



ESCAPE ADVENTURE MODULE

# UN REGALO PARA FRANCISCA

FORMATO: MOCHILA DE ESCAPE



DESARROLLADO  
POR:

**Vita Medniece  
&  
Zita Grinberga**

TEMA DE INCLUSIÓN

**Autoaceptación**

Subtemas:  
Violencia física y emocional en  
la familia, entre adolescentes;  
baja autoestima

GRUPO DE EDAD:

**14-18 años**

Nº DE JUGADORES:

**4-5**

DURACIÓN:

**40 min.**



## Información sobre desarrollo de contenidos y derechos de propiedad:

Este material educativo ha sido desarrollado por la asociación entre 4 países en el marco del proyecto Escape Exclusion, financiado a través de una Asociación Estratégica Acción Clave 2 del Programa de Educación Erasmus+ de la Comisión Europea para apoyar a los educadores a leer, compartir y utilizar todos estos materiales creados por nuestra Asociación.

También nos encantaría que, cuando los compartas o utilices, sigas estas normas de creative commons. Os pedimos que mencionéis siempre a los autores originales de estos materiales, en respeto a su intenso trabajo y a su voluntad de seguir explorando métodos para ayudar a otros educadores" Los resultados intelectuales de este proyecto Escape Exclusion están, por tanto, disponibles de forma gratuita para el sector sin ánimo de lucro y el sector educativo, y deseamos que os sean útiles a vosotros, educadores de ahí fuera.

Nota No obstante, este material no puede utilizarse con fines comerciales. Nada del contenido o diseño de este kit de inicio y sus componentes puede venderse a terceros, ni utilizarse con fines lucrativos, ni como material para talleres o cursos por los que los participantes tengan que pagar. Tampoco se puede pretender que nada de este material haya sido desarrollado por otra persona u otra ONG o empresa.



- **Atribución** - Debe dar el **crédito correspondiente**, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de forma que sugiera que el autor le respalda a usted o a su uso.
- **NoComercial** - No puede utilizar el material con **fines comerciales**.
- **NoDerivados** - Si **remezcla, transforma o crea** a partir del material, no podrá distribuir el material modificado.
- **Sin restricciones adicionales** - Usted no puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que **restringan legalmente** a otros de hacer cualquier cosa que la licencia permita.

[www.lookingatlearning.eu](http://www.lookingatlearning.eu)



**Attribution-NonCommercial-  
NoDerivatives 4.0 International  
(CC BY-NC-ND 4.0)**

" AL PROBAR LA MOCHILA DE ESCAPE, NOS SORPRENDIÓ QUE LOS JÓVENES FUERAN CAPACES DE CREER EN LA LEYENDA DEL JUEGO Y PARTICIPARAN ACTIVAMENTE EN LA BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN Y EN EL DEBATE. LOS PROPIOS JÓVENES, AL DAR SU OPINIÓN, ADMITIERON QUE EL JUEGO ESTABA RELACIONADO CON LA VIDA REAL Y QUE LA SITUACIÓN REPRESENTADA EN ÉL SUSCITABA EMPATÍA"






ZITA AND VITA



**Objetivo de la Aventura:** Animar a los participantes a reflexionar sobre el tema inclusivo "Autoaceptación", debatir el papel de la familia, los amigos y la sociedad en la formación de la autoestima de los adolescentes.



## Objetivos de Aprendizaje

-  desarrollar habilidades de cooperación;
-  crear un entorno integrador;
-  desarrollar el pensamiento lógico;
-  mejorar la alfabetización mediante la búsqueda de información en distintas fuentes;
-  analizar y debatir qué razones afectan a la autoestima y al nivel general de salud mental y emocional de una persona.



## Duration

Preparación de los materiales:	3 h
Preparar el espacio antes de la aventura:	2 min
Intro time:	3 min
Tiempo de juego:	40 min
Puesta en común / evaluación:	Min 15 min



## Nº de Jugadores

Puedes dividir la clase/grupo en varios grupos más pequeños y jugar simultáneamente. En este caso necesitarías una mochila distinta para cada grupo. Se necesitará ayuda adicional para la observación del proceso, una persona podría observar 2-3 grupos a la vez.



# UN REGALO PARA FRANCISCA



## Panorama general de la aventura

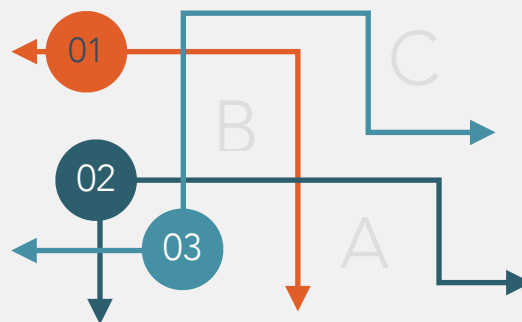
Ha ocurrido una tragedia con una adolescente que fue encontrada inconsciente en el parque de la ciudad. Actualmente, la chica está en coma y los médicos luchan por su vida. Se invita a los jugadores a averiguar qué le ha ocurrido. Lo único que tienen es su mochila.

