguiendo los pasos que se explican al final del apartado anterior.**

Como te has registrado como docente, ahora verás una vista adicional en tu panel. Ahí encontrarás una lista con todas las escape rooms que has creado o en las que te han invitado a colaborar. Las verás en la sección "Mis escape rooms", tal y como se muestra a continuación.

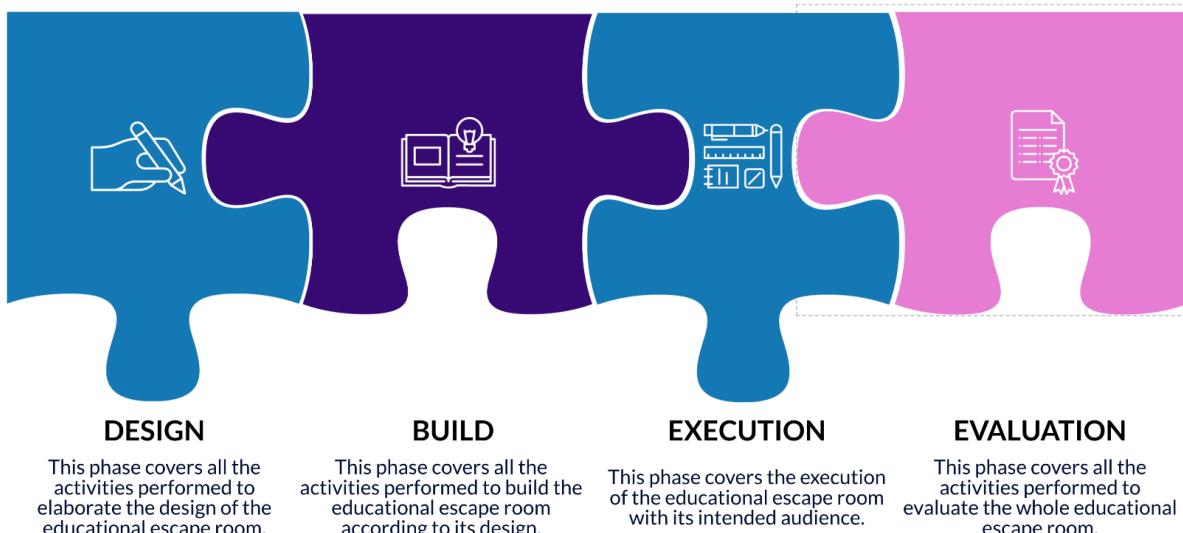


También verás un cuadrado gris con un símbolo de más (+) dentro (en color blanco). Ese es el botón que tendrás que pulsar cuando estés listo para diseñar tu propia escape room.

¡Prepárate para descubrir todo lo que Escapp puede hacer por ti! 🚪 ✨

### 2.3. Cómo configurar tu escape room

El ciclo de vida de una escape room educativa hace referencia a las distintas fases por las que pasa la actividad: desde su creación, pasando por su puesta en marcha, hasta su mejora con el tiempo. En este manual seguimos el modelo descrito en la guía de “Buenas prácticas para crear y realizar escape rooms educativas: una guía completa para profesores”, que identifica cuatro fases clave: (1) diseño, (2) construcción, (3) ejecución y (4) evaluación.



Estas fases, en ese orden, abarcan la definición de los objetivos de aprendizaje, el desarrollo de la narrativa y los retos, la preparación de los materiales necesarios, la puesta en marcha de la actividad con el alumnado y la revisión de los resultados para introducir mejoras. Este ciclo de vida se plantea como una guía flexible, no como un proceso estrictamente lineal, de modo que puedes hacer ajustes y refinamientos en distintos momentos para mejorar la experiencia de aprendizaje en conjunto.

El modelo completo se detalla en el documento original y está disponible en el siguiente enlace: <https://doi.org/10.20868/UPM.book.88943>

A continuación, te guiaremos paso a paso a través del proceso de configuración de tu propia escape room.

#### A. Configuración básica

El primer paso es definir los ajustes básicos de tu escape room rellenando los siguientes campos:

## Configuración básica de la escape room

- ## 1. Título:

## ¿Cómo se llama tu escape room?

- ## 2. Tema:

Escribe aquí

- ### 3. Área de conocimiento:

No especificado

- #### 4. Nivel educativo:

No especificado

- ## 5. Formato:

No especificado

- #### **6. Descripción:**

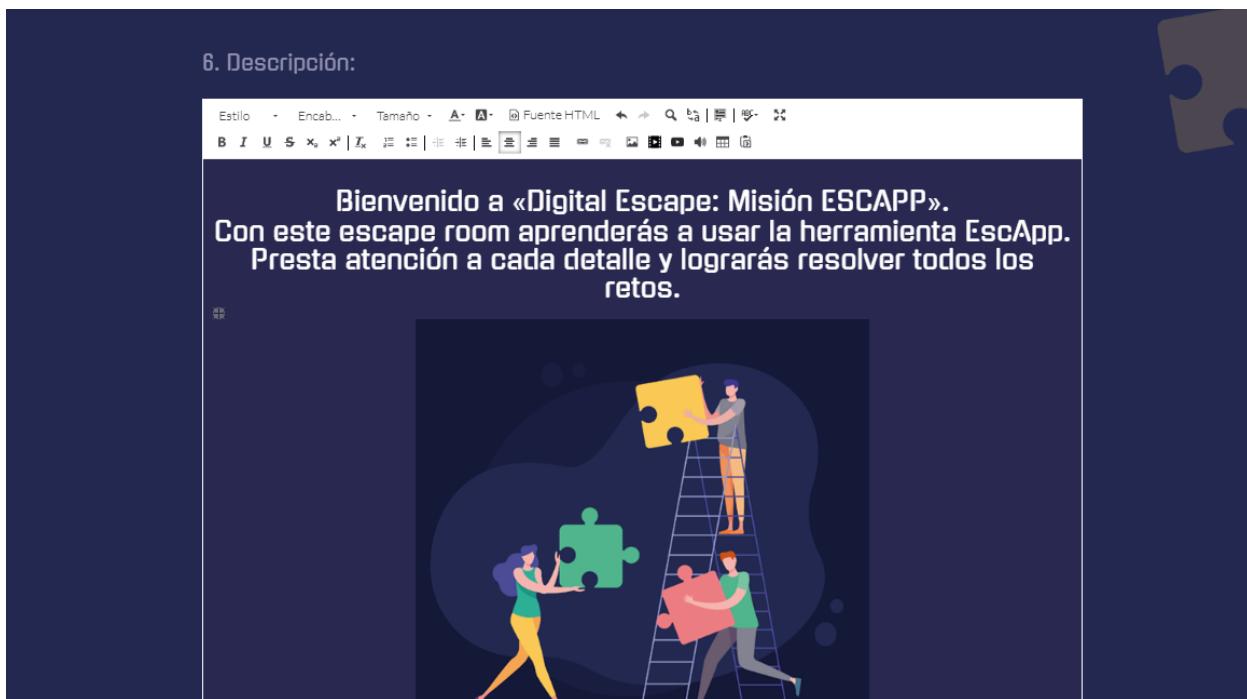


- **Título:** Un nombre que identifique tu escape room.
  - **Tema:** Las asignaturas o temas que aborda la escape room, separados por comas.
  - **Área de conocimiento:** El área académica a la que pertenece la escape room.
  - **Nivel educativo:** El nivel educativo al que va dirigido tu escape room.
  - **Formato:** Elige entre **virtual** o **híbrido** si la actividad requiere recursos físicos.
  - **Descripción:** Un breve resumen de tu escape room. Esta información se mostrará al alumnado cuando se registre, para que se haga una idea de lo que puede esperar.
  - **Duración (minutos):** Indica el tiempo máximo (en minutos) del que disponen los estudiantes para completar la actividad. También puedes elegir que no se puedan resolver retos una vez que el tiempo haya terminado.
  - **Tamaño máximo de los equipos:** Especifica el número máximo de estudiantes por equipo. Déjalo en blanco si no quieres imponer un límite.
  - **Enlace de ayuda durante la escape room:** Si la escape room se realiza de manera virtual, puede resultarte útil incluir un enlace a una sala de videoconferencia para que los participantes puedan pedir ayuda o resolver incidencias técnicas.

- **Idioma de la escape room:** Puedes establecer un idioma concreto de la interfaz de Escapp para los participantes en esta escape room. Actualmente los idiomas disponibles son el **español, el inglés y el serbio**.
- **Forzar el idioma de escapp para los participantes de esta escape room:** Esta opción te permitirá que si, por ejemplo, la escape room forma parte de una asignatura de inglés, la interfaz web aparezca directamente en inglés para todo el alumnado y no se pueda cambiar a otro idioma.
- **Miniatura:** Sube una imagen que aparecerá en el menú principal para que el alumnado identifique fácilmente la escape room.

Una vez completes estos campos, puedes guardar la configuración haciendo clic en **“Guardar”** si quieras quedarte en la misma página, o en **“Siguiente”** para pasar al siguiente paso.

Después de guardar este configuración básica por primera vez, puedes salir del proceso en cualquier momento y volver más tarde para continuar con el diseño. Puedes moverte por todos los pasos usando los botones **“Anterior”** y **“Siguiente”** al final de cada página, o desde el **menú desplegable** de la parte superior.



**6. Duración (minutos):**  
30  
No permitir resolver retos cuando se acabe el tiempo ■

**7. Tamaño máximo de los equipos:**  
5

**8. Enlace de ayuda durante la escape room:**  
Puedes proporcionar una URL para que sea empleada por los participantes en caso de tener problemas.

**9. Idioma de la escape room:**  
Inglés

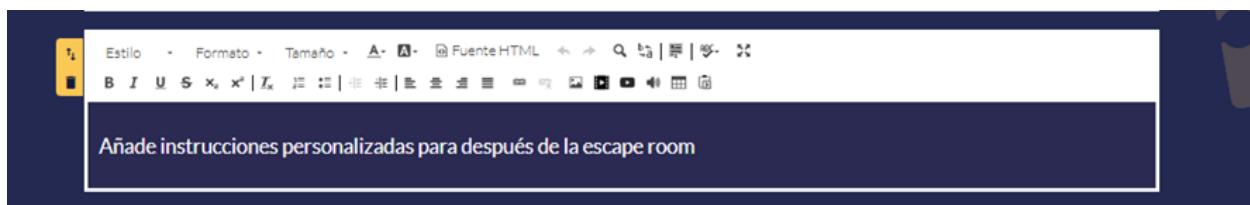
**10. Forzar el idioma de escapp para los participantes de esta escape room:**  
Inglés

**11. Miniatura:**  
escapp.png ■

[guardar](#) [siguiente](#)

0% completado

El bloque de texto es una parte esencial de Escapp porque funciona como un mini editor y te ofrece todo lo que necesitas para crear instrucciones claras y bien formateadas para tu alumnado. Verás este mismo editor (el recuadro de texto) en toda la plataforma, así que, en cuanto te familiarices con él, podrás usarlo con soltura en cualquier parte de Escapp.



En la parte superior del editor encontrarás menús rápidos para controlar la estructura y el aspecto del texto:

- “**Estilo**” te permite elegir encabezados y estilos (ideal para títulos, apartados o notas clave).
- “**Formato**” y “**Tamaño**” te ayudan a ajustar el formato del texto y su tamaño.
- También puedes cambiar el color del texto con las opciones de la “A”, algo muy útil para resaltar instrucciones importantes.

¿Quieres todavía más control? Puedes hacer clic en “Fuente HTML” para escribir o pegar HTML directamente. Esto resulta de gran utilidad si ya tienes contenido formateado o si quieres incrustar algo más personalizado (por ejemplo, desde Genially).

Y eso no es todo. El editor también incluye una amplia variedad de herramientas prácticas para que tus instrucciones sean más atractivas:

- **Formato básico:** negrita, cursiva, subrayado, tachado, subíndice y superíndice (muy útil para fórmulas, referencias o ejemplos de lengua).
- **Listas:** crea viñetas o pasos numerados para guiar al alumnado de forma clara sobre qué hacer a continuación.
- **Alineación:** alinea el texto a la izquierda, centrado o a la derecha (de esta manera podrás mantener todo limpio y fácil de leer).
- **Enlaces:** inserta enlaces clicables (genial para compartir recursos, formularios, lecturas o páginas externas).
- **Imágenes:** añade una imagen directamente en el texto (perfecto para pistas visuales, capturas de pantalla o iconos).

También puedes dar vida a la escape room incrustando contenido multimedia:

- Añade un **vídeo de YouTube** (ideal para introducciones, escenas narrativas o explicaciones).
- Sube un **vídeo desde tu ordenador**.
- Inserta **audio** (genial para crear ambiente, incluir mensajes de voz o plantear tareas de escucha).

Por último, si quieres presentar información de forma clara y organizada, puedes insertar una tabla, muy útil para horarios, instrucciones, puntuaciones o información de consulta rápida.

En resumen: este pequeño editor te da un gran abanico de posibilidades, para que tus estudiantes no solo finalicen su escape room... sino que la terminen con instrucciones claras sobre qué hacer después. 📚 ✨

## B. Retos

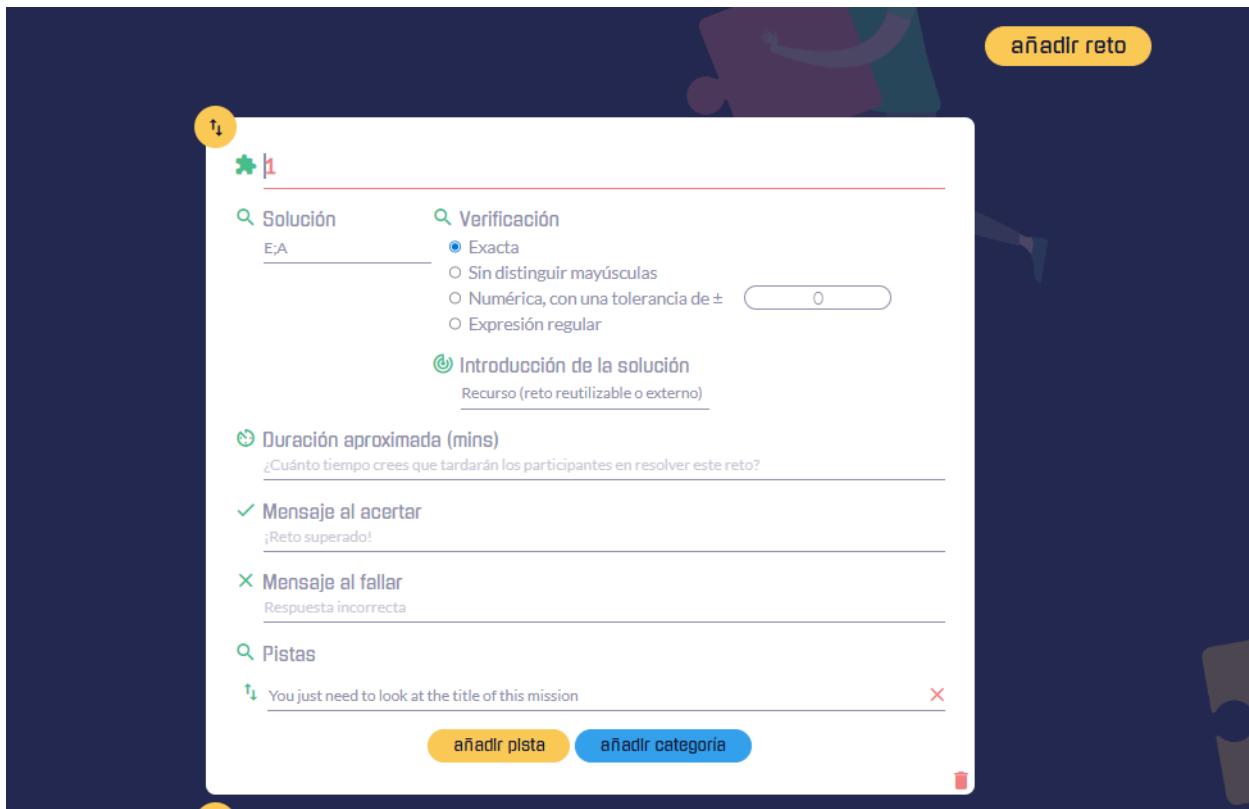
En esta sección de Escapp tienes que configurar los retos que componen la escape room educativa. La plataforma Escapp solo permite gestionar escape rooms con una estructura lineal, es decir, escape rooms en las que los retos siguen un orden concreto y cada uno desbloquea el siguiente hasta llegar a la solución final.

Durante la actividad, el alumnado introduce sus soluciones a los distintos retos en Escapp. Si seleccionas la opción de monitorización automática en algún reto, los participantes no podrán resolverlo directamente desde la interfaz de equipo; en su lugar, deberán resolverlo a través de una aplicación que utilice la API de Escapp.

Cuando un equipo envía una solución a un reto en Escapp, el sistema comprueba si es correcta; si lo es, el equipo avanza al siguiente reto. Gracias a esto, la plataforma puede registrar en todo momento el porcentaje de actividad completada por cada equipo. Para que esto funcione correctamente, debes introducir todos los retos en el orden adecuado.

Para añadir un nuevo reto, haz clic en el botón “Añadir reto” y completa la siguiente información:

- El **título** de cada reto, para identificarlo fácilmente.
- La “**solución**” a la que deben llegar los estudiantes para resolver el reto.
- Validación de la solución (“**verificación**”): si la respuesta debe ser exacta, si debe ignorar mayúsculas/minúsculas, qué tolerancia numérica se permite o si se necesita una expresión regular para aceptar variantes.

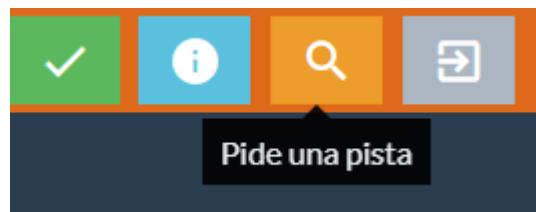


- **Introducción de la solución:** si la respuesta debe escribirse en el cuadro de texto de la interfaz de equipo, o si los participantes tienen que introducirla mediante un recurso reutilizable o a través de una aplicación externa.



- **Duración aproximada:** Indica el tiempo que crees que tardará el alumnado en resolver el reto.
- **Mensaje al acertar:** Define el mensaje que recibirán los estudiantes cuando resuelvan el reto correctamente.
- **Mensaje al fallar:** Define el mensaje que verán los participantes cuando hayan introducido una respuesta incorrecta.
- **Pistas:** Configura las pistas que recibirá el alumnado cuando use la opción “Pista” en la barra lateral superior derecha durante el juego. Puedes organizar estas pistas,

por ejemplo por dificultad, usando el botón “Añadir categoría”. Para crear una nueva pista, haz clic en “Añadir pista”.



Añade tantos retos como necesites para tu escape room. El contenido específico asociado a cada reto se configurará en la sección “Interfaz de equipo”.

### C. Gestión de pistas

El siguiente paso para crear la escape room educativa en Escapp se centra en la estrategia de pistas que vas a utilizar. Actualmente, Escapp ofrece tres opciones:

1. **Pistas no permitidas:** El alumnado no podrá solicitar pistas a través de Escapp.
2. **Los participantes pueden obtener pistas gratuitamente:** Los estudiantes podrán pedir una pista de forma gratuita cuando se quedan atascados.
3. **Los participantes pueden obtener pistas si aprueban un cuestionario:** Los participantes solo podrán solicitar una pista si completan con éxito un pequeño cuestionario.

Si eliges la opción 1, puedes pasar al siguiente paso, ya que no hace falta configurar nada más. Si eliges las opciones 2 o 3, podrás ajustar los siguientes parámetros para la estrategia seleccionada:

- **Límite de pistas:** Define el número máximo de pistas que cada equipo podrá obtener a lo largo de toda la escape room. Deja este campo en blanco si no quieres poner un límite.
- **Frecuencia de pistas:** Define cuánto tiempo deben esperar los participantes después de recibir una pista antes de poder solicitar otra. Deja este campo en blanco si no quieres que tengan que esperar.
- **Permitir pistas manuales:** Si, después de usar todas las pistas configuradas en el paso anterior para un reto concreto, un equipo sigue necesitando ayuda, puedes activar esta opción para indicarles que pidan al docente una pista personalizada.

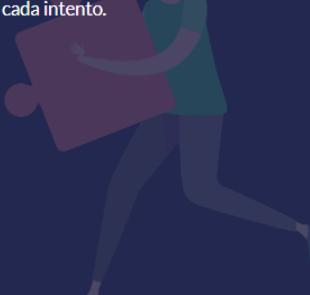
Esto no es viable en escape rooms asíncronas, ya que requiere comunicación entre estudiantes y profesorado durante la actividad. Si activas esta opción, cuando se agoten las pistas automáticas, se informará a los participantes de que deben pedir ayuda al docente. Si no la activas, no podrán solicitar más pistas una vez agotadas las automáticas.

## Gestión de pistas

En este apartado puedes configurar la estrategia de pistas a seguir durante la escape room. Hay tres estrategias disponibles: no permitir pistas; permitir que el alumno obtenga una pista cuando la necesite sin proporcionar nada a cambio, y permitir que el alumno obtenga una pista tras responder correctamente a un cuestionario. Si habilitas las pistas, puedes configurar el límite de pistas que puede recibir cada equipo durante la escape room. Si eliges la última estrategia, sólo tienes que subir un fichero MoodleXML con una batería de preguntas e indicar cuántas se les muestran cada intento, cuántas deben acertar para lograr una pista y si se les muestra la respuesta correcta al finalizar cada intento.

### 1. Estrategia de pistas:

Los participantes pueden obtener pistas gratuitamente



### 2. Límite de pistas:

¿Cuántas pistas pueden obtener los participantes como máximo?

2

### 3. Frecuencia de pistas:

¿Cada cuántos minutos pueden pedir una pista los participantes?

No hay límite



### 4. Permitir pistas manuales:

Si se marca esta opción, cuando no queden más pistas automáticas se indicará a los participantes que recurran al profesor. En caso contrario, no se les permitirá seguir pidiendo pistas cuando se acaben las pistas automáticas.

## D. Instrucciones previas

En esta sección puedes añadir instrucciones para el alumnado antes de que participe en la escape room. Puedes usar el editor para redactarlas, añadir archivos multimedia e incluir enlaces a otros recursos. Quizá te interese explicar las normas de la actividad, recordarles qué contenidos de la asignatura deberían repasar antes de jugar o indicarles que tengan a mano determinados materiales mientras participan.

Eso sí: primero debes subir cualquier archivo que vayas a necesitar (haz clic en el botón "Subir fichero"). Después, podrás utilizar la URL generada dentro del/los bloque(s) de texto de instrucciones (contenido).

The screenshot shows the 'Mis escape rooms' interface with the path: Mis escape rooms > Digital Escape: Mission ESCAPP > Instrucciones previas. The main title is 'Instrucciones previas'. Below it, a text area contains the message: 'Bienvenido a la escape room "Misión Escapp". Debes completar cada rompecabezas para dominar la plataforma Escapp. ¿Listo? No olvides consultar también la guía de usuario de Escapp.' Above this text area is a rich text editor toolbar. At the top right, there is a file upload button labeled 'subir fichero' and a 'añadir bloque' button. At the bottom right, there are 'guardar', 'anterior', and 'siguiente' buttons.

Si has configurado la escape room como híbrida, puedes añadir un archivo con los recursos físicos necesarios para jugar (por ejemplo, material imprimible). Ese archivo estará disponible para los participantes antes de que la escape room comience oficialmente.

The screenshot shows the 'Recursos físicos' section. It displays the message: 'Has indicado que la escape room es híbrida. Si es necesario, proporciona a los participantes los recursos físicos que necesitarán para completar la actividad.' Below this message is a note: 'No has subido ningún fichero' with an upward arrow icon.

## E. Interfaz de equipo

A continuación, puedes personalizar la interfaz que verán los participantes mientras juegan la escape room (Interfaz de equipo). Puedes elegir entre 21 temas disponibles y añadir distintos tipos de bloques de contenido y recursos:

- **Texto y multimedia:** Muestra contenido que hayas personalizado con el editor. En cada bloque puedes incluir texto, enlaces, imágenes, audio y vídeo.
- **Cuenta atrás:** Indica al alumnado cuánto tiempo le queda para completar la escape room.
- **Ranking:** Muestra una tabla de posiciones con los equipos/participantes de la misma sesión, ordenados según su progreso en la escape room.
- **Barra de progreso:** Indica el porcentaje de la escape room que el equipo ha completado.
- **Recursos interactivos vinculables a retos:** También puedes subir los archivos que necesites para los distintos retos y añadir recursos interactivos vinculados a esos retos (incluidos los que ya ofrece Escapp) y los escenarios creados con Scene Maker, que veremos en la Sección 4.

Puedes añadir tantos bloques de contenido como quieras, reordenarlos y eliminarlos. Para cambiar el orden de un bloque, arrástralolo hasta la posición deseada usando el icono de

flechas ( ) que aparece a la izquierda del bloque. Para borrarlo, haz clic en el icono de la papelera ( ). Y, por último, si haces clic en el icono de ajustes ( ) de cada bloque, podrás decidir cuándo se muestra su contenido durante la escape room. Puede estar visible durante toda la actividad, solo mientras el alumnado trabaja en ciertos retos o únicamente una vez que hayan completado la escape room.

## Visualización

X

¿Cuándo deseas mostrar este bloque de contenido?

