



ESCAPE  
**EE**  
EXCLUSION

**KIT DE INICIO PARA EDUCADORES**

**INS & OUTS**

Aventuras de escape para la innovación en la educación

# 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.



ESCAPE  
**EE**  
EXCLUSION

**KIT DE INICIO PARA EDUCADORES**

# INS & OUTS

Aventuras de escape para la innovación en la educación

# CONTENIDO

---

introducción del Kit de Inicio	5
La estructura del Kit de iniciación: Manual- Caja de herramientas- Tutorial- Glosario	6

## **PARTE I: MANUAL SOBRE LA CREACIÓN DE AVENTURAS DE ESCAPE EDUCATIVAS INCLUSIVAS** 8

---

Intro Handbook	8
<b>1. EL PROYECTO ESCAPE EXCLUSIÓN</b>	<b>12</b>
Información general sobre el proyecto.	12
Origen del proyecto	13
socios del proyecto	14
Objetivos e impacto previsto	15
<b>2. JUEGOS EN LA EDUCACIÓN</b>	<b>20</b>
mecánica del juego	21
Gamificación	22
juego en la educacion	23
Cómo entendemos y enfocamos los juegos en la educación dentro de este proyecto	25
<b>3. CREAR UN ENTORNO DE APRENDIZAJE CREATIVO</b>	<b>28</b>
Aprendizaje holístico y orgánico	28
Espacio para la curiosidad	30
Espacio para la creatividad	30
Espacio seguro	31
<b>4. EL JUEGO DE AVENTURAS: AVENTURAS DE ESCAPE EDUCATIVAS INCLUSIVAS</b>	<b>34</b>
Elemento de escape	35
Elemento de aventura	36
El elemento educativo o de aprendizaje	36
El elemento de inclusión	37
Los formatos de escape	37
<b>5. ENFOQUE: ELEMENTO EDUCATIVO - DAR PROTAGONISMO A LOS ALUMNOS</b>	<b>44</b>
<b>6. ENFOQUE: ELEMENTO DE INCLUSIÓN - ¿CÓMO PODEMOS HACERLO INCLUSIVO?</b>	<b>50</b>

---

## **PARTE II: KIT DE HERRAMIENTAS UNA GALERÍA DE 8 AVENTURAS DE ESCAPE INCLUSIVAS COMPLETAS DESARROLLADAS Y DISEÑADAS** 56

Introducción	58
Cómo utilizar los módulos de aventura de Escape	59

### **GALERÍA DE MÓDULOS DE AVENTURAS DE ESCAPE 62**

Escape Backpack adventure <b>Un regalo para Francisca</b> - sobre la autoaceptación	62
Escape Juego de mesa <b>¡Aventura Home alone!</b> en Autonomía	65
Escape Box aventura <b>¡Todo incluido!</b> sobre Inclusión en general	68
Escape Folder aventura <b>Monomazi juego</b> sobre la Soledad	71
Escape Map aventura: <b>5 Elementos</b> sobre la inclusión medioambiental	74
Escape Puzzle aventura: <b>Del amanecer al atardecer</b> en la brecha generacional	77
Escape Divisor espacial <b>Procesador humano</b> - en Autoexclusión.	80
Escape Space divider <b>"Perdidos en el bosque"</b> : en responsabilidad común de la inclusión	83

## **PARTE III TUTORIAL: EXPLICACIÓN PASO A PASO DE LA CREACIÓN DE AVENTURAS DE ESCAPE INCLUSIVAS** 86

Introducción	86
--------------	----

### **1. ANTES DE LA AVENTURA DE ESCAPE - CONDICIONES PREVIAS Y PREPARACIÓN 92**

Aventuras de evasión como innovación de su práctica	92
Determinar el grupo destinatario y sus necesidades	93
Trazar las condiciones y elegir el formato de escape	94
Preparar a los participantes	97

### **2. LA AVENTURA EN SÍ: DISEÑO DE LA AVENTURA Y DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 100**

Preparar la aventura: cronología	100
La narración y la ambientación de la aventura	100
Diseñar el flujo del juego	102
Diseñar los retos: mecánica de juego	105
Utilizar los materiales adecuados	109
Diseño visual (diseño inclusivo)	115