Para abrir las cerraduras, los jugadores deben observar detenidamente tanto la información de la bolsa como el contenido de cada compartimento de la bolsa, leer y analizar los datos de varios mensajes de texto, cartas, el diario y notas adhesivas, y ser capaces de escuchar los detalles de audio necesarios y sacar conclusiones después de ver el vídeo, realizar otras tareas relacionadas con la atención, el pensamiento lógico y las habilidades digitales. El juego está diseñado para realizarse paso a paso (lineal). Al realizar la tarea 1, los jugadores abrirán el compartimento 1 encontrando el siguiente código, y abrirán el siguiente compartimento de la bolsa.

El juego termina cuando los participantes han encontrado el código QR (la mitad en la agenda y la otra mitad en la tarjeta con el nombre), ven el vídeo y están preparados para compartir la información sobre Eva.

Al final de la aventura, los participantes evalúan el trabajo en grupo y debaten los temas y problemas planteados.

El juego está diseñado con motivos del libro de Mirjam Pressler "Chocolate amargo".



## Guiando el proceso

Un facilitador debe instruir brevemente a los jugadores antes de que empiece el juego y hablar de todo cuando el juego haya terminado. Para rebajar la dificultad, puede decirse que el facilitador tiene un conocimiento interno y puede guiar a los jugadores de alguna manera, dando pistas, haciendo las preguntas adecuadas o guiando la concentración de los jugadores, puede estar presente durante el juego.



### Autoaprendizaje

La introducción al juego podría organizarse en la enfermería del colegio, con lo que el efecto de verosimilitud sería sin duda mayor. Aumentaría la motivación de los alumnos para averiguar las razones de los problemas de salud de Eva.

El educador sólo interfiere si los alumnos le piden ayuda. El papel principal del educador es el de observador.



### Nivel de inclusión

La leyenda que se cuenta al principio del juego está diseñada de tal manera que los participantes se interesen por trabajar en equipo. El tema del juego y los textos utilizados (mensajes de texto, carta, diario) provocan la coexperiencia y hacen que los jóvenes debatan sobre los problemas relevantes a su edad. El observador del juego anima a los participantes menos activos haciéndoles preguntas y dándoles instrucciones individuales.

El juego está diseñado para participantes con distintos tipos de inteligencia: auditiva, visual y cinestésica. Hay tareas de dificultad variable. El juego es adecuado para jóvenes con trastornos del movimiento, trastornos del aprendizaje y del comportamiento, dificultades de aprendizaje y problemas auditivos y visuales.

El juego puede utilizarse como lección introductoria en Ciencias Sociales, si el profesor tiene previsto hablar de un entorno inclusivo o de temas relacionados con la autoaceptación.

Si los participantes no están familiarizados con el tema de la autoaceptación, debe haber una conversación o debate sobre este asunto antes del juego.

El juego también es adecuado para participantes con trastornos del movimiento, problemas de aprendizaje y dificultades de aprendizaje. Debe haber un entorno de estudio inclusivo (en el grupo pueden trabajar participantes con distintas capacidades, incluido un participante con necesidades especiales, uno más capaz en los estudios, etc.).

También se puede incluir en el grupo a un participante con trastornos de conducta, pero el facilitador debe observar el trabajo de los participantes y, si es necesario, orientar su comportamiento.

Si en el juego participa un participante con problemas auditivos o de visión, el juego puede adaptarse (deben colocarse subtítulos de vídeo para el participante con problemas auditivos; para el participante con problemas de visión, debe aumentarse el tamaño de letra de los textos).



Los participantes deben saber inglés lo suficientemente bien, porque el vídeo al final del juego está en inglés. El facilitador observa al grupo y se asegura de que todos los participantes se sientan cómodos.

## PREPARANDO LA AVENTURA



### Ubicación, ambiente

Necesidades: El juego requiere una mesa/grupo pequeño y un número adecuado de sillas para todos los participantes.

Adicional/Opcional: Líder del juego puede ser vestido con bata blanca para parecerse al personal médico, que está cuidando a la chica en el hospital.



### Componentes de juego

La mayoría de los componentes necesarios están digitalizados y listos para "Imprimir y usar". Haga clic en el icono para descargar los componentes de este módulo.

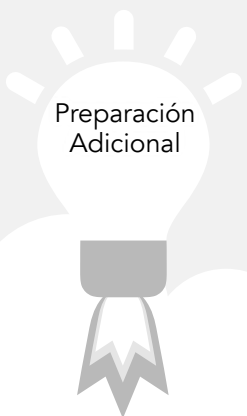


Una vez descargados deberías tener:

