**Guión para el Escape Room Virtual "Aulas del Futuro"**

**Escena 1: Presentación Inicial**

**[Video de Presentación]**

El usuario ve un video de presentación en el que se introduce el concepto de "Aulas del Futuro".

**Narrador en Video:**

"Bienvenidos a nuestra experiencia de realidad virtual, 'Aulas del Futuro'. Este recorrido virtual está diseñado para mostrar cómo la tecnología avanzada y las metodologías pedagógicas modernas pueden transformar el aprendizaje. Acompáñenos en este viaje para explorar las innovaciones que están redefiniendo la educación."

**[Fin del Video]**

**Escena 2: Instrucciones y Normas**

La pantalla muestra texto mientras una voz en off lo lee.

**Texto en Pantalla / Voz en Off:**

"Antes de comenzar, hay algunas normas importantes que debes conocer:

1. Esta experiencia está diseñada como un escape room. Debes encontrar la manera de avanzar a través de diferentes escenas.
2. Cada clic incorrecto causará un daño. Si acumulas 10 daños, la experiencia terminará.
3. Presta atención a las pistas y sigue las instrucciones cuidadosamente para evitar errores.

Buena suerte."

**Escena 3: Cabina en Peligro**

El usuario aparece en una pequeña cabina con monitores. Hay humo saliendo por una ventana.

**Narrador:**

"Te encuentras en una cabina de control en medio de un desastre tecnológico. Debes encontrar el camino hacia la siguiente escena. Recuerda, cada clic incorrecto aumentará el daño. El humo que ves es solo el comienzo de los problemas. Procede con cautela."

* **Acción:** Si el usuario hace clic en el humo, el daño aumenta en 1.
* **Narrador (si se hace clic en el humo):** "El humo se intensifica. Daño aumentado. Recuerda, cada decisión cuenta."

**Hotspot Correcto:**

El usuario debe encontrar y hacer clic en un hotspot específico para avanzar.

**Narrador:**

"Bien hecho. Has encontrado la salida de la cabina. Prepárate para entrar en una dimensión diferente."

**Escena 4: Dimensión de Papel - "Papyrus"**

El usuario entra en una escena donde todo parece estar hecho de papel, simulando un espacio interior.

**Narrador:**

"Has entrado en 'Papyrus', una dimensión donde todo está hecho de papel. Aquí, descubrirás cómo las aulas del futuro combinan tecnología avanzada y metodologías pedagógicas modernas para crear un entorno de aprendizaje innovador. Pero ten cuidado, las interferencias del desastre aún están presentes."

**Hotspot con Botón de Inicio:**

El usuario ve un botón numerado que debe presionar para iniciar la narración.

**Narrador (con interferencias):**

"Presiona el botón numerado para comenzar la narración del tour virtual."

* **Acción:** El usuario presiona el botón numerado.

**Narrador:**

"En las aulas del futuro, la tecnología juega un papel crucial. Estos espacios están equipados con pizarras interactivas, dispositivos móviles, realidad virtual y aumentada, inteligencia artificial, robótica, impresoras 3D, cámaras de grabación en 360º, estudios de grabación en audio y video, y herramientas de colaboración en línea. Estas tecnologías permiten a los estudiantes acceder rápidamente a la información, interactuar activamente con el contenido y colaborar remotamente con sus compañeros."

**Interactividad con Hotspots:**

El usuario ve varios hotspots numerados en la escena de papel, cada uno de los cuales activa diferentes secciones de la narración.