Afrontar los problemas técnicos	116
Crear seguridad y claridad	117
<b>3. DURANTE LA AVENTURA DE ESCAPE - JUGANDO A LA AVENTURA</b>	<b>120</b>
Monitoring	120
Dinámica de grupo e individual (disposición y aspectos emocionales)	122
Apoyo al aprendizaje y papel del educador	123
<b>4. DESPUÉS DE LA AVENTURA DE ESCAPE : APRENDIENDO RESULTADOS Y HACER UN SEGUIMIENTO</b>	<b>126</b>
El final de la aventura de escape: cerrar la experiencia:	126
Debriefing y reflexiones + conclusiones/impacto:	126
Evaluación de la aventura y cómo mejorar su práctica:	128
Seguimiento de los alumnos y del equipo:	129

**5. LOS ARCHIVOS DE ESCAPE: UNA HERRAMIENTA PRÁCTICA PARA GENERAR CARPETAS DE ESCAPE** 132

**GLOSARIO** 136

**LA ASOCIACIÓN** 144

**PALABRA DE CIERRE** 146

**COLOFÓN** 147

## INTRODUCCIÓN DEL KIT DE INICIO

Querido lector, querido educador,

Ofrecer una educación de alta calidad en los tiempos que corren es todo un reto. Ha quedado claro que los enfoques de la educación formal por sí solos no bastan para educar a los estudiantes y prepararlos para la sociedad moderna. El reto también es válido para los participantes en la educación no formal en el trabajo juvenil. Los centros escolares y las organizaciones de trabajo juvenil de Europa buscan cada vez más formas diferentes de innovar sus enfoques educativos, con el fin de responder a las necesidades que la sociedad actual plantea a los jóvenes, a los educadores de estos alumnos y a los centros educativos que imparten esta educación.

En este kit de iniciación utilizamos los términos educadores y alumnos. Educadores es una descripción colectiva de las personas que participan en la educación formal o no formal. Los alumnos de este manual son los jóvenes que participan en el aprendizaje formal o no formal. En el Glosario encontrará las descripciones completas.

Sin embargo, uno de los mayores retos a los que se enfrentan es que la mayoría de las escuelas, el personal escolar y los propios trabajadores en el ámbito de la juventud no tienen (casi) experiencia con los métodos innovadores y la educación no formal. Carecen de las competencias y las buenas prácticas para innovar en la educación, que son esenciales para aplicar cambios innovadores importantes en los planteamientos educativos.

De hecho, este reto fue el principal desencadenante del desarrollo del proyecto Escape Exclusion y de sus resultados intelectuales. Para este proyecto de cooperación de 24 meses de duración, un equipo diverso de profesores, trabajadores en el ámbito de la juventud y formadores de educación no formal, todos ellos activos en los programas educativos de la Unión Europea, desarrollaron su propio entorno de aprendizaje en el que "sus ideas pudieran conectarse".

Estábamos preparados para fracasar, aprendimos mucho, nos divertimos, experimentamos y descubrimos cosas nuevas. Ahora tenemos nuevos conocimientos y vemos las cosas desde nuevas perspectivas. Hemos recopilado los resultados en este Kit de iniciación, que muestra cómo es y cómo se siente la innovación. Y queremos compartirlo contigo para ayudarte a innovar en tu práctica. Que lo disfrutes.

El equipo de autores de Escape Exclusion

## LA ESTRUCTURA DEL KIT DE INICIACIÓN: MANUAL- CAJA DE HERRAMIENTAS- TUTORIAL- GLOSARIO

Este kit de iniciación se centra en el desarrollo de contenidos para aventuras de escape inclusivas y está pensado para ayudarles a ustedes, educadores e institutos y organizaciones educativas, a desarrollar aventuras de escape educativas y, de forma más general, a desarrollar entornos de aprendizaje inclusivos.

Una aventura de escape es un juego colaborativo, basado en los fundamentos de las escape rooms. Hay salas de escape en todo el mundo. En esas salas comerciales normales tienes que encontrar la salida normalmente en 1 hora.

Las aventuras de escape en las que nos centramos son una amplia variedad de juegos de escape que pueden realizarse o jugarse en un entorno educativo (aulas, centros juveniles, clubes deportivos, casas de juventud, etc.) y son inclusivas para todos los alumnos. Hemos mantenido los fundamentos de la escape room, pero hemos elegido diferentes formatos que se adapten mejor a los entornos educativos. Hemos desarrollado 9 formatos de aventuras de escape: El juego de mesa de escape, la caja de escape, el libro de escape, las cartas de escape, la carpeta de escape, el rompecabezas de escape, el mapa de escape, el divisor de espacios de escape y la maleta de escape.