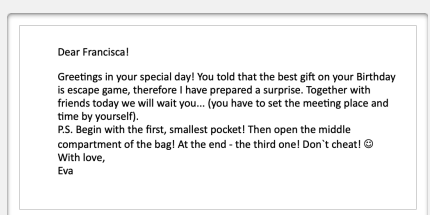
- Mochila de estudiante con 3 compartimentos,
- tarjeta de felicitación\* que se colocará en el compartimento lateral de la bolsa, el enlace al texto de la tarjeta de felicitación: tableta de chocolate amargo,
- fragmento de un mapa urbano,\*
- teléfono\*, el enlace a la conversación de *WhatsApp* entre Eva y Francisca y el texto del archivo de audio:
- cerradura con un código numérico (6 números),
- neceser con varios artículos de cosmética,
- 2 pequeñas botellas de viaje\*, una de ellas llena de piezas de abalorios,
- botella de plástico\* con una letra\*
- un bolígrafo UV con luz UV,
- una cerradura de código direccional y numérico:
- bloqueo de dirección: un diario\* que contiene un marcador Braille, una página de transcripción [Braille\\_numbers.png](#)

# UN REGALO PARA FRANCISCA

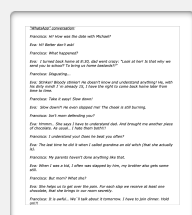
- un estuche con una tarjeta de palabras con clip y medio código QR (enlace al código QR: [qr-code.png](#)), un frasco de cápsulas amarillas,
- un diario con cerradura (el enlace a los textos del diario: Foto de Eva antes y después de perder peso)
- una pequeña imagen del icono de la aplicación iSearching (en la cerradura de la agenda) un buscador de llaves con una cerradura de diario adjunta,
- una cerradura con un código numérico (3 dígitos),
- Una cerradura con código numérico (4 dígitos), una hoja de papel A4, un bolígrafo (para las notas de los alumnos)



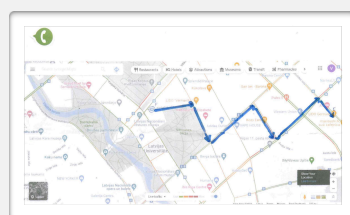
Sería interesante que la historia del juego se hiciera como un mensaje de vídeo desde el hospital. En él se verían imágenes de la niña en la sala de recuperación. El médico (una persona con bata blanca) pediría la ayuda de voluntarios para salvar la vida de la paciente.



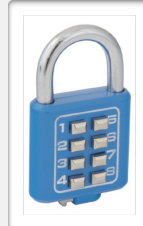
(1)



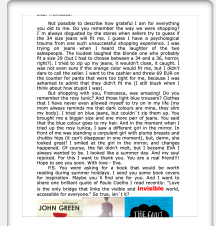
(2)



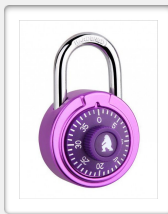
(3)



(4)



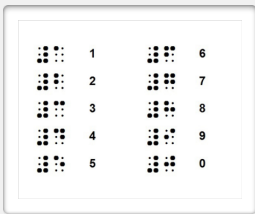
(5)



(6)



(7)



(8)



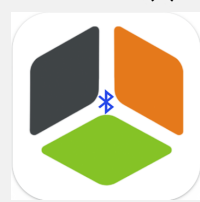
(9)



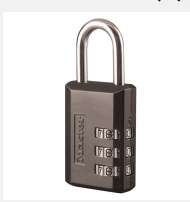
(10)



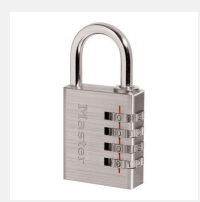
(11)



(12)



(13)



(14)

## DESCRIPCIÓN COMPLETA DEL MÓDULO



## Introducción y Narrativa

El facilitador saluda a los participantes y les presenta la historia:

"Gracias, jóvenes, por aceptar ayudar a los médicos de nuestra ciudad. Ha ocurrido una tragedia con una adolescente desconocida encontrada inconsciente en el parque de nuestra ciudad. Actualmente, la chica está en coma y los médicos luchan por su vida. Necesitamos tu ayuda para averiguar qué le ha pasado. La joven sólo llevaba consigo esta bolsa, pero tenía interruptores, por lo que no fue posible encontrar ningún documento para identificarla y contactar con sus padres. Tu tarea consiste en averiguar información sobre la chica, su familia y sus amigos en el menor tiempo posible. Esta bolsa puede contener información que ayude a averiguar la causa de los problemas de salud de la adolescente y a salvar su vida.

Hay reglas del trabajo en equipo que tienes que seguir:

- Todo el mundo es bienvenido.
- Nos escuchamos unos a otros y nos tratamos con respeto.
- Aunque no estemos de acuerdo, no juzgamos a los demás.
- Asegúrese de que todos puedan expresar sus ideas y problemas.
- No te hagas cargo y no dejes que otros se hagan cargo.
- Todos deben compartir la responsabilidad de las tareas.
- Manténgase en la tarea.
- No utilices la violencia con los materiales de la mochila.

El facilitador cuenta la historia a los participantes y les presenta los criterios de evaluación del grupo. Los grupos juegan simultáneamente, pero no compiten.

En la Mochila se utilizan varias tareas, con ayuda de las cuales los participantes pueden averiguar los códigos y abrir diferentes cerraduras.

1. El interruptor sólo puede abrirse mirando la mochila. Se trata de una prueba de atención y atención de los participantes.