Cuando los participantes estén trabajando en los siguientes retos:

- 1. (Nada más empezar)
- 2.
- 3.
- Cuando superen la escape room.

aceptar

cancelar

¿Recuerdas el número de retos que configuraste en la sección “Retos”? Ahora es el momento de vincular esos retos con el contenido que verán los participantes. Por ejemplo, si en el apartado anterior configuraste tres retos, al hacer clic en el ícono de ajustes verás los nombres de esos tres retos. En este paso tienes que decidir a qué reto está vinculado cada bloque de contenido que hayas creado.

**⚠ Este es un paso esencial en la configuración de la escape room, porque determina qué verá el alumnado en cada pantalla. ¡Presta mucha atención a esta sección!**

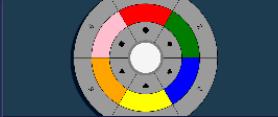
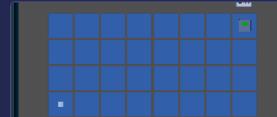
A continuación, se muestran capturas de pantalla de este apartado, con algunos recursos y bloques de texto como ejemplo.

**Añadir recurso**

Elementos de gamificación

- + Cuenta atrás 00:59
- + Ranking 🏆
- + Barra de progreso ↻

Recursos interactivos vinculables a retos

			
+ Panel de botones	+ Disco decodificador	+ Caja fuerte	+ Interruptores
			
+ Conexión de cables	+ Generador de señales	+ Tablero de ajedrez	+ Ruta oculta
			
+ Caja de texto básica	+ Selección de elementos	+ SQL Editor	

## Interfaz de equipo

En este apartado debes crear los contenidos que los participantes verán en sus pantallas cuando jueguen a la escape room. Puedes utilizar el catálogo de recursos situado debajo de este texto para subir archivos y crear elementos interactivos.

+ añadir recurso↑ subir fichero

Nombre	Tipo	Acciones
Safe box	Imagen	
Keypad:escapp	Imagen	
escapp.png	Imagen	

Tema: Superhero+ añadir bloque de texto

00:00:00

Para resolver el primer rompecabezas, debes abrir esta caja fuerte. El código constará de las vocales de esta herramienta

Ancho (100) % Izquierda Centro Derecha Relación de aspecto (4/3)

¡Bien hecho! Para resolver este acertijo, debes resolverlo.  
"¿Cuántas letras tiene la segunda parte del nombre de la herramienta?"  
Escribe la solución en la casilla de respuestas.

The image shows a digital escape room interface with three panels of text and a central image of a safe mechanism.

**Panel 1:**

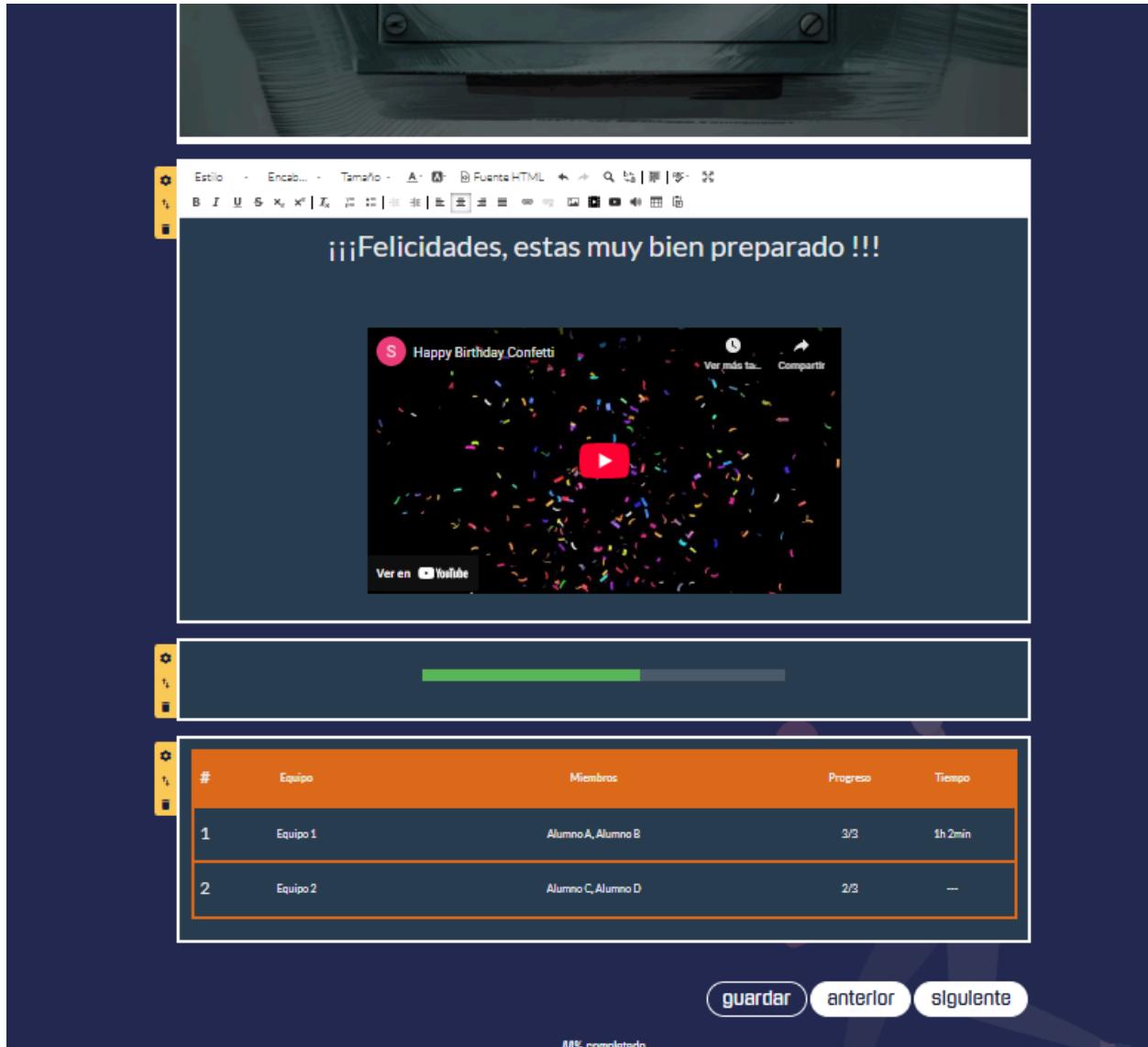
¡Bien hecho! Para resolver este acertijo, debes resolverlo.  
"¿Cuántas letras tiene la segunda parte del nombre de la herramienta?"  
Escribe la solución en la casilla de respuestas.

**Panel 2:**

¡Genial! Para resolver el desafío final, tendrás que abrir la siguiente caja fuerte. El código indica los minutos que tuviste para completar la sala de escape.

**Central Image:**

A close-up view of a circular combination lock mechanism, likely a safe dial. The dial has numbers from 0 to 30 in increments of 3. A small square indicator points to the number 12. The lock is mounted on a dark, metallic safe door with two small circular holes on either side.



## F. Interfaz de clase

En esta sección puedes personalizar la interfaz que proyectarás en el aula para que la vean todos los participantes. Puede incluir una cuenta atrás, un vídeo de introducción, una clasificación, etc. Si la escape room se realiza de manera virtual, los estudiantes no verán nunca la interfaz de clase, así que puedes saltarte este paso.

Para incluir nuevos recursos, haz clic en “Añadir recurso” y, si lo necesitas, puedes subir un archivo (una imagen o un vídeo) haciendo clic en “Subir fichero”. También puedes

configurar el tema de la pantalla o añadir un bloque de texto haciendo clic en “Añadir bloque de texto”.

The screenshot shows the 'Interfaz de clase' (Class Interface) section of the Escapp software. At the top, there is a dark header with the title and some descriptive text. Below the header, there is a table with columns for 'Nombre' (Name) and 'Tipo' (Type). A single item named 'escapp.png' is listed, with a small thumbnail icon and edit buttons. To the right of the table are two buttons: '+ añadir recurso' (Add resource) and 'subir fichero' (Upload file). Further down, there is a 'Tema: Litera' (Theme: Litera) button and another '+ añadir bloque de texto' (Add text block) button. At the bottom of the interface, there is a rich text editor toolbar with various icons for styling text. Finally, at the very bottom, there are three navigation buttons: 'guardar' (Save), 'anterior' (Previous), and 'siguiente' (Next).

#### G. Instrucciones finales

Aquí puedes añadir la información que quieras mostrar a los participantes **una vez que terminen la escape room**. Por ejemplo, puedes incluir una encuesta, un cuestionario final o cualquier otra información que te interese compartir con ellos.

#### H. Evaluación

En este paso de evaluación debes decidir cómo registrará Escapp la participación y cómo se calculará la calificación final. Piensa en ello como si estuvieras definiendo la rúbrica de evaluación de tu escape room.

## Evaluación

Aquí puedes configurar la rúbrica para calificar a los participantes y seleccionar la forma en la que se registrará su participación.

- 1. Registro de participación. Cuando un participante accede a la escape room en su turno:**

Se registra automáticamente su participación y la de sus compañeros de equipo

- 2. Porcentaje de la nota asignado solo por participar**

20

- 3. Porcentaje de la nota asignado a cada reto:**

Reto	Peso (%)
1	100
2	0
3	0

- 4. Penalización o recompensa por pista conseguida:**

50

Total 120%

- Registro de participación. Cuando un participante accede a la escape room en su turno:** Primero, elige cómo se registrará la participación cuando el alumnado entre en la escape room durante su turno asignado. En el menú desplegable, selecciona la opción que prefieras (No se registra automáticamente su participación, Se registra automáticamente su participación, Se registra automáticamente su participación y la de sus compañeros de equipo).
- Porcentaje de la nota asignado solo por participar:** Despues, decide qué parte de la calificación final se otorgará solo por participar. Solo tienes que escribir un número (un porcentaje). En el ejemplo anterior, la participación vale un 20 %, es decir, los estudiantes obtienen esa parte de la nota por el hecho de participar.

3. **Porcentaje de la nota asignado a cada reto:** Por último, asigna el resto de la nota a los retos. En la tabla verás todos los retos que configuraste en los pasos anteriores y podrás introducir un peso (%) para cada uno (por ejemplo, Reto 1 = 100 %, Reto 2 = 0 %, etc.). Así decides qué retos cuentan más en la calificación final.

**¡No pierdas de vista el total!**

En la parte inferior, Escapp te muestra el “Total %” para que compruebes rápidamente si la suma de la evaluación está bien. En la captura, el total es 120 %, lo que significa que debemos revisar los porcentajes que hemos otorgado a cada parte, ya que superamos el 100 %.

*I. Publicación*

Este es el paso final, en el que haces que la escape room esté disponible para que los participantes puedan entrar y jugar. Para publicarla, tendrás que elegir una licencia, decidir la visibilidad y (si quieres) añadir una clave de acceso o instrucciones extra para otros docentes.

## 1. Licencia

Ya no puedes cambiar la licencia porque tu escape room ya ha sido publicada anteriormente.

CC BY



## 2. Instrucciones para profesores

No has subido ningún fichero  

## 3. Visibilidad

Puedes elegir entre dos tipos de visibilidad para tu escape room: pública y oculta. Las escape rooms con visibilidad pública pueden aparecer en la página principal de la plataforma y cualquier usuario puede apuntarse y jugar a ellas en cualquier momento. Las escape rooms con visibilidad oculta no aparecen en la página principal y los estudiantes sólo pueden apuntarse a ellas mediante un enlace directo. En estas escape rooms también puedes definir una contraseña de acceso. Todas las escape rooms, independientemente de su tipo de visibilidad, pueden ser accedidas por los administradores de la plataforma y empleadas de acuerdo a su licencia.

Oculta (sólo accesible por enlace)

Permitir jugar sin registrarse en Escapp 



## 4. Clave de acceso

:Quieres que los participantes tengan que introducir una contraseña para apuntarse a la escape room? Si es así, introduce la en el campo de texto que aparece

En primer lugar, selecciona la licencia con la que quieras publicar la escape room. Haz clic en el menú desplegable y elige una de las opciones de Creative Commons disponibles (por ejemplo, CC BY, CC BY-SA, CC BY-NC, CC BY-NC-SA o CC0).

 **Consejo:** Esta elección indica a otras personas cómo pueden reutilizar o adaptar tu escape room y si es obligatorio mencionarte como autor/a.

A continuación, puedes subir un archivo con instrucciones para otros docentes.

Es un buen lugar para incluir, por ejemplo:

- La configuración recomendada en el aula (tiempo, tamaño de grupo, herramientas necesarias).
- Objetivos de aprendizaje e ideas de evaluación.
- Consejos para llevar a cabo la sesión.
- Soluciones o notas que no quieras que vea el alumnado.

Si no has subido nada, verás un mensaje como “**No has subido ningún fichero**” junto a un ícono de subida. Haz clic ahí para añadir tu archivo.

Ahora llega el momento de decidir quién podrá encontrar tu escape room.

- **Pública:** tu escape room puede aparecer en la página principal de la plataforma y cualquier usuario podrá unirse y jugar en cualquier momento.
- **Oculta:** tu escape room no aparecerá públicamente (Escape rooms públicas) y los participantes solo podrán acceder mediante un **enlace directo** (ideal para usarla en clase).

La mayoría de docentes eligen “**Oculta**” para grupos de estudiantes porque mantiene la actividad más privada y controlada.

 También verás una casilla: “**Permitir jugar sin registrarse en Escapp**”. Si la marcas, es posible que los participantes puedan jugar sin crear una cuenta, lo cual viene muy bien si quieras empezar rápido en sesiones cortas.

Si quieres una capa extra de control, puedes establecer una contraseña. Solo tienes que escribirla en el campo correspondiente y únicamente podrán entrar los estudiantes que la tengan.

 Esto es especialmente útil si tu escape room está “**Oculta**” y quieres asegurarte de que solo acceda tu clase.

Por último, en la parte inferior verás un recuadro con el estado actual de la escape room (por ejemplo, “Borrador”). Esta sección funciona como tu lista final de comprobación: Escapp te indicará si falta algún elemento obligatorio antes de poder publicar la escape room.



### Estado actual de la escape room : Borrador

¿Has terminado de crear tu escape room? ¡Hazla pública activando el interruptor! Ten en cuenta que, una vez publicada, no podrás cambiar su licencia. Antes de hacerla pública, puedes probarla por tu cuenta o invitar a colaboradores para probarla en grupo.

- Información básica obligatoria proporcionada
- Al menos un reto definido
- Al menos una pista definida o pistas deshabilitadas
- Instrucciones previas especificadas o deshabilitadas
- Interfaz de equipo definida o deshabilitada
- Interfaz de clase definida o deshabilitada
- Instrucciones finales especificadas o deshabilitadas



Normalmente, los elementos que se comprueban incluyen:

- que haya **al menos un reto** definido,
- que haya **al menos una pista** definida (o que las pistas estén desactivadas),
- que existan **instrucciones previas** a la actividad (o estén desactivadas),
- que la **interfaz de equipo** y la **interfaz de clase** estén definidas (o desactivadas),
- que existan **instrucciones posteriores** a la actividad (o estén desactivadas).

Cuando todo esté completo, verás la palabra “**Completada**” en ese recuadro y ya podrás pulsar “Finalizar” para publicar tu escape room.



### Estado actual de la escape room : Completada

¡Enhorabuena! Has publicado tu escape room con éxito. Crea un turno para que los participantes puedan apuntarse a la escape room. [🔗](#)

¿Quieres volver a estado borrador? Para hacerlo, haz click en el interruptor.



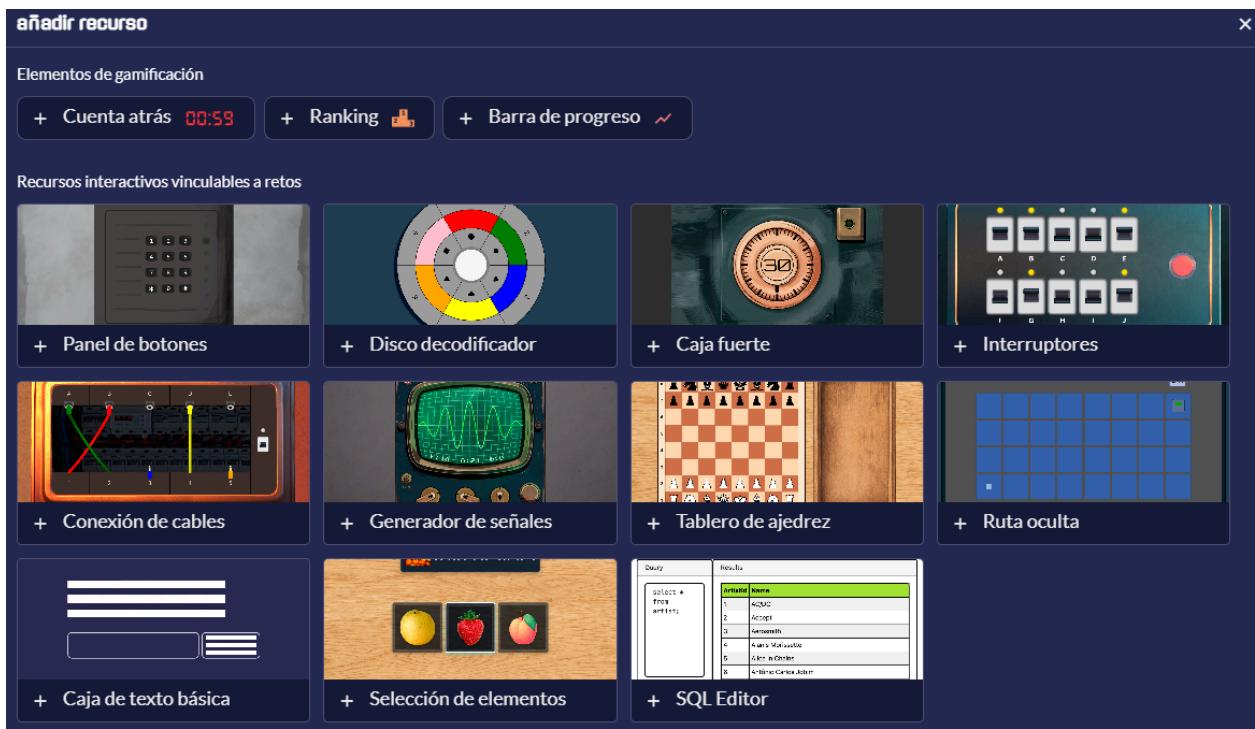
## 2.4. Gestor de recursos interactivos vinculables a retos y escenarios

En la sección “Interfaz de equipo” encontrarás el gestor de recursos, que te permite añadir elementos de gamificación a tu escape room, además de recursos interactivos vinculables a los retos y escenarios. Para acceder a todas estas funciones, haz clic en el botón “Añadir recurso”, tal y como se muestra en la captura de pantalla a continuación.

The screenshot shows a dark-themed interface titled "Interfaz de equipo". At the top, there's a breadcrumb navigation: "Mis escape rooms > Digital Escape: Mission ESCAPP > Interfaz de equipo". Below the title, a descriptive text reads: "En este apartado debes crear los contenidos que los participantes verán en sus pantallas cuando jueguen a la escape room. Puedes utilizar el catálogo de recursos situado debajo de este texto para subir archivos y crear elementos interactivos." Two buttons are visible: "+ añadir recurso" and "↑ subir fichero". A table lists a single resource: "Safe box" under "Nombre" and "Imagen" under "Tipo". To the right of the table are three icons: a trash can, a pencil, and a link. A blue button "+ añadir bloque" is located at the bottom right of the table area. The overall design is clean and modern, typical of a digital escape room management tool.

En primer lugar, verás tres opciones de inserción rápida (cada una con un ícono +), que puedes añadir a la interfaz de tu escape room:

1. Cuenta atrás (un temporizador)
2. Ranking (para mostrar la clasificación/posiciones)
3. Barra de progreso (para ver cuánto ha avanzado cada equipo)

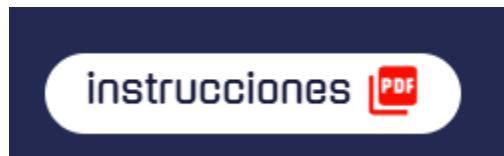


La sección "Recursos interactivos vinculables a retos" ofrece una galería de componentes interactivos listos para usar. Esta galería se va ampliando continuamente con nuevos recursos, así que merece la pena que vuelvas de vez en cuando para ver las novedades. Cada componente aparece como una tarjeta con una imagen y un botón "+", para que puedas insertarlo fácilmente en tu escape room.

- Panel de botones
- Disco decodificador
- Caja fuerte
- Interruptores
- Conexión de cables
- Generador de señales
- Tablero de ajedrez
- Ruta oculta
- Caja de texto básica
- Selección de elementos
- SQL Editor

 **Consejo:** Todos los recursos interactivos incluyen un archivo de instrucciones en PDF.

Si tienes algún problema al configurar estos recursos, te recomendamos echarle un vistazo a este documento. Solo tienes que hacer clic en el botón “Instrucciones” que aparece en cada recurso interactivo.

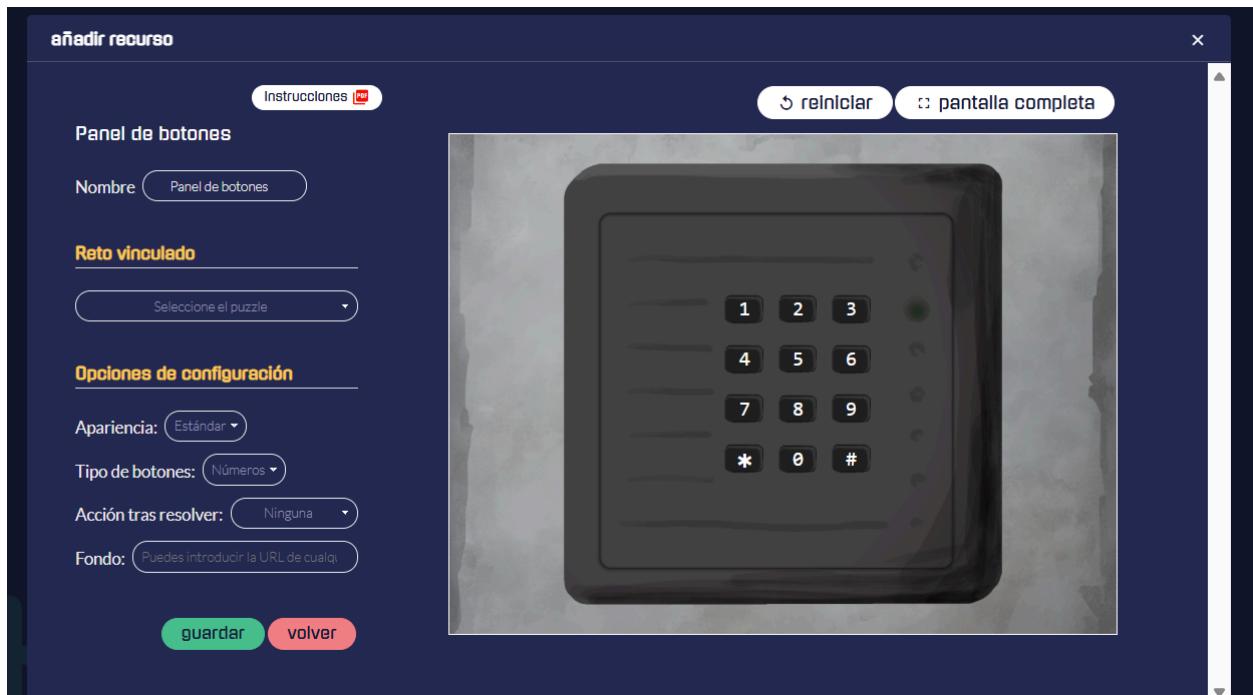


 Recuerda que, después de configurar el recurso interactivo, debes hacer clic en el botón “Añadir bloque”. De lo contrario, el reto no se incluirá en la escape room.

Nombre	Tipo	Acción
Safe box		   + añadir bloque
Keypad:escapp		   + añadir bloque

¿Qué hace cada uno de estos recursos? ¿Cómo puedes usarlos en tu escape room? A continuación, te explicamos brevemente cada uno de ellos y cómo configurarlo.

**Panel de botones:** Este recurso te permite añadir a tu escape room un teclado digital para que los participantes introduzcan un código numérico (u otros tipos de botones, según tu configuración: letras, colores o símbolos). Es una mecánica sencilla y muy familiar, perfecta para retos de “candado”: cuando el alumnado descubre la combinación correcta, la introduce aquí y puede seguir avanzando.



En la parte superior puedes ponerle a este recurso un nombre claro (por ejemplo: *Panel de botones – Código final*). Esto te ayudará a mantener todo organizado cuando uses varios recursos. En el desplegable “Reto vinculado”, selecciona el reto al que pertenece este panel (que ya habrás configurado en la sección “Retos” de Escapp). Así, el Panel de botones quedará vinculado a ese reto concreto dentro de tu escape room.

En “Opciones de configuración” puedes ajustar el aspecto y el funcionamiento del panel:

- **Apariencia:** Elige el estilo visual del panel (la opción por defecto es “Estándar”).
- **Tipos de botones:** Decide qué tipo de botones mostrará (números, letras, colores o símbolos).
- **Acción tras resolver:** Elige qué debe ocurrir cuando se introduzca el código correcto (por ejemplo, que no pase nada automáticamente o que se muestre un mensaje al alumnado).
- **Fondo:** Si quieres personalizarlo, puedes añadir un fondo propio insertando una URL (muy útil si quieres que el panel aparezca sobre una imagen tematizada o dentro de una escena concreta).

