

PARTE III:

TUTORIAL

**Explicación paso a paso
de la creación
de aventuras de escape
educativas inclusivas**

INTRODUCCIÓN

Queridos lectores, queridos educadores

Bienvenidos a la tercera parte de nuestro kit de inicio para Aventuras de Escape Inclusivas en un entorno educativo.

Después del Manual (donde compartimos algunos conceptos sobre las aventuras de escape, los entornos de aprendizaje, la inclusión y diversos aspectos esenciales del aprendizaje) y el Kit de herramientas (con 8 aventuras de escape inclusivas totalmente diseñadas para copiar y pegar) llegamos al Tutorial. Aquí explicamos varios aspectos relacionados con la creación de una aventura de escape útil y utilizable en tu escuela, tu centro juvenil, tu ONG o cualquier lugar donde crees actividades educativas para jóvenes.

Para que sea compacto y fácil de leer, hemos recopilado aquí la información principal y te daremos enlaces a partes más específicas o información de fondo, que podrían aumentar la calidad de tu aventura de escape. Te deseamos una buena lectura, mucha diversión durante el proceso y éxito con el resultado para los alumnos y tu equipo.

INFORMACIÓN SOBRE EL DESARROLLO DE CONTENIDOS:

Proyecto:

Este material educativo fue desarrollado por la asociación entre 4 países bajo el proyecto Escape Exclusion, financiado a través de una Asociación Estratégica Acción Clave 2 en el Programa de Educación Erasmus+ de la Comisión Europea.

Coordinadora:

Gabi Steinprinz

Autores:

Gabi Steinprinz, Javi Quilez, Konstantina Korai, Dani Korai, Inge van Es, Katerina Nastopoulou

Revisores:

Ruta Kronberga, Ignacio Salgado

Desarrolladores de módulos:

Chiara Bechis, Marco Fiorito, Marta Sartorio, Katerina Nastopoulou, Anita Birzniece, Jana Kalnina, Gunta Gruniere, Zita Grinberga, Vita Mednieve, Ieva Zagmane, Jurgis Kuksa, Inga Abula, Inge van Es, Lex Eijt, Taco Ritsema van Eck, Jelle Klijn, Chris van Walraven, Gabi Steinprinz, Konstantina Korai, Dani Korai, Ruta Kronberga, Nacho Salgado, Esther Bombín, Javi Quilez, Marina Represa, Yaiza Martínez, Inés Aparicio

Copyright © : 2021-2023 por Escape Exclusion Project

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



DESCARGO DE RESPONSABILIDAD:

Antes de utilizar el material, consulte nuestro aviso de copyright. El aviso de copyright está impreso en la última página del documento (colofón).

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Este tutorial se divide en cuatro capítulos principales:

CAPÍTULO 1 - ANTES DE LA AVENTURA DE ESCAPE: CONDICIONES PREVIAS Y PREPARACIÓN DE LA AVENTURA

- 🔒 Las aventuras de evasión como innovación de su práctica
- 🔒 Identificación del grupo objetivo y sus necesidades
- 🔒 Determinación de las condiciones y elección del formato de la aventura
- 🔒 Preparación de los alumnos

CHAPTER 2 - THE ESCAPE ADVENTURE ITSELF - DESIGN THE ESCAPE ADVENTURE LEARNING EXPERIENCE

- 🔒 Preparar la aventura de escape: cronograma
- 🔒 La historia y el ambiente de la aventura
- 🔒 Diseñar el flujo
- 🔒 Diseño de las tareas, rompecabezas y/o códigos
- 🔒 Utilizar los materiales adecuados
- 🔒 Diseño visual
- 🔒 Las cuestiones técnicas
- 🔒 Crear seguridad y claridad

CAPÍTULO 3 - DURANTE LA AVENTURA DE ESCAPE - JUGANDO LA AVENTURA

- 🔒 Seguimiento
- 🔒 Dinámica de grupo e individual (preparación y aspectos emocionales)
- 🔒 Apoyo al aprendizaje y papel del educador

CAPÍTULO 4 - DESPUÉS DE LA AVENTURA DE ESCAPE - RECOGIDA DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE Y SEGUIMIENTO

- 🔒 El final de la aventura de escape: cierre de la experiencia
- 🔒 Debriefing y reflexiones + conclusiones/impacto
- 🔒 Evaluación de la aventura y cómo mejorar tu práctica
- 🔒 Seguimiento para los alumnos y para el equipo

Estos cuatro capítulos le guiarán a través del proceso de creación de su propia aventura de escape inclusiva y educativa. El proceso no es necesariamente lineal, aunque lo llamemos proceso paso a paso. En este tutorial describimos todos los pasos posibles, pero no es absolutamente necesario realizar todos y cada uno de ellos. Te invitamos a que leas este tutorial y decidas por ti mismo qué pasos vas a seguir.

Este Tutorial forma parte del kit inicial, por lo que periódicamente nos remitiremos a capítulos o elementos tanto del Manual como del Toolkit (y de los módulos de Inclusión) para aclaraciones. En el Manual, puede leer información básica sobre los conceptos de entornos de aprendizaje creativos, inclusión y aventuras de escape (relacionados con el diseño de juegos). La Caja de herramientas consta de 8 módulos desarrollados por profesores y trabajadores juveniles. El kit de herramientas no sólo sirve para copiar aventuras de escape, sino que también puede servir de inspiración y de ejemplo para el desarrollo de aventuras de escape. Te recomendamos que eches un vistazo a esos módulos para tener una mejor visión o comprensión del diseño de aventuras de escape.

Y recuerda: también estás aprendiendo. ¡Aprender haciendo!

La mejor forma de convertirse en un gran diseñador de aventuras de escape es diseñarlas, recibir comentarios de los alumnos y utilizarlos para crecer. Todos los buenos diseñadores se convierten en buenos después de diseñar, fallar y volver a diseñar.



CAPÍTULO

01

**ANTES DE LA
AVENTURA DE ESCAPE
- CONDICIONES
PREVIAS Y
PREPARACIÓN DE LA
AVENTURA**

CAPÍTULO 1: ANTES DE LA AVENTURA DE ESCAPE - CONDICIONES PREVIAS Y PREPARACIÓN DE LA AVENTURA

Antes de empezar a desarrollar la aventura de escape propiamente dicha, hay que tener en cuenta algunas cosas. En primer lugar, sobre la razón por la que quieres desarrollar esta aventura de escape: ¿Cuáles son tus necesidades?; ¿Cuáles son las necesidades de tus alumnos?; ¿Con qué tienes que trabajar? y ¿Quién puede participar? Analizar los siguientes aspectos son los primeros pasos para tener un paso CLARO para ti.

AVENTURAS DE EVASIÓN COMO INNOVACIÓN DE SU PRÁCTICA

Es probable que no haya utilizado aventuras de escape educativas antes, tal vez ni siquiera con salas de escape en su práctica. Pero... Por algo te interesa probar algo nuevo e innovar en tu consulta. Una aventura de escape es una buena forma de hacerlo.

Para empezar: ¿has jugado alguna vez a una escape room o a un juego de escape? Si no lo has hecho, ¿sería una buena idea que fueras a probar uno o dos tú mismo o con tu equipo!

Cuando vayas a jugar a una escape room o a un juego de escape, sería bueno (a nivel personal) experimentarlo, sentirlo, vivirlo de verdad y (a nivel profesional) analizar cómo podría funcionar para tu grupo objetivo, hasta qué punto esa escape room o juego es inclusivo o exclusivo y cómo puede apoyar el aprendizaje.

Tú (y tu equipo) podríais empezar a analizar vuestras necesidades y reflexionar sobre ello respondiendo a las siguientes preguntas:

- 🔒 ¿Por qué busca un nuevo método?
- 🔒 ¿Qué podría aportarle, lo que no tiene ahora?;
- 🔒 ¿Qué le solucionaría? ¿Qué proceso podría comenzar utilizando aventuras de escape educativas?;
- 🔒 ¿Estás preparado para probar algo nuevo e incierto? Puede traer incertidumbre, ya que es algo nuevo y también es un método que requiere que los educadores suelten el control. ¿Está dispuesto?

Tu respuesta te dará orgánicamente las primeras indicaciones para tu aventura de escape.

DETERMINAR EL GRUPO DESTINATARIO Y SUS NECESIDADES

Una de las principales preguntas para empezar es: ¿Quién es mi grupo objetivo y cuántos son?
¿Se conocen entre ellos y cuál es la dinámica del grupo?

Para que la aventura de escape funcione como experiencia de aprendizaje, es útil determinar las necesidades del grupo destinatario. ¿Cómo podría contribuir esta aventura de escape a su aprendizaje y a su plan de estudios? En un entorno escolar, podría tratarse de conocimientos o habilidades relevantes que quieres que tus alumnos tengan sobre la materia que impartes y sigan el plan de estudios.

También podrías identificar temas sociales o de comportamiento que sean relevantes para tu entorno y enfoque escolar o de trabajo juvenil, como el acoso escolar, la autonomía, la disciplina, el espíritu empresarial, etc. Otras necesidades podrían ser las habilidades para la vida (del siglo XXI), como:

- 🔒 Resolución de conflictos;
- 🔒 Trabajo en equipo;
- 🔒 Comunicación;
- 🔒 Inclusión y diversidad;
- 🔒 Afrontar la incertidumbre y la ambigüedad;
- 🔒 Sentido de la iniciativa;
- 🔒 Equilibrio emocional y establecimiento de límites;
- 🔒 Confianza en uno mismo, autoestima.

Para disponer de un buen punto de partida, lo lógico es trazar un mapa de las necesidades, ver cómo la aventura de escape podría abordarlas y crear oportunidades para que sus alumnos desarrollen competencias basadas en esas necesidades.

También conviene analizar la composición del grupo destinatario. El número de personas determinará sus opciones, pero también la singularidad de su grupo destinatario. ¿Con qué tipo de alumnos está trabajando? Analiza la composición específica del grupo y comprueba si puedes adaptar la aventura a ellos (y a sus habilidades específicas, sus inteligencias, la dinámica del grupo, su historia, etc.). Si tienes claro cuál es tu grupo objetivo para el juego o la aventura, te resultará más fácil tomar decisiones sobre su diseño.

EL IMPACTO ESPERADO DE LA AVENTURA DE ESCAPE

IMPACTO EN LOS ALUMNOS:

Una vez analizado el motivo por el que desea realizar la aventura de escape, el siguiente paso lógico es examinar los resultados de aprendizaje previstos. ¿Cuál debería ser el impacto de la aventura de escape para sus alumnos? Los resultados a nivel individual podrían ser sobre conocimientos o habilidades, pero también podrían ser sobre sus propias emociones, confianza en sí mismos, curiosidad, etc. Los resultados a nivel de grupo también pueden ser interesantes, como el respeto mutuo, la comprensión de las ventajas de la diversidad y los talentos complementarios o la inclusión.

IMPACTO EN LAS ORGANIZACIONES Y LOS EDUCADORES:

Una capa adicional podría ser el impacto en las escuelas y organizaciones juveniles y sus profesionales, como educadores, profesores, trabajadores juveniles, juntas directivas, trabajadores sociales implicados, etc.

El impacto es el cambio más sistémico y estructural que se persigue. ¿Cuál será la consecuencia para la relación entre educadores y alumnos, cómo influye en ti y en tu equipo? ¿Qué competencias desarrollarás en el camino y qué te aportará en cuanto al propósito de la educación, la alegría del trabajo, el desafío a ti mismo como profesional, los debates sobre el aprendizaje y la educación? A nivel de toda la escuela o lugar de trabajo de los jóvenes, ¿cuál podría ser el impacto a nivel sistémico? ¿Qué cambiará en tu escuela, tu centro juvenil o tu lugar de trabajo gracias a esta aventura?

Como puede ver, empezar a desarrollar una aventura de escape tiene un importante potencial para contribuir a la innovación y al cambio sistémico en la educación.

TRAZAR LAS CONDICIONES Y ELEGIR EL FORMATO DE ESCAPE

Ahora que ya sabes el quién, el por qué y el para qué, es hora de centrarse en crear las condiciones básicas para las aventuras de escape. ¿Qué necesitas para hacerlo realidad? Veamos cuáles son las condiciones que tienes que trazar:

RECURSOS E INGENIO:

Para crear un buen entorno de aprendizaje es importante conocer a su equipo. ¿Quiénes son los principales implicados, quiénes formarán parte del equipo base? ¿Y quién podría ayudarte con algunas habilidades o competencias específicas (como habilidades técnicas o digitales o la creación del ambiente, etc.)? Mira a tu alrededor y sé ingenioso también a la hora de involucrar a personas externas en tu aventura de escape, como padres o expertos externos.

Uno de los principales aspectos son los recursos financieros de que se disponga. Normalmente, las escuelas y las organizaciones juveniles no tienen mucho dinero para gastar. Una cosa importante que es bueno saber es que las aventuras de escape se pueden hacer perfectamente con inversiones más pequeñas, dependiendo de su diseño y planes. Es cierto que tener un presupuesto mayor significa que tienes más posibilidades, pero no crea automáticamente una aventura de escape mejor.

La mayoría de las aventuras de escape que hemos realizado, se han hecho con un presupuesto de sólo 20 - 100 euros. Esto es posible siendo creativo, trabajando con material de segunda mano, y haciendo la mayoría de las cosas nosotros mismos. Algunas cosas merece la pena comprarlas uno mismo. Comprar cerraduras y algún material de escape, como luz ultravioleta y tinta invisible, son una inversión inicial, pero se pueden utilizar muchas veces.

EL TEMAL:

Como esta aventura de escape se desarrollará en un entorno educativo, es esencial elegir un tema educativo. ¿Cuál será el tema y por qué? El tema debe basarse en las necesidades de su grupo destinatario y quizá también en las suyas propias, las de su centro escolar y las del plan de estudios.

- 🔒 Basadas en asignaturas escolares: En algunos casos podría estar relacionado con una asignatura como parte del plan de estudios, y todas las asignaturas podrían abordarse en aventuras de escape;
- 🔒 Basadas en temas relacionados con la escuela (cultura, historia, etc.) y el municipio;
- 🔒 Basadas en cuestiones más generales de la vida o la sociedad y cívicas: clima (cambio), democracia, educación cívica, etc;
- 🔒 Basadas en temas sociales, intrapersonales o interpersonales: acoso escolar, cooperación, sostenibilidad, futuro, autocuidado, empleabilidad, expresión, identidad, confianza en uno mismo, gestión de la incertidumbre, autonomía, etc;
- 🔒 A veces los equipos trabajan en una serie de temas que están conectados. O diseñan una serie de aventuras de escape a un nivel un poco más avanzado.

El tema puede ser más fácil cuando empiezas y más complicado a medida que avanzas en la creación de aventuras de escape. Qué es exactamente más fácil o más avanzado depende de tu propia experiencia y confianza en ti mismo para tratar ciertos temas. Seguro que hay temas muy delicados, como la automutilación, la depresión o el acoso escolar, que pueden resultar más difíciles.

Es importante mencionar que hacer una aventura de escape sobre un tema escolar en una escuela no la convierte necesariamente en educativa. Se convierte en educativa cuando la narrativa y el flujo del juego ofrecen la oportunidad de comprender cosas nuevas y aprender juntos, y cuando después se reflexiona sobre la experiencia

ESPACIO:

Definir el espacio disponible influye mucho en lo que se puede hacer y cómo. ¿Dónde se puede jugar? ¿En el interior o al aire libre? ¿En el aula de la escuela, en el desván o el sótano, en la cocina, en la naturaleza, en el bosque, en la ciudad o el barrio? ¿O en un lugar exterior concreto, como una cafetería, un ayuntamiento, un gimnasio, una iglesia, un sótano, una piscina, una estación de tren? ¿Habrá otras personas alrededor? La elección tendrá una influencia importante en el ambiente de la aventura de escape. ¿Por qué debe estar allí?

