



ESCAPE ADVENTURE MODULE

TODOS INCLUÍDOS

FORMATO: CAJA DE ESCAPE



DESARROLLADO POR:

**Colegio La Milagrosa Y
Santa Florentina:
Marina Represa, Yaiza
Martínez e Inés Aparicio**

TEMA DE INCLUSIÓN

Inclusión en general

Subtemas:

LGTBIQ+, Tercera edad,
discapacidad visual, desórdenes
alimentarios

GRUPO DE EDAD:

Desde 13

Nº DE JUGADORES:

4

DURACIÓN:

60 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 ó 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



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

“ RECUERDA
SIEMPRE QUE
LA RESPUESTA
A TODO ESTÁ
DENTRO DE TI”

MARINA REPRESA

TODOS INCLUIDOS



Objetivo de la aventura: Involucrar a los participantes en una actividad motivacional que les proporcione conocimientos sobre las personas en diferentes situaciones de exclusión y cómo se comportan. Esto les ayudará a ser más conscientes de las personas excluidas.



Objetivos de aprendizaje

-  Darse cuenta de la importancia de las acciones de los seres humanos para la eliminación de la exclusión en el mundo.
-  Conocer las situaciones de exclusión;
-  Comprender las capacidades de los demás participantes;
-  Respetar las situaciones sociales de los demás.



Duración

Preparación de los materiales:	30 - 40 min
Preparar el espacio antes de la aventura:	10 minutos
Hora de introducción:	10 minutos
Tiempo de juego:	60 min
Debrief/tiempo de evaluación:	Mínimo 10 min



Nº de jugadores

- Adolescentes a partir de 13 años, algunos de ellos con necesidades relacionadas con temas sociales, más concretamente con grupos sociales de riesgo (ancianos, homofobia, racismo, discapacidades, etc.).
- No recomendado para menores de 13 años ya que contiene algunas partes manipulativas, como cajitas, acertijos de cartón o materiales endebles con los que podrían tener problemas.



Panorama general de la aventura

Los participantes se organizarán en familias y posteriormente recibirán una caja regalada por un anciano pariente suyo. La caja contiene diferentes objetos que el familiar ha ido coleccionando a lo largo de sus viajes por el mundo en busca de la pregunta que le atormenta día a día: "¿Cuál es la razón de la exclusión en el mundo?", con la esperanza de que estos objetos contengan la respuesta a la misma.

Después tendrán que resolver 5 enigmas, que están basados en diferentes grupos sociales en riesgo de exclusión, como un joyero que cuenta la historia de un familiar homosexual, un juego de cartas tradicional español sobre las dificultades de los ancianos en el mundo moderno, unas gafas viejas que cuentan la historia de un familiar ciego, otra historia de un familiar que pasó por unos trastornos alimenticios y la última es una carta que tendrán que descifrar para conseguir el código final con el que descubrirán al final que el motivo de la exclusión son "las propias personas".

El juego termina.



Guiando el proceso

Puede ser facilitado por cualquier persona que haya leído previamente las instrucciones del juego. El facilitador debe ser un observador durante el juego y sólo interactuar si considera que es una oportunidad de alguna manera. Sin embargo, debe intentar no ayudar mucho a los participantes para no interferir en la dinámica del juego. Aunque, si los participantes llevan bastante tiempo atascados, el facilitador podría resolver sus dudas.

Téngalo en cuenta: Puede haber algunos participantes que se sientan reflejados con algunas situaciones representadas en las distintas adivinanzas. Esto debe informarse de antemano mediante un descargo de responsabilidad a los participantes. Si alguien quiere dejarlo está perfectamente bien, a esta persona se le debería permitir. Después, como educadores, sería interesante hablar con estos participantes sobre sus sentimientos durante el juego y el motivo de su abandono.

TODOS INCLUIDOS



Nivel de propiedad

Tomando las situaciones que ocurren en las adivinanzas y trasladándolas a la vida de los participantes, hacia ejemplificaciones. Esto también les ayudará a adivinar la respuesta de las adivinanzas.



Nivel de inclusión

Hay tarjetas de roles para que cada miembro tenga un papel durante toda la partida, evitando que algunos jugadores eclipsen el juego. Los diferentes acertijos se crean en torno a diferentes áreas de la inteligencia para que cada jugador tenga su momento de lucimiento.

Sin embargo, conociendo de antemano las diferentes necesidades de los participantes, se pueden hacer las modificaciones necesarias en el juego, para que todos los participantes puedan tomar parte. Por ejemplo, convirtiendo algunas partes en braille, o utilizando notas de voz para grabar la introducción a las adivinanzas, de esa forma se puede adaptar a las personas con necesidades especiales.