 **Consejo de profesional:** Recuerda que puedes copiar la URL que se genera al subir una imagen a Escapp desde la opción “Subir fichero. Al hacer clic en ese botón  después de subir la imagen (o cualquier archivo), obtendrás una URL que podrás usar, por ejemplo, para definir el fondo de tu escape room.



**Disco decodificador:** Este recurso interactivo te permite añadir a tu escape room un disco de descifrado con varias ruedas giratorias. Los participantes pueden girarlas para alinear números, letras, colores, símbolos o símbolos de colores y así revelar un código, un patrón o una solución oculta.



En el campo “Nombre”, ponle al recurso un nombre claro (por ejemplo: *Disco decodificador - Código final*). Así te resultará mucho más fácil localizarlo cuando estés usando varios recursos. En “Reto vinculado”, selecciona el reto al que pertenece este recurso. De este modo, el Disco decodificador quedará asociado al reto concreto de tu escape room que ya configuraste en la sección “Retos”.

En “Opciones de configuración” puedes decidir tanto el aspecto del Disco decodificador como su nivel de complejidad:

- Apariencia: Elige el estilo visual del disco (estándar, retro o futurista).
- Número de ruedas: Selecciona cuántas ruedas tendrá el disco (hay opciones de 2 a 5). Cuantas más ruedas, más combinaciones posibles... y más desafío.

Además, puedes configurar cada rueda por separado con estas opciones:

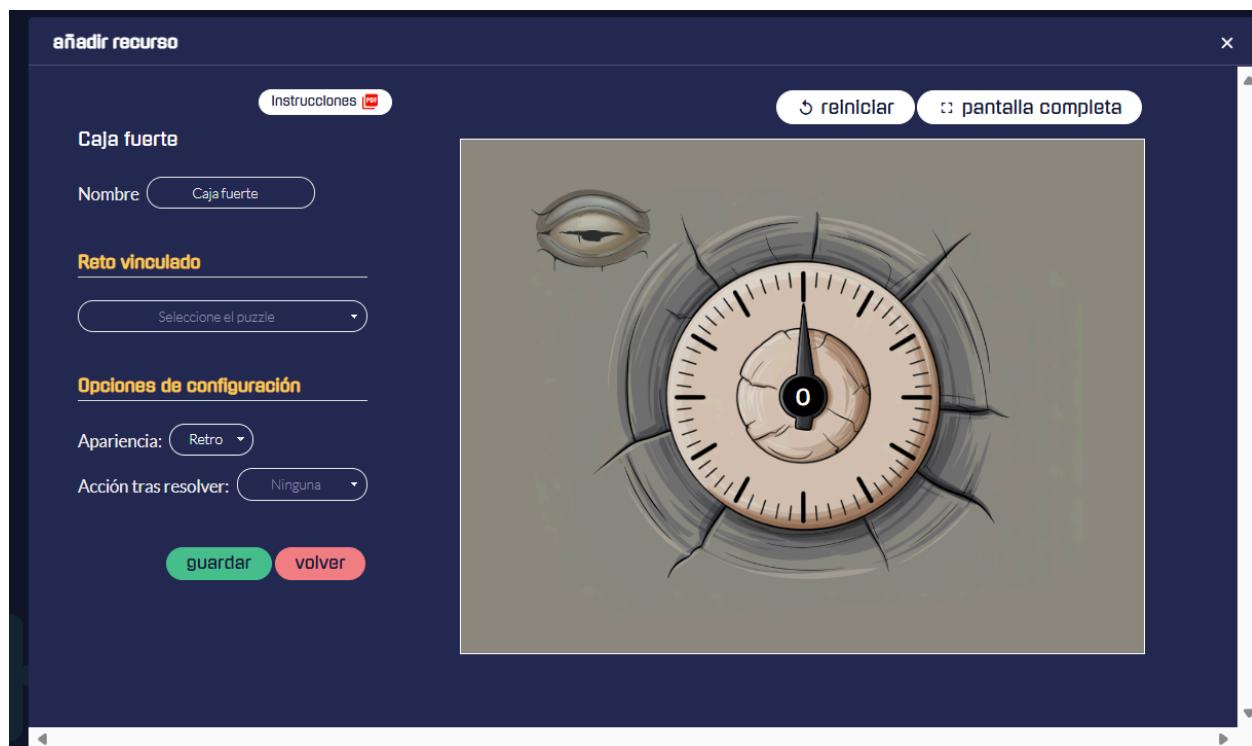
- Tipo de rueda: Elige qué mostrará esa rueda (números, letras, colores, símbolos o símbolos de colores).
- Número de elementos: Decide cuántos valores aparecerán en esa rueda (entre 3 y 14).
- Giro habilitado: Indica si los participantes podrán girar esa rueda (Sí/No).

 Esto puede resultarte muy útil si quieras que una parte del disco se mantenga fija mientras el resto de ruedas giran, guiando al alumnado hacia el proceso de descodificación que tienes en mente.

- Fondo: Puedes personalizar el recurso añadiendo una imagen de fondo mediante una URL (ideal para ambientar el Disco decodificador y que encaje con tu historia o escenario).

 **Consejo para profes:** El Disco decodificador funciona especialmente bien cuando las pistas están repartidas en distintos materiales (texto, imágenes, audio) y los estudiantes deben combinarlas para alinear las ruedas y revelar una palabra, un número o un código final.

**Caja fuerte:** Este recurso te permite añadir a tu escape room un clásico candado de combinación. Los participantes interactúan con el dial para introducir el código correcto y “abrir” la caja fuerte, así que es perfecto para retos en los que el alumnado debe descubrir una combinación a partir de pistas, cálculos, patrones o información oculta.



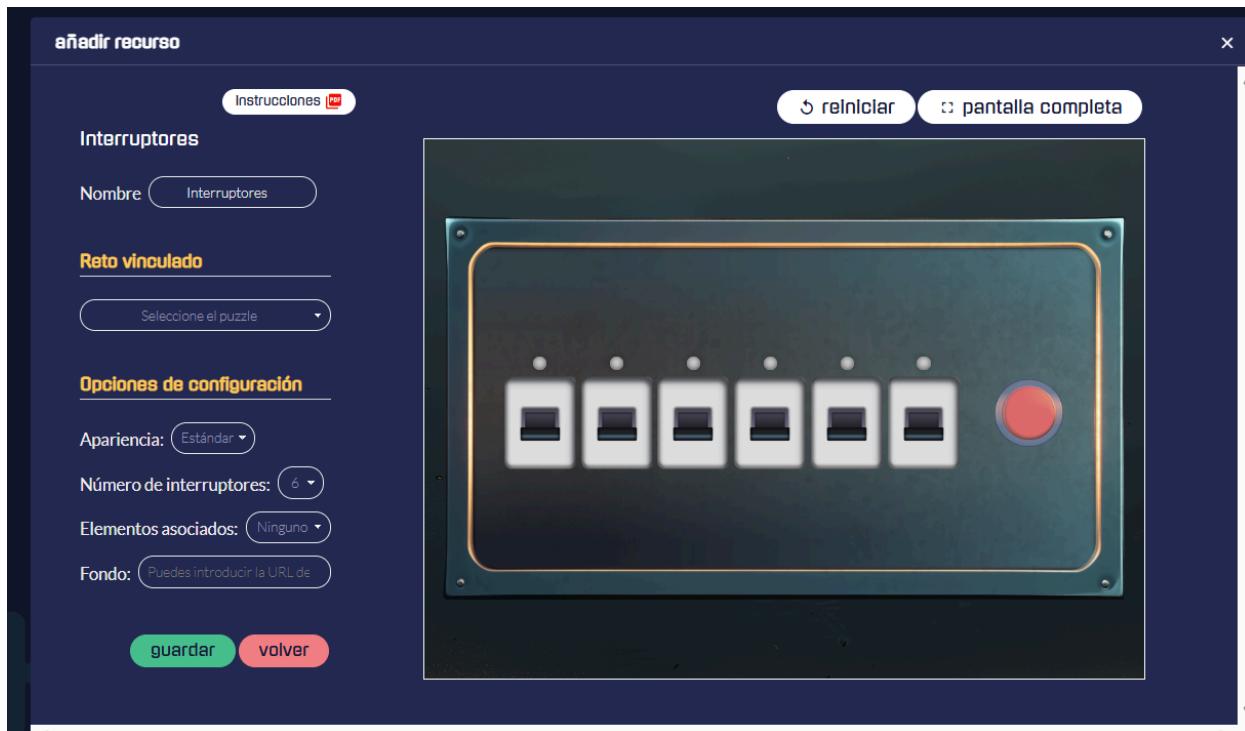
En el campo “Nombre”, ponle a tu caja fuerte un nombre claro (por ejemplo: *Caja fuerte - Candado de combinación*). Esto te ayudará a identificarla fácilmente, sobre todo si utilizas varios recursos. En “Reto vinculado”, selecciona el reto al que pertenece esta caja fuerte. Así, el recurso quedará asociado a ese reto concreto dentro de tu escape room.

En “Opciones de configuración” puedes ajustar el aspecto de la caja fuerte y lo que ocurre cuando se resuelve:

- Apariencia: Elige el estilo visual de la Caja fuerte (retro, futurista o estándar).
- Acción tras resolver: Decide qué debe ocurrir cuando la caja fuerte se abra correctamente. En el ejemplo está configurado como “Ninguna”, es decir, no se activa nada automáticamente, algo útil si quieras que los participantes den un paso extra (por ejemplo, leer una pista o continuar manualmente). Si eliges la opción “Mostrar mensaje”, también puedes configurar el mensaje que se mostrará al alumnado.

 **Consejo para profes:** La caja fuerte funciona especialmente bien como “momento clave” dentro de la escape room: úsala para revelar una pista importante, desbloquear una nueva parte de la historia o confirmar que el alumnado ha llegado a la solución correcta antes de seguir avanzando.

**Interruptores:** Este recurso te permite añadir a tu escape room un panel de control con varios interruptores que los participantes pueden activar o desactivar hasta dar con la configuración correcta. Es una opción genial para retos basados en patrones, lógica, ensayo y error, secuencias o desafíos del tipo “coloca los interruptores como toca”, y además tiene un aspecto muy parecido al de un panel real de una escape room.



En el campo “Nombre”, ponle a este recurso un nombre claro (por ejemplo: *Interruptores - Panel de control*). Esto resulta especialmente útil si vas a utilizar más de un panel de interruptores en la misma escape room. En “Reto vinculado”, selecciona el reto al que pertenece este panel. Así, el recurso interactivo quedará asociado a ese reto concreto.

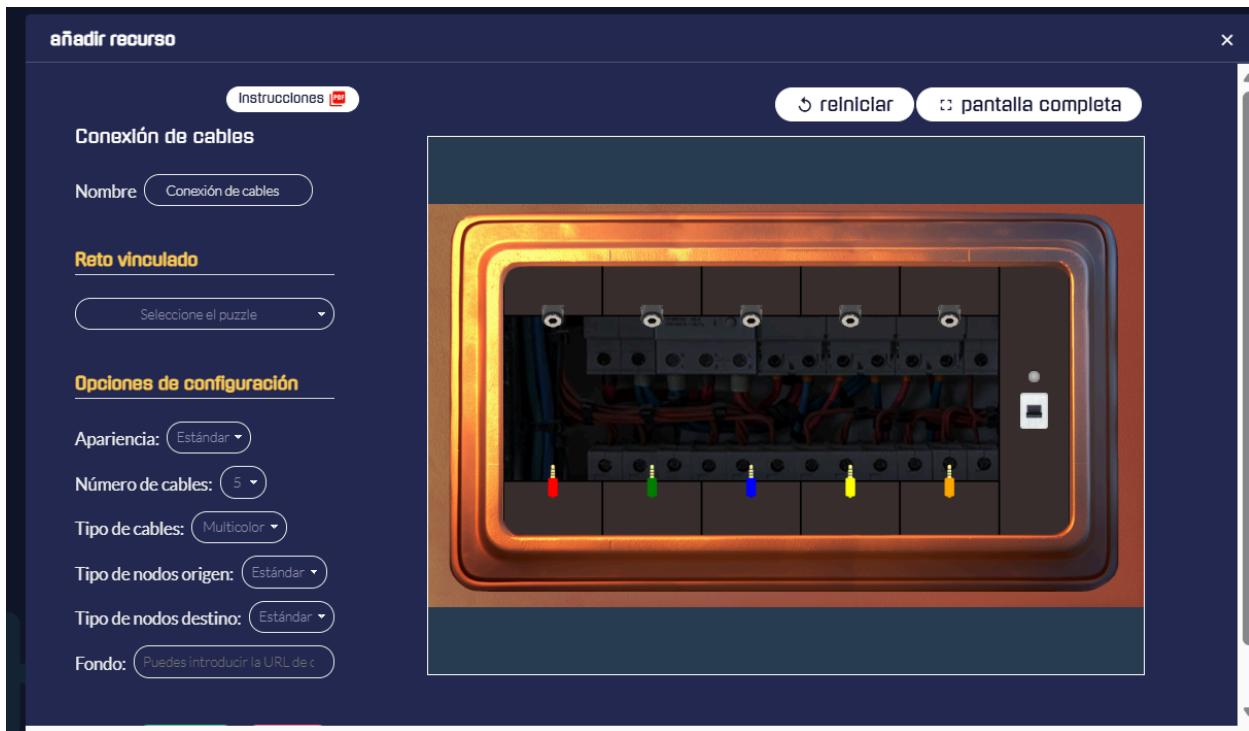
En “Opciones de configuración” puedes ajustar cómo funciona el panel y cómo se ve:

- Apariencia: Elige el estilo visual del panel. En la captura aparece estándar, pero también puedes elegir entre retro o futurista.
- Número de interruptores: Decide cuántos interruptores verán los estudiantes (en el ejemplo son 6). Cuantos más interruptores, más combinaciones posibles y, normalmente, mayor dificultad. Escapp permite elegir entre 1 y 14 interruptores.
- Elementos asociados: Elige si los interruptores están vinculados a elementos adicionales o comportamientos (en la captura aparece “None”, pero puedes seleccionar números, letras, símbolos o colores).
- Fondo: Puedes personalizar aún más el recurso añadiendo una imagen de fondo mediante una URL, muy útil para que el panel encaje con tu historia o temática.

**💡 Consejo para profes:** Los interruptores funcionan genial cuando el alumnado tiene que combinar varias pistas (por ejemplo, “Interruptor 1 arriba, Interruptor 3 abajo...”) o

cuando cada interruptor representa una decisión (verdadero/falso, sí/no, encendido/apagado) que debe quedar configurada correctamente para desbloquear el siguiente paso.

**Conexión de cables:** Este recurso te permite crear un reto de “conectar cables”, en el que los participantes deben unir los nodos de origen correctos con los nodos de destino correctos. Es perfecto para desafíos de emparejar, clasificar, ordenar, relacionar causa-efecto o resolver conexiones lógicas, y además añade un componente muy manipulativo y divertido a tu escape room.



En el campo “Nombre”, ponle a este recurso un nombre claro (por ejemplo: *Conexión de cables - Empareja las parejas*). Así te resultará más fácil gestionarlo si utilizas varios recursos interactivos. En “Reto vinculado”, selecciona el reto al que pertenece este panel de Conexión de cables. De esta manera, el recurso quedará asociado al reto concreto que ya configuraste en la sección “Retos”.

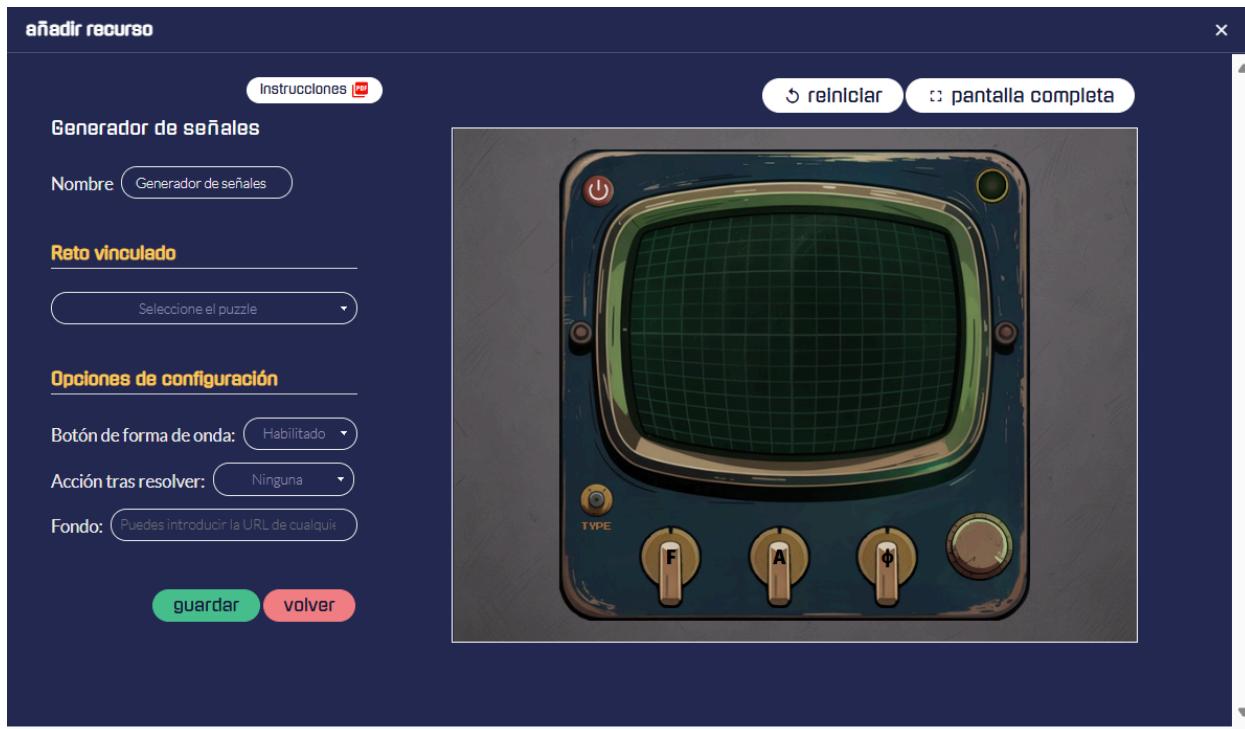
En “Opciones de configuración” puedes ajustar la dificultad y el aspecto del panel:

- Apariencia: Elige el estilo visual del panel (estándar, retro o futurista).

- Número de cables: Decide cuántas conexiones tendrán que hacer los participantes (puedes elegir entre 1 y 14). Cuantos más cables, más complejo suele ser el reto.
- Tipo de cables: Selecciona el estilo de los cables. En el ejemplo aparece “Multicolor”, lo que ayuda a distinguir visualmente las conexiones. También puedes elegir “Monocolor”.
- Tipo de nodos origen: Define cómo se mostrarán los puntos de conexión iniciales (los nodos de origen): Estándar (como en la captura), números, letras o símbolos.
- Tipo de nodos destino: Define cómo se mostrarán los puntos de conexión finales (los nodos de destino): Estándar, números, letras o símbolos.
- Fondo: Puedes añadir una imagen de fondo mediante una URL para que el recurso encaje con tu historia o temática.

 **Consejo para profes:** El recurso de conexión de cables funciona genial para tareas de “relaciona A con B” (concepto-definición, término-traducción, problema-solución, autor-obra, símbolo-significado). Puedes hacerlo más fácil con menos cables o subir la dificultad añadiendo más conexiones.

**Signal generator:** Este recurso añade a tu escape room un dispositivo de control de estilo retro, donde los participantes interactúan con la interfaz para producir o identificar la señal/forma de onda correcta. Es una opción muy buena para retos que impliquen patrones, códigos, frecuencias, secuencias o desafíos del tipo “ajústalo hasta que coincida”, y queda especialmente bien en escape rooms de ciencia, tecnología o misterio.



En el campo “Nombre”, ponle al Generador de señales un nombre claro (por ejemplo: *Generador de señales - Haz coincidir la forma de onda*). Esto te ayudará a mantener todo organizado si utilizas varios recursos interactivos. En “Reto vinculado”, selecciona el reto al que pertenece este recurso. Así, este quedará asociado a un reto concreto de tu escape room.

En “Opciones de configuración” puedes ajustar cómo funciona el Generador de señales y qué ocurre cuando se resuelve:

- Botón de forma de onda: Activa o desactiva el botón de control de la forma de onda.

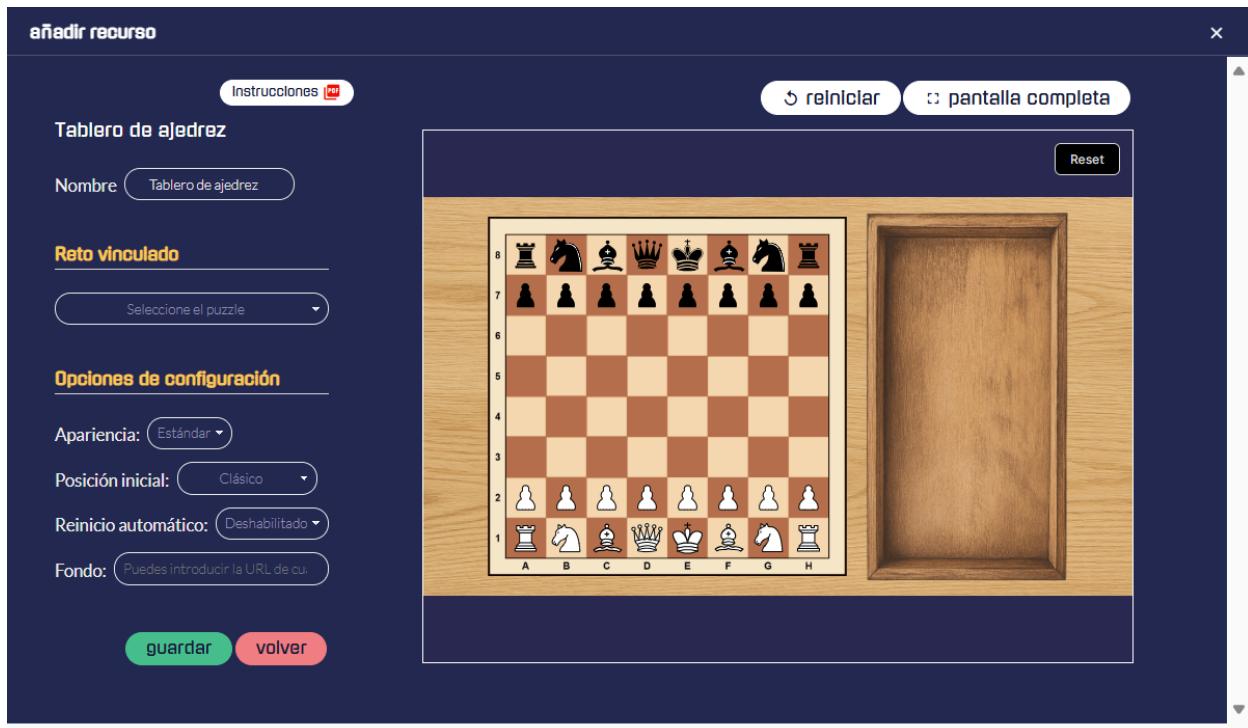
 Si lo activas, los participantes tendrán una forma extra de interactuar con los ajustes de la señal, algo muy útil en retos donde el alumnado debe cambiar entre distintos tipos de señal o patrones.

- Acción tras resolver: Elige qué debe ocurrir cuando los participantes resuelvan el recurso. Puedes escoger entre “Ninguna”, “Reproducir sonido” o “Mostrar mensaje”.

- Fondo: Puedes personalizar el aspecto añadiendo una imagen de fondo mediante una URL, lo cual viene muy bien si quieres que el dispositivo aparezca integrado en una escena concreta.

 **Consejo para profes:** Este recurso funciona especialmente bien cuando el alumnado tiene que reconocer un patrón a partir de pistas (por ejemplo, una secuencia, un ritmo, un código o una referencia visual) y reproducirlo con el generador. Es ideal en contextos STEM, pero también puede encajar en lenguas y humanidades si conviertes los patrones en símbolos o “señales” que haya que descodificar.

**Tablero de ajedrez:** El recurso Tablero de ajedrez añade a tu escape room un tablero totalmente visual y permite que los participantes interactúen con las piezas como parte de un reto. No necesitas diseñar una partida completa: este recurso se usa sobre todo para crear desafíos basados en posiciones, movimientos, patrones, coordenadas (A1–H8) o tareas del tipo “coloca las piezas correctamente”. Es especialmente útil para actividades de lógica y también puede funcionar muy bien como un tablero “metafórico” para contenidos que no tienen por qué ser de ajedrez.



En el campo “Nombre”, ponle al Tablero de ajedrez un nombre claro (por ejemplo: *Tablero de ajedrez – Encuentra el movimiento*). Esto te ayudará a identificarlo más adelante, sobre todo si añades más de un recurso interactivo. En “Reto vinculado”, selecciona el reto al que pertenece este tablero. Así, el Tablero de ajedrez quedará vinculado directamente a un reto concreto que ya diseñaste y configuraste en la sección “Retos” de Escapp.