2. El interruptor se puede abrir de dos maneras. En primer lugar, explorando el mapa y la dirección se abre para desbloquear el bloqueo de dirección. Está destinado a participantes con percepción visual. En segundo lugar, hay una instrucción de audio en el sms, está destinado a los participantes con el tipo de percepción auditiva.

En la parte central hay una botella que puede abrirse siguiendo las instrucciones inscritas en la otra cara de la etiqueta. La etiqueta puede encontrarse inspeccionando cuidadosamente todas las herramientas del estuche cosmético. Se puede desbloquear si los participantes completan la instrucción correctamente. Se trata de un buen ejercicio de alfabetización. Si no se siguen las instrucciones, el interruptor no podrá abrirse. La tarea también es apta para la cinestesia.

# UN REGALO PARA FRANCISCA

En la botella hay una letra con un código inscrito. Se puede encontrar utilizando el bolígrafo UV. En la letra con tinte rojo aparece resaltado un nombre que señala la portada del libro que hay debajo de la letra, en la que está inscrito el código con el tinte invisible. Los participantes tienen que utilizar el pensamiento lógico para descubrirlo. Se trata, sin duda, de una tarea con un alto grado de dificultad.

3. En el compartimento de la bolsa, los participantes deben abrir el diario, que está cerrado con llave. Se esconde en el aula junto con el buscador de llaves. Los participantes ven el icono del buscador de llaves en la cerradura. Es lógico pensar que una aplicación de este tipo puede verse en el teléfono. Para los participantes con buenas competencias digitales, la tarea no plantea dificultades.

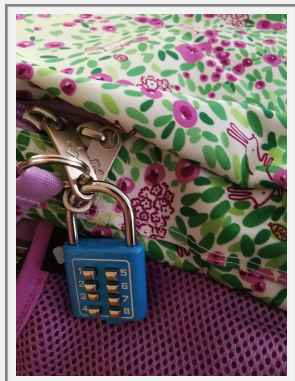
Para acceder al estuche, los participantes deben examinar el número 0 escrito en braille. La tarea es apta para cinestésicos.

La última tarea consiste en ensamblar el código QR a partir de 2 partes y escanearlo para ver un vídeo sobre medicamentos para adelgazar. Como la Mochila es una actividad de grupo, todo el mundo puede ser útil para resolver una tarea. Al probar la Mochila, todos los grupos se enfrentaron a las tareas. Hacer preguntas puede ser útil si el grupo se "atasca" en una tarea.

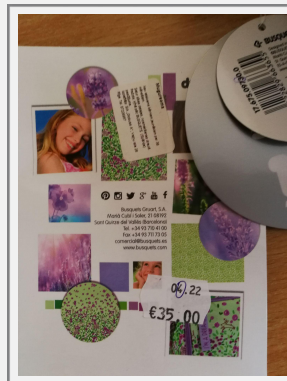


## Respuestas y soluciones a los enigmas del juego

1. La primera taquilla (imagen nº 1) puede abrirse explorando cuidadosamente las marcas de precio de la bolsa (imagen nº 2). Se han indicado cuatro dígitos del código con un círculo.



picture No. 1




picture No. 2



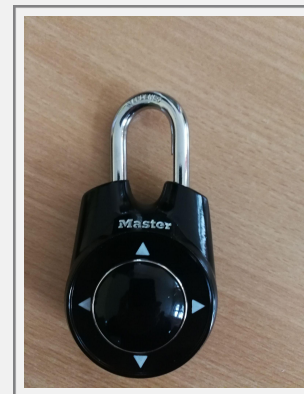


## Respuestas y soluciones a los enigmas del juego

2. En el **primer compartimento del bolso hay** un teléfono con una aplicación "Bluetooth" iSearching image , escáner QR y "WhatsApp".

El mapa de la ciudad (fragmento del mapa de Riga) muestra las indicaciones para que Francisca llegue al lugar de la celebración del cumpleaños: una cafetería, donde la esperan sus amigos. En la tarjeta hay un icono de "WhatsApp" como indicación para ver la correspondencia. "WhatsApp" revela una correspondencia entre Eva y Francisca, con un mensaje de audio al final, que facilita la apertura del interruptor direccional que cierra el compartimento 2 de la bolsa. El candado (imagen nº 3) también puede abrirse siguiendo las indicaciones del mapa.

Una conversación de "WhatsApp" revela que Eva está saliendo con un chico llamado Michael, y que en su familia hay violencia física y emocional. El padre abofetea a los niños, controla cada uno de sus pasos, pero la madre compra una chocolatina en lugar de defenderse.



picture No. 3

Conversación "WhatsApp":



Francisca: ¡Hola! ¿Qué tal la cita con Michael?

Eva: ¡Hola! ¡Mejor no preguntes!

Francisca: ¿Qué ha pasado?

Eva: Volví a casa a las 8:30, papá se volvió loco: "¡Mírala! ¿Para eso os mandamos a la escuela? ¿Para traernos a casa cabrones?!"

Francisca: Asqueroso...