TODOS INCLUIDOS

PREPARAR LA AVENTURA



Ubicación, entorno

Una sala espaciosa. Cuatro mesas y cuatro sillas por mesa. Música ambiental (chill, música de fondo).



Herramientas de juego

La mayoría de los componentes necesarios están digitalizados y preparados para "Imprimir y usar".

Haz clic en el icono para descargar los componentes de este módulo.



Preparación
Adicional

- *Al final de este documento encontrará instrucciones paso a paso para construir la caja.*
- *Grabación de un vídeo para el inicio, las instrucciones completas se encuentran al final de este documento.*

- la caja, diseñada para la aventura;
- joyero;
- caso de las gafas;
- una cartera;
- un álbum de fotos;
- espejo;
- tarjetas de rol impresas;
- presentación google slides proyectada (incluye música y preguntas para el debate); -

[PRESENTACIÓN ESCAPE BOX](#)



DESCRIPCIÓN COMPLETA



Introducción y narrativa

"Hola, hoy vamos a jugar a una aventura de escape box. Aquí os presento un vídeo de un familiar vuestro que quiere dejaros un mensaje."



Respuestas y soluciones a los rompecabezas del juego

Una vez preparado el espacio, al entrar se entregará a cada participante una tarjeta en la que figure su apellido. Es necesario tener en cuenta cuántas personas participan ya que las tarjetas están agrupadas por familias y se deben juntar en los respectivos grupos según el apellido que figura en cada tarjeta.

Una vez formados los grupos, se sentarán y el animador les mostrará el vídeo. Para empezar, los participantes deberán mirar las tarjetas que se les han entregado, en las que tienen la combinación para poder abrir la caja así como un rol al que deberán atenerse durante todo el juego.

CÓDIGO DE RESOLUCIÓN DE LAS CARTAS: Hay 5 familias (García, López, Pérez, Rodríguez y Dominguez). Las soluciones de todas ellas son las mismas, por ejemplo la familia García tiene 5 cartas de las cuales 4 de ellas tienen un número en el reverso y en el reverso hay un texto que indica el orden en el que van esos números .

3- Primer miembro de la familia

5- Segundo miembro de la familia

8- Tercer miembro de la familia

4- Cuarto miembro de la familia

EL CÓDIGO PARA ABRIR LA CAJA ES 3584

Una vez abierta la caja, en la tapa encontrarán unos círculos con algunas indicaciones para poder jugar y el orden en el que tienen que abrir las pruebas (cada prueba tiene un dibujo). Además de una carta con el contenido del vídeo para que no se les olvide. Dentro de la caja también están todas las pruebas cerradas por pegatinas con códigos QR y por toda la caja hay pistas para resolver las pruebas.



PRIMERA PRUEBA: LGTBIQ+ COLECTIVO

Joyero que cuenta la historia de un familiar homosexual. Tienen que completar correctamente las definiciones de LGTBIQ+ para conseguir la contraseña.

Las personas participantes encontrarán una cajita, al abrirla encontrarán un texto y diferentes tarjetitas en las que hay un concepto y su definición.

Bisexual- Atracción sexual tanto por el sexo opuesto como por el propio. COMO EJEMPLO

Transexual- Modifica su cuerpo para sentirse identificado (Número 1)

Transgénero- No se identifica con el sexo biológico (Número 2)

Travesti- Viste y se comporta ocasionalmente como el sexo opuesto. (Número 3)

Género fluido- Transiciones de un género a otro de forma ocasional (Número 4)

En un lado de la caja hay una pista con el símbolo de un anillo que indica que también hay una figura dentro de la caja pequeña. En esa pista pone a=1, b=2, c=3. Así que, para obtener la solución, hay que fijarse en las letras que están coloreadas y mirar su posición en el alfabeto y el número de la tarjeta.

Transexual (Nº1) - D= 4

Transgénero (nº 2) -B=2

Travesti (Nº3)- E=5

Género fluido (Nº4)- G=7

EL CÓDIGO PARA ABRIR EL SIGUIENTE CUADRO ES 4 2 5 7

SEGUNDA PRUEBA: PERSONAS MAYORES

Juego de cartas tradicional español que narra las dificultades de los ancianos en el mundo moderno. Los participantes tienen que unir las piezas de un rompecabezas para obtener el código de 4 cifras.

Para abrir esta prueba, los participantes deben introducir el código QR de la prueba anterior. Al abrir el álbum de fotos encontrarán un pequeño texto y muchas fotografías de personas mayores. Para resolver esta prueba, es necesario sacar todas las fotos del álbum, entonces verán que todas las fotos tienen una parte dibujada y las portadas son iguales. Tendrán que coger las fotos donde aparecen las personas mayores felices y colocando la foto correctamente en la funda del álbum saldrá un número. El orden es según las páginas del álbum de fotos.

