



LIGA DE CLUBES POR EQUIPOS

ESCAPE  
ROOM FTM

MAYO, 2020

# ÍNDICE

1. Introducción
2. ¿Qué es un Escape Room?
3. Gamificación
4. Objetivos generales de la Liga
5. Objetivos específicos
6. Narrativa del juego
7. ¿Cómo se juega?
8. ¿Cómo se puntúa?
9. ¿Cómo inscribir los equipos?
10. Premios

# 1. Introducción

---



Nos encontramos en una situación sin precedentes ocasionada por el COVID-19. Las autoridades gubernamentales guiadas por las decisiones de expertos sanitarios decretaron un estado de alarma el pasado 14 de marzo con continuas prórrogas con el objetivo de poder hacer frente a esta emergencia sanitaria, conteniendo la propagación del virus además de proporcionar tiempo al sistema sanitario.

El presente escenario ha llevado a la Federación de Tenis de Madrid a tomar la decisión de crear un plan de formación semipresencial en el que todos los clubes y escuelas de la Comunidad de Madrid, con sus respectivos cuerpos técnicos y jugadores, puedan seguir conectados con sus clubes y su deporte, mediante el aprendizaje de una forma lúdica.

La Federación de Tenis de Madrid, manteniendo siempre el compromiso con sus clubes, así como con la promoción del tenis en la Comunidad de Madrid, impulsa esta novedosa actividad, con el objetivo de ayudar a sus afiliados a superar estos momentos tan difíciles en los que mantener el contacto con nuestro deporte y jugadores es de vital importancia para el futuro de todos.



# 2. ¿Qué es un Escape Room?



Se trata de un **JUEGO COLABORATIVO** en el que es primordial la **COMPENETRACIÓN** del equipo. Los participantes se enfrentan a una situación desconocida llena de incertidumbre. Entendemos que es una actividad perfecta para trabajar el compañerismo y para trabajar la **RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS BAJO PRESIÓN**, algo tan presente en nuestro deporte.



Es una actividad **APTA PARA TODOS**, amena, inquietante y con la presión de tener que realizarlo **BAJO CRONOMETRAJE**.



Esta sala virtual estará formada por **DIFERENTES HABITACIONES**, cada una de ellas con una **TEMÁTICA DISTINTA**, pero que en conjunto estarán enfocadas a una historia general. Todas ellas tienen en común la resolución de diferentes enigmas, encadenados uno detrás de otro para **CONSEGUIR «ESCAPAR»** y poder **SUPERAR EL RETO DIARIO**



No se requiere ningún conocimiento o habilidad específica para resolverlos más que **SENTIDO COMÚN**, trabajo en equipo, capacidad de **COMUNICACIÓN**, **OBSERVACIÓN**, **INGENIO** e **INTUICIÓN**.



Para aumentar el dinamismo del juego, los equipos, por medio de su capitán, tendrán **CONTACTO DIRECTO** con el “**GAME MASTER**” o director de juego. Cada capitán tendrá asignado un Game Master, al cual podrán solicitar pistas, si el equipo se encuentra atascado y a quien le comunicarán los resultados.



Siguiendo la metodología de cualquier Escape Room, se recreará una **SALA VIRTUAL DE LA QUE CADA EQUIPO TENDRÁ QUE ESCAPAR** en un tiempo determinado.

# 3. Gamificación



Uno de los objetivos de la federación es ofrecer **FORMACIÓN**: se escoge una técnica de aprendizaje que, a través de diferentes mecanismos unidos a una presentación con estética, traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional obteniendo los resultados deseados: se conseguirá una **ALTA PARTICIPACIÓN**, se **INTERIORIZARÁN LOS CONOCIMIENTOS** que se proponen y se promoverá la **RESOLUCIÓN DE DIFERENTES PROBLEMAS Y DESAFÍOS** desde una postura innovadora. ¡Las sensaciones del tenis trasladadas al juego!



Una de las claves para obtener el máximo éxito al aplicar esta técnica es que cada uno de los jugadores entiendan perfectamente la dinámica de juego, la temporalización general y la secuenciación diaria; se les otorgará un “**EBOOK**” a modo de manual donde podrán encontrar todo explicado al detalle. Estas ideas tienen por objetivo implicar a cada participante en el juego y que cada uno de ellos pueda conseguir sus objetivos continuando en la actividad.



Encontramos tres finalidades esenciales usando este modelo de enseñanza: por un lado, la **FIDELIZACIÓN** con el alumno, por otro lado, busca ser una **HERRAMIENTA MOTIVACIONAL** que lucha contra la monotonía y, finalmente, **RECOMPENSAR AL ALUMNO** en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.



# 4. Objetivos generales de la Liga



01	MOTIVAR	Motivación a través de un aprendizaje lúdico. Fidelización y pertenencia al club.
02	COLABORAR	Conseguir el objetivo mediante el trabajo en equipo. Trabajo colaborativo.
03	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Indagación e investigación. Formación teórico-práctica específica de tenis.
04	CONSTANCIA	Perseverar en las misiones para conseguir el objetivo final.
05	ADQUIRIR CONOCIMIENTOS	Aprendizaje sobre diferentes temáticas relacionadas con nuestro deporte.