En “Opciones de configuración” puedes ajustar cómo se ve el tablero y cómo interactúan con él los participantes:

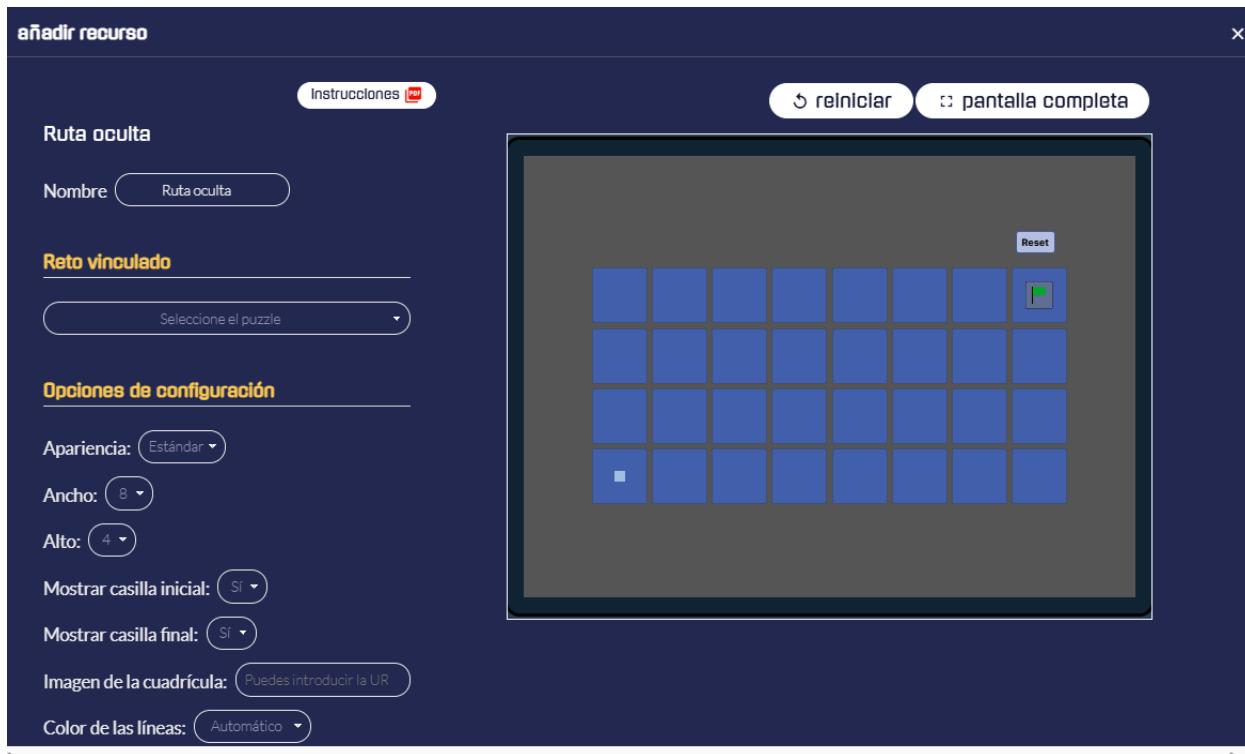
- Apariencia: Elige el estilo visual del tablero (estándar –como el de la captura anterior–, realista o futurista).
- Posición inicial: Decide cómo empezará el tablero cuando los participantes abran el recurso. Puedes seleccionar entre las siguientes: “Clásico” (la colocación tradicional de inicio); “Tablero vacío” (sin piezas; perfecto si quieras que el alumnado construya la posición a partir de pistas); “Gambito de dama”, “Apertura española” o “Apertura italiana”.

 **Consejo para profes:** La opción “Tablero vacío” es ideal si tu reto consiste en colocar piezas en casillas concretas, mientras que las aperturas predefinidas (“Gambito de dama”, “Apertura española” o “Apertura italiana”) vienen genial si quieras que el desafío empiece desde una situación reconocible de ajedrez.

- Reinicio automático: Decide si el tablero debe reiniciarse automáticamente tras la interacción. En la captura aparece deshabilitado, lo que significa que el tablero mantendrá los cambios hechos por los participantes hasta que lo reinicieras manualmente.
- Fondo: Puedes añadir una imagen de fondo mediante una URL para que el tablero encaje con tu historia o temática.

A la derecha del tablero también verás una bandeja vacía: suele funcionar como “zona de piezas” y ayuda a que la interfaz se sienta como un tablero real sobre una mesa.

**Ruta oculta:** Este recurso te permite crear un reto basado en una cuadrícula en el que los participantes deben descubrir el recorrido correcto desde una casilla inicial hasta una casilla final. Es una opción genial para desafíos basados en secuencias, direcciones, lógica, ensayo y error o tareas del tipo “encuentra la ruta correcta”, y funciona especialmente bien cuando el alumnado tiene que seguir pistas paso a paso.



En el campo “Nombre”, ponle a este recurso un nombre claro (por ejemplo: *Ruta oculta - Encuentra el recorrido*). En “Reto vinculado”, selecciona el reto al que pertenece este recurso. Así, la ruta oculta quedará asociada al reto correspondiente dentro de tu escape room.

En “Opciones de configuración” puedes controlar el tamaño de la cuadrícula, lo que verán los participantes y qué ocurre cuando lo resuelven:

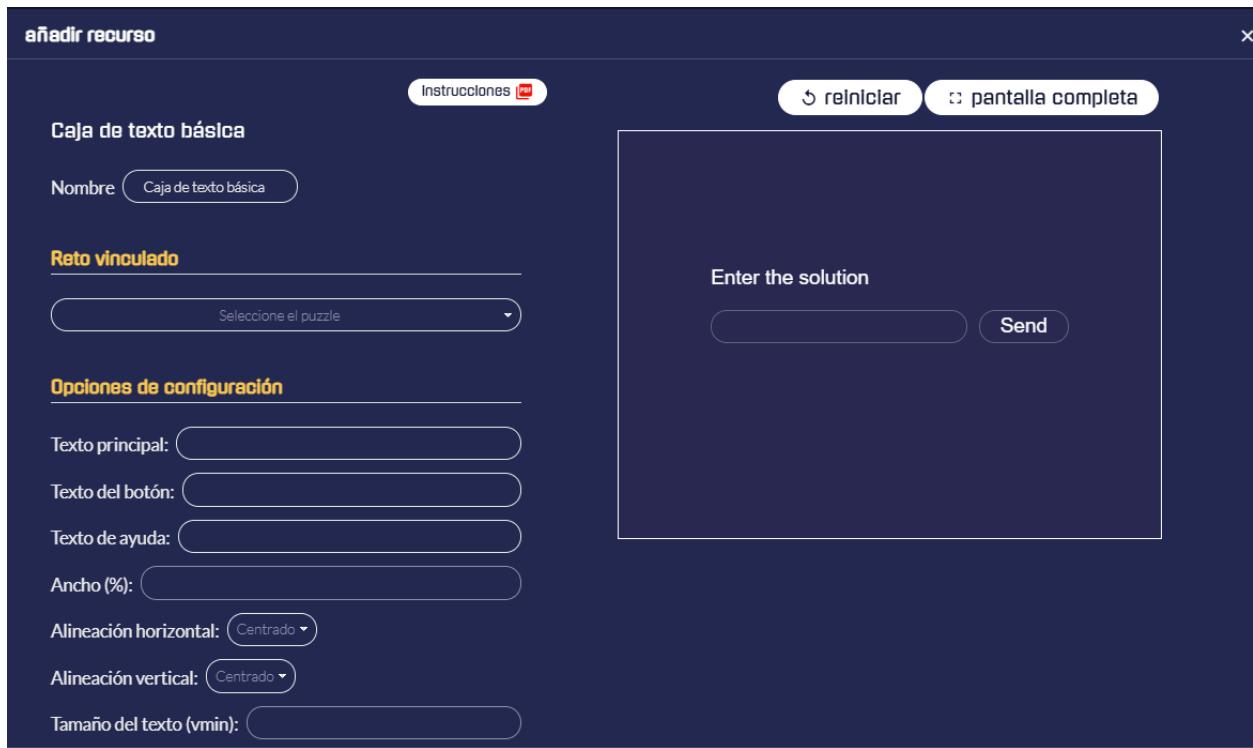
- Apariencia: Elige el estilo visual de la cuadrícula (estándar, futurista, retro o tablet).
- Ancho/Alto: Define las dimensiones de la cuadrícula. En el ejemplo, tiene 8 casillas de ancho y 4 de alto.
- Mostrar casilla inicial: Decide si los participantes pueden ver el punto de inicio (Sí/No).
- Mostrar casilla final: Decide si pueden ver el destino final (Sí/No).

 Si ocultas una (o las dos), el reto será más exigente y dependerá más de cómo interpreten las pistas.

- Imagen de la cuadrícula: Añade una imagen mediante URL si quieras que la cuadrícula se muestre sobre un fondo tematizado (por ejemplo, un mapa, un plano o un laberinto).
- Color de las líneas: Elige el color de la línea del recorrido (automático o personalizado).
- Acción tras resolver: Decide qué debe ocurrir cuando se complete el recorrido correctamente (que no pase nada (“Ninguna”) o que se muestre un mensaje que configures “Mostrar mensaje”).
- Mensaje: Si quieras, puedes añadir un mensaje breve que aparecerá al resolverlo (ideal para dar la siguiente pista o una instrucción de “¡bien hecho!”).
- Fondo: Añade una imagen de fondo mediante URL para que el reto encaje con tu historia o escena.

 **Consejo para profes:** La ruta oculta funciona genial con pistas direccionales (por ejemplo, “derecha, derecha, abajo, izquierda...”) o con instrucciones lógicas (por ejemplo, “evita las casillas que representan afirmaciones falsas”). Puedes hacerlo más fácil mostrando el inicio y el final, o aumentar el reto ocultándolos.

**Caja de texto básica:** Este es uno de los recursos más versátiles de Escapp. Crea un campo de entrada sencillo donde los participantes pueden escribir una respuesta y enviarla (por ejemplo, una palabra, un código o una frase corta). Es ideal cuando quieras que el alumnado introduzca la solución directamente, sin necesidad de un Panel de botones, una Caja fuerte u otra interfaz específica.

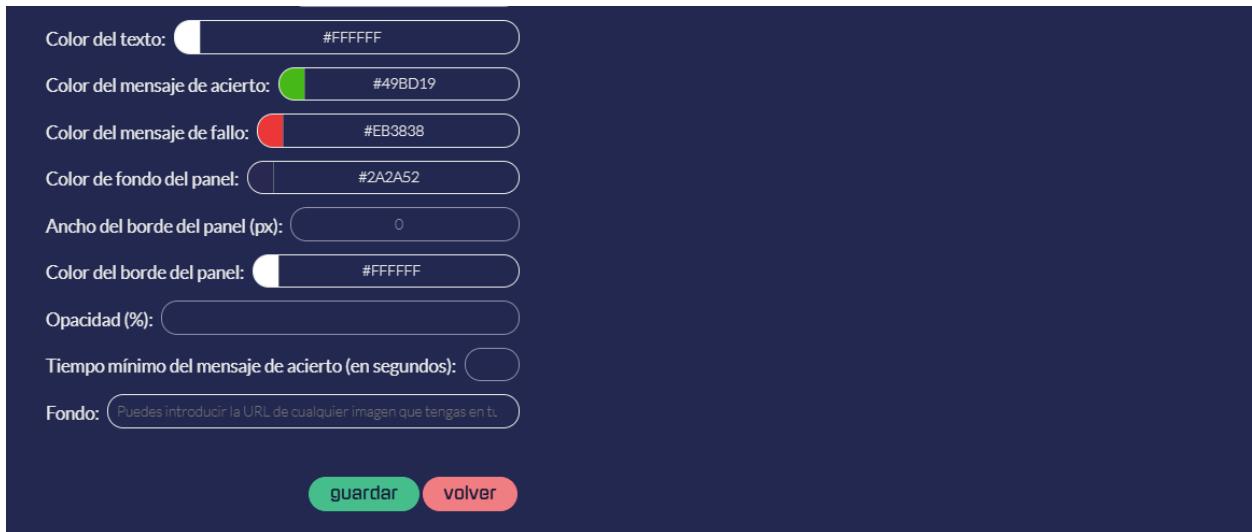


En el campo “Nombre”, elige un nombre claro (por ejemplo: *Caja de texto básica - Respuesta final*). Así te resultará fácil identificarla más adelante. En “Reto vinculado”, selecciona el reto al que pertenece esta caja de texto. De este modo, el campo de respuesta quedará asociado a ese reto concreto.

En “Opciones de configuración” puedes personalizar tanto el texto que verá el alumnado como la forma en la que se muestra la caja en pantalla:

- **Texto principal:** El mensaje que aparece encima del campo de respuesta (por ejemplo: *Escribe la solución*).
- **Texto del botón:** La etiqueta del botón (por ejemplo: *Enviar, Comprobar*).
- **Texto de ayuda:** El texto tenue que se ve dentro del campo antes de escribir (por ejemplo: *Escribe tu respuesta aquí...*).
- **Ancho (%):** Lo ancho que aparece el cuadro de texto en pantalla.
- **Alineación horizontal / Alineación vertical:** Dónde aparece el panel (por ejemplo, centrado en la pantalla).

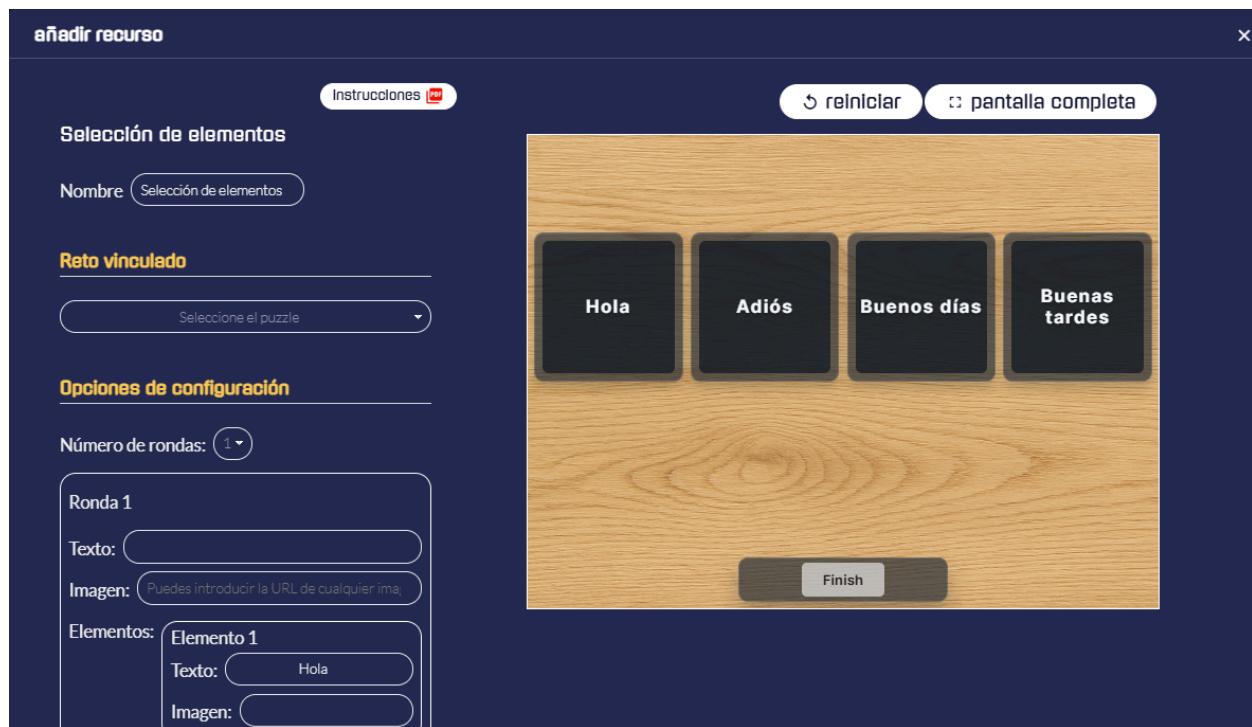
- Tamaño del texto (vmin): Un tamaño “adaptativo” que se ajusta al tamaño de la pantalla.
- Tamaño mínimo del texto (px): El tamaño más pequeño al que puede reducirse el texto.
- Tamaño máximo del texto (px): El tamaño más grande al que puede ampliarse el texto.



- Color del texto: El color del texto principal.
- Color del mensaje de acierto: El color que se muestra cuando la respuesta es correcta.
- Color del mensaje de error: El color que se muestra cuando la respuesta es incorrecta.
- Color de fondo del panel: El color que aparece detrás del panel de la caja de texto.
- Ancho del borde del panel (px) y Color del borde del panel: Controlan el estilo del borde (o puedes eliminarlo poniendo el ancho a 0).
- Opacidad (%): Hace que el panel sea más transparente o más sólido.
- Tiempo mínimo del mensaje de acierto (en segundos): Define cuánto tiempo permanece visible el mensaje de acierto tras una respuesta correcta. Es útil si quieras que el alumnado tenga tiempo de leer la confirmación antes de continuar.
- Fondo: Añade una imagen de fondo mediante URL para “integrar” la caja de texto dentro de una escena (por ejemplo, una pantalla de ordenador, un documento, un panel de control, etc.).

 **Consejo para profes:** Este recurso es ideal para respuestas finales (palabras clave, traducciones, definiciones cortas) y para retos en los que el alumnado tenga que producir lenguaje. Eso sí: asegúrate de que el formato esperado de la respuesta esté claro (mayúsculas/minúsculas, espacios, tildes, etc.).

**Selección de elementos:** Este recurso te permite crear un reto en el que los participantes deben elegir el/los elemento(s) correcto(s) entre varias opciones. Funciona especialmente bien para desafíos de reconocimiento, clasificación, emparejamiento o tareas del tipo “elige el objeto adecuado”, y puedes usarlo con texto, imágenes o una combinación de ambos.



The screenshot shows the 'añadir recurso' (Add resource) interface. In the top left, it says 'añadir recurso'. At the top right are buttons for 'Instrucciones' (Instructions), 'reiniciar' (Reset), and 'pantalla completa' (Full screen). The main area is titled 'Selección de elementos' (Selection of elements). It has a 'Nombre' (Name) field with 'Selección de elementos' typed in. Below that is a 'Reto vinculado' (Linked challenge) section with a dropdown menu showing 'Seleccione el puzzle'. Under 'Opciones de configuración' (Configuration options), there's a 'Número de rondas:' (Number of rounds:) field set to 1. A 'Ronda 1' (Round 1) section contains 'Texto:' (Text:) and 'Imagen:' (Image:) fields, both currently empty. Below that is an 'Elementos:' (Elements:) section with a single element named 'Elemento 1' containing the text 'Hola'. A large preview window on the right shows four cards with the words 'Hola', 'Adiós', 'Buenos días', and 'Buenas tardes' on a wooden surface, with a 'Finish' button at the bottom.

En el campo “Nombre”, ponle a este recurso un nombre claro (por ejemplo: *Selección de elementos - Elige la pista correcta*). En “Reto vinculado”, selecciona el reto al que pertenece esta actividad. Así, el recurso quedará asociado al reto correspondiente dentro de tu escape room.

En “Opciones de configuración” decides cuántas rondas jugará el alumnado, qué verá en pantalla y qué tipo de retroalimentación recibirá.

- **Número de rondas:** Elige cuántas rondas quieres (puedes seleccionar entre 1 y 9).

 Cuantas más rondas, más útil es para retos por fases (por ejemplo, la ronda 1 desbloquea una pista para la ronda 2).

Para cada ronda puedes añadir:

- Texto: Instrucciones o una consigna para esa ronda (por ejemplo: *Selecciona los dos elementos que pertenecen a la misma categoría*).
- Imagen: Un estímulo visual mediante URL (útil si la tarea se basa en una imagen, un diagrama o una escena). Recuerda que puedes copiar la URL que se genera al subir la imagen a Escapp con la opción “Subir fichero”.

En la sección “Elementos” crearás las opciones entre las que podrán elegir los participantes. Para cada elemento puedes incluir:

- Texto: La etiqueta o descripción del elemento.
- Imagen: Una imagen (mediante URL) para que la opción aparezca como una tarjeta visual.

Si necesitas más opciones, haz clic en el botón + para añadir más elementos.

Más abajo, también puedes definir:

- Mensaje de fallo: El mensaje que verán los estudiantes si eligen incorrectamente (muy útil para animarles a intentarlo de nuevo).
- Acción tras resolver: Decide qué ocurre cuando se hace la selección correcta (que no pase nada o que se muestre un mensaje).
- Fondo: Añade una imagen de fondo mediante URL para que la actividad encaje con la temática de tu escape room.

 **Consejo para profes:** El recurso “Selección de elementos” es genial para trabajar asignaturas relacionadas con el aprendizaje de lenguas (elegir la traducción correcta, un sinónimo, una colocación), pero también para contenidos de cualquier materia (identificar el concepto correcto, la herramienta, el paso adecuado o el ejemplo válido). Combinar imágenes y texto lo hace todavía más atractivo.

**SQL Editor:** Este recurso te permite incorporar a tu escape room un reto tipo “base de datos” de forma sencilla. Los participantes verán una interfaz con un cuadro de consulta (Query) y un área de resultados (Results), donde podrán escribir y ejecutar comandos SQL (por ejemplo, `SELECT * FROM ...`) para responder a una pregunta. Es ideal para actividades en las que quieras trabajar la competencia de datos, conceptos básicos de bases de datos, filtrado y consulta de información de forma práctica.

En el campo “Nombre”, ponle a este recurso un nombre claro (por ejemplo: *SQL Editor – Encuentra la respuesta*). En “Reto vinculado”, selecciona el reto al que pertenece esta actividad. Así, el SQL Editor quedará asociado al reto correcto dentro de tu escape room.

En “Opciones de configuración” prepararás la base de datos, la tarea y lo que verán los participantes en pantalla.

- Apariencia: Elige el tema visual del editor. El desplegable incluye varios estilos (por ejemplo: *brite*, *vapor*, *morph*, *quartz*, *litera*, *cerulean*, etc.).
- Acción tras resolver: Puedes seleccionar “Ninguna” o “Mostrar mensaje”.
- Fondo: Puedes añadir una imagen de fondo mediante URL para que encaje con la temática de tu escape room.

- URL de base de datos: Pega la URL de una base de datos SQLite. Esa será la base de datos que consultarán los participantes durante el reto.
- Pregunta: Escribe la pregunta que deberán responder usando SQL (por ejemplo: *¿Qué artista aparece con más frecuencia?*).
- Título: Añade el título que aparecerá en la parte superior del reto (útil para dar contexto y apoyar la narrativa).
- Consulta inicial: Incluye una consulta SQL inicial que se mostrará al abrir el editor. Esto viene genial como andamiaje (por ejemplo: `SELECT * FROM artists;`).

También puedes personalizar el texto que aparece en cada sección del editor:

- Título del área de consulta (por ejemplo: *Query*).
- Placeholder del área de consulta (por ejemplo: `SELECT * FROM ...`).
- Título del área de resultados (por ejemplo: *Results*).
- Placeholder del área de resultados (por ejemplo: *Run a query to see results here.*).
- Título del área de pruebas (por ejemplo: *Tests*).
- Placeholder del área de pruebas (por ejemplo: *Run the query to see the tests...*).
- Título del área de información (por ejemplo: *Info*).
- Tests: Haz clic en el botón + para añadir uno o varios tests. Estos tests definen qué se considera una solución correcta (por ejemplo, condiciones sobre el resultado esperado). Así te aseguras de que los participantes han resuelto realmente la tarea y no solo han ejecutado cualquier consulta.
- Imágenes: Haz clic en el botón + para añadir imágenes que apoyen el reto (por ejemplo, un esquema de tablas, una pista o una captura de la estructura de la base de datos).

 **Consejo para profes:** El campo “Initial query” es una forma estupenda de reducir la frustración: dales un punto de partida para que se centren en resolver el reto (filtrar, unir tablas, agrupar, etc.) en lugar de quedarse bloqueados pensando por dónde empezar.