EL CÓDIGO ES 2639

TODOS INCLUIDOS

TERCERA PRUEBA: PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL

Unas gafas antiguas que cuentan la historia de un familiar ciego. Tendrán que leer un código oculto con las gafas y utilizar el braille para conseguir el código.

Al principio tendrán que encontrar el estuche de gafas y podrán abrirlo cuando hayan introducido el código QR de la prueba anterior. Dentro del estuche de gafas encontrarán cuatro pequeñas tarjetas con unas cuentas y un pequeño texto. Fuera del estuche, los participantes encontrarán la pista en braille para poder descifrar esas pequeñas tarjetas que tienen los números escritos en braille en relieve con cuentas. El orden está pintado en la pista del exterior.

- Amarillo- 2
 - rosa-7
 - verde- 5
 - azul-1
- EL CÓDIGO ES 2751



CUARTA PRUEBA:

PERSONAS CON PROBLEMAS DE SALUD MENTAL (TCA)

Historia de un familiar que pasó por algunos trastornos alimenticios. Tendrán que usar el espejo y la cuenta de Instagram de la persona para obtener el código de 4 dígitos.

El objeto utilizado en esta prueba es un espejo que se cierra con el código QR que se abre con el resultado de la prueba anterior. En los laterales de la caja hay dos tapas que cubren dos posts de instagram, en los que el texto está al revés. En uno de ellos hay un consejo que será la letra que indique el número del QR ya que los números están repartidos por todo el texto.

EL CÓDIGO DE ESTA PRUEBA ES: 5480



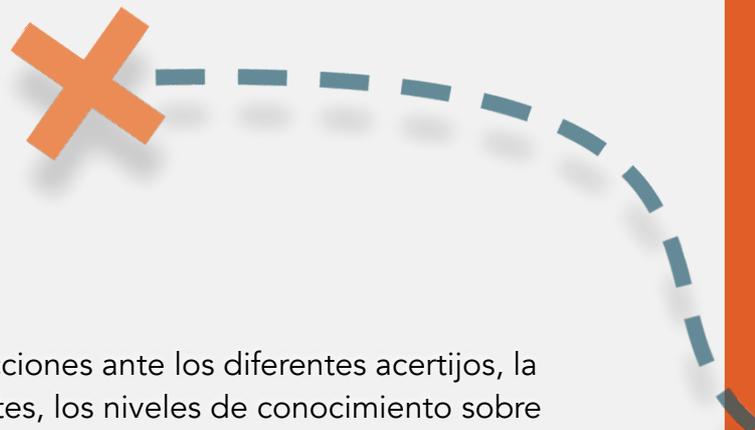


QUINTA PRUEBA; LA CARTA

Letra que tendrán que descifrar para obtener el código. Este código es una frase que les dice que hay una tarea en un doble fondo en la caja. Quitarán la tapa de la tarea y encontrarán un espejo que dice: LA RESPUESTA ERES TÚ.

En esta prueba, las personas participantes encontrarán un sobre cerrado con el código QR y utilizando el código obtenido en la prueba anterior podrán abrirlo. Al abrirlo encontrarán una carta con un acertijo, en los laterales de la caja hay cuatro cuadrados donde están las figuras, con ellas no conseguirán una frase que les llevará al final. Al final encontrarán la solución a la caja de escape.

RESOLVER EL ENIGMA: DOBLE FONDO



¿Qué observar durante la aventura?

El facilitador puede prestar atención a las reacciones ante los diferentes acertijos, la interacción y cooperación entre los participantes, los niveles de conocimiento sobre el tema, la jerarquía y el eclipsamiento.

Presta atención a las reacciones de los participantes ante el final del juego. Se van a ver en un espejo y van a tener reacciones diferentes. Las reacciones son una representación de cómo afrontamos la inclusión en nuestra vida real.



Reflexión

Al final del juego, se proyectan las preguntas y todo el grupo discute:

- ¿Cuál era el objetivo del juego?
- ¿Qué ha pasado con los papeles asignados?
- ¿Qué significa el espejo?
- ¿Hay algo que le haya sorprendido de sí mismo?

Al final se les enviará un Google Forms para evaluar su participación en el juego.

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdWpPpE-YBpRlZrwGqnVusSFa1lIxqp1ADvP8CMmA4ctnlkA/viewform>

TODOS INCLUIDOS



Preparar las herramientas para la aventura

- Plantilla de caja para construir;
- Cerradura pequeña;
- Pistas de adivinanzas para imprimir y pegar alrededor de la caja;
- Historia de fondo para adjuntar en el interior de la caja;
- Objetos para colocar dentro de la caja que se pueda cerrar y contenga instrucciones (joyero pequeño, estuche de gafas, una cartera, un álbum de fotos...);
- Códigos QR que se pueden imprimir para pegarlos en los distintos objetos del interior de la caja;
- Espejo para pegar al final de la caja.