¿Tiene que ver con el tema que elijas? ¿O simplemente quieres llevarles a un espacio “independiente”, nuevo o emocionante? También puedes considerar la posibilidad de crear varios espacios, por ejemplo, partes de la aventura en interiores y otras al aire libre. También para el espacio de tu aventura de escape se aplica la siguiente regla: Cuanta más experiencia tengas, más complejas pueden ser tus aventuras.

Si eres más avanzado, podrías pensar en una aventura de mayor duración (por ejemplo, si los alumnos tienen que encontrar respuestas fuera de la propia aventura, como en una biblioteca, en libros de texto o en Internet y volver con esos conocimientos para continuar). También se podría pensar en una aventura evolutiva. Pero eso requiere experiencia y podría necesitar varios espacios o un espacio que esté disponible durante más tiempo. Otro elemento relativo al espacio que debes tener en cuenta es si planeas una aventura de larga duración, lo que significa que necesita quedarse para un uso más prolongado del espacio. ¿Se queda o es flexible y móvil?

En definitiva, asegúrese de saber cuáles son los aspectos importantes que definen el mejor espacio para su aventura de escape y haga su elección en consecuencia.

TIEMPO:

El tiempo es un aspecto importante que debemos tener en cuenta a la hora de diseñar nuestra aventura de escape. Antes de comenzar el diseño o desarrollo de tu aventura de escape, te invitamos a que eches un vistazo a los siguientes aspectos temporales que podrían influir en el diseño de tu aventura de escape.

- 🔒 Fecha para jugar: ¿Cuándo le gustaría hacerlo? ¿No hay una fecha concreta o hay alguna ocasión especial (semana del proyecto, exámenes, disponibilidad de educadores, espacio, etc.) que defina la fecha para jugar? En caso de que la aventura de escape se vaya a utilizar para iniciar una conversación sobre el tema es bueno planificarla al principio del periodo del proyecto, la formación, el curso escolar, etc. Si se va a utilizar para poner a prueba los conocimientos después de haber trabajado sobre el tema durante cierto tiempo, entonces quizá el mejor momento sea al final de un periodo, proyecto juvenil o formación;
- 🔒 Tiempo de preparación: ¿Cuánto tiempo necesitas para prepararte? ¿Es realista la fecha sugerida para jugar a la aventura de escape? ¿Cómo es el calendario de preparación?
- 🔒 Tiempo para jugar: ¿cuánto tiempo hay para jugar? ¿Tiene que encajar en una hora lectiva? ¿O en una hora específica del proyecto o es libre de elegir el tiempo que quiera o necesite? ¿Se adapta a la capacidad de atención de los alumnos? En caso de que tengan poca capacidad de atención, en lugar de una aventura larga, también puedes diseñarla en varias partes separadas para que los alumnos participen plenamente;
- 🔒 El diseño de la aventura de escape influirá en el ritmo. ¿Y la secuencia? ¿Quiere una actividad única o repetirla varias veces, una por una o una serie de temas conectados en distintos momentos?

Cuando sepa qué elementos relacionados con el tiempo debe tener en cuenta, podrá elegir la mejor opción de tiempo y horario para su aventura de escapada.



ELECCIÓN DEL FORMATO:

Cuando lo tengas todo claro, el siguiente paso es elegir el formato más adecuado. Dentro de este proyecto hemos desarrollado varios formatos de aventuras de escape y hemos definido todas las características y el potencial de estos formatos para diversos entornos educativos. Para definir qué formato te gustaría utilizar, puedes echar un vistazo a la descripción general de las características de los formatos en la **página del Manual 37**

O puede leer la descripción más detallada de cada uno de los formatos de escape en nuestra otra salida intelectual de este proyecto **Escape Exclusion: "¡Encuentra tu camino!"**

Una vez que hayas decidido tus recursos, el tema, el espacio, el tiempo y el formato a utilizar, habrás identificado la base para tu aventura de escape y ¡ya puedes ponerte en marcha!

PREPARAR A LOS PARTICIPANTES

1. TRABAJAR CON EL ESPÍRITU AVENTURERO: CONOCER A SUS JUGADORES

El ser humano es curioso por naturaleza y está dispuesto a aprender. Usted puede aprovechar esa curiosidad. Los jóvenes, especialmente en un entorno escolar formal (donde a menudo el objetivo es memorizar, actuar y cumplir) pueden sentirse inseguros en un entorno que les es desconocido. Por lo tanto, es importante alejar la inseguridad que bloquea el aprendizaje y centrarse en probar e incluso en el posible fracaso como resultado positivo. Si la curiosidad les lleva a probar, significa que están aprendiendo. Puedes preparar a tus alumnos despertando su curiosidad y dándoles confianza en sí mismos para que sigan esa curiosidad que llevan dentro. Es algo parecido a lo que hacen los desarrolladores de juegos. Para ello tienes que conocer a tus "jugadores". ¿Qué les gustaría, qué despertaría su interés o curiosidad? Piensa cómo puedes hacer de esta experiencia de aprendizaje una aventura emocionante, algo en lo que quieran sumergirse y explorar.

2. PREPARAR A LOS PARTICIPANTES PARA UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE APASIONANTE

Mientras creas tu aventura de escape, ya puedes pensar en cómo preparar a tus alumnos para la experiencia de aprendizaje: adentrarse en una historia a veces implica una introducción preparatoria o que los alumnos tengan que hacer algunos "deberes". Pero también hay que prepararles para que esta forma alternativa de aprendizaje y desarrollo de competencias requiera voluntad de ensayo y error. Tener miedo a equivocarse no lleva a los alumnos a ninguna parte. Intentarlo una y otra vez de diferentes maneras y no tener éxito inmediatamente es un elemento esencial del proceso de aprendizaje. Para crear la seguridad necesaria para una verdadera exploración, los educadores invitan a los alumnos a trabajar juntos. El objetivo es ver cómo pueden utilizar las cualidades de los demás, en lugar de fijarse en quién no es tan bueno y quién es el mejor. Cada alumno puede contribuir a su manera y sólo así un colectivo de alumnos puede vivir una aventura de escape. Los alumnos se benefician si se sienten motivados y juguetones. Los educadores pueden provocar esa sensación de diversión y juego durante la fase preparatoria. Si quieres conocer más detalles, puedes encontrar información más específica en el Manual, capítulo 4. Construir un entorno de aprendizaje creativo.



CAPÍTULO

02

**LA AVENTURA DE
ESCAPE EN SÍ:
DISEÑO DE LA
AVENTURA DE
ESCAPE Y DE LA
EXPERIENCIA DE
APRENDIZAJE**

CAPÍTULO 2 - LA AVENTURA DE ESCAPE EN SÍ: DISEÑO DE LA AVENTURA DE ESCAPE Y DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

PREPARAR LA AVENTURA: CRONOLOGÍA

¡Con la práctica llega la experiencia! Los diseñadores de aventuras de escape con experiencia pueden montar estas aventuras en poco tiempo. Pero si eres nuevo en este campo, puede que necesites algo de tiempo. Por lo tanto, se recomienda planificar y diseñar su aventura de escape y establecer un calendario claro y realista para preparar, diseñar y montar toda la aventura de escape. Esto le ayudará a realizar un seguimiento de los diversos elementos relacionados con la gestión de estas aventuras. Sé realista y no hagas planes demasiado apretados.

LA NARRACIÓN Y LA AMBIENTACIÓN DE LA AVENTURA

La creación de la narrativa, es decir, el argumento, dará el contexto y la historia en la que se adentrarán. El ambiente es la atmósfera de la experiencia, que suele referirse a la época histórica, el lugar, el estado de ánimo, la época del año, la hora del día, etc. El ambiente es muy importante para ayudar a los alumnos a meterse en la historia y, por lo tanto, está estrechamente relacionado con el argumento. Asegúrate de que existen vínculos lógicos entre la narración y el tema y la ambientación.

En juegos como las aventuras de escape, es útil salir de la realidad y entrar en una escena imaginaria, en la que los alumnos tienen que resolver o hacer algo juntos por un bien (mayor). No tiene por qué ser necesariamente algo con asesinatos, espías, crímenes, muertes o catástrofes (como suele ocurrir en las escape rooms). También puede ser una historia personal, una comunidad que necesita ayuda, etc. Es importante que tú mismo te creas la historia. Ejemplos de narraciones imaginarias son El Principito, Harry Potter, Alicia en el País de las Maravillas; todas ellas historias que nos transportan a un mundo especial de fantasía e interacción humana. Tú también puedes crear algo parecido.

La narración guiará a los alumnos a través del proceso, de principio a fin. Para que se impliquen plenamente, es útil contar con una introducción sólida que explique cómo pueden alcanzar la meta y cómo escapar de la situación mala o difícil puede contribuir al bienestar de una persona determinada, de su comunidad, de la humanidad en su conjunto, del lugar, del país o del mundo. Para que los alumnos se metan en la historia, hay que preparar una introducción. Esto puede hacerse de varias maneras. Piense en lo que ayudaría a sus alumnos. ¿Funcionaría mejor un vídeo que despertara su interés o una persona extraña que les contara una historia o, por ejemplo, una misteriosa carta "antigua"? ¿Funcionaría o haría más emocionante un juego de rol con gente disfrazada, o sería demasiado?

Puedes encontrar ejemplos de introducción en nuestra **CAJA DE HERRAMIENTAS**, donde los módulos tienen desarrolladas varias introducciones que puedes utilizar como inspiración.

Nos encantan las cosas que tienen sentido. Siempre que miramos a nuestro alrededor, las cosas tienen que tener sentido para nosotros. Así es como enfocamos la ambientación de las aventuras de escape. El ambiente establece el tono, refuerza la narrativa y atrae a los alumnos a la experiencia. Todo lo que incluimos en nuestras aventuras de escape debe estar conectado y ayudar a identificar todas las partes como un todo. Por lo tanto, a la hora de crear la ambientación tenemos que asegurarnos de que todos los elementos son coherentes y responden a la misma idea (por ejemplo, la época histórica en la que se desarrolla la aventura, el diseño, los colores, las tipografías, los elementos visuales, etc.). Estos elementos no sólo harán que los jugadores se sientan parte de la historia, sino que también les motivarán a seguir adelante.

Por supuesto, todas las partes de la ambientación (el lugar, los materiales, la habitación, las luces, las texturas, los olores, los sonidos, la música, los ruidos) deben diseñarse para cubrir todos los sentidos. Todo puede ajustarse a la corriente, lo que ayudará a los jugadores a sumergirse en la experiencia de la gran evasión. A medida que diseñes la historia y todo el flujo del juego, estos elementos surgirán de forma natural por el camino y te llevarán al proceso de la huida. Cuanto mejor y más autoexplicativo sea el diseño de la ambientación, mejor experiencia de juego tendrás. Comprueba si los materiales parecen formar parte de un todo y si son coherentes con la narrativa y los pasos posteriores.

Algunos elementos a tener en cuenta al diseñar el ambiente:

- 🔒 **Invitación a la experiencia de juego;** ¿Tiene algún tipo de comunicación preparatoria con sus alumnos? ¿Les informará o provocará por adelantado? ¿Cómo lo hará? ¿Entregando algunas invitaciones, dejando algunas pistas emocionantes por el aula? ¿Haciendo una pequeña presentación?
- 🔒 **La bienvenida:** Puede ser una carta, un folleto, un mensaje en whatsapp, un mensaje de vídeo o audio, una persona pidiéndote ayuda, una persona en un papel determinado (un programa de televisión con el presidente anunciando el estado de emergencia, etc.). Puedes hacerlo tan emocionante como quieras, sólo asegúrate de que se adapta a tus alumnos.
- 🔒 **Explicación de las normas.** ¿Qué se puede hacer y qué no? ¿Qué se puede tocar o mover y qué no? ¿Qué pasa si la gente necesita ir al baño, o quiere abandonar, o cuando los alumnos llegan al final, etc.? Las normas pueden escribirse o anunciarse junto con el mensaje de introducción. También puede hacerse con un poco de humor y dramatismo utilizando, por ejemplo, "señales oficiales de la policía o del ministerio". Por supuesto, es bueno mencionar a los alumnos cuáles son las consecuencias si infringen las normas.
- 🔒 **Posibles disfraces o atributos para los jugadores** o los educadores implicados, para que los alumnos se sientan más reales en la historia. Pueden ser cosas sencillas, como un bastón o una varita, una peluca, una flauta, un sombrero, etc., pero también disfraces completos. Si se trata de una historia de la época romana, puede estar bien dar a la gente coronas de laurel o grandes blusas blancas con cinturón. No es necesario, pero puede aumentar la experiencia y el nivel de implicación de los alumnos.

- 🔒 **La huida:** El final del juego, cuando los jugadores han resuelto el problema y han escapado del riesgo o han ayudado a otros a escapar de una gran amenaza. Es un momento importante en el flujo del juego y merece una atención especial. El diseño de este momento de huida podría ser un poco teatral, a la vez que reconoce y celebra la finalización del reto. Para ello puedes utilizar sonidos de fiesta, confeti, pequeños dulces o chocolate, una foto de grupo o un certificado. Encontrarás más información al respecto en el **CAPITULO 4**.

Posibles preguntas de reflexión para tu diseño:

- 🔒 ¿Es la narrativa atractiva para los jóvenes? ¿Por qué?
- 🔒 ¿La narración ayuda a los alumnos a implicarse en el tema principal?
- 🔒 ¿Coinciden la historia (narración) y el ambiente? ¿Se refuerzan mutuamente?
- 🔒 ¿Existen otros atributos, accesorios, objetos, colores, luces, sonidos que puedan contribuir a la ambientación y reforzar emocionalmente la experiencia?

DISEÑAR EL FLUJO DEL JUEGO

Para entender el diseño del flujo del juego, es bueno echar primero un vistazo al flujo emocional que queremos conseguir. La naturaleza humana es sentir y experimentar primero y pensar después. Esto es un hecho. Descubrimos el mundo a través de todos nuestros sentidos y emociones e incorporamos los descubrimientos a nuestros conocimientos, habilidades y actitudes para sobrevivir y crecer. Cuando percibimos cosas positivas, queremos quedarnos, queremos más, seguimos adelante. Cuando percibimos cosas negativas, es más probable que abandonemos y nos sintamos inseguros, incompetentes y tristes.

Queremos que nuestros alumnos se sientan comprometidos y sigan adelante. Por lo tanto, diseñamos un flujo emocional para nuestra aventura que les lleve a un sentimiento funcional y atractivo. Nuestro objetivo son los sentimientos positivos, pero a veces una imagen o película triste también puede tener resultados positivos. Un ejemplo de una fuerte emoción negativa que es muy poderoso, se puede encontrar en nuestros Módulos: Un regalo para Francesca y MonoMazi.

Queremos provocar sentimientos de una manera específica en momentos concretos, para alcanzar una mejor comprensión o un mayor impacto en el aprendizaje. No debemos esperar que nuestros alumnos se mantengan muy positivos todo el tiempo. Lo que puede ayudarnos son las sorpresas y los acontecimientos inesperados para aumentar el ritmo emocional y mantener la atención y la emoción en la aventura.