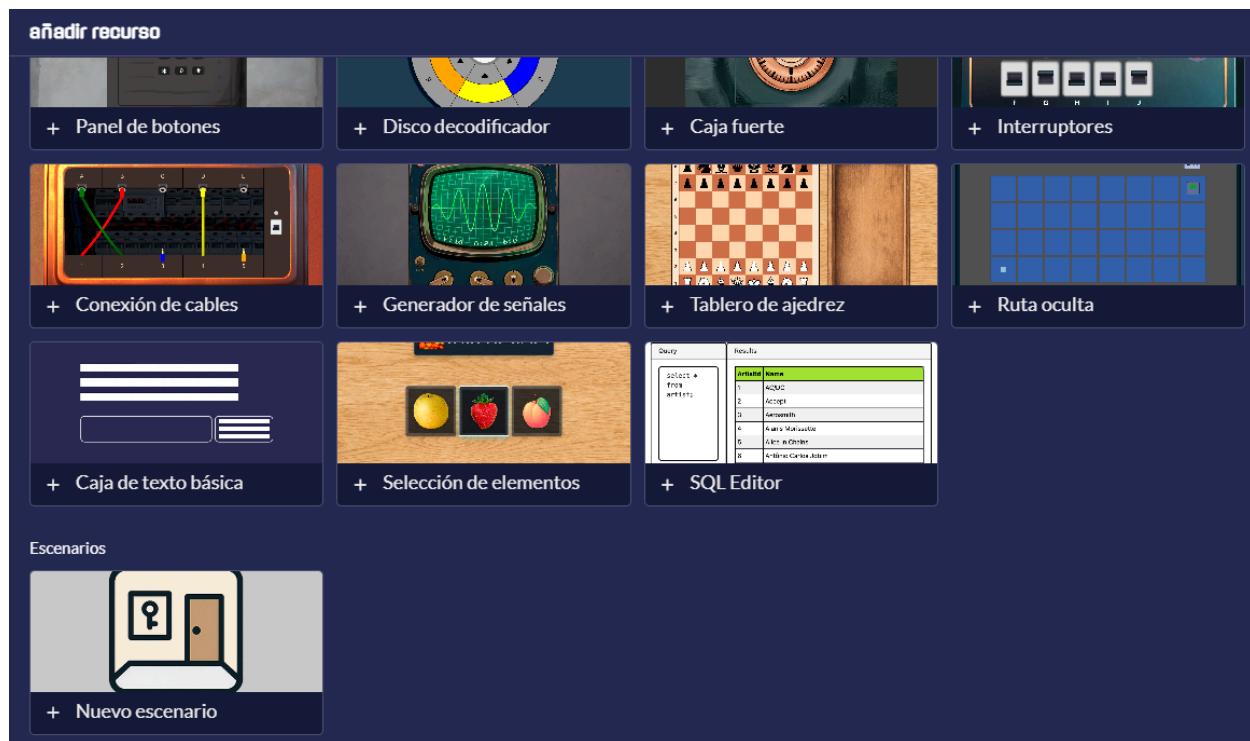
¡Y listo! Ya has explorado todos los recursos interactivos disponibles en Escapp. Cada uno te ofrece una forma distinta de plantear retos: desde comprobaciones rápidas de respuesta hasta mecánicas más manipulativas, tipo juego, que hacen que los participantes se sientan “dentro” de la escape room.

**No lo olvides:** puedes mantenerlo sencillo usando solo uno o dos recursos, o crear una experiencia más completa combinando varios a lo largo de distintos retos. La clave está en

elegir las herramientas que mejor encajen con tus objetivos de aprendizaje, tu historia y el tipo de pensamiento que quieras fomentar.

**¡Recuerda!**: esta sección seguirá creciendo, así que pásate de vez en cuando para ver novedades, nuevos recursos y mejoras. ¡Habrá más!

Otra herramienta muy interesante dentro de la sección de “Recursos interactivos” en Escapp es “Scene maker” (escenarios). La encontrarás justo debajo de todos los recursos interactivos vinculables a retos que acabamos de describir.

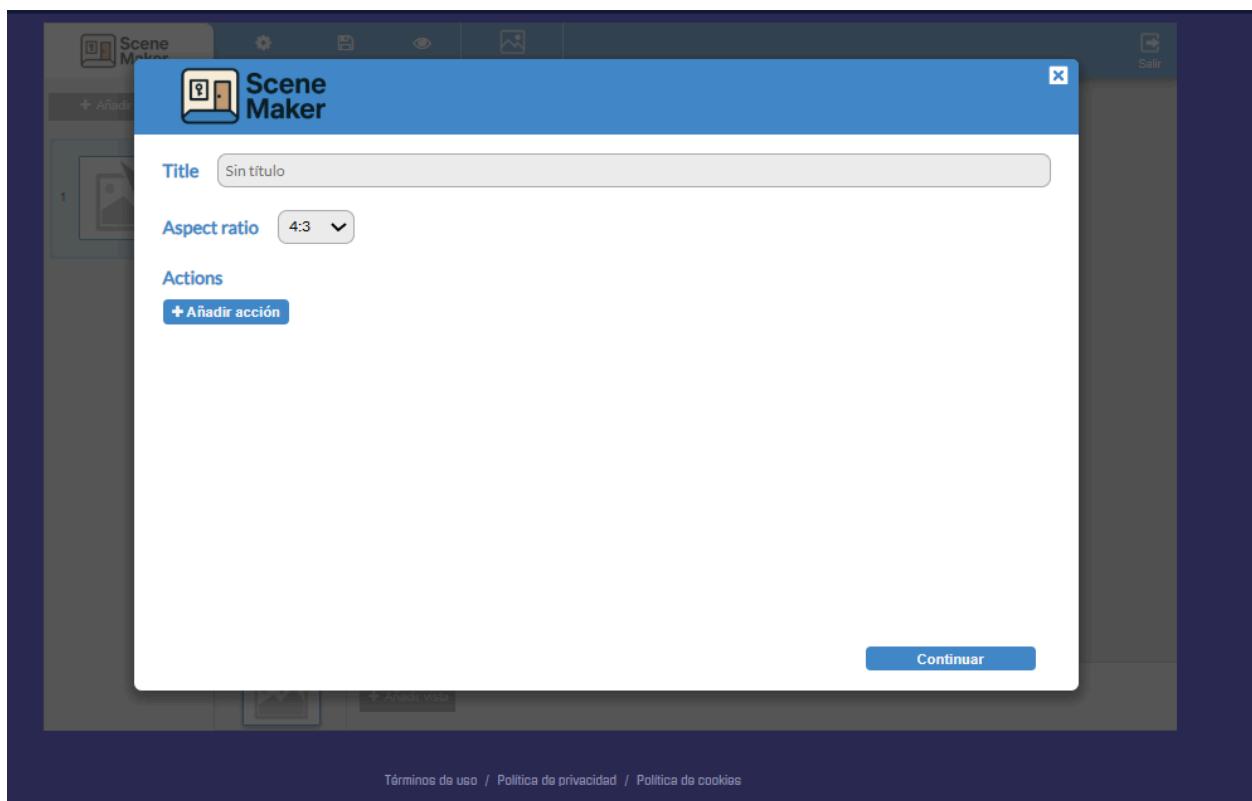


“Scene Maker” (Escenarios) es la herramienta integrada de Escapp para crear escenas interactivas que el alumnado puede explorar durante la escape room. Piensa en ella como un editor visual sencillo: eliges una imagen de fondo, añades elementos clicables (puntos interactivos o zonas) y decides qué ocurre cuando los estudiantes interactúan con ellos.

Cuando abras “Scene Maker”, primero verás una pequeña ventana de configuración inicial donde puedes configurar los siguientes elementos:

- Título: Ponerle a tu escena un nombre claro (por ejemplo: *Mesa de biblioteca*, *Escena del crimen*, *Sala del mapa*).
- Relación de aspecto: Elegir el formato que mejor encaje con tu contenido (por ejemplo, 4:3 o 16:9). Mantener una relación de aspecto consistente ayuda a que la escena se vea igual en distintas pantallas.
- Acciones: Hacer clic en “Añadir acción” para definir qué hará la escena cuando un estudiante interactúe con ella (si lo necesitas, puedes añadir más de una acción).

Cuando lo tengas listo, haz clic en “Continuar” para acceder al editor completo.



Las escenas se configuran de forma individual por bloque y por pantalla y, una vez listas, debes añadirlas como un bloque dentro de la sección “Interfaz de equipo” de Escapp.

Una vez dentro de “Scene Maker”, verás un espacio de edición completo con una barra de herramientas y un área de previsualización.

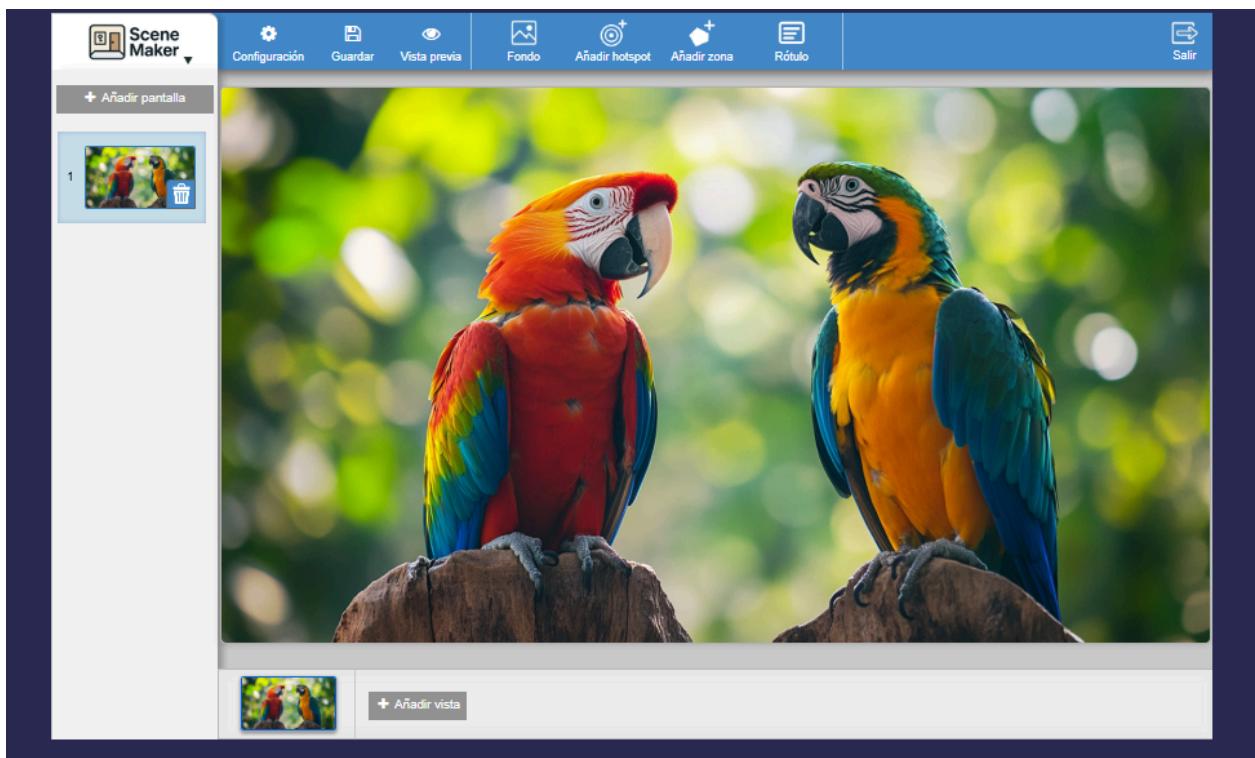
En la parte izquierda puedes gestionar las pantallas de tu escena:

- Añadir pantalla: Crea pantallas adicionales (útil si quieras varias salas, páginas o pasos).
- Miniaturas de pantalla: Puedes cambiar rápidamente de pantalla haciendo clic en su miniatura.
- Borrar (ícono de la papelera): Elimina una pantalla que ya no necesites.

En la parte superior encontrarás las herramientas principales:

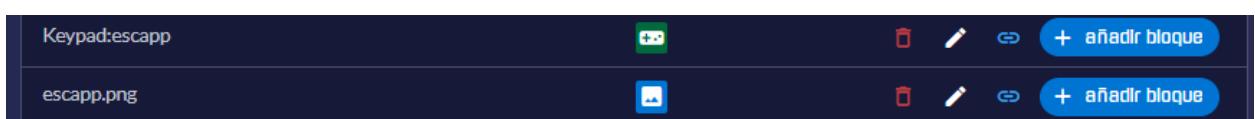
- Configuración: Ajusta la configuración general de la escena.
- Guardar: Guarda los cambios con frecuencia mientras diseñas.
- Vista previa: Comprueba cómo se verá y cómo funcionará la escena para el alumnado antes de usarla en la escape room.
- Fondo: Añade o cambia la imagen principal de la pantalla.
- Añadir hotspot: Crea un punto clicable (ideal para objetos pequeños como una llave, una nota, un botón o un detalle concreto de una imagen).
- Añadir zona: Crea un área clicable (mejor para zonas grandes, como una puerta, un cajón, un póster o una sección completa de la imagen).
- Rótulo: Añade etiquetas de texto cortas para guiar a los participantes (por ejemplo, instrucciones o pistas integradas en la escena).
- Salir: Sal del editor cuando hayas terminado.

En la parte inferior del editor también puedes ver opciones como “Añadir vista”, que te permite crear estados o vistas adicionales de la escena (muy útil si quieras que una misma pantalla cambie después de una interacción).



Recordatorio importante sobre imágenes, GIFs y vídeos: Para usar cualquier recurso multimedia en Scene Maker (o en cualquier otra parte de Escapp), primero tienes que subir el archivo en la sección “Interfaz de equipo”. Haz clic en “Subir fichero”, copia la URL que se genera y pega ese enlace allí donde Escapp te lo pida (por ejemplo, al definir una imagen de fondo o al añadir contenido visual). Así te aseguras de que los recursos quedan bien alojados y de que el alumnado podrá acceder a ellos sin problemas durante la escape room.

**⚠ Recuerda que, después de configurar la escena, debes hacer clic en el botón “Añadir bloque”. De lo contrario, el reto no se incluirá en la escape room.**



Si haces clic en el icono del lápiz, podrás editar tu escena directamente en el recurso “Escenarios” (Scene Maker).

## 2.5. Cómo colaborar en otras escape rooms

Una vez que hayas configurado la escape room, al menos en una primera versión, siempre podrás volver a ella, verla en tu panel y seguir ajustándola. Cuando regreses a tu escape room y hagas clic sobre ella, verás el siguiente panel:

**Configuración**

- Configuración básica >
- Retos y pistas >
- Gestión de pistas >
- Instrucciones previas >
- Interfaz de equipo >
- Interfaz de clase >
- Instrucciones finales >
- Evaluación >
- Publicación >

**Administración**

- Colaboradores >
- Turnos >
- Participantes >
- Equipos >
- Mensajes >
- Analíticas de aprendizaje >

**Acciones**

- probar
- compartir
- borrar
- clonar

**Título:** Copia de Digital Escape: Mission ESCAPP ✓ verificada

**Idioma:** Inglés

**Tema:**

**Duración (minutos):** 30 min.

**Campo:** Educación

**Nivel:** Educación superior

**Formato:** Híbrido (se necesitan algunos recursos físicos)

**Descripción:**

Welcome to “Digital Escape: Mission ESCAPP”

**Tamaño máximo 5 de los equipos:**

**Retos:**

Título	Solución	Pistas
1	EA.	You just need to look at the title of this mission
2	3	Greater than two and less than four
3	30	Half an hour

**Gestión de pistas:** Esta escape room permite obtener pistas libremente

Como puedes ver en la captura, esta página de resumen te ofrece una visión clara de tu escape room y de su configuración actual. Aquí puedes comprobar rápidamente datos clave como el título, el idioma, la materia y la duración, además de un resumen de tus retos (incluyendo sus respuestas y si has añadido pistas). Es un espacio muy útil “de un vistazo” para asegurarte de que todo está correcto antes de seguir.

En la parte izquierda encontrarás todas las secciones de configuración de Escapp. Puedes hacer clic en cualquiera de ellas para ir directamente al apartado que quieras revisar o modificar. Además, Escapp te ayuda a seguir tu progreso, ya que cada sección tiene un círculo verde o gris, que indica si está completa (verde) o si todavía falta definir algún aspecto (gris).

 **Los círculos de progreso (verde/gris) te ayudan a localizar rápidamente qué partes están pendientes.**

Si bajas un poco más, también verás el apartado “Administración”. La primera opción es “Colaboradores”, perfecta si quieres diseñar tu escape room en equipo. Al añadir colaboradores, puedes invitar a otros docentes para que contribuyan a la escape room y trabajéis juntos en su creación.



Nombre	E-mail	Acciones
Alias (Propietario)	Alias	

En la parte superior verás el campo “Añadir colaborador”. Para invitar a alguien, solo tienes que escribir su correo electrónico en el cuadro y hacer clic en el botón amarillo “Añadir”. Una vez añadido, ese docente aparecerá en la tabla de abajo y podrá editar la escape room.

## 2.6. Cómo probar y editar tu escape room

Una vez que hayas creado la escape room, puedes volver a ella en cualquier momento para probarla, editar el contenido o ajustar detalles como las pistas, las instrucciones, los recursos o la configuración de publicación.

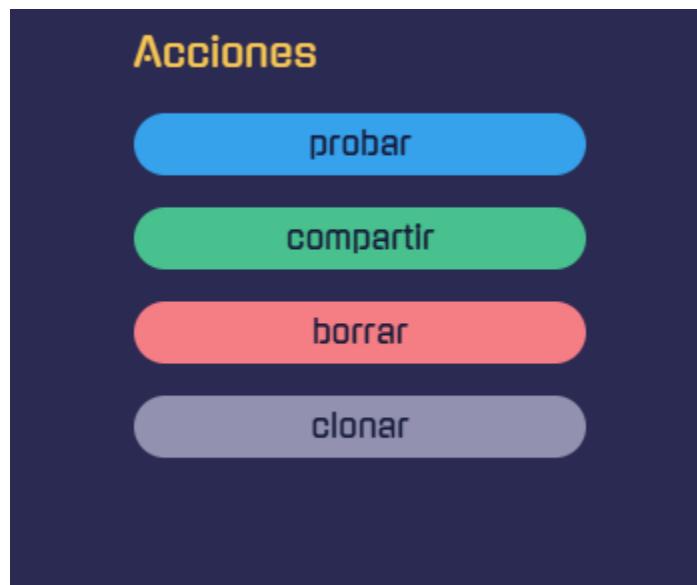
- Ve a “Mis escape rooms” y abre la escape room que quieras revisar.
- Desde la página de resumen/configuración, haz clic en el botón “Probar” (en el panel “Acciones” de la izquierda).
- Recorre la escape room como si fueras un participante: resuelve los retos, comprueba que los recursos funcionan como esperas y confirma que los mensajes de retroalimentación (acierto/error) aparecen correctamente.

Si algo no funciona como habías previsto (formato de respuesta incorrecto, falta una pista, una instrucción poco clara), simplemente sal del modo de prueba y ajusta la configuración.

Editar es igual de sencillo: abre tu escape room y usa el menú de la izquierda para ir directamente al apartado que quieras actualizar (por ejemplo, Retos, Pistas, Instrucciones previas, Interfaz de equipo / Interfaz de clase, Evaluación, Publicación, etc.).

## 2.7. Cómo compartir tu escape room con estudiantes

Una vez que tengas lista la escape room, el siguiente paso es hacerla llegar al alumnado, y Escapp te lo pone muy fácil con la opción “Compartir”.



Sin embargo, antes de poder compartirla, hay algo importante que debes tener en cuenta:

⚠ Primero tienes que publicar la escape room. Para hacerlo, ve a la sección “Publicación” (la que vimos antes) y asegúrate de haber seleccionado una licencia y configurado la visibilidad (“Pública” u “Oculta”). Si la escape room sigue en “Borrador”, las opciones para compartir no estarán disponibles. Tenlo en cuenta: si publicas tu escape room como “Pública”, cualquiera podrá jugar sin restricciones. Por eso, si la estás preparando para un grupo concreto o para un evento específico, lo más recomendable es elegir “Oculta”.

Cuando hagas clic en “Compartir” dentro del panel “Acciones”, Escapp te mostrará la información que necesitas para distribuir la escape room al alumnado (normalmente un enlace, y, según tu configuración, otros detalles de acceso).

- Abre tu escape room desde “Mis escape rooms”.
- En el panel “Acciones”, haz clic en “Compartir”.
- Copia el enlace que te proporciona Escapp.
- Envíalo a tus estudiantes por el canal que prefieras (LMS, correo electrónico, Teams, Moodle, Blackboard, etc.).

## Compartir

X

### Enlace de invitación

Para que tus alumnos puedan acceder a la escape room comparte con ellos el siguiente enlace:

<https://escapp.es/escapeRooms/423/join>  

También pueden acceder a <https://escapp.es> y, tras registrarse e iniciar sesión, seleccionar la escape room "Digital Escape: Mission ESCAPP"

También puedes compartir el código QR que aparece si haces clic en el ícono que contiene una cámara.

## 2.8. Cómo ejecutar tu escape room

Una vez que tengas lista la escape room, Escapp te permite organizar la actividad mediante turnos. Un turno es, básicamente, una “sesión” (o ventana de acceso) en la que los participantes pueden entrar y jugar. En la sección “Turno” verás una tabla con los turnos que has creado, su estado (por ejemplo, “Activo”) y una serie de enlaces y acciones para gestionarlos.

Si has publicado la escape room como “Pública”, se creará automáticamente un turno asíncrono por defecto, que permitirá que cualquier persona participe en cualquier momento.

Administrar los turnos de la escape room			
<a href="#">añadir turno +</a>			
Turno	Estado	Enlaces	Acciones
Público <small>i (asíncrono)</small>	Activo	  	

Para crear un nuevo turno, haz clic en el botón amarillo “Añadir turno +”. Se abrirá un formulario donde podrás definir los ajustes principales:

- Nombre: Escribe una etiqueta clara para poder identificar el turno más adelante (por ejemplo: *Grupo A - Lunes 10:00*).
- Asíncrono: Si lo activas, el turno no queda ligado a una única franja horaria en directo. Esto es útil cuando el alumnado completa la escape room en distintos momentos, de forma asíncrona.
- Fecha de celebración: Elige la fecha y la hora del turno.
- Periodo de matriculación: Define la ventana de tiempo durante la cual los participantes pueden inscribirse en ese turno.
- Contraseña: Añade una contraseña si quieras restringir el acceso. Por defecto, coincide con la que hayas configurado para la escape room.
- Aforo: Indica el número máximo de participantes permitidos en el turno (déjalo en blanco si no quieres establecer un límite).

## Añadir turno

■ **Nombre**

⌚ **Asíncrono**

📅 **Fecha de celebración**

📅 **Periodo de matrículación**

🔑 **Contraseña**

👤 **Aforo**

cancelar
guardar

Cuando lo tengas listo, haz clic en “Guardar”. Tu turno aparecerá en la lista y, desde ahí, podrás usar los iconos de la columna “Acciones” para editarlo, reiniciarlo o eliminarlo cuando lo necesites.

La sección “Participantes” es donde supervisas a todas las personas que se han unido a tu escape room. En la parte superior de la página puedes filtrar la lista por “Turno” y también cambiar cómo se muestran los participantes usando el desplegable “Ordenar por”.

The screenshot shows the 'Participants' section of the Escapp software. At the top, there are several buttons and dropdowns: 'Turno' (Turn), 'Todos los turnos' (All turns), 'Ordenar por' (Sort by) with a dropdown arrow, 'filtrar' (filter), 'descargar' (download), 'marcar/desmarcar todos' (mark/unmark all), and 'confirmar asistencia' (confirm attendance). Below these is a blue button labeled 'ver por equipo' (view by team). The main area features a table with five columns: 'Nombre' (Name), 'E-mail' (Email), 'Turno' (Turn), 'Equipo' (Team), and 'Presente' (Present). A message at the bottom of the table area reads 'No hay participantes en esta escape room' (There are no participants in this escape room). At the very bottom, it says 'Total: 0 participante(s)' (Total: 0 participants).

Esta pantalla es especialmente útil durante una sesión en directo porque te permite:

- Filtrar participantes para centrarte en un turno o grupo concreto.
- Descargar la lista de participantes (muy útil para controlar asistencia o llevar un registro).
- Seleccionar/deseleccionar a todos rápidamente.
- Confirmar la asistencia, para marcar quién ha estado presente en la sesión.
- Cambiar la vista a “Ver por equipo” si prefieres supervisar equipos en lugar de personas individuales.

Si tu escape room está pensada para trabajo en equipo, la sección “Equipo” te ayuda a gestionar los grupos y seguir su progreso. Igual que en el apartado anterior, puedes filtrar por “Turno”, y también puedes cambiar la vista con “Ver por participante” si quieras volver al listado individual.

En la tabla inferior, Escapp te muestra:

- El nombre del equipo.
- El turno al que pertenece.
- Los participantes incluidos en cada equipo.

- Y si han empezado o no (en la columna “¿Han comenzado?”).

Además, si haces clic en los tres puntos junto al nombre de cada equipo, podrás realizar estas acciones (en el mismo orden en el que aparecen en el menú):

- Reiniciar el progreso del equipo: Se borrará el progreso del equipo en la escape room y podrán empezar de nuevo desde cero.
- Eliminar equipo: Elimina el equipo de la escape room.
- Enviar email: Te permite contactar con los participantes por correo electrónico.
- Enviar mensaje: Si el equipo está jugando en ese momento, puedes enviar un mensaje a todos los miembros del equipo.

Equipos			
	Turno	Participantes	¿Han comenzado?
⋮	● A	Siempre abierto anonymous_1179, anonymous_1222	✓
⋮	● AAA	Siempre abierto anonymous_1224	✓
⋮	● acj	Siempre abierto anonymous_1892	✓
⋮	● ADC	Siempre abierto anonymous_1309	✓
⋮	● ADP	Siempre abierto anonymous_1135	✓

Esta página es perfecta para hacer un seguimiento de cómo avanzan los grupos durante la sesión, especialmente si hay varios equipos jugando al mismo tiempo.