Instrucciones paso a paso sobre cómo configurar las herramientas del juego

PREPARANDO LA CAJA:

PASO 0: Imprima los materiales que se encuentran en LA CAJA - PAQUETE DEL PROFESOR FACILITADOR → MATERIALES DE INGLÉS.

PASO 1: Consigue una caja de tamaño medio (por ejemplo, una caja de zapatos) y pega en su interior los dibujos que encontrarás en el documento ANEXO.

PASO 2: Pega el documento LAS TARJETAS DE PAPEL con los apellidos que aparecen en el documento y pégalas en las tapas de las cajas.

PASO 3: Consigue una cajita que haga las veces de joyero e incluye en ella el RIDDLE 1 y la foto del anillo morado (ANEXO).

PASO 4: Consigue un álbum de fotos que quepa en la caja grande, imprime las fotos del documento RIDDLE 2 & THE ELDERLY PHOTOS y pinta tanto el plástico donde van las fotos, como las propias fotos, de forma que al meter la foto en el plástico, se cree un número. Sólo habrá números en cuatro fotos, mientras que en el resto se crearán formas aleatorias.

PASO 5: Desplaza las fotos, ya que el objetivo de la prueba es que los números se encuentren colocando cada foto en su lugar correcto.

PASO 6: Consigue una funda de gafas de tela.



PASO 7: Haz pequeños rectángulos de cartulina de diferentes colores y pega pegatinas que reflejen cuatro números utilizando el sistema braille. En estas cartulinas encontrarás el código para abrir la siguiente prueba. Coloca la cartulina dentro del estuche de las gafas.

PASO 8: En la plantilla Braille de la parte superior, pon cuatro colores diferentes, que indicarán el orden de los números Braille que hay dentro del estuche de las gafas. (Esta plantilla irá en la caja grande)

PASO 9: Consigue un espejo para ponerlo dentro del cuento "Día 4". (Documento "INTRODUCCIÓN A LAS RIDDLES")

PASO 10: Crea un post en instagram y escribe en el pie de foto sobre lo que quieres tratar, e invierte ese texto en modo espejo.

PASO 11: Pega el post de instagram en el borde de la caja y tápalo con una pestaña.

PASO 12: Consigue un sobre y pon dentro de él, la prueba de la carta y el cuento "Día 5" (Documento "INTRODUCCIÓN A LOS RIDDLES").

PASO 13: Pega las pistas de la prueba 5 en el interior de la caja.

PASO 14: Consigue un espejo del tamaño del fondo de la caja, pégalo al fondo de la caja y cúbrelo con cartón, de tal forma que haga de doble fondo.

PASO 15: Pega todos los logotipos en los contenedores de las pruebas correspondientes. (Ejemplo: pegar el logo de la persona mayor en el álbum de fotos, ya que esta prueba trata de la tercera edad).

PASO 16: Pegue el documento INSTRUCCIONES PARA LOS PARTICIPANTES en el interior de la tapa de la caja.

Puedes encontrar todos los componentes de esta aventura de escape en:
www.lookingatlearning.eu/escapeexclusion/toolkit



Grabación de un video para el comienzo

Un anciano entra en la casa con una maleta, la deja en el suelo, saca una caja y la pone sobre la mesa. Se sienta en una silla y empieza a escribir en un cuaderno/diario.

"SEPTIEMBRE DE 2050

He vuelto de mi viaje sin saber por qué el mundo está así, por qué no hay cambios, por qué la gente se sigue tratando mal.... Pasan los años, parece que la sociedad avanza, pero los valores no.

Intentando resolver mi duda, os dejo guardados en esta caja objetos que he recogido del viaje más difícil de mi vida, lleno de experiencias y aprendizajes con personas que nunca olvidaré.

Lo dejo para que observes este mundo, para que lo entiendas mejor, e intentes dar una respuesta a esta pregunta que me atormenta día tras día. ¿Cuál es la razón por la que la gente no se respeta?

Espero que cuando encuentren la solución nunca la olviden. Sólo entonces lograremos un mundo mejor".

Se puede leer en voz alta si no hay tiempo para grabar un vídeo, también se incluye en la presentación de Google Slides.

Un ejemplo del vídeo, grabado en español (puede utilizarse para grupos españoles), se encuentra en la segunda diapositiva de la presentación: https://docs.google.com/presentation/d/1mx8KUxP544nH1Cn_CGrqyVEIsH60qI2s3teDUpoQ0c/edit#slide=id.gf8cf4f0f69_0_15



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

TODOS INCLUÍDOS

FORMATO: CAJA DE ESCAPE



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



www.lookingatlearning.eu