El kit de iniciación explica la parte conceptual de las aventuras de escape en un entorno educativo e inclusivo y cómo crear aventuras de escape prácticas y garantizar que sean inclusivas y educativas. Como preparación, la asociación hizo un análisis de las necesidades de los educadores para desarrollar entornos creativos e integradores. Los principales retos a los que se enfrentan los educadores en Europa son:

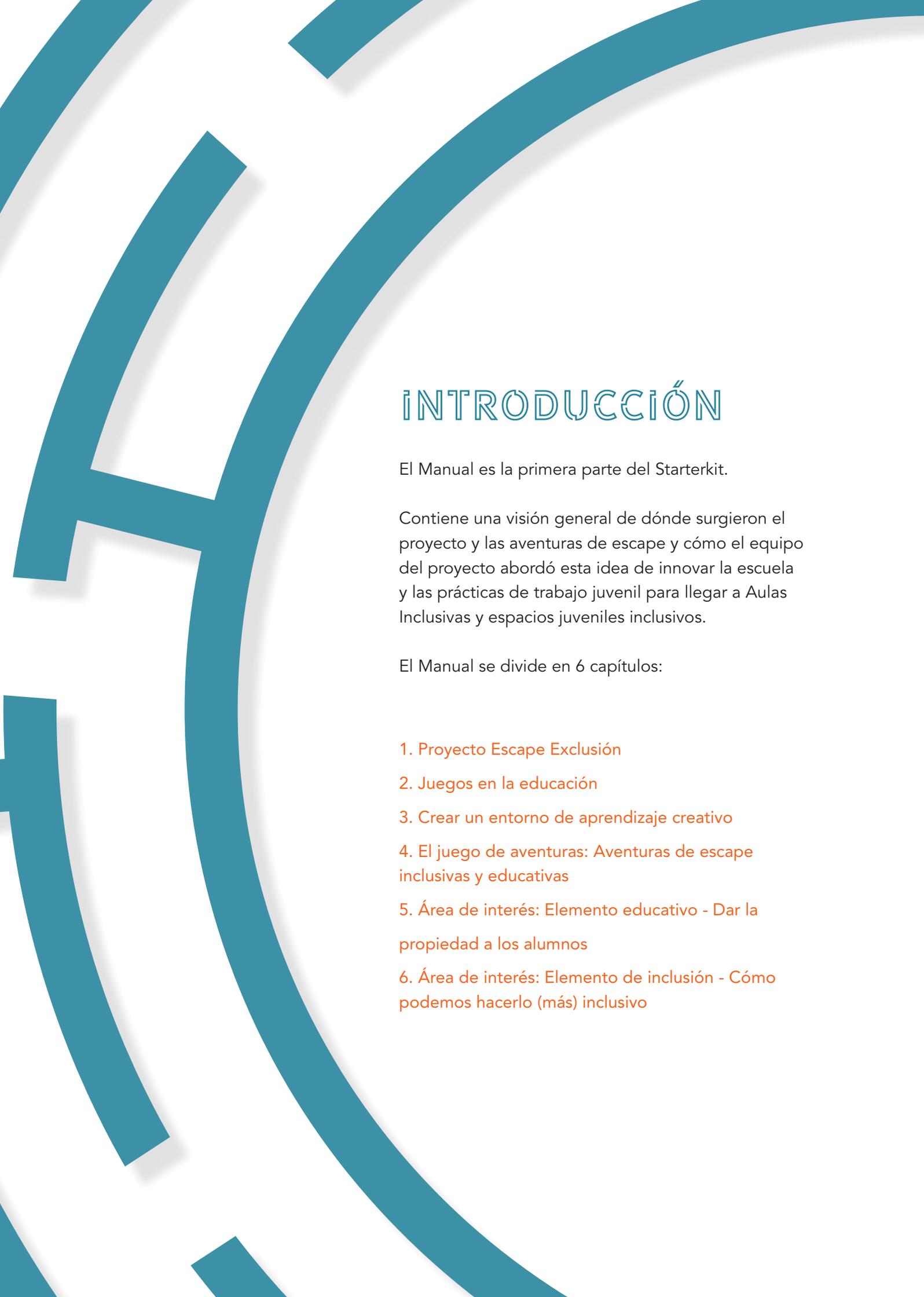
- 🔒 Falta de tiempo: los educadores tienen demasiado trabajo. Les cuesta invertir tiempo extra en nuevos métodos, aunque vean su potencial.
- 🔒 Falta de recursos (dinero y materiales),
- 🔒 Falta de confianza en uno mismo y de creatividad: los educadores no se sienten lo bastante seguros para crear estos entornos de aprendizaje o para enfrentarse a lo desconocido. Puede dar miedo crear algo nuevo de lo que no se sabe exactamente cómo funciona o si gustará a los alumnos.
- 🔒 Falta de apoyo: Algunos entornos escolares no apoyan la innovación, aunque el educador esté interesado en introducir cambios. Algunos educadores se sienten juzgados y temen la opinión de colegas o juntas directivas.
- 🔒 Falta de claridad: El equilibrio entre "aprendizaje autoguiado" y "guiarles con información y consejos"; entre "dejarles cometer errores" y "prevenir los errores"; entre "dar libertad" y "poner límites".