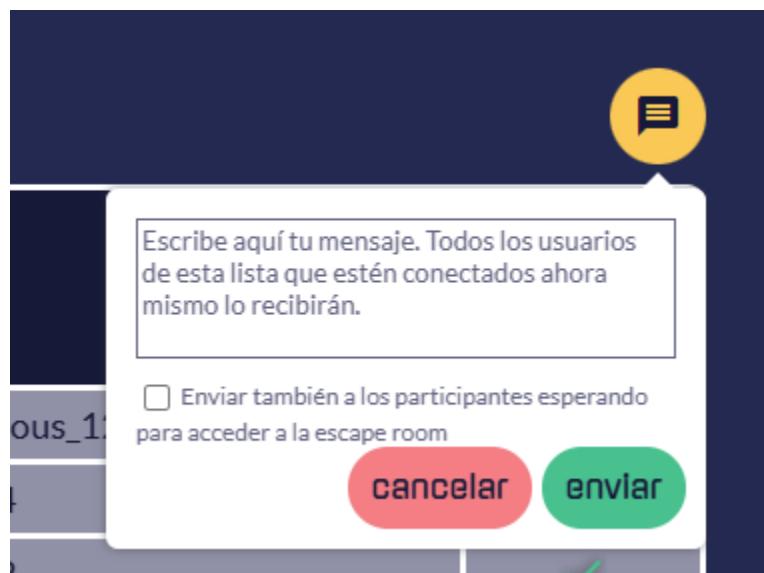
Durante el juego, puede que necesites dar instrucciones, resolver dudas o enviar recordatorios. La sección “Mensajes” te permite comunicarte directamente con los participantes dentro de la experiencia de la escape room.

Cuando envías un mensaje, puedes elegir a quién va dirigido:

- A todas las personas conectadas a esta escape room.
- Solo a quienes estén conectados en un turno concreto.
- Solo a quienes pertenezcan a un equipo específico.

También puedes marcar la opción para incluir a los participantes que están esperando para entrar en la escape room. Esto es muy útil justo antes de que empiece la sesión (por ejemplo, para recordar las normas o la hora de inicio).

Además, también puedes enviar estos mensajes desde la sección “Equipos”, haciendo clic en este botón:



## 2.9. Cómo consultar las analíticas de aprendizaje de tu escape room

Una vez que el alumnado empieza a jugar la escape room, la sección “Analíticas de aprendizaje” se convierte en el espacio principal para supervisar el rendimiento y recopilar evidencias de participación. Justo después de la sección “Mensajes” encontrarás el botón “Analíticas de aprendizaje”.

Como puedes ver en las capturas, este apartado está organizado con un menú en el lado izquierdo, con varias vistas que te ayudan a entender quién ha jugado, cómo ha progresado, cuánto tiempo ha necesitado y en qué puntos ha tenido más dificultades.



En la parte superior de la mayoría de pantallas de analíticas encontrarás un selector de “Turno” (por ejemplo, “Todos los turnos”) y el botón “Filtrar”. Esto te permite analizar los resultados de un turno concreto o comparar varios turnos. En algunas vistas también verás “Descargar” (y a veces “Descargar en crudo”), que te permite exportar los resultados para guardarlos, apoyar la evaluación o hacer un análisis más detallado fuera de Escapp.

La primera vista de analíticas funciona como una “foto rápida” de la actividad. Resume indicadores clave como el número de participantes, la tasa de salida, el mejor tiempo de finalización, el tamaño medio de los equipos y la media de pistas utilizadas. Es un buen punto de partida para comprobar de un vistazo si la escape room se ha completado con éxito y cuán exigente ha sido para tu alumnado.

La vista “Ranking” muestra una lista ordenada de equipos (o de participantes, según cómo se haya jugado la escape room). Normalmente incluye el nombre del equipo, sus miembros, el turno, los resultados (por ejemplo, retos resueltos) y el tiempo total. Esta

vista es especialmente útil para destacar buenos desempeños o para motivar mediante gamificación.



The screenshot shows a digital interface titled "Ranking". At the top left, there are buttons for "Turno" (Turn) and "Todos los turnos" (All turns), with "Todos los turnos" currently selected. To the right of these buttons is a yellow "filtrar" (filter) button. In the center, there is a graphic of a person holding a large puzzle piece. The main area contains a table with the following data:

Equipo	Miembros	Turno	Resultado	Tiempo
Raquel m	[REDACTED]	Siempre abierto	5/5	17m, 7s
Roi	[REDACTED]	Siempre abierto	5/5	19m, 21s
Nekane	[REDACTED]	Siempre abierto	5/5	20m, 52s
Carol	[REDACTED]	Siempre abierto	5/5	21m, 42s
Iaida	[REDACTED]	Siempre abierto	5/5	23m, 44s
Oihane	[REDACTED]	Siempre abierto	5/5	24m, 45s
Alicia	[REDACTED]	Siempre abierto	5/5	25m, 29s

En la sección “Tiempo de cada reto” puedes ver cuánto ha tardado cada equipo (o cada participante) en completar cada reto. El formato de tabla facilita identificar qué retos se resolvieron rápido, cuáles llevaron más tiempo y cuáles no se completaron. Esta información es muy útil para revisar la dificultad de retos concretos o para comprobar si los tiempos encajan con la duración de tu sesión de clase.

## Tiempo empleado en cada reto

Turno **Todos los turnos** **filtrar**

Equipo	Integrantes	Reto 1	Reto 2	Reto 3	Reto 4	Reto 5	Total
a	[REDACTED]	2m, 24s	6m, 38s	-	-	-	40%
AAAA	[REDACTED]	12m, 4s	25m, 5s	29m, 34s	34m, 32s	37m, 24s	100%
aag	[REDACTED]	3m, 37s	4m, 30s	-	-	-	40%
Ainara	[REDACTED]	10m, 58s	-	-	-	-	20%
aini	[REDACTED]	16h, 52m, 33s	16h, 55m, 19s	-	-	-	40%
Alexandra	[REDACTED]	2m, 33s	4m, 27s	13m, 19s	-	-	60%
Alicia	[REDACTED]	4m, 19s	6m, 6s	9m, 34s	21m, 24s	25m, 28s	100%

La vista “Estadísticas de retos” ofrece datos agregados de cada reto, que incluyen medidas como el tiempo medio, la mediana, la desviación estándar, los tiempos mínimos y máximos y el número de intentos fallidos. Es una de las vistas más informativas para docentes que quieran valorar la calidad del diseño de la escape room e identificar retos que quizá sean demasiado fáciles, demasiado ambiguos o demasiado difíciles.

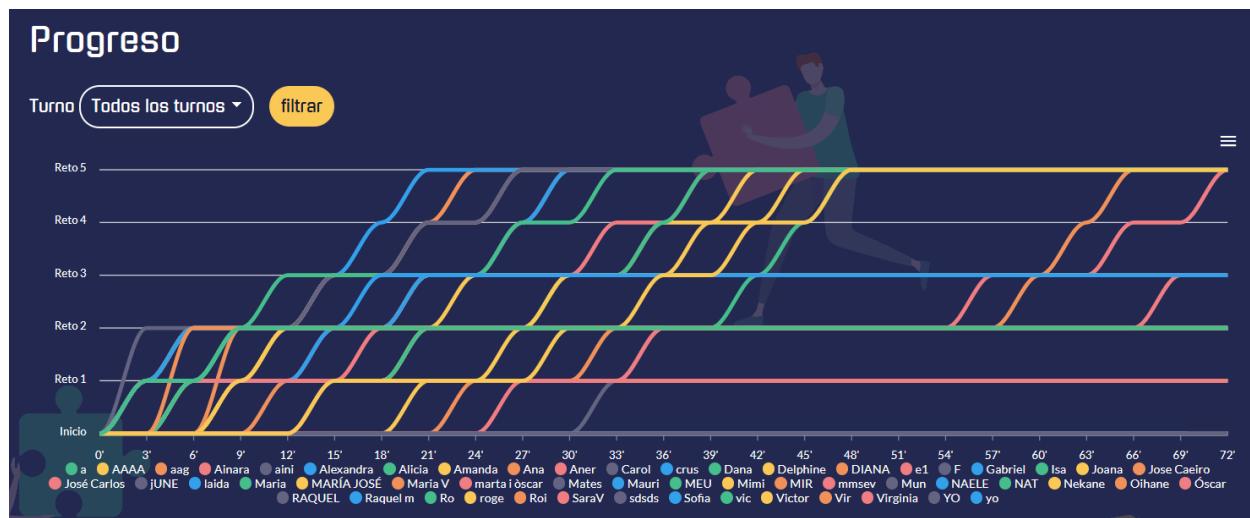
## Estadísticas de retos

Turno **Todos los turnos** **filtrar**

Reto	N	Tiempos acumulados					Tiempos no acumulados					Nº de intentos fallidos				
		M	MED	SD	MIN	MAX	M	MED	SD	MIN	MAX	M	MED	SD	MIN	MAX
Reto 1	42	30m, 13s	4m, 16s	2h, 33m, 30s	1m, 21s	16h, 52m, 32s	30m, 13s	4m, 16s	2h, 33m, 30s	1m, 21s	16h, 52m, 32s	9.12	4	10.84	0	49
Reto 2	35	39m, 21s	7m, 37s	2h, 47m, 32s	3m, 29s	16h, 55m, 19s	4m, 15s	3m, 2s	3m, 6s	53s	13m	6.43	3	10.02	0	50
Reto 3	19	2h, 51m, 8s	19m, 25s	10h, 26m, 13s	9m, 34s	1d, 23h, 7m, 25s	2h, 39m, 54s	7m, 23s	10h, 26m, 24s	3m, 28s	1d, 22h, 57m, 11s	27.79	17	28.53	1	99
Reto 4	17	3h, 14m, 39s	29m, 17s	10h, 59m, 10s	14m, 23s	1d, 23h, 10m, 48s	5m, 36s	4m, 57s	2m, 40s	2m, 26s	11m, 50s	2.18	0	3.81	0	16
Reto 5	17	3h, 18m, 28s	32m, 11s	10h, 59m, 23s	17m, 7s	1d, 23h, 15m, 28s	3m, 49s	3m, 41s	1m, 16s	1m, 57s	6m, 56s	1.94	1	3.35	0	14

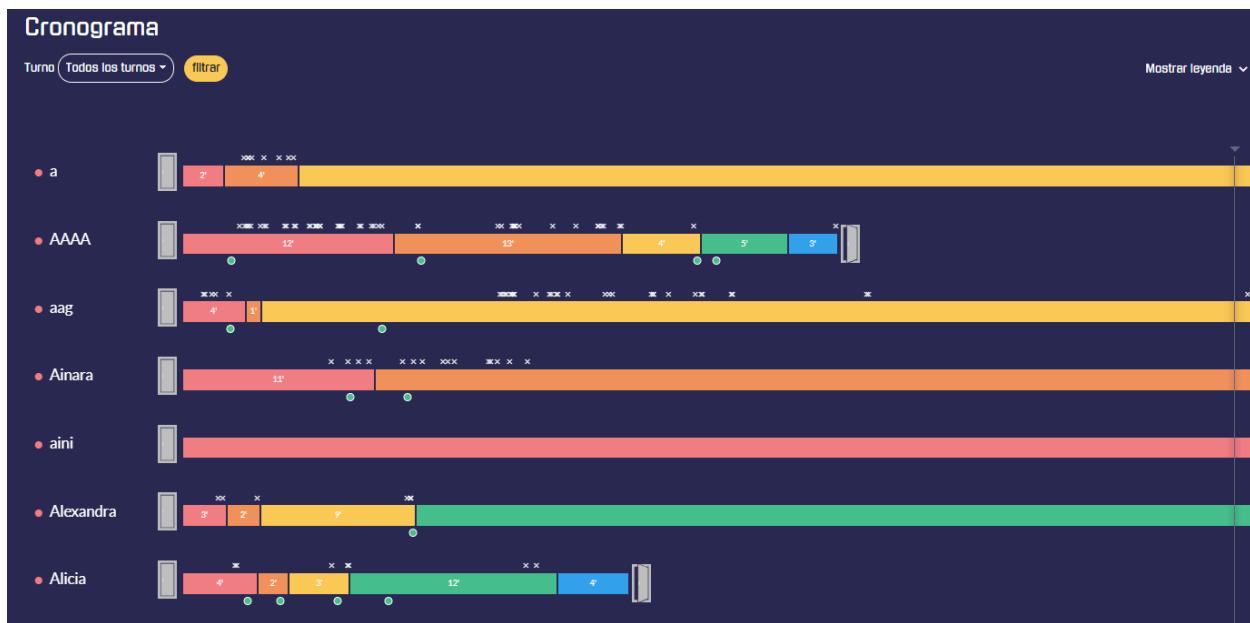
El gráfico “Progreso” visualiza cómo avanzan los equipos a lo largo del tiempo durante la escape room. Cada línea representa a un participante o a un equipo, y el gráfico muestra

cuándo van alcanzando cada reto. Esta vista es especialmente útil para entender el ritmo, detectar posibles puntos de abandono y comprobar si algunos grupos se atascan en la misma fase.

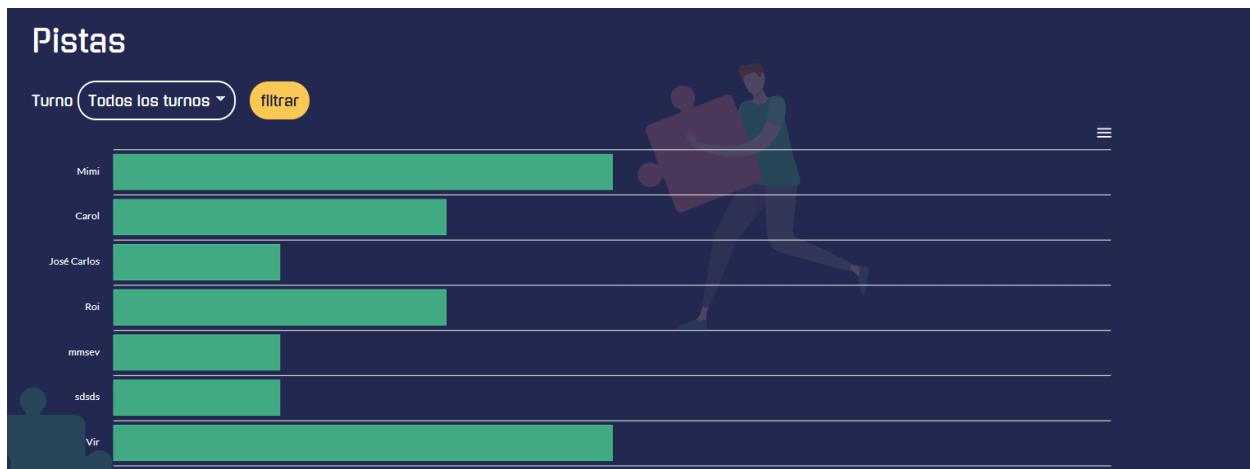


La vista “Cronograma” ofrece una representación visual más detallada de la actividad. Muestra el recorrido de cada equipo por la escape room como una secuencia de segmentos de colores a lo largo del tiempo, e incluso puede incluir marcadores de eventos relevantes (como intentos o acciones clave). Es especialmente útil para comparar estrategias: por ejemplo, si los equipos avanzaron de forma constante o si se quedaron mucho tiempo en un reto concreto.

En estos gráficos, la “x” marca el momento en el que el estudiante envió una respuesta incorrecta al reto, mostrando cuándo lo hizo y qué escribió, mientras que el círculo verde indica el instante en el que el participante solicitó una pista.

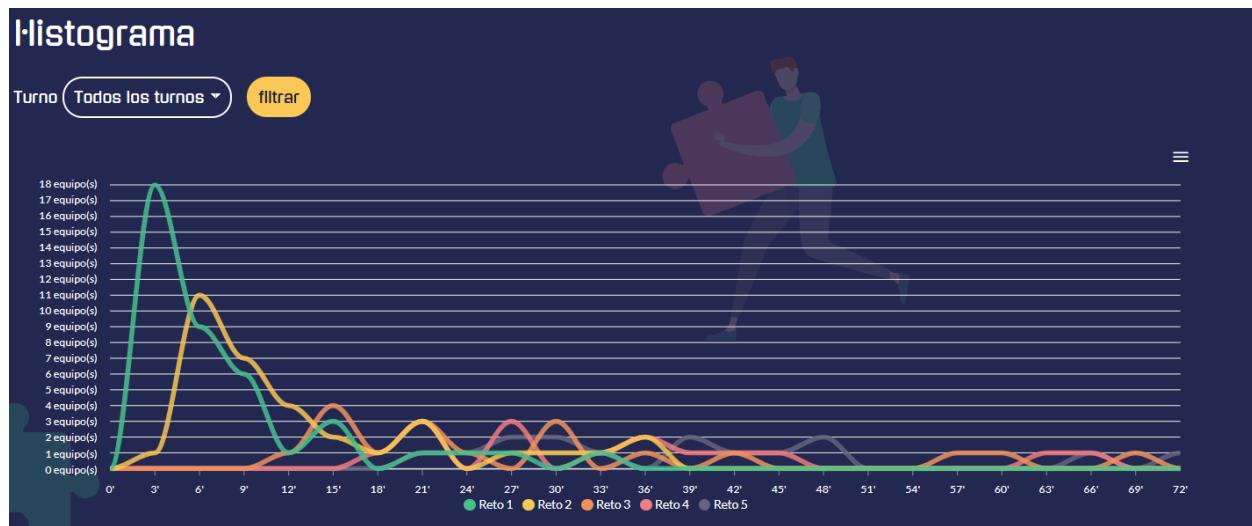


En la vista “Pistas” puedes ver cuántas pistas se han solicitado y quién las ha pedido. Esta información te ayuda a identificar retos que quizás necesiten instrucciones más claras y también puede servir como indicador de participación (por ejemplo, para comprobar qué equipos han dependido mucho de las pistas). Si colocas el cursor sobre la parte superior del gráfico, verás el número total de pistas solicitadas por cada estudiante.



La vista “Histograma” muestra la distribución del rendimiento, normalmente indicando cuántos equipos se sitúan en determinados rangos de tiempo a lo largo de los retos (o en el conjunto de la escape room). Es útil para entender la dificultad global y para detectar

patrones (por ejemplo, si la mayoría termina en un intervalo corto o si los tiempos de finalización están muy dispersos).



Por último, la sección “Calificaciones” reúne todas las analíticas en un formato especialmente útil para la evaluación. Normalmente incluye los nombres de los participantes (o identificadores anónimos), información del turno, asistencia, rendimiento reto a reto, pistas utilizadas y una puntuación o porcentaje final. Además, desde esta pantalla también puedes ajustar el sistema de evaluación haciendo clic en “Modificar rúbrica”, lo que te permite alinear los resultados con los criterios de evaluación de tu asignatura.

Por último, puedes descargar las calificaciones calculadas y subirlas a tu plataforma de gestión del aprendizaje (LMS).

**Calificaciones**

Nombre	Turno	Asistencia	Reto 1	Reto 2	Reto 3	Reto 4	Reto 5	Pistas obtenidas	Total
anonymous_2113	01-11-2025 11:09	0	0	0	0	0	0	0	0%
anonymous_2087	04-09-2025 12:11	0	0	0	0	0	0	0	0%
anonymous_2092	28-10-2025 14:39	0	0	0	0	0	0	0	0%
anonymous_2097	30-10-2025 09:49	0	0	0	0	0	0	0	0%
anonymous_2098	30-10-2025 12:28	0	0	0	0	0	0	0	0%
anonymous_2103	31-10-2025 06:42	0	0	0	0	0	0	0	0%

## 2.10. Cómo reutilizar escape rooms

Escapp te permite reutilizar una escape room existente sin tener que construirla desde cero. Para hacerlo, ve a “Mis escape rooms” y localiza la escape room que quieras reutilizar. En el panel “Acciones”, haz clic en “Clonar”.

Cuando clonas una escape room, Escapp crea una copia duplicada de la escape room original dentro de tu cuenta. La versión clonada mantiene la misma estructura (retos, recursos, ajustes y configuración general), así que puedes partir de una plantilla ya hecha y adaptarla a un nuevo grupo, a otra asignatura o a un nuevo curso académico.

Esta función es especialmente útil cuando:

- Quieres usar la misma escape room otra vez con otro grupo.
- Quieres crear una nueva versión con pequeños cambios (por ejemplo, contenido actualizado, nuevas instrucciones o tiempos distintos).
- Quieres crear distintos niveles de dificultad manteniendo el mismo diseño base.

Después de clonarla, puedes editar la nueva escape room de forma independiente: cambiar el título, actualizar retos, modificar recursos o ajustar la configuración. Como el clon es una copia separada, cualquier cambio que hagas no afectará a la escape room original.

## 2.11. Más funciones

En la esquina superior derecha de la pantalla de inicio verás el alias que indicaste durante el registro. Si haces clic en él, aparecerá la siguiente pantalla:

**Editar usuario**

Nombre

Apellidos

Alias

E-mail:

Perfil en Escapp: Profesor

Idioma

Nivel educativo

Si deseas cambiar la contraseña, rellena los siguientes campos, sino déjalos en blanco

Contraseña

Confirmar contraseña

**volver** **guardar**

Aquí verás toda la información que proporcionaste al registrarte. Puedes editar tu nombre, apellidos y alias. También puedes cambiar el idioma y, si lo deseas, modificar tu nivel educativo.

Para hacerlo, solo tienes que hacer clic en el espacio correspondiente y editar la información, o seleccionar otras opciones en los menús desplegables.

Ten en cuenta que no puedes modificar ni el correo electrónico con el que te registraste ni el rol asignado dentro de la plataforma Escapp.

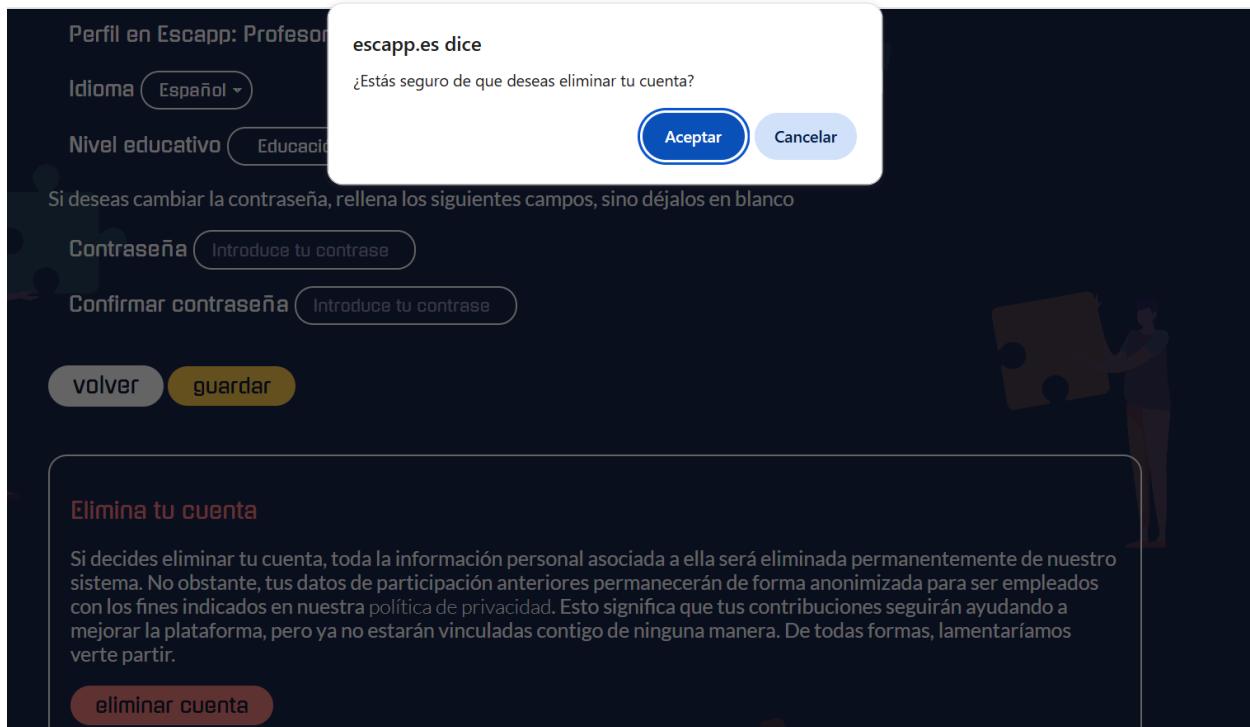
**⚠ Asegúrate de pulsar el botón amarillo “Guardar” cuando termines; si no, los cambios no se guardarán.**

 El botón blanco “Volver” que aparece junto a “Guardar” es muy útil para volver a la pantalla anterior sin hacer ninguna modificación.

Debajo de estos botones, en la pantalla de edición de perfil, verás la siguiente sección:



Si pulsas el botón rojo, podrás eliminar tu cuenta. Al hacerlo, aparecerá un cuadro de diálogo y tendrás que confirmar tu decisión pulsando “Aceptar”, tal y como se muestra a continuación:



**⚠ Si has pulsado el botón de eliminar cuenta por error, puedes cancelar el proceso haciendo clic en “Cancelar” y tu cuenta no se borrará. Sin embargo, si en este punto pulsas “Aceptar”, la eliminación será definitiva.**

## 2.12. Preguntas y respuestas

### P1. ¿Por qué no puedo compartir mi escape room con el alumnado?

R: En la mayoría de casos, es porque la escape room sigue en “Borrador”. Para que funcione la opción “Compartir”, primero tienes que publicarla en la sección “Publicación”, seleccionando una licencia y configurando la visibilidad (“Pública” u “Oculta”).

### P2. ¿Puedo editar una escape room después de crearla (o después de publicarla)?

R: Sí. Puedes volver a cualquier escape room en cualquier momento para editar retos, pistas, instrucciones, recursos, evaluación o publicación. Usa el menú de la izquierda para ir directamente a la sección que quieras actualizar.