1. **Hotspot 1: Pizarra Interactiva**
   * **Narrador:** "Las pizarras interactivas permiten a los profesores y estudiantes interactuar con el contenido de manera dinámica y visual."
   * **Visualización:** Video o animación sobre pizarras interactivas.
2. **Hotspot 2: Dispositivos Móviles**
   * **Narrador:** "Los dispositivos móviles facilitan el aprendizaje en cualquier lugar y momento, permitiendo a los estudiantes acceder a recursos educativos y colaborar con otros."
   * **Visualización:** Imágenes y gráficos sobre el uso de dispositivos móviles en el aula.
3. **Hotspot 3: Realidad Virtual y Aumentada**
   * **Narrador:** "La realidad virtual y aumentada proporcionan experiencias inmersivas que enriquecen el aprendizaje, permitiendo explorar conceptos complejos de manera interactiva."
   * **Visualización:** Video de demostración de aplicaciones de RV y RA en educación.
4. **Hotspot 4: Inteligencia Artificial y Robótica**
   * **Narrador:** "La inteligencia artificial y la robótica están revolucionando la educación, desde asistentes virtuales hasta robots educativos que ayudan en la enseñanza de programación y robótica."
   * **Visualización:** Animaciones y gráficos de AI y robots educativos.
5. **Hotspot 5: Impresoras 3D y Estudios de Grabación**
   * **Narrador:** "Las impresoras 3D y los estudios de grabación en audio y video permiten a los estudiantes crear prototipos y producir contenido multimedia, fomentando la creatividad y el aprendizaje práctico."
   * **Visualización:** Video sobre impresoras 3D y estudios de grabación en aulas.

**Narrador:**

"Además de la tecnología, las aulas del futuro crean un ambiente de aprendizaje flexible y personalizado. Estas aulas se dividen en zonas específicas para diferentes actividades: investigación, exploración, interacción, desarrollo, creación y presentación."

**Hotspot con Zonas de Aprendizaje:**

El usuario interactúa con hotspots que representan diferentes zonas de aprendizaje.

1. **Hotspot Zona de Investigación**
   * **Narrador:** "Esta es la zona de investigación, donde los estudiantes exploran y descubren nuevos conocimientos."
   * **Visualización:** Gráficos y descripciones de actividades de investigación.
2. **Hotspot Zona de Exploración**
   * **Narrador:** "La zona de exploración fomenta la curiosidad y el descubrimiento, incentivando a los estudiantes a aprender de manera activa."
   * **Visualización:** Animaciones y ejemplos de actividades exploratorias.
3. **Hotspot Zona de Interacción**
   * **Narrador:** "La zona de interacción facilita la colaboración y la comunicación entre los estudiantes."
   * **Visualización:** Videos de estudiantes trabajando juntos en proyectos.
4. **Hotspot Zona de Desarrollo**
   * **Narrador:** "Aquí es donde los estudiantes desarrollan y diseñan proyectos, aplicando sus conocimientos y habilidades."
   * **Visualización:** Gráficos y ejemplos de proyectos de diseño.
5. **Hotspot Zona de Creación**
   * **Narrador:** "En esta zona, los estudiantes dan rienda suelta a su creatividad y expresan sus ideas a través de diferentes medios."
   * **Visualización:** Videos y ejemplos de proyectos creativos.
6. **Hotspot Zona de Presentación**
   * **Narrador:** "Finalmente, en la zona de presentación, los estudiantes comparten sus resultados y aprenden a comunicar sus ideas de manera efectiva."
   * **Visualización:** Videos de presentaciones estudiantiles.

**Narrador:**

"Debes escapar de esta dimensión de papel antes de que sea demasiado tarde. Encuentra la salida correcta."

**Escape Final:**

El usuario debe encontrar el hotspot correcto que le permita escapar de la dimensión de papel.

**Narrador:**

"Has encontrado la salida. Has escapado de 'Papyrus' con éxito. Recuerda, las aulas del futuro te esperan, donde cada clic y cada decisión cuentan para el aprendizaje y la exploración."

**Escena Final: Evaluación del Desempeño**

El sistema evalúa el desempeño del usuario basado en el número de daños acumulados.

**Narrador:**

"Evaluación final: Has acumulado [número de daños] daños. Intenta nuevamente para mejorar tu desempeño y escapar con menos daños."

**Resumen**

Este guión integra la narrativa del escape room con información educativa sobre las aulas del futuro. Cada escena proporciona oportunidades para que el usuario interactúe con el entorno y aprenda sobre tecnología y metodologías educativas, mientras enfrenta desafíos que deben superarse para avanzar en la historia.