Los educadores sienten curiosidad por cómo utilizar las salas de escape educativas, pero a menudo no utilizan esta herramienta porque el paso de actuar les parece demasiado grande. No dudan de su valor y de cómo contribuye a la innovación en la educación. También existe la necesidad de crear salas de escape más inclusivas, y los educadores tienen dificultades para saber cómo hacerlo. Para hacer frente a estas necesidades, el equipo del proyecto decidió desarrollar un kit de inicio que ayuda a los educadores a implantar aventuras de escape inclusivas en sus prácticas. Como punto de partida, los educadores pueden simplemente copiar y pegar uno de los 8 módulos especiales de aventuras de escape sobre Inclusión.

Creemos que al crear este Starter Kit para nuestro personal, nuestros colegas y profesionales de la educación, les apoyamos a superar los obstáculos a los que se enfrentan para innovar en sus prácticas. Este Starter Kit apoya la comprensión de conceptos relevantes, el desarrollo de habilidades y competencias relacionadas con la creación de juegos de escape en 4 partes:

- 🔒 **EI MANUAL** - contiene los conceptos en los que se basan estas aventuras de escape: juegos, mecánica de juego y gamificación; entornos de aprendizaje creativos; apropiación de los alumnos; inclusión; etc. - para una comprensión más profunda de los entornos de aprendizaje creativos e inclusivos.
- 🔒 **TOOLKIT** - es una galería de 8 aventuras de escape inclusivas completas, desarrolladas y diseñadas para aquellos que no tienen confianza (todavía) en crear su propia aventura de escape. Estos 8 módulos de inclusión le darán la oportunidad de probar aventuras de escape con una inversión mínima de tiempo, ya que están desarrollados como módulos completos de copiar y pegar sobre temas de inclusión. Imprima, configure según las instrucciones y ¡adelante!
- 🔒 **TUTORIAL** - ofrece una descripción detallada paso a paso para que los educadores desarrollen sus propias aventuras de escape educativas e inclusivas.
- 🔒 **GLOSARIO**

¡Echemos un vistazo al aprendizaje!



# INTRODUCCIÓN

El Manual es la primera parte del Starterkit.

Contiene una visión general de dónde surgieron el proyecto y las aventuras de escape y cómo el equipo del proyecto abordó esta idea de innovar la escuela y las prácticas de trabajo juvenil para llegar a Aulas Inclusivas y espacios juveniles inclusivos.

El Manual se divide en 6 capítulos:

1. Proyecto Escape Exclusión
2. Juegos en la educación
3. Crear un entorno de aprendizaje creativo
4. El juego de aventuras: Aventuras de escape inclusivas y educativas
5. Área de interés: Elemento educativo - Dar la propiedad a los alumnos
6. Área de interés: Elemento de inclusión - Cómo podemos hacerlo (más) inclusivo

A large, stylized teal gear graphic is positioned on the right side of the page, partially overlapping the text. The gear has several teeth and is rendered with a slight shadow effect.

**PARTE I:**

# MANUAL

**sobre la  
creación  
de aventuras  
de escape  
educativas inclusivas**

“SI NOS FIJAMOS EN LA  
HISTORIA, LA INNOVACIÓN  
NO VIENE SÓLO DE DAR  
INCENTIVOS A LA GENTE;  
VIENE DE CREAR ENTORNOS  
DONDE SUS IDEAS PUEDAN  
CONECTAR”.