# 5. Objetivos específicos de la Liga



01	AUTONOMÍA	Adquirir iniciativas propias como jugador en la resolución de problemas.
02	LIDERAZGO	Ser capaz de organizar y dirigir un equipo.
03	CONTROL DE EMOCIONES	Dominar el estrés, compañeros y al grupo en situación de estrés.
04	PERCEPCIÓN	Aumentar la atención colaborativa e individual de los jugadores.
05	TOMA DE DECISIÓN	Interpretar estímulos y generar decisiones. Entrenamiento de la toma de decisión.

# 6. Narrativa del juego



El TENIS MADRILEÑO ha dado al deporte español GRANDES JUGADORES. Ha sido cuna de tenistas con grandes reconocimientos, no solo a nivel nacional, sino también internacional.



Es un orgullo para nosotros, aprovechando el 75 aniversario de la FTM este pasado 2019, basar la narrativa del “Escape Room” en torno al SALÓN DE LA FAMA, inaugurado recientemente, para que todo jugador conozca los orígenes y las personas que han forjado el tenis madrileño. Nos parece un homenaje merecido.



La historia da comienzo con un desastroso suceso: UNOS LADRONES han entrado a las instalaciones de la FTM y HAN ROBADO los objetos más preciados de nuestros ilustres jugadores de nuestro MUSEO DEL SALÓN DE LA FAMA y los han escondido en algunos de los LUGARES MÁS EMBLEMÁTICOS de la ciudad de Madrid, según informaciones de la Policía.



Como tenistas madrileños, no podemos dejar que esto quede así, Por lo que nos proponemos el reto de RECUPERAR TODA LA COLECCIÓN del Salón de la Fama para que todas las generaciones conozcan a estos grandes personas y deportistas que han dejado una profunda huella. Provistos de nuestros raqueteros y con los elementos necesarios para recorrer la ciudad buscando información, los equipos deberán indagar acerca del paradero de tan preciados artículos.

# 7. ¿Cómo se juega?

-  Semanalmente, se disputarán dos jornadas (escapar de dos escenarios habilitados), siempre en martes y viernes. La primera jornada dará comienzo el martes 5 de mayo, estableciéndose la última para el día 29 de mayo de 2020.
-  Se propondrán dos turnos diarios para facilitar el acceso a los clubes en función de su logística particular. Los escenarios distintos en mañana y tarde.
  - Turno de mañana : de 11.45 a 13 horas.
  - Turno de tarde: de 17.15 a 18.30 horas.
-  El juego se desarrollará a través de la plataforma “Genially” (no es necesario descargar), la cual nos permitirá crear una herramienta interactiva donde se podrá seguir el desarrollo de juego visualizando el escenario del que tenemos que escapar y los desafíos que tenemos que superar.
-  Será necesario disponer, por parte de cada jugador y capitán, de una cuenta de Gmail, que se especificará en la inscripción. Es necesario para poder desarrollar el juego, ya que se desarrollará a través de la plataforma “Google Classroom” y donde se colgará todo el material necesario, así como guías para resolver cualquier tipo de duda. Así mismo, esta plataforma nos permitirá estar con continuo contacto tanto dentro del equipo (se recomienda que cada capitán se conecte con sus respectivos jugadores a través de Google Meet), así como con los directores de juego. Una vez realizada la inscripción, se le facilitará en su correo electrónico un código de su aula virtual para poder acceder al juego.
-  Una vez realizada la inscripción, cada equipo recibirá un e-book con toda la información práctica necesaria para poder comprender el funcionamiento del juego.

# 8. ¿Como se puntúa cada jornada?



Se valorará la duración de la prueba. Tendremos esa información, ya que el capitán del equipo deberá enviar la solución del desafío al director que se le ha asignado (a través de Google Classroom) . Cuanto menos se tarde, más puntuación se obtendrá. Es posible perder puntuación de dos formas: por errores en los cuestionarios y por solicitar pistas al Game Master.



Una vez se hayan realizado todas las pruebas y tras haber recibido la rúbrica de vuestro Game Master, se deberá acceder al aula de Google Classroom, donde se publicará el ranking para que se pueda seguir la clasificación.

# 9. ¿Como inscribo mi equipo?

➔ Para realizar la inscripción al juego, es necesario seguir los siguientes pasos:

1. En caso de no tener cuenta de Gmail, crear una cuenta por cada jugador.
2. Rellenar la hoja de inscripción adjunta.
3. Enviar el document a la dirección: [escaperoom@ftm.es](mailto:escaperoom@ftm.es)

➔ Cada club o escuela podrá inscribir a 5 equipos como máximo en la competición. Cada equipo estará formado por 5 jugadores como mínimo más el capitán y por 12 jugadores como máximo más el capitán.

➔ Al realizar la inscripción, se deberá indicar el nombre, apellidos, licencia y email de contacto, tanto del capitán como de los jugadores para poder crear el aula que les pertenece.

Precio inscripción : Gratuito clubes afiliados FTM

➔ Resto clubes no afiliados : 50 €/ equipo

# 10. Premios



Se realizará una entrega de premios en las instalaciones de la FTM cuando sea posible.



1º Clasificado → Experiencia en Escape Room Madrid (Sesión Escape Room + comida) +  
Entrada Cuartos de Final del Mutua Madrid Open 2021 + Material Deportivo.

2º Clasificado → Entrada Parque Warner de Madrid + Material Deportivo.

3º Clasificado → Pulsera del Parque de Atracciones de Madrid + Material Deportivo.



Todos los equipos que participen tendrán un obsequio y podrán participar en un sorteo de premios y material Deportivo.