¡Apestoso! ¡Maldito apestoso! ¡No sabe ni entiende nada! ¡Él, con su mente sucia! Ya tengo 15 años, tengo derecho a volver a casa más tarde de vez en cuando.

Francisca: ¡Tranquila! ¡Despacio!

Eva: ¡¿Más despacio?! ¡Incluso me ha dado una bofetada! Todavía me arde la mejilla.

Francisca: ¿No te defiende mamá?

Eva: Hmm... Dice que tengo que entender a papá. Y me ha traído otro trozo de chocolate. Como siempre... ¡¡¡los odio a los dos!!!

Francisca: ¡Te entiendo! ¿Te pega a menudo?

Eva: La última vez lo hizo cuando llamé bruja vieja a la abuela (que en realidad lo es).

Francisca: Mis padres no han hecho nada de eso.

Eva: Cuando era niña, a menudo me daba bofetadas, mi hermano también recibe algunas todavía.

Francisca: ¿Pero mamá? ¿Qué ella?

Eva: Nos ayuda a superar el dolor. Por cada bofetada recibimos al menos un chocolate, que ella nos trae a la habitación en secreto.

Francisca: Es horrible... Hablaremos de ello mañana. Tengo que unirme a la cena. ¡Espera!

¡Adiós! ¡Nos vemos!



Archivo de audio: ¡Hola, Francisca! Te dejé un mapa, ahí está nuestro punto de encuentro. Te espero el 27 de agosto a las 6 de la tarde en el lugar de la fiesta. Sé que el mapa no es tu mejor amigo, bueno, también dejé un mensaje de voz. Saldrás en la calle Tērbata, está cerca del Museo Nacional de Historia de Letonia. Baja recto por la calle Tērbata hasta llegar a la calle Elizabete. Gire a la derecha y siga hasta la calle Krišjāņa Barona. Gire a la izquierda y siga hasta Blaumaņa, luego gire a la derecha y pase por delante del restaurante "Kozy Eats" hasta la calle Čaka. Gire a la izquierda, cruce la calle Lāčplēša y siga hasta la calle Ģertrūde. Gire a la derecha, siga recto y busque un edificio con 16 globos rosas pegados a la puerta.

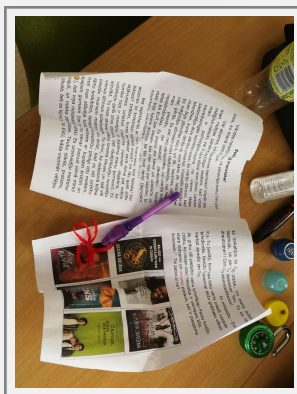
3. **En el segundo compartimento hay** una botella con dirección y código de dígitos. Hay una carta a Francisca de Eva en la botella y bolígrafo UV.

Para abrir la dirección y el código de dígitos, los participantes deben examinar la bolsa de cosméticos. Dentro de la etiqueta de la botella hay una instrucción (imagen n° 5) sobre cómo abrir el interruptor. Para verlo, hay que pasar las cuentas de la botella llena a la vacía. La carta (imagen n° 6) contiene un código de dígitos escrito con tinta invisible. La carta contiene una indicación de dónde buscar el código del interruptor del tercer compartimento de la bolsa. La palabra "invisible" está resaltada en tinta roja, y bajo la cubierta del libro "El niño invisible" hay un código de dígitos (imagen n° 7) escrito con tinta invisible.

Por la carta, los participantes se enteran de la maravillosa relación que mantienen Eva y Franciska. Eva confía plenamente en ella y también le cuenta su mayor problema: se avergüenza de su cuerpo porque la niña tiene sobrepeso.



picture No. 4



picture No. 5



picture No. 6



# UN REGALO PARA FRANCISCA




## Instrucciones para desbloquear el interruptor:

1. Put 0!
2. ¡Gira a la derecha 360 grados!
3. ¡Gira el número 29 a la derecha!
4. ¡Gira 360 grados a la izquierda!
5. Gira el número 36 hacia la izquierda.
6. ¡Gira el número 6 a la derecha!

4. Una vez descifrado el código del **tercer** interruptor **del compartimento de la bolsa** (imagen nº 8), los participantes tienen acceso a 3 cosas (imagen nº 9): un diario cerrado, un libro de dietas y un estuche de lápices. Mientras estudian el libro de dietas, los participantes encuentran un marcapáginas con el número "0" en Braille. Esto se puede averiguar a partir de la página de transcripción en Braille, que también se encuentra en el libro.

Al girar 3 ceros, los participantes pueden abrir el conmutador del portalápices. En él hay notas adhesivas (imagen nº 10) que indican que la chica ha probado la dieta del grupo sanguíneo y comparte sus observaciones sobre cómo le afecta esta dieta. En el estuche hay un frasco con cápsulas amarillas, una tarjeta con el nombre (pin), dentro de la cual se esconde una mitad del código QR detrás de la palabra "EVA" (la otra está en la portada del diario) (imagen nº 11).