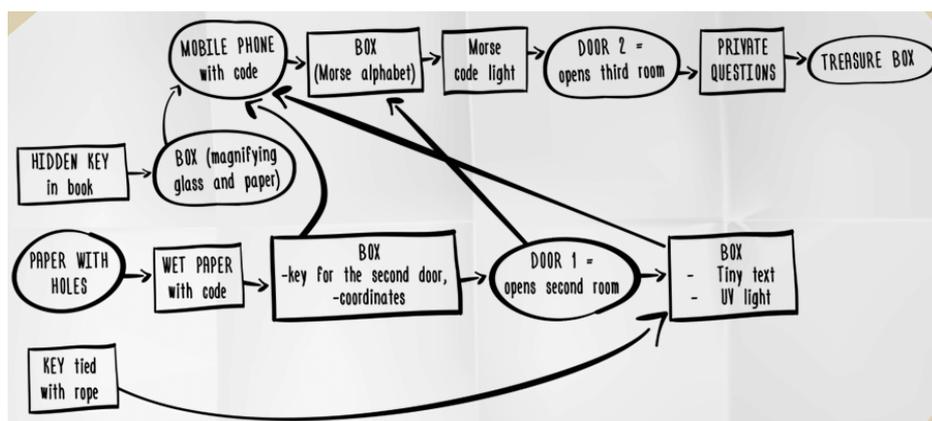
Puedes trazar el flujo emocional siguiendo estos aspectos:

- 🔒 ¿Cómo quieres que se sientan al principio?
- 🔒 ¿Qué emociones esperas que experimenten?
- 🔒 ¿Cómo gestionarás la posible frustración? ¿Cómo lo harán ellos?
- 🔒 ¿Aumentará la motivación durante la aventura? ¿Cómo conseguirás que así sea?
- 🔒 ¿Cómo te asegurarás de que terminen el juego con una sensación de logro?
- 🔒 ¿Cómo harás el debriefing de lo sucedido (en el juego y en el grupo)?

Cuando tengas una imagen clara de cómo debe ser el flujo emocional, puedes empezar a diseñar el flujo del juego, o en nuestro caso, una aventura de escape. El diseño de una aventura de escape consiste en plantear un reto a los alumnos. El reto requiere un esfuerzo mental para resolver un problema o una situación problemática con lógica. Como una buena historia, un buen reto tiene algún tipo de conflicto. En las aventuras de escape, el conflicto surge cuando los jugadores quieren realizar un cambio crucial, eliminar o escapar de una amenaza o acceder a algo que en ese momento sigue bloqueado. El desafío puede ser encontrar una llave para escapar o encontrar la respuesta a un acertijo. Sin un reto claro, los jugadores no tendrán motivación para terminarlo y quizá no sepan cuándo lo han terminado. Es importante comunicárselo antes de que empiecen la aventura de escape.

Un reto de escape puede ser una actividad única o una serie de actividades que llegan a una conclusión. Puede ser un flujo lineal (una pista lleva a otro enigma o tarea) o puede ser paralelo (hay que hacer o encontrar varias cosas simultáneamente, y al final hay que combinar estas pistas para el siguiente paso. Por supuesto, también puede ser una combinación, empezando con un flujo lineal, luego, en un momento dado, se convierte en paralelo y al final vuelve a ser lineal. Lo lineal suele funcionar bien para grupos pequeños, lo paralelo podría funcionar bien para grupos más grandes, porque pueden trabajar y encontrar las pistas simultáneamente.

El flujo del juego es la combinación final de retos, que lleva a los jugadores desde el principio hasta el final. Es el viaje del juego que termina con la gran fuga.



Se trata de una secuencia lógica de los retos, en la que ciertas pistas conducen a nuevos retos. Como se ha dicho, puede tratarse de un flujo lineal o paralelo.

Una aventura de escape suele tener un reto principal y otros retos más pequeños que hay que resolver. La lógica de los rompecabezas está relacionada con el tema de la aventura de escape o espacial. Un rompecabezas en sí mismo podría parecer ilógico o sin sentido en la línea argumental, pero una vez resuelto podría tener sentido en combinación con los otros rompecabezas o tareas. Los participantes son los protagonistas (los personajes principales) de la aventura de escape y deben actuar como tales desde el principio. Son los héroes de la aventura. Normalmente, una buena narrativa y ambientación son más importantes que un diseño de puzzles supercool. Si la ambientación es buena, a los jugadores no les importa un diseño de puzzles sencillo (las cosas que hay que hacer y lo complejo que es hacerlas). A veces, la mera experiencia de estar dentro de una historia mágica, un submarino o una nave espacial ya es suficientemente buena para muchos.

La fluidez de los puzzles del juego es la incorporación de algunos factores:

- 🔒 **El enfoque y las necesidades de los alumnos:** Debes conocerlos para crear algo significativo para ellos y orientado a sus objetivos específicos de aprendizaje. Como hemos dicho antes, tú eres quien mejor conoce a tus alumnos y lo que les mantiene interesados y dispuestos a seguir adelante con la aventura. Si son personas a las que les gusta hacer cosas con las manos, entonces crea un flujo de juego de tareas que requieran una acción física y el uso de habilidades motoras. Si son más cognitivos, puedes optar por tareas intelectuales, lógicas o abstractas. Las tareas de cooperación, en las que varios o todos los alumnos tienen que trabajar juntos, serán útiles para mantenerlos a todos implicados. Las tareas colectivas disminuirán la sensación de estar perdidos o atascados. Si una de las necesidades del grupo es ser más inclusivo y solidario, esto también podría funcionar.
- 🔒 **El tiempo de la aventura:** Esto se refiere al tiempo previsto o disponible, pero también al tipo de tareas: tareas rápidas, como encontrar algunas piezas de un puzzle en diferentes lugares, o más lentas o más complejas que requieren tiempo (como leer un texto más largo, averiguar una lista de códigos y transformarlos en palabras, texto o números), tareas que necesitan comunicación para tener éxito, o cooperación específica de cada miembro del grupo, etc. Dependiendo del tiempo disponible y del tipo de alumnos, puedes diseñar tu aventura;
- 🔒 **Nivel de dificultad:** Puedes diseñar un flujo lineal sencillo con una serie de tareas fáciles que se ajusten a sus conocimientos o capacidades mínimas. También puedes diseñar tareas más difíciles y complejas, con enlaces más desafiantes entre rompecabezas, acertijos, etc. Debe adaptarse a su grupo de alumnos y ser adecuado para mantener el interés. En algunos casos podría considerar una combinación, cuando su grupo de alumnos sea muy diverso;

- 🔒 **Lógica del contenido:** En algunas aventuras de escape está claro lo que hay que hacer: los participantes sólo tienen que encontrar la llave o el código para desbloquear algo al final. Todas las pistas están ahí para encontrar esa llave o código. En otros casos, el contenido revela poco a poco la situación. Toda la aventura es un viaje relacionado con el contenido educativo. Cada paso debe contribuir a alcanzar la comprensión para la que lo has diseñado. Un ejemplo podría ser una historia con la misteriosa desaparición de alguien, y encontrando las pistas (por ejemplo, páginas de un diario con información personal) los participantes irán comprendiendo poco a poco más sobre lo que le ocurrió a esa persona y lo que se necesita para escapar de la difícil o arriesgada situación.

Como ya hemos mencionado antes: Las sorpresas y los acontecimientos inesperados pueden ayudar a aumentar el compromiso emocional. Encontrar cosas inesperadas siempre ha sido un disparador de la curiosidad y muchos juegos lo utilizan para aumentar la motivación de los jugadores. Evita que los alumnos sientan que “ya se lo saben” y el cerebro y el corazón reciben nueva adrenalina para seguir adelante. Las sorpresas forman parte de todo entretenimiento, están en la base del humor, la estrategia y la resolución de problemas. Los cerebros están programados para disfrutar con las sorpresas, así que ¡utilicémoslas!

Para incorporarlas, puede hacerse estas preguntas:

- 🔒 ¿Qué sorprenderá a los jugadores cuando jueguen a la aventura de escape?;
- 🔒 ¿Contiene sorpresas la narración? ¿Los puzzles se resuelven con una solución o reacción inesperada?;
- 🔒 ¿Incluye el diseño alguna sorpresa inesperada que no se aprecie a primera vista?;
- 🔒 ¿Incluyen los puzzles alguna sorpresa inclusiva?;

DISEÑAR LOS RETOS: MECÁNICA DE JUEGO

Las aventuras de escape suelen estar compuestas por diversas tareas, códigos, acertijos, pistas y rompecabezas. Utilizamos la palabra “retos” como descripción general de acertijos, tareas, códigos y puzzles. Tiene sentido aclarar primero brevemente cómo utilizamos estos términos en este tutorial:

- 🔒 Pista es algo que hay que encontrar y que guía a través de un procedimiento de dificultades; una prueba que conduce hacia la solución de un problema. La pista es el resultado de un rompecabezas, acertijo, tarea o código. La pista es necesaria para abrir una cerradura o para encontrar algo en el espacio. La pista de un rompecabezas puede estar “bajo la superficie” y entonces encontrarán un trozo de papel que se ha metido debajo de la mesa;

- 🔒 Una tarea es algo que hay que hacer o emprender. Puede ser una tarea individual o de grupo. Cuando se ha emprendido una acción, algo cambia o se puede encontrar algo nuevo.

Ejemplos: Encontrar un destornillador y sacar los tornillos de una puerta de madera, es una tarea para abrir una puerta que contiene nueva información. Encontrar un bolígrafo con luz ultravioleta es la tarea para encontrar después el código o acertijo escrito con tinta invisible en la silla. Construir una torre humana para alcanzar algo que está pegado al techo es una tarea de grupo;

- 🔒 Un rompecabezas es un problema difícil de resolver o una situación difícil de resolver, que supone un reto mental o físico. Los rompecabezas exigen pensar mucho y encajar las cosas para que tengan sentido. Los laberintos, las matemáticas, los rompecabezas científicos, las marcas en los mapas o los objetos son formas diferentes de este tipo.

Ejemplos: sacar un corcho, que está unido a una llave, de un jarrón estrecho vertiendo agua en el jarrón para que flote. O un mapa en la pared con lugares marcados con chinchetas que hay que descifrar para encontrar la pista de una cerradura numérica. Una ruta entre lugares marcados que tienen que seguir puede ser la pista para la cerradura direccional. Un rompecabezas de varias piezas encontradas en la habitación, puede contener un acertijo en la imagen, o incluso una imagen oculta en la parte posterior;

- 🔒 Un acertijo cuenta más bien una historia en la que hay que pensar para resolverla, y la mayoría son de lógica. Normalmente, las adivinanzas son textos escritos o sonoros que contienen una pista. Anagramas, criptogramas, crucigramas o adivinanzas reales, como "Siempre tengo hambre, siempre hay que alimentarme. El dedo que toco pronto se pondrá caliente y rojo. ¿Qué soy?" La respuesta sería: ¡Fuego! Y puede llevar a los alumnos a la siguiente pista cerca de una vela o una chimenea;

- 🔒 Un código es poner en o en la forma o símbolos de un código. Esto suele funcionar con patrones. Transformar un código morse en letras, te aportará nueva información sobre dónde encontrar algo o adónde ir. Coleccionar lápices de diferentes colores, según un código de colores o según la longitud de cada lápiz, podría dar una nueva combinación numérica (que encuentran en algún lugar de un papel). Descifrar una melodía musical podría aportar un código numérico, o al revés, los números podrían crear una melodía musical.

Te hemos dado algunos ejemplos de retos, pero puedes encontrar cientos de ellos en Internet. A la hora de diseñar y elegir los tipos de retos que los participantes tendrán que resolver o completar en tu aventura de escape debes tener en cuenta sus diferentes estilos de aprendizaje, necesidades y preferencias, para que la experiencia sea accesible para todos.

En el manual encontrarás una descripción completa de cómo diseñar la combinación de retos, lo que llamamos mecánica de juego.

Para ser inclusivos y atraer a todos los alumnos, le recomendamos que diseñe una combinación de retos que hagan referencia a todas las inteligencias, como explicamos en el manual. Aquí tienes un resumen de qué tipo de retos encajan con el tipo de inteligencia:

Tipo de inteligencia	Bueno en	Tipo de desafío que les encaja
Logico-matemática	Números y lógica, reconocimiento de patrones.	Códigos, lógica y números, relacionar números con otras cosas, conceptos, reconocer patrones, encontrar secuencias.
Linguística	Lenguaje, expresión de pensamientos	Lectura de textos, adivinanzas, palabras cruzadas, memorización de textos.
Espacial	Visualizar, orientar	Mapas, orientaciones y direcciones, gráficos, vídeos e imágenes, rompecabezas.
Musical	Pensar en patrones, ritmos y sonidos	Patrones musicales, reconocimiento de sonidos y patrones sonoros, reproducción de patrones musicales, reconocimiento de melodías, canciones, etc.
Corporal-cinestésica	Movimiento corporal y control físico	Tareas de coordinación óculo-manual y destreza, manualidades, actividades motoras finas y fuertes, escalada, deportes, tareas táctiles.
Intrapersonal	Conciencia emocional sentimientos, motivaciones	Esta inteligencia está muy centrada en el yo y se utiliza para la reflexión y el debriefing. No disponemos de ejemplos al respecto.
Interpersonal	Comprender e interactuar con otras personas.	Tareas de trabajo en equipo, retos de inclusión, unión de personas y pistas.
Naturalista	En sintonía con la naturaleza cuidando, explorando el entorno	Desafíos relacionados con la naturaleza, plantas y animales, biología, cambios sutiles en su entorno.

Encontrar la forma correcta de diseñar es todo un reto y requiere conocer a los alumnos, pensar bien, creatividad y experiencia en el desarrollo. Pero puedes empezar con una fácil, o puedes empezar diseñando una aventura de escape para que tus colegas la prueben y te den su opinión. Le recomendamos que juegue con sus colegas a las salas de escape existentes y aproveche la experiencia para comprender el flujo y la mecánica de juego que se utilizan y analizar cómo podrían funcionar en tu aventura de escape educativa. El reto consiste, por supuesto, en crear un equilibrio entre el desafío y la solución, la creatividad y la lógica, y el atractivo pero sin llegar a la frustración.

Algunas preguntas que podrían ser útiles:

-  **Nivel:** ¿Las tareas, acertijos, códigos y rompecabezas están adaptados a su nivel? (En términos de conocimientos, capacidad cognitiva, capacidad de atención, habilidades);
-  **Variedad:** Como explicamos en el Manual, una buena aventura de escape educativa responde a todas las inteligencias humanas (capítulo 4: Entornos de aprendizaje creativos) para implicar a todos los alumnos, no sólo a los rápidos pensadores matemáticos. ¿Tiene suficiente variedad y puede imaginar que todos sus alumnos contribuyan con éxito a la escapada final? Puede hacerlo exigiendo diferentes tipos de habilidades, enfoques como retos lógicos, retos físicos, búsquedas musicales, adivinanzas de palabras, retos táctiles, tareas de paciencia, etc;
-  **Inclusividad:** ¿Los retos que utilizamos son inclusivos? Asegúrese de que los retos son accesibles para todos los jugadores, independientemente de sus habilidades, capacidades o limitaciones;
-  **Tiempo:** Ten en cuenta el tiempo necesario para resolver o terminar cada desafío, y ponlo a prueba para que los jugadores puedan completar toda la aventura de escape;
-  **Originalidad:** cuando seas un diseñador de juegos principiante, puedes utilizar retos existentes que hayas hecho tú mismo, o que encuentres en libros, en nuestros módulos de herramientas puedes encontrar retos inclusivos especialmente diseñados para nuestro proyecto, o en internet. Asegúrate de que las pistas para tus candados (por ejemplo, el número y tipo de letras de un candado de letras o criptex, o los límites de los candados direccionales) encajan con el reto. ¿Son lógicas y encajan con la narrativa y la ambientación? Para aquellos que tengan una experiencia considerable en el desarrollo de juegos, pueden aceptar el reto de intentar crear puzzles originales que no sean tan habituales en los juegos de escape más populares, ¡¡¡que harán que nunca olviden esta aventura y el aprendizaje!!!