**STEVEN JOHNSON**

(NACIDO EN 1968)

AUTOR CIENTÍFICO Y  
TEÓRICO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

**CAPÍTULO**

# 01

**EL  
PROYECTO  
ESCAPE  
EXCLUSION**

# CAPÍTULO 1: EL PROYECTO ESCAPE EXCLUSION

## INFORMACIÓN GENERAL SOBRE EL PROYECTO

Este kit de inicio se ha desarrollado como parte del proyecto Escape exclusion - Educational inclusive escape adventures for schools and youth work. Se trata de un proyecto de Asociación Estratégica en la Acción Clave 2, con el apoyo financiero de Erasmus+ Educación escolar, concretamente de la Agencia Nacional de Letonia - Valsts izglītības attīstības aģentūra (Agencia Estatal de Desarrollo de la Educación).

Erasmus+ es uno de los programas educativos de la Unión Europea que apoyan el desarrollo de la calidad de la educación formal y no formal. Erasmus+ ofrece a las organizaciones e institutos que trabajan en el ámbito de la educación la posibilidad de desarrollar sus capacidades mediante proyectos de cooperación internacionales (intersectoriales). Con estos proyectos de cooperación a largo plazo, las organizaciones pueden desarrollar e innovar sus prácticas y su educación en Europa y contribuir al desarrollo de la calidad del trabajo con los jóvenes en Europa.



## ORIGEN DEL PROYECTO

El proyecto Escape Exclusion se basa en una larga cooperación entre socios. El origen de este proyecto es un seminario en Salamanca en 2014 donde 4 de los actores clave se reunieron y expresaron su interés en trabajar juntos en el tema de los Entornos Creativos de Aprendizaje. Esto dio lugar a 3 proyectos de Asociación de Cooperación a largo plazo:

🔒 **2015 - 2017 Looking at Learning (L@L)** proyecto intersectorial de Asociación Estratégica sobre Innovación. En este proyecto de 24 meses de duración, 6 socios del sector de la educación formal y no formal, procedentes de Letonia, Países Bajos y España, desarrollaron los primeros productos útiles para la sala de escape educativa, e investigaron sobre Entornos Creativos de Aprendizaje. El objetivo del proyecto era proporcionar espacio y apoyo a la cooperación intersectorial de profesionales de la educación formal y no formal en materia de innovación educativa para crear entornos de aprendizaje contemporáneos y de éxito para los jóvenes. Esto significa que nos centramos en lo que hace que un entorno de aprendizaje creativo sea un entorno de aprendizaje seguro y satisfactorio para los jóvenes. Puede encontrar información más detallada aquí: <https://lookingatlearning.net/looking/>

🔒 **2018 - 2019 CLEAR** (Creative Learning Environments- Adapted and Renewed): un proyecto de Asociación Estratégica sobre intercambio de buenas prácticas. En este proyecto de 11 meses, 4 socios del proyecto Italia, Letonia, Países Bajos y España intercambiaron buenas prácticas de entornos de aprendizaje, que otros socios tomaron para experimentar, utilizando otros grupos objetivo, otro espacio, otro momento, otros materiales, etcétera, los socios adaptaron y renovaron estas buenas prácticas y ampliaron su kit de herramientas. Al mismo tiempo, los socios aprovecharon la oportunidad para debatir el concepto de entornos de aprendizaje creativos. Encontrará información más detallada <https://lookingatlearning.net/clear/>

🔒 **2020-2023 - Escape Exclusion:** Escape Exclusion: Escape Exclusion se ha desarrollado como un proyecto de cooperación de 24 meses con 7 socios que tendría lugar en 2020-2022, pero debido a Covid-19, el final se ha pospuesto hasta el 31 de mayo de 2023.

## SOCIOS DEL PROYECTO

Teníamos una base para construir nuestra asociación e invitamos a dos escuelas que estaban muy interesadas en este proyecto y eran 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 de proyecto:

### ITALIA:

**Stranaidea Cooperativa Sociale** es una cooperativa social de tipo A (servicios personales, 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 personas y grupos, como discapacitados, refugiados, grupos gitanos, niños y familias en situación de 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.

### LETONIA:

**El municipio de Gulbene (GM)** está formado por 13 pueblos y el territorio administrativo de la ciudad de Gulbene. Su principal objetivo es proporcionar a la comunidad los servicios necesarios y representar los intereses de los residentes locales. GM pone en marcha diferentes actividades sociales y educativas que abordan las necesidades de los distintos grupos de población local, entre ellos los jóvenes, los discapacitados y las personas desfavorecidas, para ayudarles a llevar a cabo sus ideas y ambiciones de mejorar la calidad de vida y facilitar su participación civil activa.