**P3. ¿Cómo puedo probar mi escape room antes de que juegue el alumnado?**

R: Abre la escape room desde “Mis escape rooms” y haz clic en “Probar” en el panel “Acciones”. Juega como si fueras un participante para comprobar respuestas, recursos, mensajes de feedback y el flujo general. Si algo no funciona, sal del modo prueba y ajusta la configuración correspondiente.

**P4. ¿Cómo puedo ver rápidamente qué falta o qué está incompleto en la configuración?**

R: Fíjate en los círculos de colores del menú de configuración de la izquierda: el verde indica que la sección está completa y el gris que todavía falta algo por definir.

**P5. ¿Qué es un “turno” y por qué lo necesito?**

R: Un turno es una ventana de acceso (una sesión) que determina cuándo pueden entrar y jugar los participantes. Te sirve para organizar distintos grupos, programar sesiones en clase o gestionar la realización asíncrona.

**P6. ¿Puedo hacer la escape room en modo asíncrono (cada estudiante juega en un momento distinto)?**

R: Sí. Al crear un turno, puedes activar “Asíncrono”, lo que significa que ese turno no está ligado a una única franja horaria en directo.

**P7. ¿Necesita el alumnado una cuenta para jugar?**

R: No siempre. En la sección “Publicación” Escapp puede permitir jugar sin registrarse (depende de cómo configures la escape room). Esto viene bien si quieres que el acceso sea rápido en una sesión corta.

**P8. ¿Cómo controlo quién puede acceder a mi escape room?**

R: En “Publicación”, elige la visibilidad:

- Pública: cualquiera puede encontrarla y jugar.

- Oculta: no aparece públicamente; el alumnado solo accede con un enlace directo (suele ser lo más recomendable para clase).

Además, puedes añadir una contraseña para tener más control.

**P9. ¿Cómo hago el seguimiento de quién ha entrado (asistencia/participación)?**

R: Usa la sección “Participantes” para filtrar por turno, descargar listados y confirmar asistencia. Es especialmente útil durante sesiones en directo.

**P10. ¿Puedo reutilizar la misma escape room con otro grupo sin reconstruirla?**

R: Sí: usa la opción “Clonar”. Al clonar se crea una copia en tu cuenta con la misma estructura (retos, recursos y ajustes), y luego puedes editarla sin afectar a la original.

**P11. ¿Puedo colaborar con otros docentes en la misma escape room?**

R: Sí. En “Colaboradores”, escribe el correo electrónico de tu compañero/a y haz clic en “Añadir”. A partir de ahí, esa persona verá la escape room en su panel y podréis diseñarla juntos.

**P12. ¿Puedo analizar resultados de un solo grupo (una clase/un turno)?**

R: Sí. En la mayoría de pantallas de analíticas verás un selector de “Turno” (por ejemplo, “Todos los turnos”) y el botón “Filtrar”, para ver resultados de un turno concreto o comparar grupos.

**P13. ¿Tengo que diseñar los retos siguiendo una estructura concreta?**

R: Sí. Escapp admite escape rooms lineales, donde los retos siguen un orden fijo y cada reto resuelto desbloquea el siguiente.

**P14. ¿Y si el alumnado no puede resolver un reto? ¿Puedo ayudarles?**

R: Sí. Puedes configurar estrategias de pistas (sin pistas, pistas gratuitas o pistas desbloqueadas con un cuestionario), además de límites y tiempo de espera entre pistas.

También puedes permitir “Pistas manuales” para que, una vez agotadas las pistas automáticas, los participantes pidan ayuda extra al docente.

### 3. Funcionalidades para estudiantes (Cómo jugar en Escapp)

#### 3.1. ¿Por qué debes usar Escapp si eres estudiante?

Cuando el alumnado habla de escape rooms educativas, casi nunca dice cosas como “competencias colaborativas” o “aprendizaje activo”. Lo que dicen es que, por una vez, aprender se parece más a un juego y no tanto a una obligación. Una escape room convierte una sesión normal en algo que haces, no algo que simplemente debes hacer porque te lo manda el profesor. Resuelves pistas, vas contra el reloj y sientes ese subidón que te engancha.

También cambia la forma en la que ves a tus compañeros. En lugar de estar en un grupo cualquiera, te sientes como un equipo de verdad. Compartís ideas, os reís de los fallos y celebráis las pequeñas victorias. Y como no hay una nota por cada respuesta ni un ambiente de juicio constante, equivocarte no da vergüenza: es simplemente parte del reto.

Y luego está la adrenalina. El temporizador te hace estar alerta, la misión te da un motivo para implicarte y, de repente, todo se vuelve urgente... pero en el buen sentido. Ese momento en el que tú y tu equipo lo conseguís en el último segundo es el tipo de recuerdo que de verdad no olvidas.

Las escape rooms también hacen que aprender sea fácil. Incluso en temas que normalmente parecen imposibles, suele haber un instante en el que ves un patrón o descifras una pista y piensas: “Oye, pues sí puedo”. Y ese momento vale más que una página entera de apuntes.

Y, al final, lo más simple: son divertidas. Una escape room te da permiso para disfrutar aprendiendo, para tener curiosidad y para probar sin miedo a que te juzguen.

Si te estás preguntando cómo funciona todo por dentro, ahí es donde entra la aplicación Escapp. Escapp es la plataforma que da vida a la experiencia: donde aparecen las pistas, donde tu equipo introduce las respuestas y donde puedes ver lo cerca que estás de resolver el desafío. Se encarga de que todo funcione “por detrás” sin que te des cuenta, para que tú te centres en lo importante: resolver retos, discutir teorías y ganarle al reloj.

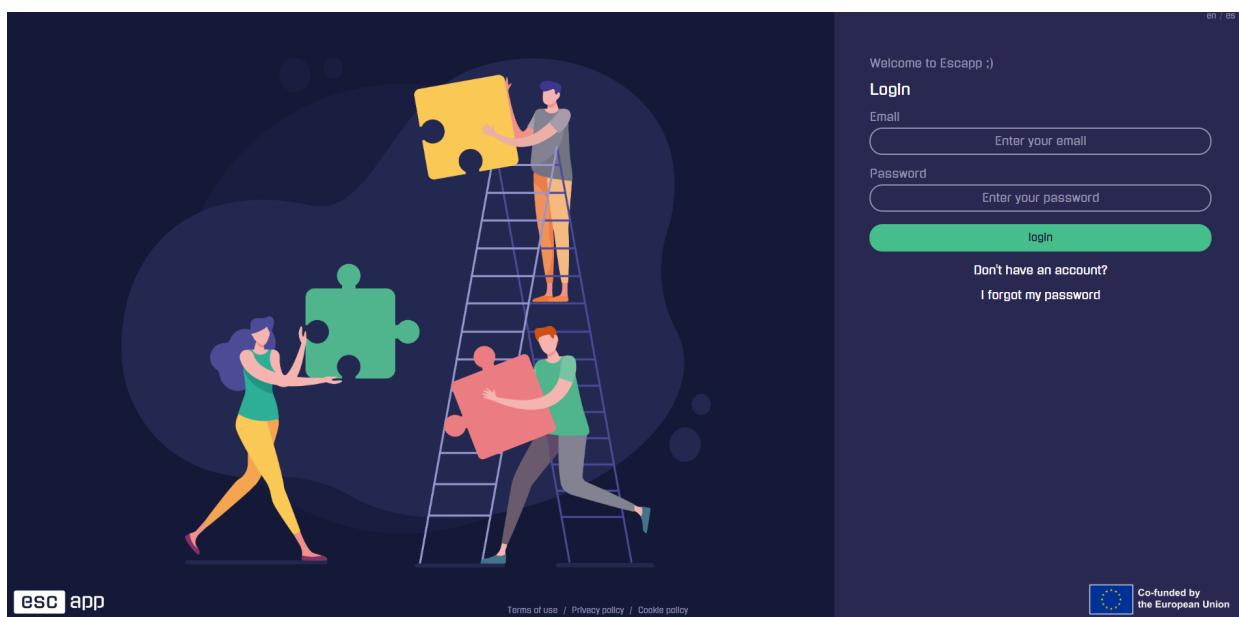
Estéis en la misma aula o conectados desde sitios distintos, Escapp hace que la escape room sea fácil de seguir y de empezar, sin instalar aplicaciones y sin complicaciones.

### 3.2. Cómo registrarte en Escapp

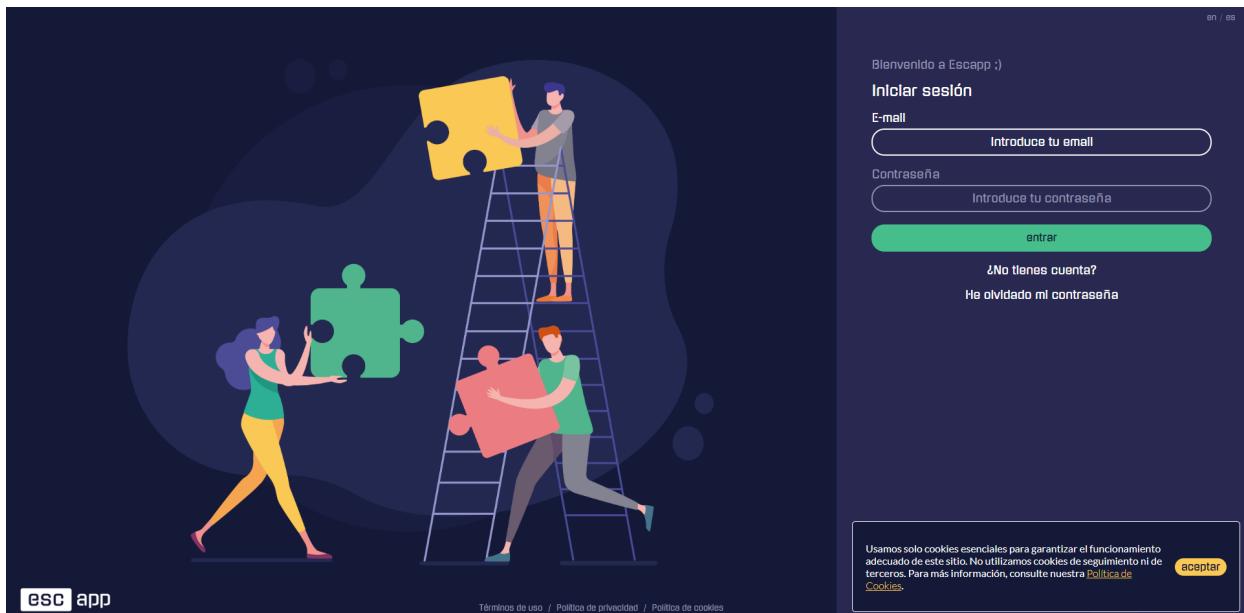
El proceso de registro es el primer paso de tu aventura en la escape room y la buena noticia es que es súper sencillo: ¡solo necesitas 3 pasos!

**PASO 1:** Primero, visita este enlace: <https://escapp.es/>

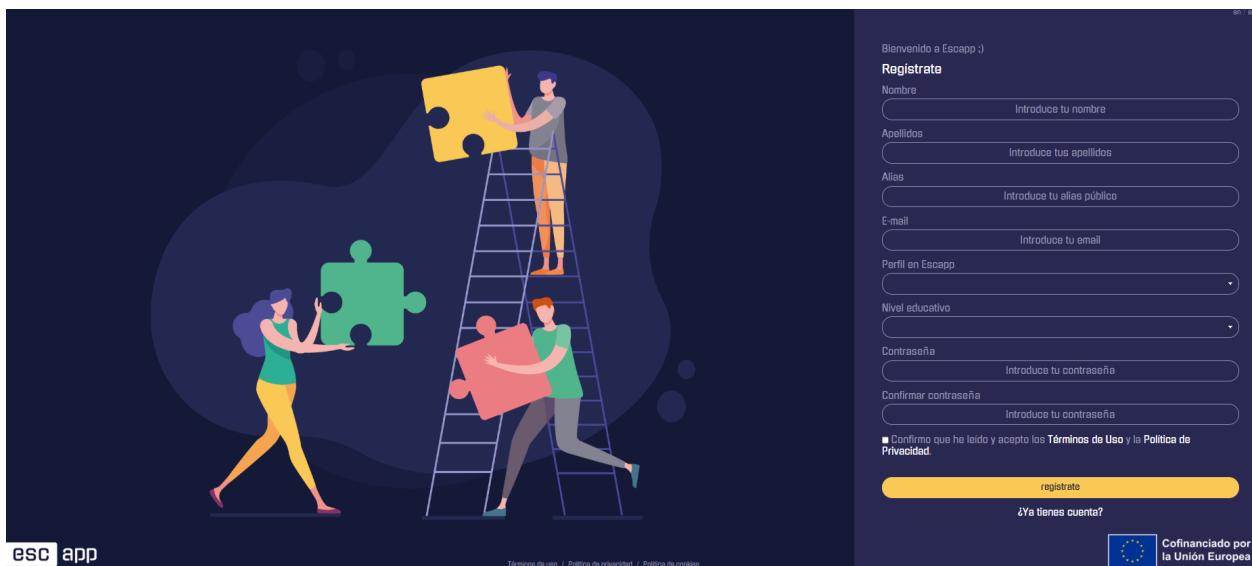
Si la página se abre en un idioma distinto al tuyo, puedes cambiarlo en la esquina superior derecha.



Cuando tengas el idioma correcto seleccionado, busca el botón verde de inicio de sesión y, justo debajo, haz clic en “¿No tienes cuenta?”. Se abrirá una nueva pantalla de registro.



Tras hacer clic en el botón "¿No tienes cuenta?", llegarás a la siguiente pantalla:



**PASO 2:** Aquí tendrás que completar los campos con información básica, como tu nombre, un alias y tu correo electrónico.

**⚠ Muy importante: en el desplegable “Perfil en Escapp”, selecciona “Estudiante”.**

Después, indica el nivel educativo en el que estás estudiando y crea una contraseña. Ojo: tienes que escribirla exactamente igual en “Contraseña” y en “Confirmar contraseña”.

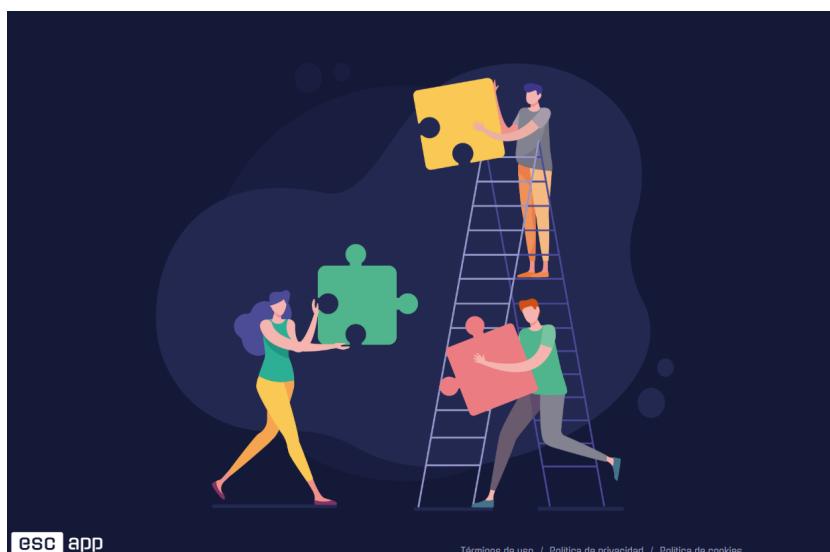
Antes de terminar, no te olvides de marcar la casilla para confirmar que has leído y aceptas los Términos de uso y la Política de privacidad (puedes abrirlos haciendo clic en cada enlace).

**PASO 3:** Por último, revisa que no has dejado ningún campo en blanco y pulsa el botón amarillo “Regístrate” para completar el registro.



Consejo: guarda tus datos de acceso en un lugar seguro para entrar más rápido la próxima vez.

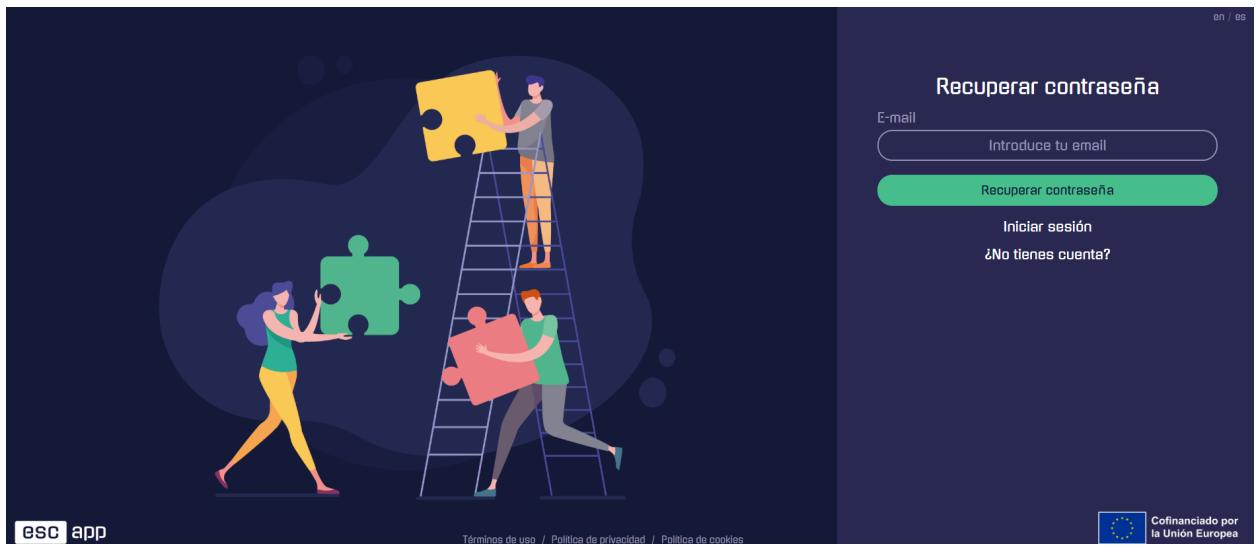
¿Has olvidado la contraseña? No pasa nada. Si vuelves a <https://escapp.es/> verás la opción “He olvidado mi contraseña”.



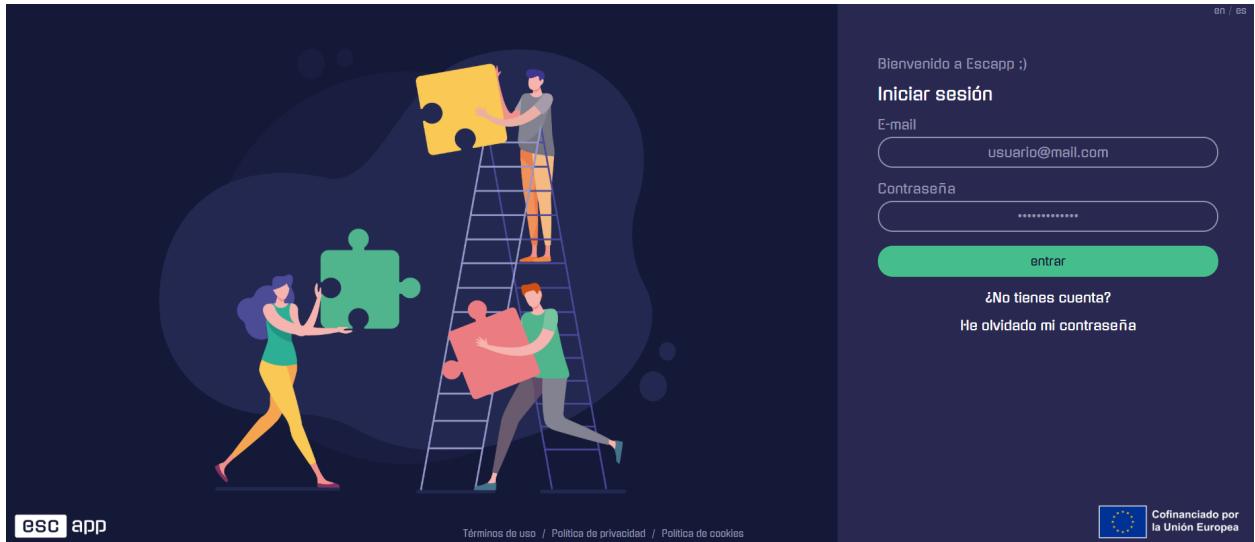
The illustration shows three stylized human figures interacting with large puzzle pieces. One figure on the left holds a green puzzle piece, another in the center holds a yellow one, and a third on the right is climbing a ladder to reach a red puzzle piece. The background is dark with some abstract shapes.

Bienvenido a Escapp :)  
Iniciar sesión  
E-mail   
Contraseña   
  
¿No tienes cuenta?  
[He olvidado mi contraseña](#)  
  
Cofinanciado por la Unión Europea

Cuando haces clic en la opción “He olvidado mi contraseña”, aparecerá la siguiente pantalla:



Haz clic ahí, escribe el correo con el que te registraste y pulsa el botón verde “Recuperar contraseña”. Te llegará un correo electrónico con los pasos para crear una contraseña nueva. Asegúrate de escribir bien el correo, porque si no, no funcionará.



A partir de ahora, para entrar solo tendrás que escribir tu email y contraseña y hacer clic en el botón verde “Entrar”. ¡Enhorabuena! La puerta está abierta y ya estás listo/a para que empiece la diversión educativa. La aventura te espera...

### 3.3. Panel principal

Una vez que hayas terminado el proceso de registro siguiendo los pasos del apartado anterior, aparecerá una nueva pantalla, tal y como se muestra a continuación:



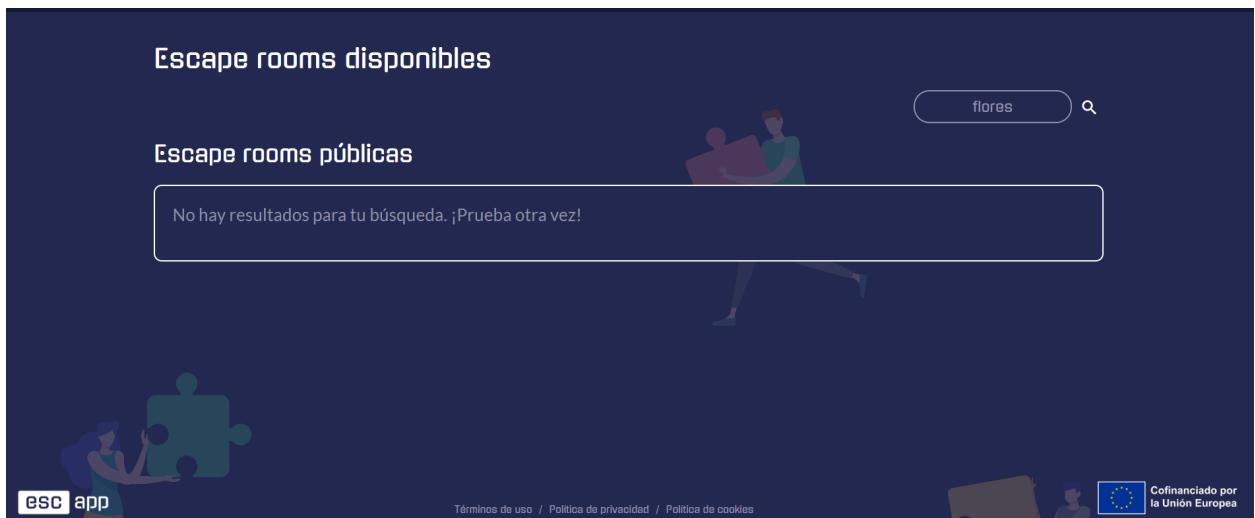
En la pantalla de inicio puedes elegir entre una gran variedad de escape rooms públicas a las que unirte. Échales un vistazo con calma, porque hay opciones muy interesantes y, la verdad, bastante divertidas. Al principio verás una selección de diez, pero puedes explorar más usando las flechas de debajo o haciendo clic directamente en los números de página, si te resulta más cómodo.

Además, a la derecha, justo encima de las escape rooms destacadas, tienes una barra de búsqueda que puedes usar para encontrar la escape room concreta a la que te hayan invitado. Solo tienes que escribir el nombre que te hayan dado y pulsar la tecla "Intro" en el teclado o hacer clic en la lupa de la derecha.

Si la búsqueda coincide con alguna escape room, verás los resultados tal y como se ve a continuación:



Sin embargo, si no hay ninguna escape room que coincida con lo que estás buscando, verás una pantalla como esta:



En cualquier caso, si quieres volver a la pantalla de inicio, puedes hacerlo usando el ícono de la casa, que está arriba del todo, en la esquina superior izquierda.

**⚠️ Ojo al hacerlo: no pulses el botón de encendido que aparece junto al ícono de inicio, porque eso cerrará tu sesión. Aun así, si lo pulsas sin querer, no pasa nada: siempre puedes volver a entrar siguiendo los pasos que se explican al final del apartado anterior.**

### 3.4. Cómo unirte a una escape room

Ahora que ya conoces la estructura general del panel principal, como vimos en el apartado anterior... ¡toca ponerse manos a la obra! Unirte a una escape room educativa en Escapp es muy sencillo. Hay varias formas de hacerlo, pero no te preocupes, aquí te explicamos cada una paso a paso.