UTILIZAR LOS MATERIALES ADECUADOS

A diferencia de las salas de escape de ocio comunes, nuestras aventuras de escape no necesitan materiales lujosos y caros. Aun así, es importante utilizar el material adecuado y prestar atención a estos recursos, ya que hacen o deshacen tu aventura.

Cuando diseñes el flujo y la mecánica del juego, tendrás que reunir tus recursos: todo el material y el equipo que necesitas. Tendrás que diseñar tu aventura con los materiales adecuados y usar tu imaginación y creatividad para idear cosas útiles de bajo coste que puedas utilizar.

CERRADURAS

Las cerraduras son básicamente un dispositivo de seguridad que impide abrir o dar acceso a un objeto a menos que se tenga la "llave". Este aspecto de las cerraduras es lo que las convierte en un elemento esencial en las aventuras de escape: Hacen que no todo dentro de la aventura sea inmediatamente accesible y crean hitos y sublogros en la aventura. La llave de una cerradura puede ser: una llave física (de metal), o una pista para poder abrir la cerradura: un número para un teclado numérico, una letra o una palabra. Hay muchas cerraduras disponibles: un teclado de letras, direccional, giro numérico, reconocimiento facial, magnético, eléctrico, cerradura/cadena de bicicleta o scooter, huella dactilar, sonido, lector de tarjetas, chip nfc, imán, dibujo de formas, cámara, balanza de peso... y muchas más. Aquí explicamos el uso de algunas de las cerraduras básicas;



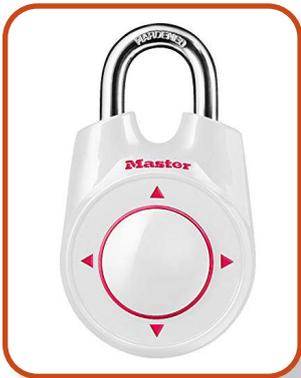
UNA CERRADURA NORMAL CON LLAVE:

La llave puede estar escondida en algún sitio. La cerradura se abre girando la llave física. La cerradura puede ser de muy pequeña a muy grande y tener diversas formas. Algunas de estas cerraduras tienen soportes metálicos extra largos.



CERRADURAS DE NÚMEROS O LETRAS:

La cerradura se abre mediante la combinación correcta de 3,4 o 5 números (cerradura numérica) o letras (cerradura de letras). Hay muchos tipos de estas cerraduras. Tienen una pequeña marca en la cerradura, del lugar correcto de estos números o letras. Puedes poner en la cerradura la combinación que quieras (en el caso de una cerradura de letras puede ser una palabra). Asegúrese de que la combinación está puesta en esa marca.



BLOQUEO DIRECCIONAL:

Esta cerradura se abre tirando del pomo central en una serie de direcciones. La combinación correcta abrirá, por ejemplo: Ej: Izquierda, Izquierda, Arriba, Arriba, Abajo, Derecha. Esta cerradura está sobre todo vinculada a cuando se trata de direccional comúnmente utilizado dentro de una línea de la historia, varios movimientos en direcciones abrílos y se puede programar de acuerdo a sus necesidades.



CERRADURA DE COMBINACIÓN:

Cerradura muy común que necesita una serie de números introducidos en el orden correcto para abrirse. Hay diferentes tipos con ruedas, botones y de diferentes formas y tamaños.



CERRADURAS MAGNÉTICAS

Estas cerraduras utilizan un mecanismo magnético para mantener cerrada una puerta o un contenedor. Suelen utilizarse en combinación con un teclado electrónico o un sensor de proximidad.



CERRADURAS DE PUZZLE:

Estas cerraduras requieren que el jugador resuelva un rompecabezas para poder abrirlas. El rompecabezas puede consistir en ordenar objetos, emparejar formas o descifrar un código.

En internet y en muchas tiendas de internet puedes encontrar cientos de candados. Algunos sitios: www.amazon.com (comprar candados baratos) y www.exitheroom.co.uk/blog/types-of-escape-room-locks



CERRADURAS ELECTRÓNICAS

Para abrir esta cerradura puedes utilizar un Chip NFC, que es muy barato de conseguir, y programarlo previamente con cualquier smartphone (y la app NFC Tools). Puedes encontrar este chip también dentro de una tarjeta, o de cualquier otro material, y también puedes instalar este tipo de cerradura dentro de cajones y tiradores de puertas. Se abrirán con sólo acercar el chip.



KRYPTEX:

La palabra Kryptex fue inventada por el escritor Dan Brown para su novela de 2003 El Código Da Vinci, para designar una cámara acorazada portátil utilizada para ocultar mensajes secretos. Es una palabra formada a partir del griego kryptós, "oculto, secreto" y el latín codex; "un título adecuado para este dispositivo" ya que utiliza "la ciencia de la criptología para proteger la información escrita en el pergamino o códice contenido". Cuando se encuentra el código correcto -que suele ser una palabra-, el contenedor se abre y los alumnos pueden encontrar el objeto oculto.



CANDADO DE CADENA PARA BICICLETA O SCOOTER:

El candado de cadena para bicicleta o scooter suele funcionar con llaves metálicas y, a veces, con un candado numérico. La cadena o alambre de acero es larga y puede utilizarse para envolver un objeto o mueble, sujetar objetos más grandes o colgar cosas del techo, ya que puede aguantar bastante peso.



CERRADURAS INTEGRADAS

Algunos candados están integrados en un objeto o contenedor. Ejemplos de ello son: maleta, diario, cofre, hucha, cajón, armario, caja fuerte, etc. A veces es interesante añadir un objeto de este tipo a tu aventura de escape.

EL FLUJO DEL JUEGO: CONTENEDORES:

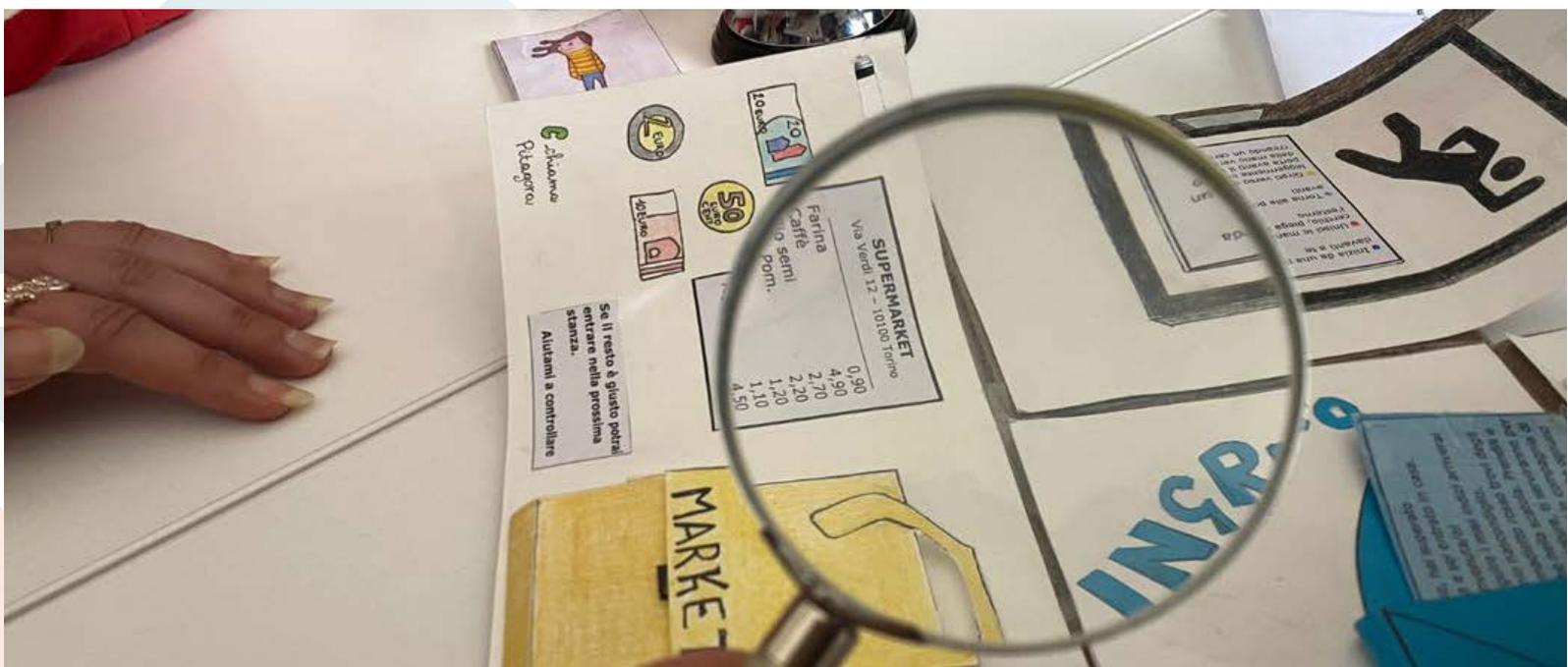
Los contenedores se utilizan en las aventuras de escape como una forma de almacenar o esconder información, mensajes u objetos. Una aventura de escape educativa debe proporcionar información dentro del propio juego, y esta información puede estar contenida en cajas, cajones, agendas, armarios, cuadernos y papeles, dispositivos digitales (ordenadores, smartphones, tablets, televisores...), Asegúrate de que hay una buena variedad de contenedores, para mantener el interés de la aventura.

Recuerda que la clave para proporcionar información de forma eficaz es asegurarse de que los jugadores puedan encontrarla sin demasiada dificultad, pero no con tanta facilidad que resuelvan los enigmas sin esfuerzo o sin tener que aplicar sus conocimientos. La información debe estar bien escondida, pero no ser imposible de encontrar, para que los jugadores se sientan desafiados pero no frustrados.

Esconder mensajes en tu aventura de escape añadirá una capa extra de desafío e intriga. Sea creativo. Una vez que tengas la idea de tu aventura de escape, puedes encontrar lugares ilimitados para esconder tu mensaje, ¡sorpréndete a ti mismo para sorprenderlos a ellos!

Ideas para esconder mensajes, objetos o información podrían ser:

- 🔒 **Los lugares insólitos:** puedes dejar mensajes donde la gente no se lo espera. Debajo de sillas, mesas, espejos, carteles, obras de arte, en el techo o en el suelo.
- 🔒 **Compartimentos ocultos:** Puedes esconder mensajes en compartimentos secretos disimulados u ocultos a primera vista. Esto podría incluir un cajón que sólo se abre si se mueve un objeto determinado a su alrededor (utilizando los cierres electrónicos explicados antes) o un papel oculto básico que aparece cuando se tira de un objeto.
- 🔒 **Libros y documentos:** Puedes esconder mensajes en libros, documentos o periódicos en tu juego de aventuras de escape.
- 🔒 **El contenedor:** Si tu aventura de escape es una caja, un puzzle o una baraja de cartas, puedes incluir algunos mensajes ocultos en el propio contenedor, en las paredes de la caja, o debajo de ella, o entre las cartas. Incluso un paraguas colgante puede funcionar como contenedor, o un abrigo que esté colgado en un perchero.
- 🔒 **Videos y audio:** Puedes esconder pistas en un vídeo, o en un audio, a las que los jugadores tengan que prestar atención para progresar y resolver un puzzle. Esto podría incluir algunos símbolos en un vídeo (como en un prototipo de formato e-pocket en las directrices de IO1: enlace) o un clip de sonido que contenga un mensaje reproducido al revés.



EL FLUJO DEL JUEGO: LA CIENCIA:

Los retos científicos son interesantes de implementar en tu aventura de escape, especialmente cuando realizas una aventura de escape relacionada con la ciencia, como la biología, la física o la química. Para ello, a menudo puedes utilizar materiales comunes, como espejos, tijeras, compás, regla, corcho o goma (para flotar), imanes (para mover objetos pequeños) que de otro modo no podrías mover. Para materiales, sustancias o equipos más específicos, lo mejor es que te pongas en contacto con los profesores de ciencias de tu centro escolar para pedirles ayuda. Ellos son los que mejor saben cómo tratar las cuestiones de seguridad cuando se trata de tareas científicas

EL FLUJO DEL JUEGO: SONIDO Y MÚSICA:

El sonido y la música pueden dar un valor añadido a tu aventura de escape. Puede contribuir a la experiencia en sí, como apoyo a la ambientación. Puede que conozcas los gritos y sonidos agudos de las películas de terror, la música pesada en caso de momentos peligrosos y las armonías agudas y rápidas de las películas para crear ligereza y felicidad. El tic-tac de un temporizador da sensación de urgencia y estrés.

Pero los sonidos y la música también pueden utilizarse para que los alumnos con inteligencia de aprendizaje auditiva participen. Para ello, podemos utilizar instrumentos musicales, grabaciones y melodías conectadas a códigos y mensajes ocultos.

¿Suena complicado? No tiene por qué serlo. Aquí tienes algunos ejemplos para inspirarte:

- Melodía:** Puedes grabar una melodía de 4 notas que conduzca a 4 números conectados a las notas musicales de un instrumento utilizando una grabadora de teléfono o cualquier dispositivo para grabar sonido. Se toca y los alumnos tienen que encontrar la pista (por ejemplo, se han numerado las teclas de un piano o, para otros instrumentos, basta con utilizar las letras de las notas musicales (c,d,e,f,g, etc.).

- 🔒 **Sonido y letra.** Algunas canciones también se pueden utilizar para enviar un mensaje relacionado con la letra de la canción. Por ejemplo, puedes decirles que la palabra que necesitan es la 18 de la letra. Tienen que escuchar la música y contar las palabras.
- 🔒 **Grabaciones:** También puedes incluir pequeños altavoces y mini tarjetas SD (menos de 5 euros) para enriquecer la experiencia. En este proyecto incluimos unos archivos de audio en una web a la que tenían que acceder a través de un Código QR. (https://www.asociacionpromesas.com/escape/josue_escape.html)
- 🔒 **Adivina el sonido:** a partir de adivinar el sonido de animales, o sonidos de determinadas cosas (transportes , máquinas, pájaros, paisajes, etc.),. Escuchando una serie de sonidos, pueden componer una palabra o un número que sea la pista del siguiente reto.

COMUNICACIÓN Y SUPERVISIÓN:

Aunque las aventuras de escape están diseñadas para que los alumnos las terminen de la forma más autónoma posible, la comunicación entre usted, el educador y promotor del aprendizaje, y los alumnos. Antes de pensar en qué dispositivos de comunicación necesitas, es bueno que pienses en cómo quieres o necesitas comunicarte con tus alumnos. Está claro que tiene que haber comunicación entre el educador y los alumnos para presentarles la aventura de escape e invitarles a participar en ella.

Pero es posible que también quieras que haya comunicación durante la aventura.

¿Estaréis en la misma habitación? ¿Estarán los alumnos cerca de ti o lejos (por ejemplo, en una aventura de escape al aire libre)? Sé creativo y utiliza dispositivos de comunicación que puedan transmitir el contenido didáctico y los mensajes de forma que estén conectados con la narración y la experiencia en su conjunto.