**La Escuela Secundaria de Jaunpils** es la única institución educativa del 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 -9stth clase), Programa de educación secundaria general (10 -12thth clase), Programa de educación básica para niños con trastornos de aprendizaje. La escuela también ofrece una amplia variedad de programas de interés y extraescolares para alumnos de todas las edades.

### 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 una educación basada en los objetivos y las necesidades de aprendizaje de cada alumno, no dividida por grupos de edad en las clases. La escuela tiene profesores de asignaturas para la mayoría de las materias convencionales y los alumnos pueden elegir asistir a las 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.

El Servicio de Intercambio Juvenil (YES!) da 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 destinatarios son jóvenes de entre 14 y 30 años, en grupos mixtos de jóvenes con distintos niveles socioeconómicos, niveles educativos, religión y antecedentes culturales. Trabajan principalmente a nivel europeo y han desarrollado varios proyectos Erasmus+.

## ESPAÑA:

La Asociación Promesas es una Promotora de Metodologías en Educación para una Sociedad más Sostenible y Alternativa y se ha constituido con el fin 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 alumnos y otros problemas derivados de las actuales formas de educación. Promesas es una plataforma para trabajar para y con los ciudadanos, a través de la puesta en marcha de diferentes actividades y proyectos educativos para contribuir a su autodesarrollo, con el fin de crear una sociedad alternativa y mejor.

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 plantea no sólo académicamente, sino orientando nuestros planteamientos 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: primer y segundo curso de educación infantil, educación primaria y secundaria, formación profesional media hacia la asistencia a personas en situación de dependencia, formación profesional superior hacia la inclusión social. En los diferentes niveles su metodología se basa en el aprendizaje por proyectos

## OBJETIVO E IMPACTO PREVISTO

El principal objetivo del proyecto intersectorial es que los centros escolares y las organizaciones juveniles participantes desarrollen, creen y apliquen conjuntamente Aulas/Espacios de Aprendizaje Inclusivo, en las que los educadores innoven sus prácticas educativas y desarrollen sus competencias mediante el uso de aventuras de escape inclusivas.

De acuerdo con los objetivos, el proyecto tenía las siguientes actividades:

-  **3 reuniones de socios transnacionales** en directo, varias reuniones de cooperación en línea;
-  **2 movilidades de aprendizaje para profesionales:** compartir y desarrollar formatos de escape educativos inclusivos, desarrollar las competencias pertinentes;
-  **3 resultados intelectuales:** 3 productos específicos, explicados con más detalle a continuación;
-  **4 actos multiplicadores:** difusión de los productos y resultados de este proyecto.



Si quieres saber más: <https://lookingatlearning.net/escape/>

A través de la fase de prueba con encuestados, educadores y jóvenes que participaron en las pruebas, pudimos identificar qué formatos tenían el mayor potencial para obtener resultados de aprendizaje relevantes y eran más fácilmente adaptables a diferentes entornos. A partir de los 9 formatos que hemos identificado en IO1: Encuentra tu camino, hemos desarrollado otros 8 módulos de aventura de escape inclusiva completamente desarrollados y diseñados, listos para usar, para el conjunto de herramientas de este kit de inicio.

## LOS PRODUCTOS CONCRETOS DE NUESTRO PROYECTO. PRODUCTOS INTELECTUALES:

### 🔒 IO1: ENCUENTRA TU CAMINO:

Desarrollo de 9 formatos de aventuras de escape para entornos educativos. Los resultados se han descrito detalladamente en el documento Encuentra tu camino y los formatos se han utilizado para construir 9 aventuras educativas inclusivas totalmente desarrolladas y listas para copiar y pegar, que se pueden encontrar en The Toolkit: Parte 3 de este Kit de iniciación;

### 🔒 IO2: INS & OUTS:

Kit de iniciación para educadores sobre el uso y desarrollo de aventuras de escape educativas inclusivas. El kit de inicio consta de 4 partes:

- 🔒 **Parte 1: Manual** - descripción del desarrollo de aventuras de escape innovadoras, el proyecto y los conceptos vinculados a las aventuras de escape educativas inclusivas;
- 🔒 **Parte 2: Kit de herramientas** - 8 ejemplos de aventuras de escape educativas de inclusión totalmente desarrollados y descritos, incluido material descargable totalmente desarrollado y diseñado. Listo para ser utilizado (copiar y pegar).
- 🔒 **Parte 3: Tutorial** - para una descripción detallada de todos los aspectos de cómo crear aventuras de escape inclusivas para entornos educativos;
- 🔒 **Parte 4: Glosario**

### **IO3: AULAS INCLUSIVAS:**

Investigación general sobre diversos aspectos de los entornos de aprendizaje creativos, la implicación de los alumnos y la inclusividad. A lo largo de todo el proyecto, los socios han recopilado datos y opiniones de los usuarios y las partes interesadas con el fin de comprender y aprender acerca de los aspectos importantes y los efectos en los alumnos y educadores de las aventuras de escape y el entorno de aprendizaje creativo en general.