Desde el panel principal, como ya has visto, puedes acceder a varias escape rooms públicas desde el panel central o usar la barra de búsqueda de la parte superior derecha. Una vez hayas elegido la escape room a la que quieras unirte, solo tienes que hacer clic en el símbolo “+” que aparece en la esquina superior izquierda de la tarjeta de esa escape room, tal y como se muestra a continuación:



Después de hacer clic en el símbolo “+”, se abrirá una pantalla como esta:

Escape rooms > Planeta B

Reportar

## Planeta B

by SLP

Contact

**Descripción**

Demo para curso de creación de escape rooms educativas

**Área de conocimiento** Educación

**Licencia** 

**Duración (minutos)** 20 min.

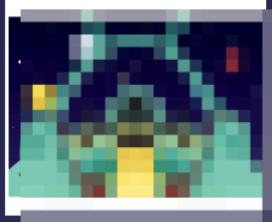
**Formato** Virtual

**Idioma** Español

**Nivel educativo** Formación profesional

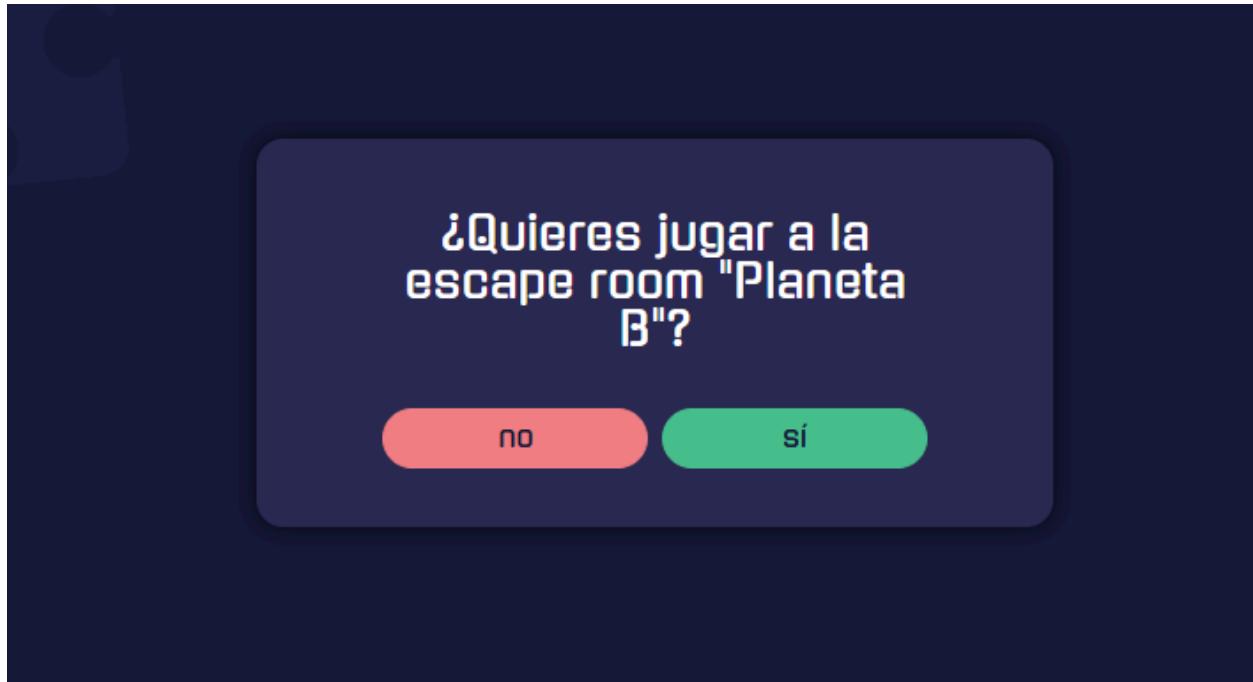
**Tamaño del equipo** Individual

**Jugar**



Y ahora solo tienes que pulsar el botón verde de “Jugar”, que está en el centro, justo en la parte inferior de la pantalla.

Después te aparecerá una última pantalla, como la que se muestra a continuación, donde tendrás que hacer clic en el botón verde “Sí” de la derecha para que dé comienzo la diversión y el aprendizaje.



**⚠ Si, por cualquier motivo, no quieres unirte a la escape room, solo tienes que pulsar el botón rojo “No” que aparece a la izquierda del cuadro de diálogo y volverás a la pantalla de inicio.**

**💡** Ten en cuenta que no todas las escape rooms de Escapp son públicas. Puede que tengas la suerte de que tu docente te dé acceso a una escape room educativa creada específicamente para ti y tus compañeros.

En esos casos, te proporcionarán un enlace de acceso. Cuando lo abras, verás una pantalla como esta:



De nuevo, aquí solo tienes que pulsar el botón verde “Sí” (a la derecha del cuadro de diálogo). Y si no quieres unirte, puedes hacer clic en el botón rojo “No”.

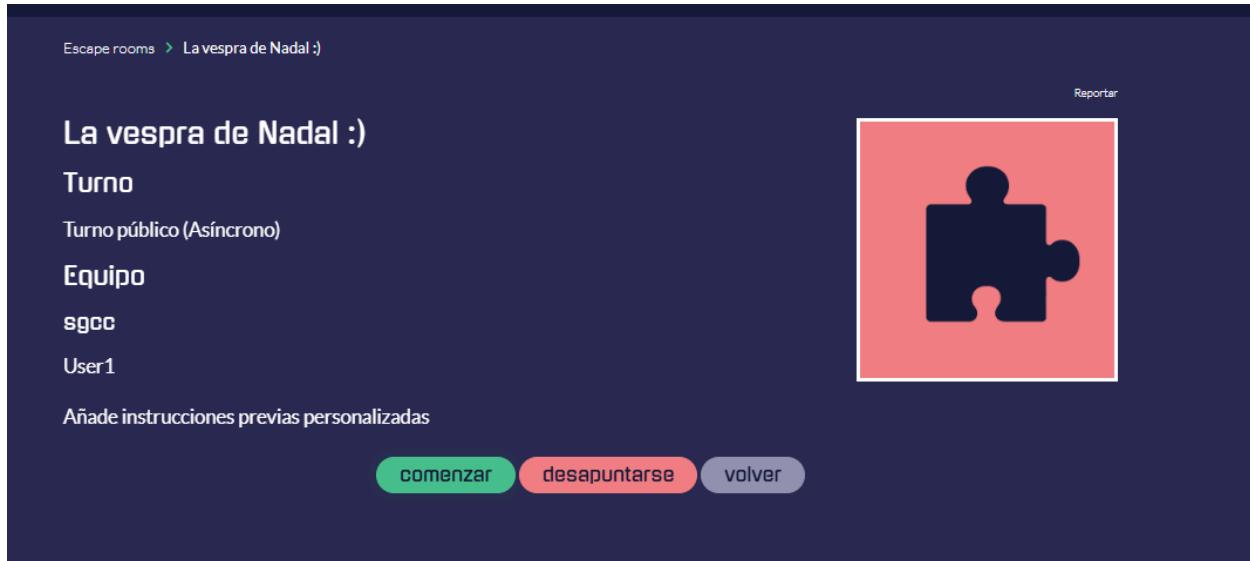
Y listo: una vez completado el registro, seguro que te estás preguntando cómo es jugar de verdad una escape room educativa. En el siguiente apartado tienes todo lo que necesitas saber, así que... ¡sigue leyendo!

### 3.5. Cómo jugar a una escape room

En esta sección vamos a ver algunos ejemplos concretos de escape rooms para que conozcas las funciones más chulas que puedes encontrarte. Eso sí, recuerda que cada escape room es diferente: el diseño cambia y el orden de los retos a los que te enfrentes en la escape room en la que te hayas inscrito puede variar.

Pero no te preocupes: con la información que viene a continuación estarás listo/a para la diversión en un abrir y cerrar de ojos.

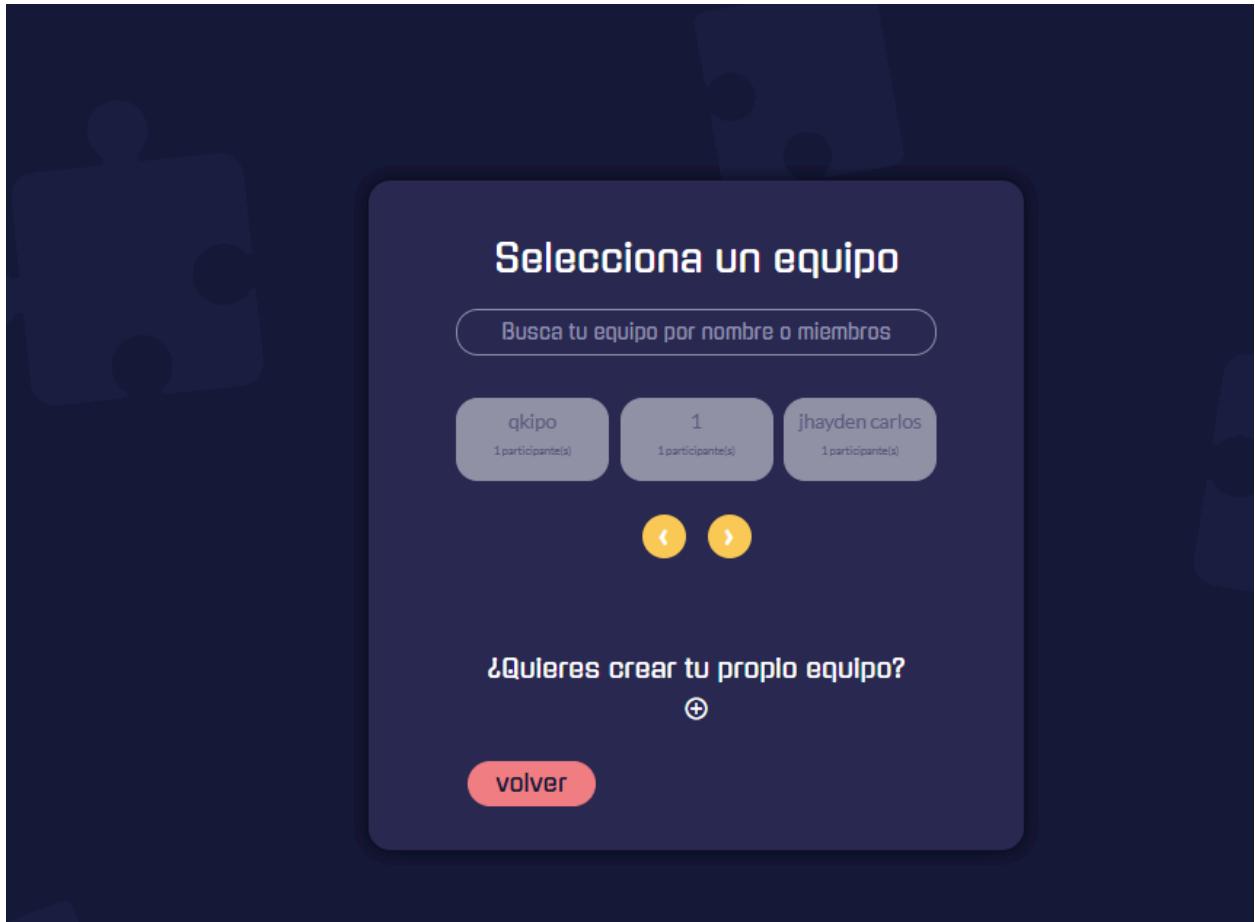
Una vez completes el proceso de registro siguiendo los pasos del apartado anterior, llegarás a una pantalla como la que se muestra a continuación:



Para empezar, solo tienes que pulsar el botón verde “Comenzar”. Aquí también puedes usar el botón amarillo “Volver” (más hacia la derecha) para volver a la pantalla anterior, o salir en cualquier momento haciendo clic en el botón rojo “Desapuntarse” que aparece en el centro.

Aprender, como muchas cosas en la vida, es mucho más divertido cuando se hace en compañía. Por eso, Escapp te da la opción de crear equipos para hacer la escape room junto a otras personas. Eso sí: no todas las escape rooms están pensadas para jugar en equipo. Si no te aparece el cuadro de diálogo que verás a continuación, no te preocupes: significa que estás jugando una escape room configurada para participación individual.

Cuando te aparezca el cuadro “Selecciona un equipo” (puede salir justo después de unirte), podrás buscar equipos ya creados usando la barra de búsqueda, tal y como se muestra a continuación:



Y si te apetece, también puedes crear tu propio equipo. Para hacerlo, haz clic en el símbolo “+” que aparece debajo de la pregunta “¿Quieres crear tu propio equipo?”, tal y como se ve en la imagen anterior. En cuanto pulses el +, te saldrá un nuevo cuadro de diálogo, como el que se muestra a continuación:



Aquí puedes crear un equipo nuevo. Para ello, solo tienes que escribir el nombre del equipo en el recuadro y terminar pulsando el botón verde “Finalizar”.

**💡 No te olvides de que tus compañeros podrán unirse al equipo una vez hayan completado el registro y la inscripción.**

**⚠️** Ten en cuenta que no todas las escape rooms tienen activada esta opción. Si tienes dudas sobre cómo están configurados los equipos, coméntaselo a tu docente.

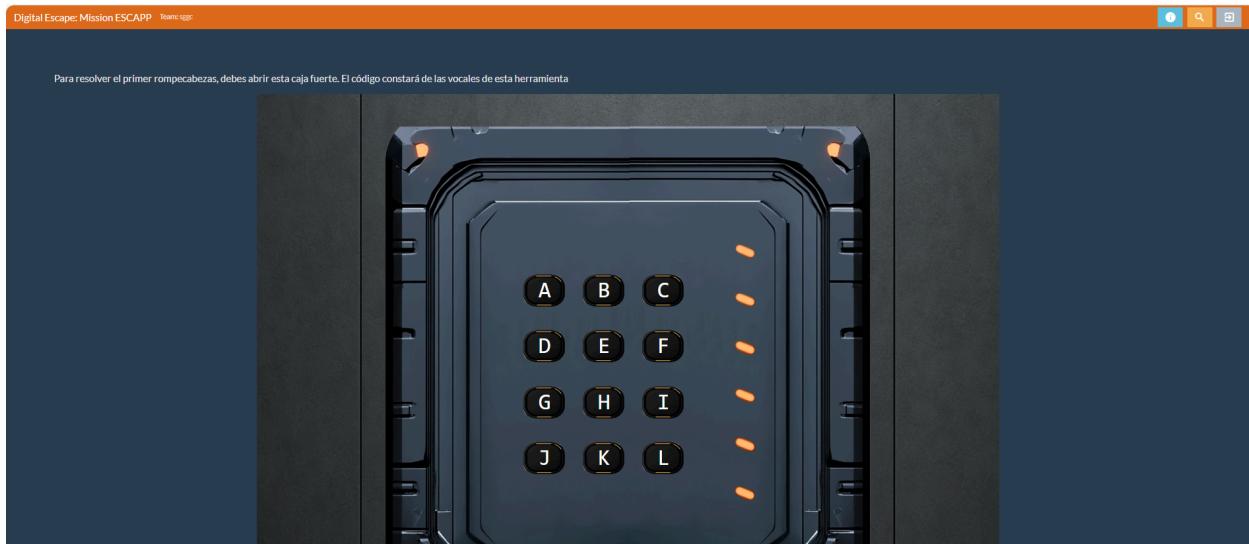
Cuando termines, volverás a la pantalla inicial que aparece al comienzo de este apartado. Como ya vimos, para empezar usa el botón verde “Comenzar”; para volver atrás, el botón “Volver”; y si quieres salir, el botón rojo “Desapuntarse” para darte de baja.

Cuando empieces a jugar, es posible que te aparezca un temporizador de cuenta atrás como el que se muestra a continuación:



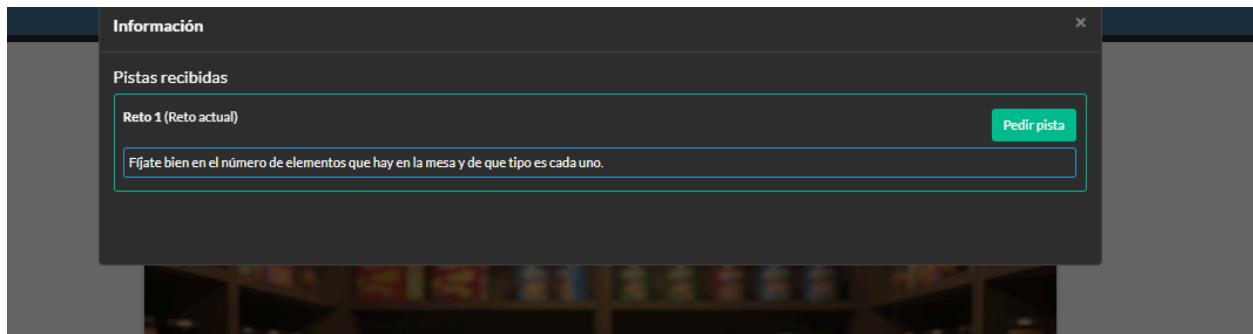
Si ves esto, significa que vas a jugar contra el reloj, así que el tiempo cuenta. Intenta encontrar la solución antes de que el contador llegue a 0. Eso sí, no todas las escape rooms están configuradas igual: puede que quien la haya diseñado no haya incluido el temporizador y, en ese caso, no lo verás.

Puede que también te pidan resolver un reto que implique usar el recurso interactivo “Panel de botones”, como el que se muestra a continuación:

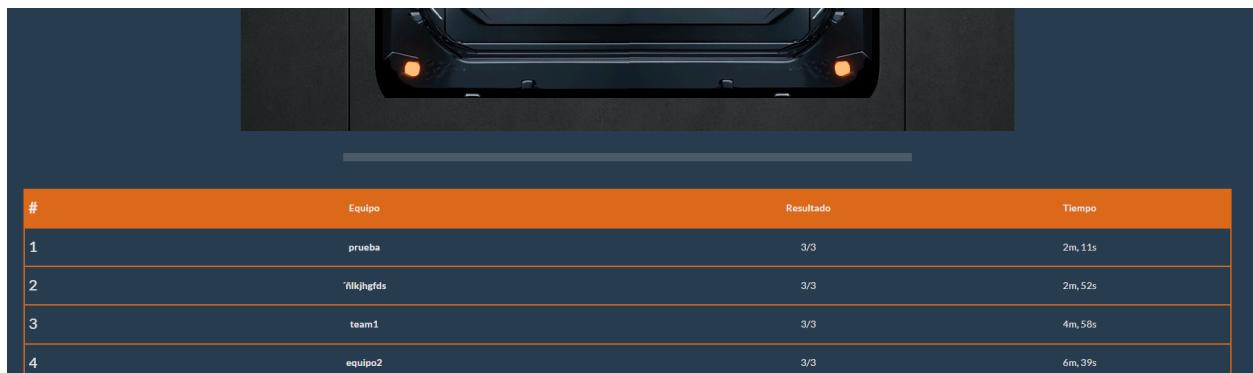


Solo la secuencia correcta hará que las luces junto al panel se pongan en color verde y te permitirá pasar al siguiente reto.

💡 Si en algún momento te quedas atascado/a, puedes usar el icono azul claro de información que aparece arriba del todo, en la parte derecha. Ahí encontrarás pistas y ayudas que te pueden acercar a la solución. Eso sí, como ves en la captura, no hay infinitas, así que úsala con cabeza.



En la parte inferior de la pantalla puedes controlar tu avance con la barra de progreso, tal y como se muestra en la imagen de abajo:



Es una función muy útil, sobre todo si la combinás con el temporizador que vimos antes. Eso sí, como ya te comentamos, no todas las escape rooms incluyen los mismos recursos: puede que quien la haya diseñado no haya añadido la clasificación (Ranking) y, por eso, tú no la veas.

Cuando completes el reto que tengas delante, te saldrá un mensaje como el de abajo. Solo tienes que pulsar “continuar” para pasar al siguiente reto. Eso sí... ¡no te confíes demasiado, que el reloj puede seguir corriendo!



Otros tipos de reto que puedes encontrarte pueden ser como este que ves a continuación:

Digital Escape: Mission ESCAPP Equipo: sgc

Escribe la solución ✓ ⌂ ⌂ ⌂ ⌂

**00:13:20**

¡Bien hecho! Para resolver este acertijo, debes resolvérlo.  
"¿Cuántas letras tiene la segunda parte del nombre de la herramienta?"  
Escribe la solución en la casilla de respuestas.

# Equipo Resultado Tiempo

1	prueba	3/3	2m,11s
---	--------	-----	--------

Usa la caja de texto que aparece arriba del todo, en la parte derecha, para escribir tu respuesta. Puedes pulsar "Intro" en tu teclado (o hacer clic en el tick verde que tienes justo al lado) para enviarla.

Otro tipo de reto que también puede aparecer en tu escape room es la caja fuerte, como el que se muestra a continuación:



Cuando completes el último reto de la escape room, pasarás a una pantalla final como la que se muestra a continuación:



Y, por último, si haces clic en el ícono de la estrella verde que aparece arriba del todo, en la parte derecha, podrás acceder a la clasificación ("Ranking") y ver en qué puesto has quedado frente a otros jugadores. La pantalla que verás será como la que se muestra a continuación:

iEnhorabuenal Has terminado con éxito la escape room



prueba

1

'ñlkjhgfds

2

team1

3



#	Equipo	Miembros	Resultado	Tiempo
1	prueba	Paola	3/3	2m, 11s
2	'ñlkjhgfds	alejofp	3/3	2m, 52s
3	team1	anonymous_575	3/3	4m, 58s

**⚠ ¡No te olvides de que los retos, los recursos y el orden en el que te los encuentres pueden variar de una escape room a otra!**

### 3.6. Más funciones

En la esquina superior derecha de la pantalla de inicio verás el alias que indicaste durante el registro. Si haces clic en él, aparecerá la siguiente pantalla:



Aquí verás toda la información que diste al registrarte. Puedes editar tu nombre, apellidos y alias. También puedes cambiar el idioma y, si quieras, modificar tu nivel educativo.

Para hacerlo, solo tienes que hacer clic en el espacio correspondiente y editar la información, o elegir otras opciones en los menús desplegables.

Ten en cuenta que no puedes modificar el correo electrónico con el que te registraste ni el rol asignado dentro de la plataforma Escapp.

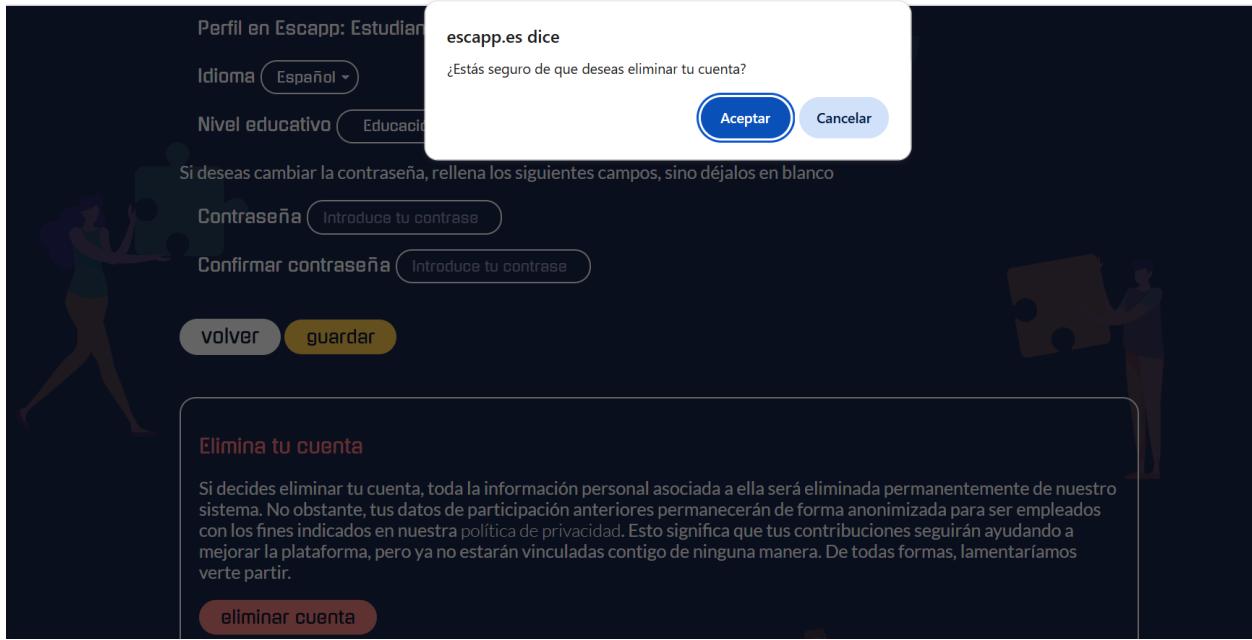
**⚠ Asegúrate de pulsar el botón amarillo “Guardar” cuando termines; si no, los cambios no se guardarán.**

**💡** El botón blanco “Volver” que está junto al de “Guardar” es perfecto para volver a la pantalla anterior sin hacer ninguna modificación.

Debajo de estos botones, en la pantalla de edición de perfil, verás la siguiente sección:



Si pulsas el botón rojo “Eliminar cuenta”, podrás eliminar tu cuenta. Al hacerlo, aparecerá un cuadro de diálogo y tendrás que confirmar tu decisión pulsando “Aceptar”, tal y como se muestra a continuación:



**⚠ Si has pulsado “Eliminar cuenta” por error, puedes deshacerlo haciendo clic en “Cancelar” y tu cuenta no se eliminará. Sin embargo, si en este punto pulsas “Aceptar”, el borrado será definitivo.**