Algunos de estos dispositivos pueden ser: una pantalla, un teléfono antiguo, notas en papel deslizándose por debajo de la puerta, mensajes en una ventana, notas de pájaros, tinta invisible escrita en las paredes, walkie talkies, instrumentos, grabaciones de audio, pistas visuales, arte, luces negras, etc. Prueba lo que mejor se adapte a tu espacio y a ti.

DISEÑO VISUAL (DISEÑO INCLUSIVO)

El aspecto de un juego viene definido por su estética, que son los elementos responsables de la experiencia sensorial de percibir y evaluar la belleza de los objetos, la composición, la paleta de colores, los ritmos, los entornos y otros fenómenos.

Algunos diseñadores de juegos los han considerado meros “detalles superficiales”, pero hay que tener en cuenta que no se está diseñando sólo una mecánica de juego, sino una experiencia de aprendizaje totalmente integradora. Por lo tanto, la estética forma parte de hacer más agradable cualquier experiencia y repercutirá en los alumnos. Si tu juego está lleno de bellas ilustraciones, materiales artesanales hechos con pasión, entonces cada cosa nueva que el jugador llega a ver es una recompensa en sí misma.

A nuestras mentes les gustan los elementos visuales, ya que ayudan mucho a comprender el espacio y el tema. Todos percibimos la realidad de formas distintas, así que, una vez que el diseño está listo, hay que comprobar si los jugadores ven lo que realmente queremos que vean y entiendan.

Los elementos visuales deben ayudarte a

- 🔒 Dejar clara la idea para todos;
- 🔒 Permitir que la gente entre en la historia y permanezca en ella;
- 🔒 Animar a los jugadores a participar en el juego;
- 🔒 Animar a los jugadores a resolver sus retos;
- 🔒 Ayudar a los alumnos a recordar los resultados de su aprendizaje;
- 🔒 Atraer a nuevos jugadores.

Si nos fijamos en el aspecto de la inclusividad, los elementos visuales también son una gran herramienta para incluir a los participantes de la aventura. Las imágenes y los elementos visuales pueden ayudar a que participen y comprendan, sobre todo los que no tienen un nivel lingüístico desarrollado. Por eso utilizamos pictogramas, señales y muchos elementos visuales en la calle, en aeropuertos o estaciones, etc. La inclusión es una buena razón adicional para que utilices material visual.

AFRONTAR LOS PROBLEMAS TÉCNICOS

Las aventuras de escape permiten a los educadores poner en práctica algunas de sus pasiones. Las aventuras de escape pueden abordar su amor por el arte, la literatura o la tecnología. Esto significa que los educadores también pueden hacer del desarrollo de esta herramienta una bonita aventura para sí mismos. En nuestro proyecto Escape Exclusion, este aspecto ha sido muy apreciado por los educadores.

Algunos elementos de las aventuras de escape pueden parecer desafiantes, pero están hechos a partir de la experiencia del diseñador y por eso pueden surgir algunos aspectos técnicos.

Mientras que las salas de escape tradicionales suelen tener bastantes elementos técnicos, la mayoría de las aventuras de escape no los tienen. Los posibles elementos técnicos son:

- 🔒 Supervisión: en caso de que no desee permanecer en la sala (lo que a menudo es mejor para el proceso y la experiencia de los alumnos), sino observar o supervisar desde fuera, necesitará una cámara y una conexión de audio a la sala o al espacio. A veces la conexión es con bluetooth o internet. Asegúrate de que sean estables.
- 🔒 Utilizar un ordenador es una buena opción, porque puede ser interesante para una tarea y funcionar como 'cerradura'. Con una contraseña, los participantes pueden acceder a información importante, o incluso acceder a Internet para encontrar información específica (por ejemplo, en una aventura de escape sobre historia, podrían tener que encontrar la respuesta en Wikipedia o en cualquier otra página web). Una aventura de escape sobre alfabetización mediática también podría ser más interesante utilizando tabletas y ordenadores, donde los alumnos podrían experimentar diferentes riesgos en los medios de comunicación.
- 🔒 Equipo técnico adicional: audio, sonidos, temporizador, luces, equipo científico, etc.

A veces vemos aventuras de escape, como explicamos en el capítulo anterior, en las que se utilizan tareas o códigos científicos o técnicos, como luz negra (para hacer visible cierto texto), imanes para hacer que las cosas se muevan, añadir cosas al líquido, para hacer que las cosas floten, utilizar ondas de radio para escuchar algún mensaje de audio, etc. Piensa en todo lo que podrías utilizar, porque podría tener un gran valor adicional para tu aventura de escape.

Posibles medidas para hacer frente a los problemas técnicos:

- 🔒 Asegúrese de contar en su equipo con personas que sepan resolver problemas técnicos.;
- 🔒 Menos es más Si tienes problemas con la tecnología o algunos dispositivos y no encuentras a nadie que te ayude, siempre puedes intentar sustituir ese paso por otro o eliminarlo por completo. Es más importante que puedas asegurarte el éxito de la experiencia de aprendizaje que centrarte en aspectos que temes que puedan fallar.;

- 🔒 También puedes pensar en implicar a algunos de tus jóvenes para que se ocupen de las cuestiones técnicas. Además, al crear aventuras de escape, los jóvenes pueden aprender mucho sobre el tema o el contenido de la aventura.;
- 🔒 Ten un plan B: Asegúrate de que sabes qué hacer si no funciona. Sepa quién puede crear puntos de acceso personales si Internet no funciona.;

En general, uno de los riesgos del diseño de aventuras de escape es la sobrecomplicación, porque queremos hacerlo realmente emocionante y llenarlo de todo tipo de información y cosas chulas que suceden. Ten en cuenta que cuantas más cosas intrincadas añadas en las que algo pueda salir mal, más a menudo saldrá mal. Es mejor añadir una cosa técnica que funcione bien que varias que puedan fallar.

CREAR SEGURIDAD Y CLARIDAD:

Sobre todo porque una aventura de escape de este tipo no es un entorno de aprendizaje habitual en el que se encuentren los jóvenes, la cuestión de la seguridad requiere tu atención. Aquí hablamos tanto de seguridad física como emocional. La seguridad física se refiere al espacio y a los materiales que utilizamos. La seguridad emocional se refiere a sentirse a gusto durante la aventura. Crear seguridad es un elemento esencial para poder aprender, ya que el aprendizaje en sí mismo es inseguro y complejo. Para ello es necesario crear un entorno de aprendizaje seguro en el que se expliquen las normas y el comportamiento. Para ello necesitas un plan y dedicar tiempo a una introducción adecuada, que incluya normas de seguridad y un acuerdo sobre los comportamientos relacionados con cuestiones de seguridad.

Aspecto a tener en cuenta:

- 🔒 ¿Cómo funciona? Explica la estructura y el calendario.
- 🔒 ¿Cuándo termina la aventura?
- 🔒 ¿Qué pueden hacer y qué no? ¿Uso de teléfonos, tocar o mover cosas, comportamientos entre ellos, atención a un clima inclusivo y de apoyo, etc.)?
- 🔒 ¿Qué hacer cuando las emociones son (demasiado) fuertes?
- 🔒 ¿Qué hacer si alguien:
 - 🔒 ...necesita ir al baño?
 - 🔒 ...quiere parar, no le interesa?
 - 🔒 ...está atascado, no sabe cómo continuar (individualmente o en grupo)?
 - 🔒 ...se siente excluido o inútil?



CAPÍTULO

03

**DURANTE LA
AVENTURA DE
ESCAPE
- JUGANDO
A LA
AVENTURA**

CHAPTER 3: DURANTE LA AVENTURA DE ESCAPE - JUGANDO A LA AVENTURA

SEGUIMIENTO

La aventura de escape se plantea como una experiencia de aprendizaje, en la que además de alcanzar el resultado (llegar a comprender el tema), también merece la pena presenciar el proceso. Cuando las personas están realmente involucradas en un juego (educativo), se comportarán de su forma más natural, y probablemente en una versión más extrema de la misma

Aquí podemos ver cómo los 4 tipos de jugador de Bartle (para más información ver: https://en.wikipedia.org/wiki/Bartle_taxonomy_of_player_types) podrían comportarse en una aventura de escape y cuál sería el riesgo de ello:

- 🔒 los tipos 'asesinos' podrían volverse fastidiosamente fanáticos y no tendrán una actitud inclusiva;
- 🔒 los "socializadores" pueden perderse por completo en la dinámica de grupo, ser invisibles en el juego y no contribuir a la solución de los retos ni al éxito de la huida;
- 🔒 los "exploradores" (que se interesan por la novedad) podrían centrarse únicamente en alguna novedad emocionante y olvidarse de todo lo demás;
- 🔒 los "triunfadores" podrían frustrarse cuando las cosas no salen bien y comportarse negativamente.

Algunos grupos hacen maravillas cuando se trata de colaborar, otros grupos se deshacen en jugadores individuales, que quieren hacer las cosas a su manera. En cualquier caso, es un proceso interesante de observar. Esta observación es lo que llamamos seguimiento y puede ser esencial para el debriefing o la reflexión posterior.

Para captar todo lo que ocurre, te aconsejamos que, si es posible, haya más de un observador. Recomendamos tomar notas, o incluso vídeo/fotografías (si la normativa lo permite, pero tal vez llegar a un acuerdo con los participantes sobre el uso de imágenes o vídeo, porque también puede limitar su participación activa):

Algunas cosas que hay que observar y tener en cuenta para el debriefing:

- 🔒 ¿Cómo cooperan? ¿Cuáles son las funciones de este equipo? ¿Son eficaces como equipo? ¿Utilizan las habilidades de cada miembro del equipo? ¿El final es resultado de ellos como grupo, o de sólo unos pocos individuos? ¿Qué podrían mejorar?
- 🔒 ¿Hay algún comentario interesante? ¿Qué dicen de ellos, del tema, del asunto o de la propia aventura?

- 🔒 ¿Reconoces sus “momentos ajá”? ¿Cuáles fueron los momentos cruciales del proceso? ¿Qué ocurrió?
- 🔒 ¿Se han atascado? ¿Por qué, cuál es la situación? ¿Involucraron a todo el mundo para intentar resolverlo? ¿Se rindieron en algún momento?
- 🔒 ¿Se escuchan o piden todas las ideas? ¿Hubo ideas que se mencionaron, pero nadie escuchó? ¿Cómo podría funcionar mejor en el futuro?
- 🔒 ¿Encuentran algún obstáculo (psicológico, físico, etc.)?
- 🔒 ¿Qué desencadenaba sus emociones? ¿Hubo algún conflicto durante la experiencia? ¿Qué ocurrió y cómo lo afrontaron? ¿Fue una buena solución para todos?
- 🔒 ¿Proporcionó la aventura de escape suficiente espacio para pensar o preguntar sobre el tema? ¿Aprendieron lo que habías planeado para ellos? ¿Cómo lo sabes?

DINÁMICA DE GRUPO E INDIVIDUAL (DISPOSICIÓN Y ASPECTOS EMOCIONALES)

Las aventuras de escape suelen estar diseñadas para ser jugadas en grupo y, como tales, brindan la oportunidad de observar y estudiar diversas dinámicas de grupo. Algunas de las dinámicas de grupo que pueden observarse en una aventura de escape incluyen:

- 🔒 **La comunicación:** La comunicación es fundamental en una aventura de escape, y los jugadores deben trabajar juntos para compartir información, ideas y estrategias para resolver los enigmas y avanzar en el juego. Observar cómo se comunican los jugadores entre sí puede revelar estilos de comunicación individuales y cómo funciona el grupo en su conjunto.
- 🔒 **Liderazgo:** En una aventura de escape, algunos jugadores asumen funciones de liderazgo de forma natural, encargándose de determinadas tareas o rompecabezas. Observar cómo los jugadores lideran, delegan tareas y motivan a los demás puede revelar estilos de liderazgo y dinámicas dentro del grupo. En caso de que alguien lo haga con regularidad o fuerza, el educador puede tratar este tema del liderazgo en la preparación, y pedirle que dé espacio también a los demás.
- 🔒 **Resolución de problemas:** El objetivo principal de una aventura de escape es resolver enigmas, códigos y la situación en general. Observar cómo el grupo aborda la resolución de problemas, divide las tareas y colabora puede revelar cómo trabajan juntos para lograr sus objetivos. Reflexionar sobre ello puede favorecer el desarrollo de sus competencias en general.
- 🔒 **Resolución de conflictos:** Como en cualquier otra actividad de grupo humano, en una aventura de escape pueden surgir conflictos. Observar cómo el grupo maneja los conflictos, resuelve los desacuerdos y llega a un consenso puede revelar los estilos individuales de resolución de conflictos y cómo el grupo se desenvuelve en situaciones difíciles.
- 🔒 **Confianza:** La confianza es un factor importante en cualquier actividad de grupo, y es particularmente importante en una escape room donde los jugadores deben confiar los unos en los otros para tener éxito. Observar cómo el grupo confía en los demás, delega tareas y se comunica puede revelar los niveles de confianza y cómo afecta a la dinámica del grupo.

Toda esta dinámica de grupo puede estar y estará muy influenciada por el flujo emocional que hayas diseñado para tu aventura de escape. Los educadores pueden trabajar con eso.

Pregunta: ¿Cómo quieres que se sientan al principio, durante y después de la aventura? Incluir tareas específicas aumentará su motivación si les conoces bien y has incluido espacio para que todos sean protagonistas aunque sea por unos momentos.

APOYO AL APRENDIZAJE Y PAPEL DEL EDUCADOR

Guiar el proceso de aprendizaje es un aspecto crucial de la aventura de escape educativa. En el Manual dedicamos varios capítulos a ello, ya que apoyar el proceso de aprendizaje marca la diferencia entre los juegos de escape habituales y nuestros juegos de escape educativos.

Además de la forma en que los educadores pueden apoyar el proceso durante el juego, también se puede apoyar a los alumnos a través del propio juego. La ventaja de no interactuar como facilitador es que es más probable que permanezcan en su juego y no se vean sacados del ambiente de la aventura. Ten en cuenta que cada vez que interactúas con los participantes estás interrumpiendo su proceso de aprendizaje, por lo que estas intervenciones deben reducirse al mínimo posible. Suena poco atractivo, pero tu objetivo es que los alumnos se independicen de ti. Si no te necesitan, ¡has hecho un buen trabajo!

Pero aún así pueden necesitar apoyo y tú puedes dárselo de otra manera creando un sistema de apoyo. ¿Cómo crear ese sistema de apoyo? Ya puedes pensar en poner en marcha herramientas de autoayuda, para dar autonomía a tus alumnos y que puedan autodirigir su aprendizaje, como líneas de ayuda o material de apoyo (escrito, audio, un pequeño vídeo, un objeto, etc.). Por ejemplo, un cuaderno de pistas o tarjetas de pistas, que puedan abrir cuando sientan la necesidad de apoyo. Pueden ser pistas sencillas o pistas en varios niveles (la primera pista pequeña, si es necesaria, la siguiente pista más grande, si es necesaria, la siguiente: la solución). De este modo, siguen sintiendo que avanzan por sí mismos, no porque el educador les diga la solución.

La apropiación es un elemento importante de las aventuras educativas de escape. Como escribieron los educadores de la escuela democrática del Valle sobre la aventura de escape:

“No obliguen a los alumnos a jugar. Más bien pregúntales si les interesa jugar. Intenta no entrometerse demasiado en el juego. Deja que los alumnos jueguen. Ayuda cuando sea necesario, pero nunca demasiado, y recuerda que es el juego de los jugadores, no el juego del educador” y “Nunca puedes garantizar la propiedad, porque al igual que sentirse incluido, la propiedad es algo que tienen que tomar por sí mismos”.