### **IMPACTO PREVISTO:**

#### **Los socios tienen:**

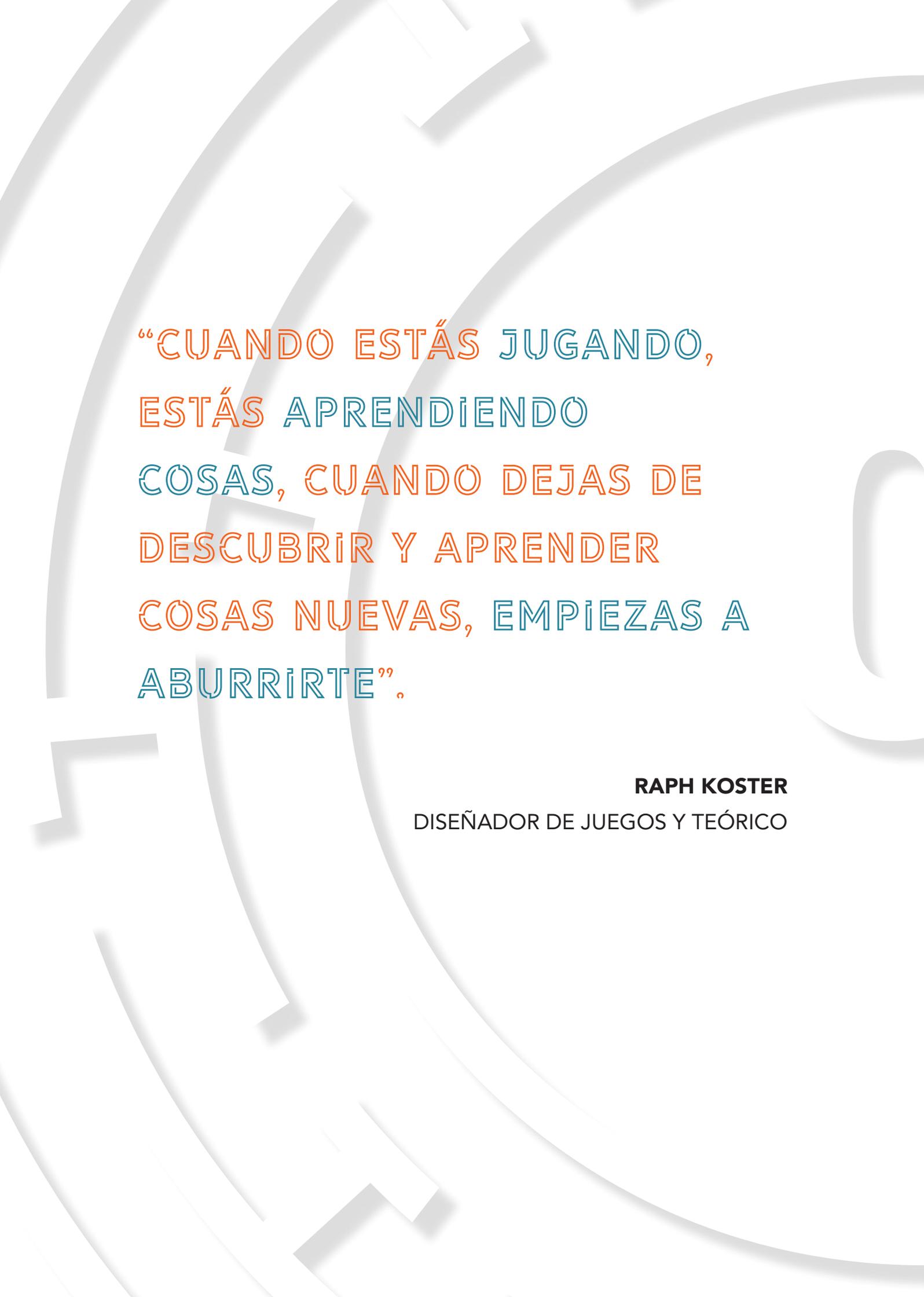
-  Reforzar su capacidad como socio europeo de cooperación a largo plazo;
-  Desarrollaron sus capacidades de gestión de proyectos;
-  Aumentaron sus conocimientos sobre Erasmus+ y las políticas europeas;
-  Construyeron su red de partes interesadas;
-  Ampliaron sus actividades a escala local, regional e internacional.