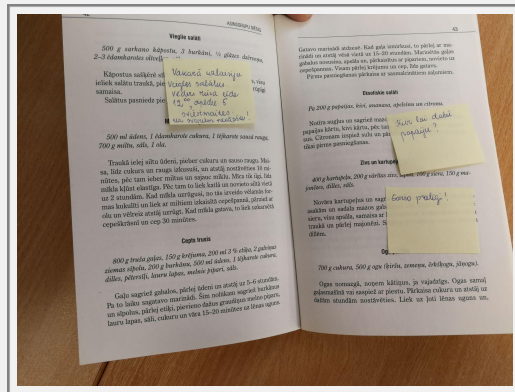
La agenda tiene una cerradura con llave. Para encontrarla, tienes que utilizar la aplicación en tu teléfono, que se muestra en la cerradura de la agenda  El buscador de llaves junto con la cerradura está escondido en la habitación y emite un pitido cuando se pulsa "ALARMA" en la aplicación



picture No. 7



picture No. 8



picture No. 9

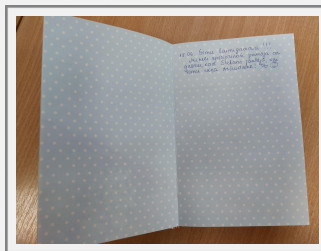
# UN REGALO PARA FRANCISCA

El diario (imagen n° 12 - n° 14) describe los acontecimientos más importantes de la vida de Eva, su relación con Michael, el plan de dieta, hay 2 fotos de la chica. Al principio - Eva regordeta, al final - Eva, que ha perdido 20 kg de peso (foto n° 15). Una chica aconseja a su amiga que vea un vídeo que contiene la "clave" de su belleza. Juntando las dos mitades del código, los participantes pueden escanear el código QR (imagen n° 16) y ver un vídeo sobre una droga mortal que mucha gente puede comprar en Internet sin restricciones de edad. Ayuda a perder peso, pero causa graves problemas de salud e incluso la muerte. El vídeo está basado en hechos reales.

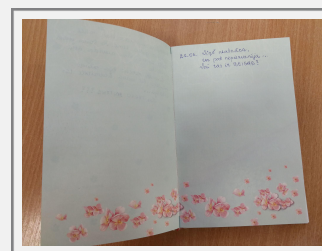
Enlace al vídeo: [https://www.youtube.com/watch?v=A8vUKhPEKpc&list=PL3bBI5jH2vIH68Y3bY1l-ZD7U4gd9qZHq&index=1&t=7s&ab\\_channel=ITVNews](https://www.youtube.com/watch?v=A8vUKhPEKpc&list=PL3bBI5jH2vIH68Y3bY1l-ZD7U4gd9qZHq&index=1&t=7s&ab_channel=ITVNews)



picture No. 10



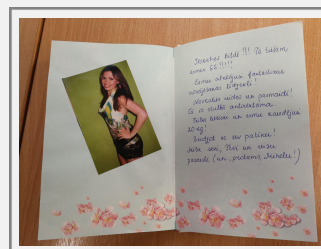
picture No. 11



picture No. 12



picture No. 13



picture No. 14



picture No. 15

Después de ver el vídeo, los participantes sacan conclusiones sobre lo que le ocurrió a Eva y por qué acabó en el hospital. En su argumentación, los participantes también utilizan datos de la correspondencia de "WhatsApp" con Francisca, cartas a una amiga, anotaciones en un diario, notas adhesivas de un dietario. Los participantes deciden qué información debe darse a los médicos para ayudar a salvar la vida de la niña.

Al final de la aventura, los participantes participan en un debate y evalúan su trabajo en equipo, sacando conclusiones sobre lo que debería mejorarse



## ¿Qué observar durante la aventura?

El facilitador observa el juego y proporciona ayuda formulando preguntas motivadoras

1. ¡Mira atentamente en el mapa! ¿Qué símbolo ves? ¿Por qué?
2. ¡Mira el bolígrafo! ¿Para qué lo necesitas?
3. Da pequeñas pistas cuando sea necesario.

El facilitador puede tomar notas para la evaluación del trabajo en equipo (en una tabla previamente preparada en la que se seleccionan los criterios necesarios). El facilitador también informa a los participantes sobre estos criterios. Al final del juego, el facilitador hace una evaluación del trabajo en grupo. Recomienda lo que debería mejorarse.



## Reflexión

Al final de la aventura, los participantes resumen lo que han averiguado sobre Eva. Los participantes entablan un debate sobre los problemas planteados en la mochila.

- ¿En qué problemas le ha hecho pensar el juego de ruptura?
- ¿Por qué crees que Eva tiene baja autoestima?
- ¿Por qué Eva no se acepta tal y como es?
- ¿Cómo afecta esto a su vida?
- ¿Cuáles serían sus recomendaciones para Eva?
- ¿Cómo valora el uso de pastillas para adelgazar en la adolescencia?
- ¿Por qué el peligroso producto para adelgazar que compró Eva sigue disponible en la tienda online?
- ¿Qué se lleva del partido?