Ahora que has finalizado el diseño de tu aventura de escape completa, éste podría ser un buen momento para hacer una comprobación cruzada de tu montaje. Podrías comprobar si esta aventura de escape sigue respondiendo a las necesidades de tus alumnos, de ti y de tu lugar (centro escolar, club, etc.). ¿Es educativa, inclusiva y adecuada para todos los alumnos? Si no es así, puede que tengas que cambiar algunas cosas. Este es el momento adecuado para cambiar.



CAPÍTULO

04

**DESPUÉS DE LA
AVENTURA DE
ESCAPE :
APRENDIENDO
RESULTADOS Y
HACER UN
SEGUIMIENTO**

CAPITULO 4: DESPUÉS DE LA AVENTURA DE ESCAPE: APRENDIENDO RESULTADOS Y HACER UN SEGUIMIENTO

EL FINAL DE LA AVENTURA DE ESCAPE: CERRAR LA EXPERIENCIA:

¡Y entonces llega el final! El juego ha terminado, el problema se ha resuelto y han escapado

Suena maravilloso, pero después de estar en la aventura de la fuga, los alumnos salen con emociones muy diferentes que hay que reconocer. Suelen alegrarse cuando escuchan del educador que han hecho un buen trabajo y cuáles han sido los resultados positivos de su logro según el argumento (han salvado el mundo, han prohibido la exclusión, han conseguido averiguar qué le ha pasado a su amigo, etc.).

Retroalimentación: como educador, debes proporcionarles algún tipo de retroalimentación sobre la actuación, para que tengan claro en qué han tenido éxito. Puede ser un mensaje que aparezca en el teléfono, recibir un correo electrónico o incluso que el educador se vista de una forma específica y entre en la sala para felicitar a los jugadores. ¡Que sea divertido!

Celebración: Es importante crear un sentimiento de celebración y logro al final del juego. Esto puede implicar tocar una canción de victoria, hacer una foto de grupo o darles un pequeño premio o recuerdo y retar a la participación de los demás. Todo esto está bien antes de la reflexión oficial o debriefing.

Después: Es hora de desahogarse. Dale 5 minutos para que te cuenten a ti o a los demás lo que les ha pasado, déjalos ir al baño y tómate un pequeño descanso.

DEBRIEFING Y REFLEXIONES + CONCLUSIONES/IMPACTO:

Para que una escapada educativa sea una aventura es esencial reflexionar sobre la experiencia. Combinamos la experiencia con la adquisición de nuevos conocimientos.

“El aprendizaje es el proceso en el que se crea el conocimiento a partir de la transformación de la experiencia”

David Kolb

Una de las principales diferencias entre los juegos de escape normales y las aventuras de escape educativas es que el educador analiza todo el proceso durante el juego. El papel del educador se manifiesta en este punto sacando lo mejor de su experiencia haciendo las preguntas adecuadas a los alumnos, de modo que los resultados del aprendizaje procedan de ellos.

Puedes hacer la reflexión o el debriefing como sueles hacerlo, si tienes experiencia en ello. Si no es así, puedes seguir el proceso de debriefing de las 4 F, que implica:

-  **Sentimientos:** Después de pasar por una experiencia de aprendizaje como ésta, los participantes experimentan una serie de emociones y es importante dedicar tiempo a analizarlas. Como primer paso, hay que dejar que la gente se desahogue y controle sus emociones. Pero también es bueno expresar estas emociones, y compartirlas dentro del grupo. Bien guiado, este es un proceso muy valioso de la aventura de escape (y de cualquier experiencia de aprendizaje). En la primera ronda de: Cómo te sientes en una palabra, suele ayudar a que todos los alumnos lo expresen y también es una forma bastante inclusiva. ¿Cómo se sintieron durante la experiencia? Intenta preguntar en profundidad qué les causó esas emociones. Pregúntales y toma nota de las distintas emociones para poder analizar después por qué pasar por lo mismo les provocó emociones tan diferentes.
-  **Los hechos:** Cuando están un poco más calmados, están preparados para el segundo paso: un análisis racional del viaje o la experiencia. Es el momento de repasar varios elementos de la experiencia y preguntarles qué pasó, qué hicieron, cuáles fueron sus rompecabezas o retos favoritos y qué fue lo que más disfrutaron. Es importante que se ciñan a los hechos y, si alguien tiene una interpretación fuerte, hay que detenerlo. ¿Qué has visto, qué has oído, etc.? Para ellos es bueno escuchar las experiencias de los demás alumnos, cosas que quizá no hayan visto u oído. Además de que esto es valioso para los alumnos, también te proporciona información muy valiosa para adaptar tu aventura de escape y mejorarla.
-  **Conclusiones:** ¿Qué aprendieron en la experiencia? ¿Qué entienden ahora sobre el tema, sobre la cooperación, sobre la inclusión? Etc. ¿Qué saben ahora, qué ha cambiado en ellos y qué recordarán? Anímalos a plantear situaciones de la vida cotidiana en las que puedan aplicar lo que han aprendido. ¿Cómo pueden utilizar estos nuevos conocimientos?
-  **El futuro:** En este último paso podemos hacer una lluvia de ideas sobre lo que ocurrirá después, ¿contarán a otros esta experiencia? ¿Incorporarán este nuevo aprendizaje a sus vidas? ¿Cómo podemos hacer que esto tenga un mayor impacto?

Para facilitar un buen debriefing o reflexión, debes preparar algunas preguntas escritas para ti y también tener a alguien que tome notas. En la Guía práctica encontrará ejemplos de preguntas para el debriefing.

Usted es quien mejor conoce a sus alumnos. Piense cómo puede hacer esta reflexión. En algunos casos puede ser mejor hacer esta reflexión en 2 o 3 partes separadas. Es bueno hacer la reflexión sobre los sentimientos y los hechos poco después de la experiencia. Por supuesto, lo mejor es continuar, pero si tu grupo destinatario no tiene esa capacidad de atención, puedes dividirlo en sesiones separadas.

EVALUACIÓN DE LA AVENTURA Y CÓMO MEJORAR SU PRÁCTICA:

Evaluar es volver la vista atrás y convertir la experiencia en tu propio aprendizaje. Para ello, puedes utilizar diferentes comentarios o valoraciones:

COMENTARIOS DE LOS ALUMNOS:

Para obtener feedback sobre tu aventura de escape, tal vez quieras que te den su opinión. Puedes hacerlo durante la reflexión, pero también puedes pedir a tus alumnos que rellenen un pequeño cuestionario. Esto podría darte una buena perspectiva para tu trabajo como educador y, potencialmente, nuevas aventuras de escape. Tus jugadores podrían darte cosas interesantes con las que trabajar. En caso de que tengan muy buenas ideas sobre cómo hacerlo mejor o qué cambiar, podrías incluso pensar en cómo implicarles en el desarrollo posterior de esta aventura de escape, o para que te apoyen con otras nuevas. Esta es también una forma de dar más protagonismo a los jóvenes.

EVALUACIÓN O (AUTOEVALUACIÓN DE LOS EDUCADORES:

Tú y tu equipo podéis sentaros juntos y reflexionar sobre la experiencia. Tómate el tiempo necesario para ello.

ASPECTOS PARA LA EVALUACIÓN:

- 🔒 ¿Funcionó la aventura de escape? ¿Funcionó como habías planeado? ¿Por qué?
- 🔒 ¿Los alumnos se han sentido atraídos por la historia y su introducción? ¿Por qué?
- 🔒 ¿Fue atractiva la aventura para tus alumnos? ¿Por qué? ¿Qué cambiaría y qué mantendría?
- 🔒 ¿Cómo evalúa los resultados del aprendizaje de los alumnos?
- 🔒 ¿Cómo evalúa su propio papel como promotor del aprendizaje? ¿Interfirió cuando era necesario?
- 🔒 ¿De quién es la necesidad, tuya o de ellos?
- 🔒 ¿Estarías dispuesto y preparado para desarrollar una nueva aventura de escape? ¿Qué tendrías que tener en cuenta para ello?
- 🔒 En caso de trabajo en equipo, ¿cómo trabajasteis en equipo realizando esta aventura de escape? Tal vez sea el momento de retroalimentarse mutuamente..;
- 🔒 ¿Qué competencias habéis demostrado o desarrollado durante este proceso?;
- 🔒 ¿Qué nuevas ideas sacas personal y profesionalmente de esta experiencia?

SEGUIMIENTO DE LOS ALUMNOS Y DEL EQUIPO:

Después de la experiencia, todos volvemos a la vida de siempre. La vida continúa, tanto para ti como para tus alumnos. Es interesante ver cómo la aventura de evasión afecta al comportamiento o al pensamiento de algunos alumnos. Deja espacio para volver a la experiencia más adelante, para reflexionar sobre ella si es necesario. Y si piden una nueva aventura, crea una nueva aventura de escape.

Dependiendo del tipo de aventura de escape, puede que necesites elaborar una estrategia sobre cómo llevarla a cabo. Si tienes una aventura con un tema delicado, como el acoso, la homosexualidad, la automutilación, la soledad, etc., puede que tengas que volver sobre ello con tu grupo de alumnos. Otros alumnos se limitan a decir un aburrido “¡qué más da!” y otros se entusiasman mucho con la idea de “jugar a un juego emocionante” en el aula o en el centro juvenil. Como hemos dicho antes, cuando los jóvenes consiguen la motivación intrínseca para hacer algo con la experiencia, puede que hayas encontrado un buen compañero o compañeros. Hemos visto algunos ejemplos de jóvenes que querían participar en el diseño y la construcción de aventuras de escape, y aprendieron incluso más haciéndolas que participando en una.

BUENA SUERTE Y DISFRUTE DEL PROCESO Y DE LOS RESULTADOS.





CAPÍTULO

05

**LOS ARCHIVOS
DE ESCAPE: UNA
HERRAMIENTA
PRÁCTICA PARA
GENERAR
CARPETAS DE
ESCAPES**

CAPÍTULO 5: LOS ARCHIVOS DE ESCAPE: UNA HERRAMIENTA PRÁCTICA PARA GENERAR CARPETAS DE ESCAPE

¿QUÉ SON LOS ARCHIVOS DE ESCAPE?

Los archivos de escape es una guía práctica y completa para construir juegos de escape personalizables y educativos en formato de carpeta. Usted, el educador/constructor, puede crear sus propios juegos de escape educativos para que disfruten sus estudiantes/jugadores, siguiendo una serie de pasos simples y seleccionando y eligiendo sus rompecabezas.

Todo lo que necesita son algunos conocimientos básicos de informática, una impresora, una carpeta ordinaria y un sobre.

La guía viene completa con todos los demás materiales para crear infinitas posibilidades. La construcción y preparación del juego se puede hacer en una tarde. El juego se puede jugar con hasta cinco jugadores o se puede jugar con toda la clase dividiendo la clase en grupos más pequeños. Los jugadores perfeccionarán sus habilidades del siglo XXI desentrañando misterios, resolviendo acertijos y trabajando juntos. Los puzzles son variados y divertidos para todos los estilos de aprendizaje y edades (a partir de 11 años). ¡Cualquiera puede jugar!

Los Archivos de escape fueron creados por la organización asociada VO De Vallei como un resultado adicional y esa es la razón por la que ha recibido un lugar separado dentro de nuestro tutorial.

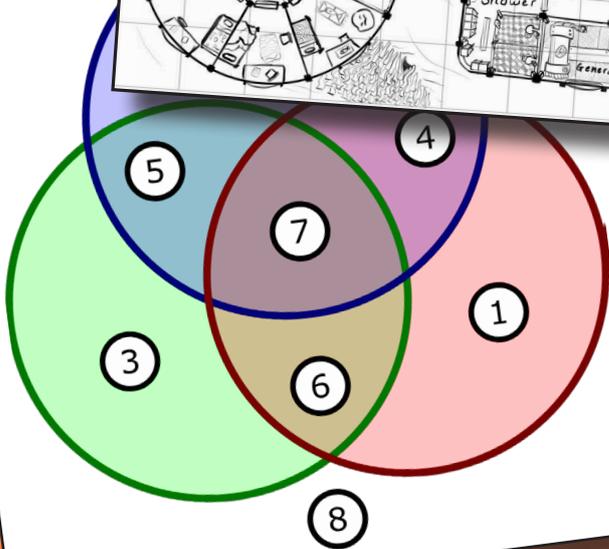
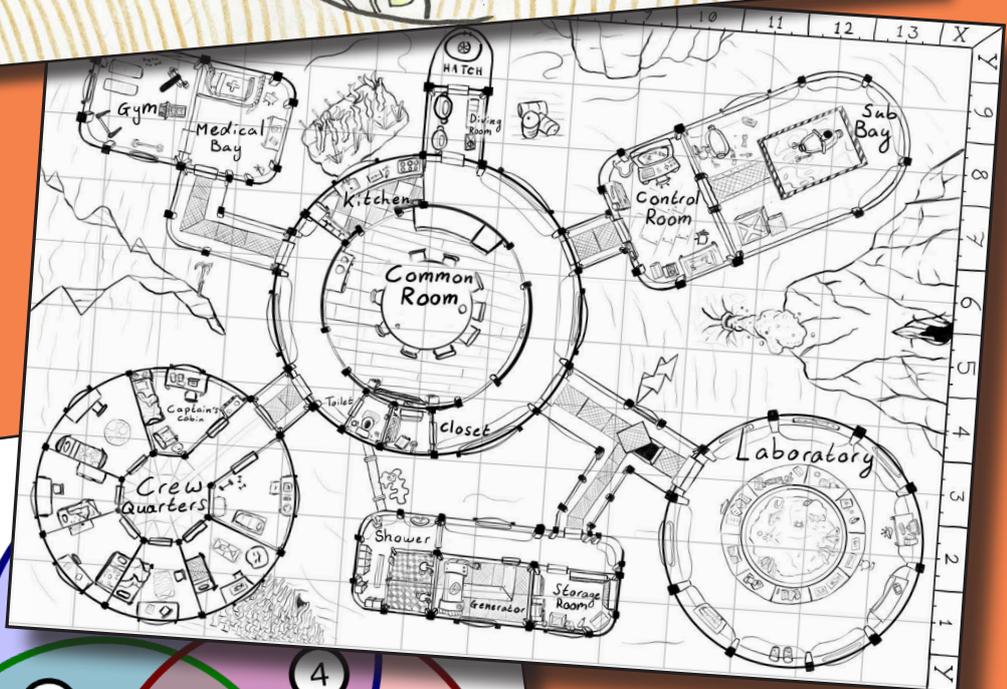
CÓMO CONSTRUIR

La construcción es fácil y relativamente rápida. Al seguir seis pasos, se le guiará a través del proceso y tomará todo tipo de decisiones a lo largo del camino. No tendrá que idear historias fantásticas, acertijos intrigantes o estructuras generales: eso ya se ha solucionado. Lo único que realmente tienes que considerar es lo que los jugadores que tienes en mente disfrutarán más jugando y lo que te apetece construir. Si usted es un creador (rompecabezas) más experimentado, por supuesto que puede modificar o agregar cualquier elemento a su gusto, pero le recomendamos que no se esfuerce demasiado en los seis pasos.

