

# Escape room: Escenarios de emergencia

## Aprender a saber actuar ante una emergencia sanitaria

Una vez el alumnado se ha concienciado sobre la importancia de saber actuar ante una emergencia sanitaria y han adquirido los conocimientos necesarios relacionados con la RCP, se desarrollará **un escape room sobre diferentes escenarios de emergencia** para que a través del juego refuercen todo lo aprendido.

El objetivo principal de este escape room es salvar vidas. Para ello, se formarán **4 grupos** y cada grupo tendrá **40 - 60 min** dependiendo de lo que establezca el profesor para resolver 4 retos relacionados cada uno de ellos con una actitud básica: **CONOCIMIENTO, CALMA, REFLEXIÓN y DECISIÓN**. En cada uno de los retos se encontrarán una situación de emergencia distinta que tendrán que resolver de manera secuencial y colaborativa. Para que sea más sencillo, el docente le recordará al alumnado las situaciones de emergencia que se encontrará en los retos y podrá ayudarles si es necesario: Adulto inconsciente con parada cardíaca, adulto inconsciente sin parada, alumno consciente con atragantamiento, alumno inconsciente con parada cardíaca.

Cada grupo comenzará en un reto distinto, y cada vez que lo resuelvan obtendrán un **código numérico de 5 cifras**, el cual siempre tendrá que validar el docente. Si el código que han obtenido es correcto podrán pasar al siguiente reto, si no deberán regresar hasta resolverlo. Asimismo, cada grupo tendrá 10 vidas y cada vez que vayan a validar la respuesta tendrán que entregar una vida. El grupo que resuelva los 4 retos en el menor tiempo y con el mayor número de vidas será el ganador.

A continuación, explicamos paso a paso cómo se va a desarrollar la actividad:

**a)** Antes de comenzar con el escape room, será necesario:

- Dividir el aula en tres zonas: zona de avance, donde se sitúa el profesor para validar los códigos, gestionar las vidas y entregar las fichas de los retos a los grupos; zona de información, donde se encuentran las pistas para resolver los retos; y zona de desarrollo, es el área que tiene cada grupo para poder trabajar.
- Preparar los materiales: el profesor/a deberá preparar:
  - Materiales iniciales para cada grupo: proponemos meter estos materiales en un sobre inicial y entregárselo a cada equipo para que no se pierda nada: 10 vidas en forma de corazón; ficha inicial "¿Cómo realizar el escape room?" donde se explica en qué consiste la actividad y donde anotarán los códigos de los retos, para después llevar esa ficha a la zona de avance; y tarjeta con el primer reto que debe realizar el equipo.
  - Materiales zona de información: en esta zona se colgarán unas pistas concretas: noticias para resolver el reto del Conocimiento y los iconos para resolver el reto Calma. Igualmente, para descifrar el resto de retos, también pueden consultar estas pistas.

**b)** Una vez distribuidas las zonas y el material, se crearán los 4 grupos, se les asignará la zona de desarrollo donde trabajarán y se les repartirá el material inicial.

**c)** A continuación, se dará inicio al escape room y cada grupo comenzará a resolver cada uno de los retos. Cuando un equipo haya resuelto su primer reto, irán a la zona de avance entregando la ficha inicial con el código y una vida, y si el código es correcto, el profesor/a les entregará la siguiente ficha con el siguiente reto que les corresponda.

**d)** Cuando todos los grupos hayan terminado de realizar todos los retos, se les dará una tarjeta de felicitación. Por último, realizarán una puesta en común sobre todo lo aprendido y el profesor/a les hará entrega de un cuestionario de evaluación final, que podrán realizar en clase o como tarea para casa.

# Escape room: Escenarios de emergencia

## Aprender a saber actuar ante una emergencia sanitaria



### OBJETIVOS

- Favorecer el aprendizaje de la RCP a partir del juego.
- Reflexionar sobre distintas situaciones de emergencia y las decisiones tomadas.
- Concienciar sobre una actitud correcta puede salvar vidas.



### TIEMPO

10 min de preparación + 40 - 60 min de desarrollo dependiendo de lo que establezca el profesor + 10 min puesta en común y evaluación final



### NIVEL

De 12 a 17 años. Cada docente puede adaptar la sesión a cada grupo de edad. Hay dos niveles que el docente puede elegir según el que mejor se adapte a su grupo de edad: nivel básico o avanzado.



### MATERIALES



- 4 fichas iniciales "¿Cómo realizar el escape room?": una por cada grupo.
- 16 fichas de retos: 4 fichas de cada reto por cada uno de los grupos.
- 40 vidas: 10 vidas para cada grupo.
- Solución códigos retos que el profesor/a tendrá en la zona de avance para validar las respuestas de cada grupo.
- Zona información: pistas reto Conocimiento y pistas reto Calma.
- 4 tarjetas de felicitación: una tarjeta para cada grupo al finalizar el escape room.
- Cuestionario final de evaluación del alumnado, cuestionario final solución profesorado.
- Guía práctica "El programa paso a paso" y vídeo tutorial del escape room para consultar toda la información acerca de cómo desarrollar la actividad.

Todos estos materiales los puedes encontrar en la página web de Fundación MAPFRE, en el programa educativo "Aprendiendo juntos a salvar vidas" y en la sección del escape room.