El facilitador pide que se rellene la evaluación del trabajo en grupo. <https://ideaboardz.com/for/llze/4815472>

Las preguntas son:

1. ¿Cuál fue la contribución de cada participante?
2. ¿Quién hizo qué?
3. Compárate con el ser vivo que más se corresponda con tus sentimientos durante el trabajo en grupo.
4. ¿Qué haría de forma diferente durante el trabajo en equipo?
5. Elógiese a sí mismo y a cualquier otro miembro del grupo por una tarea específica realizada.
6. Nombra cualquier fallo durante el trabajo en equipo



### Notas adicionales

El juego de escape puede ser una actividad introductoria antes de la lectura y el análisis del libro de M. Pressler "Chocolate amargo" en la clase de literatura. Puede utilizarse como actividad en una lección de clase dedicada al tema "Autoaceptación", etc. La evaluación del trabajo en grupo puede considerarse un estudio de la dinámica de grupo. Sería útil para un profesor de aula.

El profesor tendría la oportunidad de observar la competencia socio-emocional de los alumnos en el juego.

El juego es definitivamente adaptable a cualquier grupo de participantes. Puedes cambiar los textos según necesites (acortarlos, añadir algo, eliminarlos). Es posible cambiar las cerraduras y también las tareas para los códigos. Todos los grupos evaluados valoraron positivamente este juego de escape. El juego está relacionado con la vida real, los problemas que se destacan en él son relevantes e interesantes para los jóvenes.



### Preparando las herramientas para la aventura

- Pluma
- Tarjeta de felicitación vacía
- Tijeras
- Pegamento
- Teléfono
- Taladro
- Botella de 0,5 l
- Botella de viaje
- Notas adhesivas y el libro de dietas
- Bolígrafo UV con luz UV
- El cartón y el marcapáginas

You can find all the components of this Escape Adventure at:  
[www.lookingatlearning.eu/escapeexclusion/toolkit](http://www.lookingatlearning.eu/escapeexclusion/toolkit)



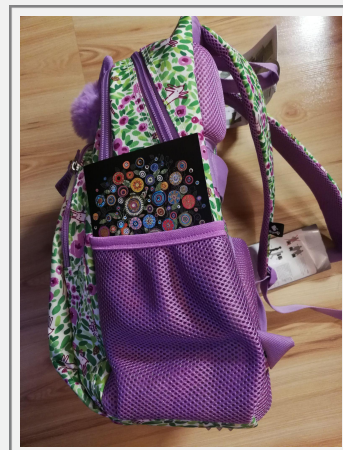


## Instrucciones paso a paso para configurar las herramientas del juego

**El bolsillo lateral de la mochila** (sólo contiene la tarjeta de felicitación).

- Un bolígrafo y una tarjeta de felicitación vacía (¡Escribe el texto de la tarjeta de felicitación!

Coloca la tarjeta de felicitación en el bolsillo lateral de la mochila.



### Etiquetas en la mochila.

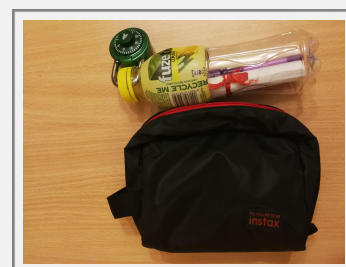
- Rodea con un bolígrafo cuatro números en las etiquetas del exterior de la mochila. Estos números son el código de la cerradura n° 1 de la mochila.

**El primer compartimento de la mochila** (Contiene un teléfono, la chocolatina con la hoja del mapa dentro (foto n° 19)).

- Teléfono\*, el enlace a la conversación de *WhatsApp* entre Eva y Francisca y el texto del archivo de audio
- Instala el lector de códigos QR y las aplicaciones *isearching*.
- Imprime el mapa de la ciudad e insertado en la barra de chocolate.
- Pon la chocolatina con la hoja del mapa y el teléfono en el primer compartimento de la mochila.



**El segundo compartimento de la mochila** (Contiene: 1 botella de plástico de 0,5l con código direccional y numérico, bolígrafo UV con luz UV y la carta; la bolsa de cosméticos con diferentes artículos, 2 botellas de tamaño de viaje)



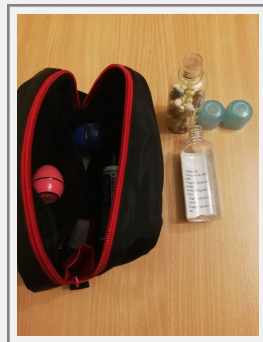
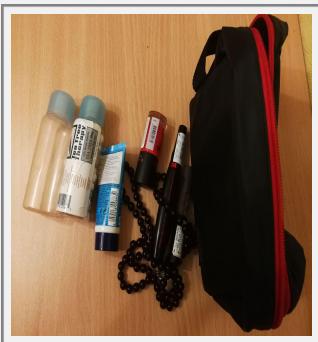
## 1. Botella de plástico de 0,5 l con un código numérico unidireccional.

- Imprima la carta, escriba el código de la tercera cerradura de la mochila con tinta invisible (utilice bolígrafo UV) en la carta, ponga la carta y el bolígrafo UV en la botella de 0,5 l.
- Taladre un agujero en la botella de plástico y, en el tapón de la botella, inserte un candado con un código direccional y numérico.