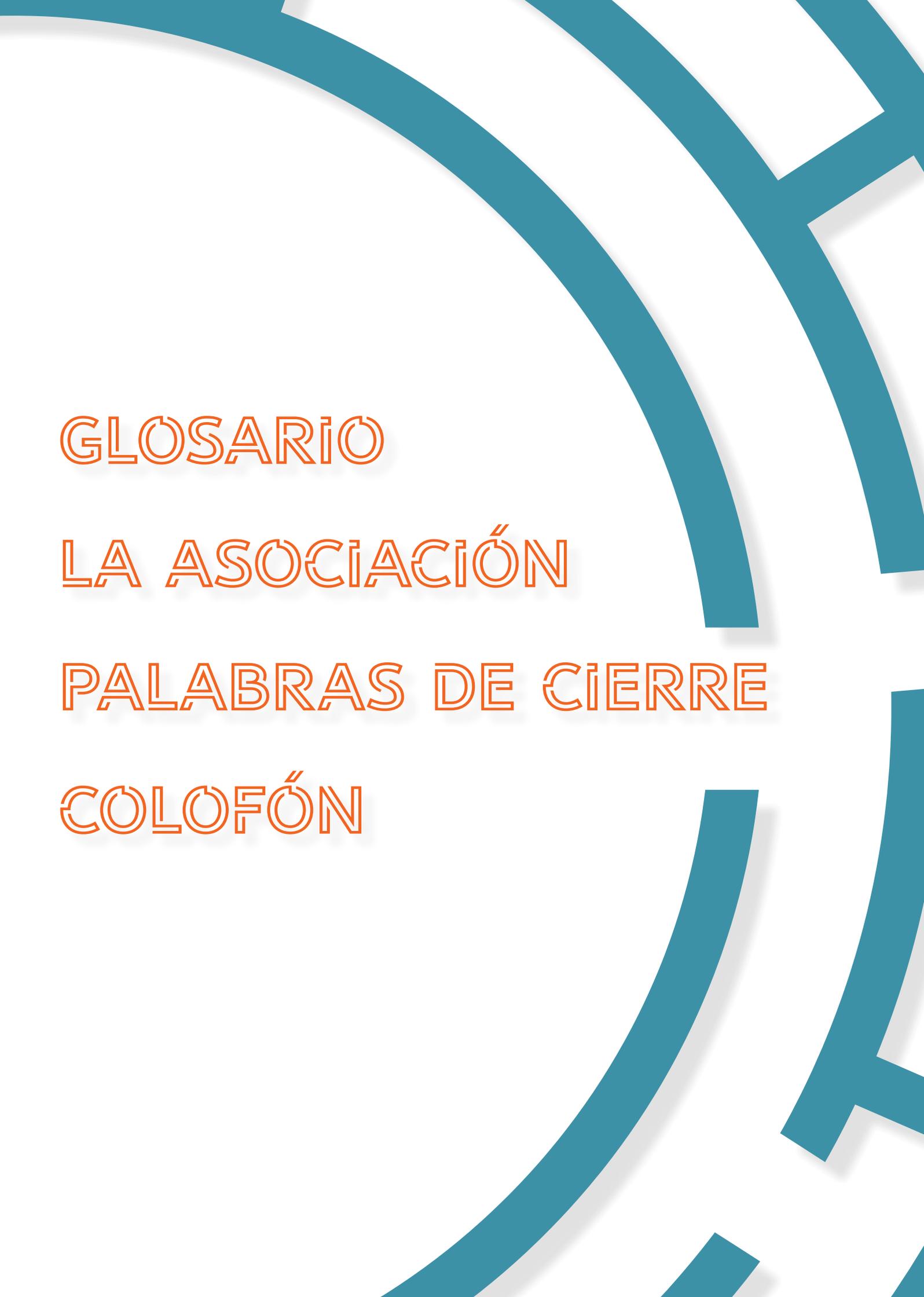
Aquí hay una descripción general de los pasos:

1. elegir el tema
2. decidir sobre la pregunta
3. elegir los rompecabezas
4. decidir sobre la conclusión
5. construyendo los rompecabezas
6. terminando

Entonces, si se ha interesado en esta herramienta de generación de "aventuras de escape", ¡descárguela y pruébela usted mismo!







GLOSARIO

LA ASOCIACIÓN

PALABRAS DE CIERRE

COLOFÓN

GLOSARIO

Glosario: Términos que utilizamos en este kit de inicio:

ENTORNO DE APRENDIZAJE CREATIVO

Existen varias definiciones de los entornos de aprendizaje. En la investigación de vanguardia "The First Looking at Learning", se ha definido un entorno de aprendizaje como el ambiente de un centro educativo concreto caracterizado por componentes sociales, objetos y asuntos especiales, así como relaciones interpersonales. Estos factores se influyen y complementan mutuamente y afectan a todas las personas implicadas. Un entorno de aprendizaje especifica además un entorno educativo; siempre implica un proceso organizativo. Garantiza la correlación de las condiciones materiales, comunicativas y sociales en el proceso de aprendizaje y las circunstancias beneficiosas para el desarrollo del potencial creativo de los alumnos. Utilizando distintas fuentes de conocimiento y diversos métodos de aprendizaje, el alumno construye por sí mismo sus conocimientos, habilidades y disposiciones.

La Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE) define "entorno de aprendizaje" como **un concepto orgánico y holístico, un ecosistema que incluye la actividad y los resultados del aprendizaje**. El aspecto de la creatividad se esconde en lo "orgánico" y lo "holístico". El entorno creativo permite que el aprendizaje se exprese de muchas maneras (creativas) y utiliza todos los sentidos y todas las inteligencias. Para entender el "entorno de aprendizaje creativo", es fundamental centrarse en la dinámica y las interacciones entre cuatro dimensiones: el alumno (¿quién?), los educadores (¿con quién?), el contenido (¿aprender qué?) y las instalaciones y tecnologías (¿dónde? ¿con qué?). Para crear un entorno de aprendizaje creativo, es vital replantearse y mirar de otra manera cualquiera de estos 4 elementos mencionados.

COMPETENCIAS: APTITUDES, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES

Las competencias son las "capacidades para hacer algo con éxito o eficacia". A menudo se utilizan indistintamente con el término "habilidades", aunque no son lo mismo. Dos elementos diferencian la competencia de la habilidad, y hacen que la competencia sea más que la habilidad. Cuando una persona es competente, puede aplicar lo que sabe para realizar una tarea específica o resolver un problema y es capaz de transferir esta habilidad entre diferentes situaciones. En el trabajo con jóvenes, se entiende que la competencia tiene tres dimensiones interrelacionadas:

Habilidades: Esta dimensión se refiere a lo que eres capaz de hacer o a lo que necesitas ser capaz de hacer para realizar tu trabajo con jóvenes. Es la dimensión "práctica" o de habilidades de la competencia. Suele asociarse con las "manos".

Conocimientos: Esta dimensión se refiere a todos los temas y cuestiones que conoce o necesita conocer para realizar su trabajo. Es la dimensión "cognitiva" de la competencia. Suele asociarse con la "cabeza".

Actitudes y valores: Esta dimensión de la competencia se refiere a las actitudes y valores que debes adoptar para realizar tu trabajo con eficacia. Esta dimensión de la competencia suele asociarse con el “corazón”.

DIVERSIDAD

La **diversidad** es el abanico de diferencias humanas, incluidas, entre otras, la raza, la etnia, el sexo, la identidad de género, la orientación sexual, la edad, la clase social, la capacidad o los atributos físicos, el sistema de valores religiosos o éticos, el origen nacional y las creencias políticas. Diversidad significa básicamente “estar compuesto por elementos diferentes”. Si consideramos los grupos de personas en un sentido más amplio, la diversidad es cualquier dimensión que pueda utilizarse para diferenciar a los grupos y a las personas entre sí. Significa respeto y apreciación de las diferencias.

EDUCADORES: PROFESORES Y MONITORES JUVENILES

Un **educador** se define en sentido amplio como cualquier persona que desempeñe una función educativa. En el contexto de Erasmus+, son todas las personas que apoyan intencionadamente el aprendizaje y ofrecen oportunidades de aprendizaje o crean entornos de aprendizaje para los estudiantes. Puede ser en un entorno formal, pero también fuera de él. Se trata de un concepto más amplio que el de las personas que desempeñan una función remunerada u oficial. Puedes ser un educador voluntario y un compañero también puede ser un educador cuando asume intencionadamente ese papel.

Un **profesor**, también llamado maestro de escuela (o formalmente educador), es una persona que ayuda a los alumnos a adquirir conocimientos, competencias o virtudes mediante la práctica de la enseñanza. En el contexto de este proyecto nos referimos a los profesores como los educadores que prestan servicios educativos en un entorno escolar.

Un **trabajador juvenil** es una persona que trabaja con jóvenes para facilitar su desarrollo personal, social y educativo a través de enfoques de educación informal, atención (por ejemplo, preventiva) o de ocio. Los principios básicos del trabajo juvenil son el respeto a los jóvenes, ofrecer oportunidades accesibles y orientadas a los valores (realmente útiles) para la participación voluntaria, la responsabilidad, ser antiopresivo (por ejemplo, modelo social de la discapacidad, formación sobre prejuicios inconscientes) en los procesos, la confidencialidad, la fiabilidad, la honradez y ser ético en el mantenimiento de los límites. En el contexto de este proyecto, nos referimos tanto a los monitores juveniles que tienen un título oficial o una formación como monitores juveniles como a las personas que ofrecen actividades (educativas) a los jóvenes fuera del entorno escolar.

PROGRAMA ERASMUS+ Y CUERPO EUROPEO DE SOLIDARIDAD

El **programa Erasmus+** es el programa de la UE en los ámbitos de la educación, la formación, la juventud y el deporte. Es la continuación de los programas “La juventud con Europa”, “Juventud” y “La juventud en acción” y está diseñado para el periodo 2021-2027. La educación, la formación, la juventud y el deporte son ámbitos clave que apoyan a los ciudadanos en su desarrollo personal y profesional.

La educación y la formación inclusivas y de alta calidad, así como el aprendizaje informal y no formal, equipan en última instancia a los jóvenes y participantes de todas las edades con las cualificaciones y competencias necesarias para su participación significativa en la sociedad democrática, la comprensión intercultural y la transición con éxito en el mercado laboral. Este proyecto está realizado y cofinanciado por el programa Erasmus+.

El Cuerpo Europeo de Solidaridad (CES), conocido hasta 2016 como Servicio Voluntario Europeo (SVE), es un programa de voluntariado internacional de la Comisión Europea para que los jóvenes vayan individualmente o en equipo a otro país, normalmente de un país europeo a otro, para trabajar por una causa sin ánimo de lucro. Desde 2017, el programa también ofrece oportunidades para que los jóvenes europeos se comprometan como voluntarios en sus propias comunidades

AVENTURA DE ESCAPE, FORMATO DE ESCAPE Y MÓDULO DE ESCAPE

En este proyecto hemos tomado el concepto de Escape Room y hemos estudiado la forma de aplicar algunas de sus características a otras formas de juego distintas de la "habitación" de escape.

Una Aventura de Escape abarca cualquier forma de juego que utilice algunos elementos del concepto Escape Room. Utiliza elementos como "escapar de algún lugar o de algo (en el sentido más amplio de la palabra. También puede ser resolver un gran reto o entrar en algún lugar), una variedad de diferentes tipos de rompecabezas y acertijos que resolver y algún tipo de flujo u orden en el que hay que resolver la aventura. Utiliza un formato de escape específico (véase más abajo), pero también tiene una narrativa completa y rompecabezas y acertijos.

Cuando hablamos de un **Formato de Escape** nos referimos a la forma del juego en la que se presenta la Aventura de Escape. En este proyecto analizamos los siguientes Formatos de Escape: la maleta de Escape, la caja de Escape, el libro de Escape, el juego de mesa de Escape, el juego de cartas de Escape, el separador de espacios de Escape, la carpeta de Escape, el puzzle de Escape, el mapa de Escape y una aventura de Escape Digital. Para poner a prueba la usabilidad de estos formatos tuvimos que crear aventuras de escape completas (incluyendo narraciones y puzzles) para poder comprobar hasta qué punto los formatos en sí mismos son inclusivos para los alumnos.

Los Módulos de Escape son Aventuras de Escape completas sobre el tema de la inclusión, realizadas utilizando diferentes Formatos de Escape y creando una narrativa y rompecabezas relacionados con diferentes temas que tratan todos sobre el tema de la inclusión. Están completos y totalmente descritos, para que las personas interesadas puedan simplemente coger un Módulo de Escape, imprimirlo y reunir todos los materiales necesarios y probarlo por sí mismas.

EDUCACIÓN FORMAL, NO FORMAL E INFORMAL

La educación formal, no formal e informal son elementos complementarios de un proceso de aprendizaje permanente que se refuerzan mutuamente:

La educación formal se refiere al sistema educativo estructurado que va desde la escuela primaria (y en algunos países desde la guardería) hasta la universidad, e incluye programas especializados de formación profesional, técnica y profesional. La educación formal suele incluir una evaluación del aprendizaje o las competencias adquiridas por los alumnos y se basa en un programa o plan de estudios que puede estar más o menos cerrado a la adaptación a las necesidades y preferencias individuales. La educación formal suele conducir al reconocimiento y la certificación.

La educación no formal se refiere a programas y procesos planificados y estructurados de educación personal y social para jóvenes, diseñados para mejorar una serie de habilidades y competencias, fuera del currículo educativo formal. La educación no formal es lo que ocurre en lugares como organizaciones juveniles, clubes deportivos, grupos artísticos y grupos comunitarios donde los jóvenes se reúnen, por ejemplo, para emprender proyectos juntos, jugar, debatir, ir de acampada o hacer música y teatro. Los logros de la educación no formal suelen ser difíciles de certificar, aunque su reconocimiento social sea cada vez mayor. La educación no formal también debe serlo:

- 🔒 voluntario
- 🔒 accesible para todos (idealmente)
- 🔒 un proceso organizado con objetivos educativos
- 🔒 participativo
- 🔒 centrado en el alumno
- 🔒 sobre el aprendizaje de habilidades para la vida y la preparación para la ciudadanía activa
- 🔒 basado en el aprendizaje individual y en grupo con un enfoque colectivo
- 🔒 holístico y orientado al proceso
- 🔒 basado en la experiencia y la acción
- 🔒 organizados en función de las necesidades de los participantes.

La educación informal se refiere a un proceso de aprendizaje permanente, por el que cada individuo adquiere actitudes, valores, aptitudes y conocimientos a partir de las influencias y los recursos educativos de su propio entorno y de la experiencia cotidiana. La gente aprende de la familia y los vecinos, en el mercado, en la biblioteca, en exposiciones de arte, en el trabajo y a través del juego, la lectura y las actividades deportivas. Los medios de comunicación son un medio muy importante para la educación informal, por ejemplo a través de obras de teatro y películas, música y canciones, debates televisados y documentales. Este tipo de aprendizaje suele ser no planificado y no estructurado.

GAMIFICACIÓN Y MECÁNICA DE JUEGO

La gamificación se refiere a la aplicación de mecánicas de juego en un contexto que no es un juego. Autoridades, empresas, escuelas y muchos entornos sociales han estado gamificando sus procesos para conseguir que los usuarios se comprometan, aumentar la participación, rendir más y obtener mejores resultados y hacer que los contenidos sean más amenos y atractivos.

En educación, la gamificación se refiere principalmente al uso de juegos o elementos similares en el proceso de aprendizaje. Esto puede incluir el uso de puntos, recompensas, retos y seguimiento del progreso para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y agradable.

La mecánica del juego es “cómo funciona un juego”, qué hay que hacer y cómo hay que hacerlo para jugar. La mecánica del juego es el eje central en torno al cual gira la experiencia. Conecta los elementos con los jugadores y hace posible la dinámica. En los juegos de mesa y los videojuegos, las mecánicas de juego son las reglas o ludemas que rigen y guían las acciones del jugador, así como la respuesta del juego a las mismas. Una regla es una instrucción sobre cómo jugar, un ludema es un elemento de juego como el movimiento en forma de L del caballo en el ajedrez. Así pues, la mecánica de un juego especifica cómo funcionará el juego para las personas que lo juegan.

INCLUSIÓN Y EXCLUSIÓN

La inclusión, el acto de incluir a todo el mundo, es un cambio más profundo hacia la acogida y la valoración de las personas exactamente como son. Significa acoger y celebrar la diversidad de experiencias y capacidades de las personas. Significa animar a las personas a que aporten “todo su ser” a sus comunidades y lugares de trabajo, aceptadas y acogidas por su profundidad y amplitud de conocimientos. En resumen, el significado de inclusivo es que todo el mundo, independientemente de sus capacidades mentales o físicas, es comprendido, apreciado y capaz de participar y contribuir de forma significativa.

La exclusión es lo contrario de la inclusión. En el contexto de este proyecto significa que la actividad, la metodología, la aventura, los temas o el contenido no son accesibles o no todo el mundo puede participar. Por supuesto, esto no tiene por qué llevarse al extremo, algunas actividades o métodos se centran por naturaleza en un aspecto determinado (por ejemplo, las actividades visuales o físicas). No es necesario crear algo que sea siempre accesible y útil para todos. Lo importante es que todos los miembros de su grupo destinatario puedan participar plenamente en él.

INNOVACIÓN EN LA EDUCACIÓN

Innovar significa hacer cambios o hacer algo de una manera nueva. Innovar no significa inventar. La creatividad y la adaptabilidad forman parte de la innovación.

La innovación en la educación no es un término específico con definiciones fijas. El espíritu de la innovación en la educación es la apertura a mirar con ojos nuevos las situaciones y abordarlas de maneras diferentes y novedosas. Es reconocer que no tenemos todas las respuestas y estar abiertos a nuevos enfoques para mejorar, como los métodos de transferencia de conocimientos con estrategias pedagógicas innovadoras.

La innovación en la educación puede ser:

- 🔒 Reconocer que los estudiantes se benefician más de una clase invertida en la que ven las clases en casa y realizan las tareas en el aula.
- 🔒 Introducir más tecnología en el aula para crear una clase mixta en la que los alumnos experimenten la tecnología como lo harían en el mundo real.
- 🔒 Proporcionar mayores medios para facilitar una comunicación más clara y mejor entre los padres de los distritos escolares con potentes herramientas de vídeo.

La innovación en la educación se consigue identificando retos y problemas, observando y aprendiendo de los demás, desarrollando nuevos métodos para abordar estos problemas y repitiéndolos cuando estos experimentos no dan necesariamente los resultados que se necesitan.

INTERPERSONAL E INTRAPERSONAL

Como el término “intra” significa “dentro”, la comunicación que tiene lugar dentro de una persona se denomina comunicación intrapersonal. Por otro lado, el término “inter” significa “entre”, por lo que cuando la comunicación se produce entre dos o más personas, se dice que es comunicación interpersonal.

Las habilidades **interpersonales** incluyen la comunicación verbal y no verbal, la capacidad de gestionar conflictos, el trabajo en equipo, la empatía, la escucha, una actitud positiva, ser flexible y positivo, saber escuchar y comunicarse bien.

Las competencias intrapersonales están relacionadas con el autoconocimiento de nuestros puntos fuertes y débiles. Las competencias intrapersonales son una forma de autocomunicación porque se refieren a lo que ocurre dentro de uno mismo.

Las habilidades intrapersonales son las que le ayudan a gestionar las emociones y a hacer frente a los retos a los que puede enfrentarse en distintos momentos de su vida. Al igual que la inteligencia emocional, las habilidades intrapersonales incluyen: autoconciencia, confianza en uno mismo, persistencia, apertura al cambio y a las nuevas ideas, capacidad para superar las distracciones, gestión del tiempo, resiliencia, autodisciplina, etc

APRENDIZAJE, ALUMNO Y CENTRADO EN EL ALUMNO

Aprender es el proceso de adquirir nuevas habilidades, conocimientos, comprensión y valores. Es algo que las personas pueden hacer por sí mismas, aunque generalmente se facilita con la educación: el proceso de apoyar a alguien o a un grupo de personas para que aprendan. Con apoyo educativo, el aprendizaje puede producirse de manera más eficiente o eficaz. El aprendizaje no es sólo el resultado final, sino también el proceso en sí. En el aprendizaje no hay errores ni fracasos, sólo resultados

esperados e inesperados. También los resultados imprevistos o inesperados tienen en sí un aprendizaje importante. Las personas aprenden de muchas maneras distintas y los individuos pueden tener grandes diferencias en cuanto a la modalidad y las condiciones que necesitan para aprender eficazmente.

Un alumno es una persona que intenta adquirir competencias en algo estudiando, haciendo, descubriendo, imaginando, practicando o recibiendo enseñanza.

Un enfoque **centrado en el** alumno lo considera un agente activo. Aportan sus propios conocimientos, experiencias pasadas, educación e ideas, y esto influye en cómo asimilan la nueva información y aprenden. Difiere significativamente del enfoque tradicional centrado en el instructor. Los enfoques tradicionales del aprendizaje se basaban en el conductismo, que considera a los alumnos como “pizarras en blanco” y a los instructores como expertos que deben impartir toda la información pertinente. Este enfoque considera que los alumnos responden a estímulos externos.

PARTICIPACIÓN

En el nivel más básico, la participación significa que las personas intervienen en las decisiones que afectan a sus vidas. A través de la participación, las personas pueden identificar oportunidades y estrategias de acción, y crear solidaridad para lograr el cambio.

La participación es un valor fundamental en las sociedades abiertas y democráticas, y cada vez más se reconoce como un “derecho” en los documentos mundiales sobre recursos humanos. La participación desafía la opresión y la discriminación, especialmente de las personas más pobres y marginadas.

Una participación significativa depende de que las personas quieran y puedan participar y expresar su opinión. Sin embargo, esto puede resultar difícil cuando las personas se sienten intimidadas, carecen de ciertos conocimientos o del lenguaje adecuado para comprender y contribuir, o incluso creen que no tienen derecho a participar.

Además, los aspectos prácticos a menudo implican que participen representantes de un grupo concreto en lugar de que cada individuo participe directamente, lo que plantea el riesgo de que algunos intereses no estén representados o de que los procesos sean cooptados por las élites o por determinados grupos.

Un modelo muy útil y conocido para trabajar con la participación es el de Roger Harts, denominado **“La escalera de la participación infantil”**, que se basa en el conocido modelo de Arnstein. La tipología de Hart de la participación infantil se presenta como una “escalera” metafórica, en la que cada peldaño ascendente representa niveles crecientes de agencia, control o poder infantil. Además, los ocho “peldaños” de la escalera representan un continuo de poder que asciende desde la no participación (ninguna agencia) hasta grados de participación (niveles crecientes de agencia). Cabe señalar que el uso que hace Hart del término “niños” abarca a todos los menores legales, desde los niños en edad preescolar hasta los adolescentes.

APRENDIZAJE ENTRE IGUALES

El aprendizaje entre iguales es una actividad de aprendizaje recíproco, mutuamente beneficiosa, que implica compartir conocimientos, ideas y experiencias entre los participantes. Las prácticas de aprendizaje entre iguales les permiten interactuar con otros participantes, sus iguales, y participar en actividades en las que pueden aprender unos de otros y alcanzar objetivos de desarrollo educativo, profesional y/o personal.

HABILIDADES BLANDAS

Las competencias interpersonales son competencias no técnicas que describen tu forma de trabajar e interactuar con los demás. A diferencia de las habilidades duras, no son necesariamente algo que aprenderás en un curso, como análisis de datos o programación. En cambio, reflejan tu estilo de comunicación, tu ética y tu forma de trabajar.

Incluyen la capacidad de pensar de forma crítica, ser curioso y creativo, tomar la iniciativa, resolver problemas y trabajar en colaboración, ser capaz de comunicarse eficazmente en un entorno multicultural e interdisciplinar, ser capaz de adaptarse al contexto y hacer frente al estrés y la incertidumbre. Estas capacidades forman parte de las competencias clave en el contexto de Erasmus+.

LA ASOSACIÓN:

SOCIOS DEL PROYECTO

Teníamos una base para construir nuestra asociación e invitamos a dos escuelas que estaban muy interesadas en este proyecto y competentes en ciertos campos, lo que significaba que podían hacer una valiosa contribución a la cooperación ya existente entre los otros 5 socios.: Nuestra asociación consta de 7 socios del proyecto:

ITALIA:



Stranaidea Cooperativa Sociale es una cooperativa social de tipo A (servicios personales, servicios sociales, sanitarios y educativos) destinada a promover el bienestar de las personas y la prevención de situaciones de riesgo. Stranaidea trabaja con una amplia gama de individuos y grupos, como discapacitados, refugiados, grupos gitanos, niños y familias en riesgo, personas sin hogar y otros grupos con menos oportunidades. Los objetivos de los distintos servicios se persiguen a través de la metodología del desarrollo comunitario.

www.stranaidea.it, teatrodigiornata@stranaidea.it

Authors: Chiara Bechis, Marco Fiorito, Marta Sartorio, Katerina Nastopoulou

LETONIA:



Municipio de Gulbene (GM) consta de 13 pueblos y el territorio administrativo de la ciudad de Gulbene. El objetivo principal es proporcionar a la comunidad los servicios necesarios y representar los intereses de los residentes locales. GM inicia diferentes actividades sociales y educativas que abordan las necesidades de los diferentes grupos de población local, entre ellos jóvenes, discapacitados y personas desfavorecidas para ayudarlos a llevar a cabo sus ideas y ambiciones para mejorar la calidad de vida y facilitar su participación ciudadana activa.

www.gulbene.lv, dome@gulbene.lv

Authors: Anita Birzniece, Jana Kalnina, Gunta Gruniere, Zita Grinberga, Vita Mednieve



Escuela secundaria Jaunpils ¡Es la única institución educativa en el distrito de Jaunpils que es una institución educativa integral, que ofrece varios programas educativos: Programa de educación preescolar (para niños de 2 a 6 años), Programa de educación básica (1.º a 9.º curso), Programa de educación secundaria general (10º a 12º curso), Programa de educación básica para niños con trastornos del aprendizaje. La escuela también ofrece una amplia variedad de programas extracurriculares y de interés para alumnos de todas las edades:

www.jaunpils.lv

Ieva Zagmane, Jurgis Kukša, Inga Abula



PAÍSES BAJOS:

VO De Vallei es una escuela de Educación Democrática y, por lo tanto, tiene un enfoque educativo diferente al de las escuelas secundarias formales “convencionales”. La escuela ofrece educación basada en los objetivos de aprendizaje y las necesidades de aprendizaje de cada estudiante, no dividida por grupos de edad en las clases. La escuela tiene profesores de materias para la mayoría de las materias convencionales y los estudiantes pueden optar por asistir a clases organizadas por estos profesores. El principal modelo de gobierno que se utiliza es la Sociocracia y las decisiones se toman a través del modelo de decisión Sociocrático.

www.vodevallei.nl, info@vodevallei.nl

Authors: Inge van Es, Lex Eijt, Taco Ritsema van Eck, Jelle Klijn



El Servicio de Intercambio de Jóvenes (¡YES!) brinda a los jóvenes la oportunidad de explorar el mundo y las posibilidades que el mundo tiene para ellos. Empoderan a las personas dándoles espacio para desarrollarse a nivel personal y profesional. Sus grupos objetivo son jóvenes de 14 a 30 años, en grupos mixtos de jóvenes con varios niveles socioeconómicos, niveles educativos, religión y antecedentes culturales. Trabajan principalmente a nivel europeo y han desarrollado varios proyectos Erasmus+

www.yesnow.nl, gabi@yesnow.nl

Authors: Gabi Steinprinz, Konstantina Korai, Dani Korai

ESPAÑA:

La Asociación Promesas es una Promotora de Metodologías en Educación para una Sociedad más Sostenible y Alternativa y nace con el objetivo de encontrar soluciones alternativas a la situación actual de nuestra sociedad europea en materia de juventud y educación. Promesas actúa sobre la falta de individualización de los procesos de aprendizaje de los educandos y otros problemas derivados de las formas educativas actuales. Promesas es una plataforma para trabajar por y con la ciudadanía, a través de la implementación de diferentes actividades y proyectos educativos para contribuir a su autodesarrollo, con el fin de crear una sociedad alternativa y mejor.

www.asociacionpromesas.com, asociacionpromesas@gmail.com

Authors: Ruta Kronberga, Nacho Salgado, Esther Bombín, Javi Quilez

El colegio La Milagrosa y Santa Florentina es un colegio bilingüe que utiliza el inglés como segunda lengua tanto en primaria como en secundaria. Es un centro educativo de base cristiana que se aborda no solo académicamente, sino que orienta incansablemente nuestros enfoques educativos hacia la definición y desarrollo de ciudadanos responsables, críticos, solidarios y cristianos en nuestra sociedad. La escuela se dirige a niños y jóvenes en un amplio abanico: primero y segundo de educación infantil, educación primaria y secundaria, formación profesional media hacia la atención a personas en situación de dependencia, formación profesional alta hacia la inclusión social. En los diferentes niveles su metodología se basa en el aprendizaje basado en proyectos.

<https://lmsf.es>, lmsfva@planalfa.es

Authors: Marina Represa, Yaiza Martínez, Inés Aparicio



CLAUSURA PALABRAS DE GRADECIMIENTO

Este material educativo ha sido elaborado por la asociación entre 4 países en el marco del proyecto Escape Exclusion, financiado a través de una Asociación Estratégica KeyAction 2 del Programa de Educación Erasmus+ de la Comisión Europea.

Este kit de inicio se ha creado gracias a la contribución de muchos. Nos gustaría dar las gracias a todos aquellos que han contribuido con su tiempo, esfuerzo, energía, comentarios y/o apoyo financiero, o nos han apoyado de cualquier otra forma para hacerlo posible.

Un agradecimiento especial a Erasmus+, Programa Europeo de Educación que financió este proyecto Escape Exclusion, a través de la Agencia Nacional Letona - Valsts izglītības attīstības aģentūra (Agencia Estatal de Desarrollo de la Educación).

Queremos dar las gracias a todos los profesionales, centros escolares y ONG de la asociación que han participado en esta asociación de Escape Exclusion.

COLOPHON

DERECHOS DE PROPIEDAD DE ESTE KIT DE INICIO Y DE TODOS SUS COMPONENTES:

Este Starter Kit ha sido desarrollado y financiado por el Programa Europeo de Educación de Erasmus+ y está diseñado para ayudar a los educadores a leer, compartir y utilizar todos estos materiales creados por nuestra Asociación.

También nos encantaría que cuando 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 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 los 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 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.



Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International

Los destinatarios de esta publicación tienen derecho a compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, pero deben atenerse a lo siguiente:

Atribución:

Debe dar los créditos correspondientes, 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 licenciente le respalda a usted o a su uso.

No comercial

No puede utilizar el material con fines comerciales.

NoDerivados

Si usted remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado, sin la aprobación explícita y el consentimiento de los autores.