## 2.El neceser.

- Recorta y pega la instrucción para abrir la cerradura de la botella con el código numérico y de dirección: Imprime y recorta la hoja de instrucciones ([Instrucción para abrir la cerradura.docx](#) - la hoja de instrucciones es sólo un ejemplo, puesto que es imposible comprar la cerradura con el mismo código numérico y de dirección), y pégala en la otra cara de la etiqueta pequeña. Pega la etiqueta en la botellita y llénala de abalorios hasta ocultar la parte de las instrucciones. Colócalo en la bolsa de cosméticos con varios artículos cosméticos.



**El tercer compartimento de la mochila** (Contiene 1. la agenda con cerradura; 2. el dietario con notas aceradas en el interior, marcapáginas y página de transcripción en Braille; 3. un estuche (con código de 3 cifras) que contiene una tarjeta de palabras con clip y la mitad de un código QR, un frasco de cápsulas amarillas).





# UN REGALO PARA FRANCISCA


## 1. El diario.

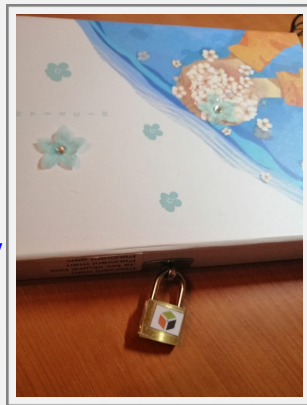
- Pega la mitad del código QR en la última página de la agenda (imagen nº 25), la otra parte del código QR ponla en la tarjeta de palabras con clip.



- Un diario con cerradura. Pega dos fotos de una chica joven en el diario: una al principio y otra al fina, que la muestren antes de perder peso y después).

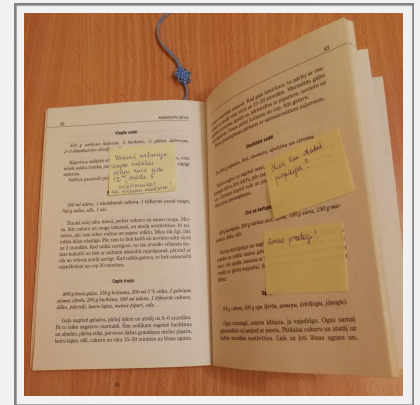


- Imprime una imagen pequeña de la aplicación iSearching , recórtala y pégala en la cerradura de la agenda.

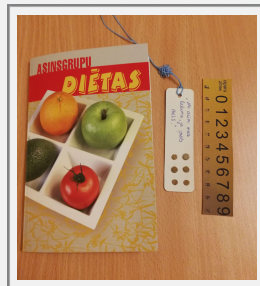


## 2.El libro de dietas

- Notas adhesivas. Coge notas adhesivas y escribe algunos comentarios sobre la dieta. Colócalas en las páginas del libro de dietas.



- La cartulina para hacer el marcapáginas en Braille. Toma los números Braille del enlace proporcionado y utilízalos para crear un marcapáginas Braille. Los números del marcapáginas son el código de la cerradura del estuche.



## 3.Tarjeta de palabras con clip

(imagen nº 30).

- La mitad del código QR introducida en la tarjeta de palabras con clip. Escribe el nombre "EVA".



You can find all the components of this Escape Adventure at: [www.lookingatlearning.eu/escapeexclusion/toolkit](http://www.lookingatlearning.eu/escapeexclusion/toolkit)



## Socios del Proyecto



### Asociación Promesas (SPAIN)

Autores: Ruta Kronberga, Nacho Salgado, Esther Bombín, Javi Quilez  
javi@promesas.eu www.promesas.eu



### Colegio La Milagrosa y Santa Florentina (SPAIN)

Autoras: Marina Represa, Yaiza Martínez, Inés Aparicio  
lmsf@lmsf.es www.lmsf.es



### Youth Exchange Service (THE NETHERLANDS)

Autores: Gabi Steinprinz, Konstantina Korai, Dani Korai  
gabstein@gmail.com www.yesnow.nl



### V.O. de Vallei (THE NETHERLANDS)

Autores: Inge van Es, Lex Eijt, Taco Ritsema van Eck, Jelle Klijn  
info@vodevallei.nl www.vodevallei.nl



### Jaunpils municipality (LATVIA)

Autores: Ieva Zagmane, Jurgis Kukša, Inga Abula  
izagmane@gmail.com www.jaunpils.lv



### Gulbene municipality (LATVIA)

Autoras: Anita Birzniece, Jana Keibeniece, Gunta Gruniere, Zita Grinberga, Vita Mednieve  
dome@gulbene.lv www.gulbene.lv



### Stranaidea S.C.S. (ITALY)

Autores: Chiara Bechis, Marco Fiorito, Marta Sartorio, Katerina Nastopoulou  
teatrodigiornata@stranaidea.it www.stranaidea.it



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union







ESCAPE ADVENTURE MODULE

# UN REGALO PARA FRANCISCA

FORMATO: MOCHILA DE ESCAPE

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



[www.lookingatlearning.eu](http://www.lookingatlearning.eu)