#### **Los educadores participantes han desarrollado competencias profesionales sobre:**

-  utilizando juegos y gamificación como base de la práctica;
-  Centrarse más en el alumno, dejarse llevar, dar la propiedad a los jóvenes y crear las condiciones para una mejor participación juvenil. Uso de la toma de decisiones democrática o sociocrática;
-  conocer y utilizar métodos y herramientas inclusivos, y aplicar la inclusividad en sus prácticas educativas, especialmente en el aprendizaje inclusivo;
-  trabajar en un contexto internacional y compartir prácticas.

Como resultado de este desarrollo de capacidades, los jóvenes implicados directa e indirectamente en este proyecto podrán participar en un entorno de aprendizaje más lúdico e integrador y tendrán más posibilidades de desarrollar las competencias del siglo XXI.

La experiencia y los resultados intelectuales se compartirán entre cientos de educadores y escuelas, y se difundirán en el ámbito nacional y europeo del trabajo con jóvenes y la educación escolar. El hecho de que usted lea este Kit de iniciación demuestra que hemos tenido éxito.



“CUANDO ESTÁS JUGANDO,  
ESTÁS APRENDIENDO  
COSAS, CUANDO DEJAS DE  
DESCUBRIR Y APRENDER  
COSAS NUEVAS, EMPIEZAS A  
ABURRIRTE”.

**RAPH KOSTER**

DISEÑADOR DE JUEGOS Y TEÓRICO

**CAPÍTULO**

**02**

**JUEGOS  
EN LA  
EDUCACIÓN**

# CAPÍTULO 2: JUEGOS EN LA EDUCACIÓN

La educación está cambiando y la innovación es visible. Los juegos desempeñan un papel importante en la innovación de la educación. A pesar de que a menudo se consideraban un entretenimiento ligero, cada vez está más demostrado que los juegos son un negocio serio. Además, los juegos se han vinculado más conscientemente al aprendizaje, pero también se utilizan en la elaboración de políticas, estrategias comerciales y desarrollo de productos.

Por supuesto, tenemos que ser honestos. No somos neutrales en esto. Nos encantan los juegos. A algunos de nosotros se nos podría llamar fanáticos de los juegos. Gabi (Sí) siempre dice que puedes despertarme cuando quieras para jugar. En casa tiene un armario del suelo al techo lleno de juegos (de mesa) y puzzles. Javi (Promesas) cree que los juegos son una oportunidad para poner a prueba tus competencias y tu creatividad en un entorno divertido y seguro. Jurgis (Jaunpils) se acerca a los juegos desde el lado artístico, ya que explica que para él los juegos son una forma de arte humano para jugar con el tiempo y el espacio. Todos tenemos una conexión especial con los juegos. Lo que tenemos en común es que para nosotros los juegos en la educación son la unión de dos de nuestras pasiones: los juegos y la educación. Ahora vamos a saber más sobre los juegos.

En la historia, la escuela no se asociaba en absoluto con la diversión y el juego. En el trabajo con jóvenes, los juegos, la diversión y el aprendizaje forman parte de la forma de trabajar con ellos desde hace bastante tiempo. En las últimas décadas, también los colegios y los profesores han ido incorporando mecánicas de juego a sus aulas, con el fin de implicar más a los alumnos en su plan de estudios. Los juegos pueden ser una forma perfecta de hacer que la educación sea más divertida y motivadora para los jóvenes. Pero antes de adentrarnos en los juegos en la educación tenemos que explicar algunos elementos básicos de los juegos para entender los siguientes pasos.

*“Los juegos son una o varias series de retos conectados de forma casual en un entorno simulado”*

E. Adams & A. Rollings - Diseñadores de juegos

## MECÁNICA DE JUEGO

La mecánica de un juego es “cómo funciona”, qué tienes que hacer y cómo tienes 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. Algunos ejemplos de mecánicas de juego son:

- 🔒 **Planificación de acciones:** como en Risk: elaborar una estrategia para atacar a los demás (normalmente en juegos más complejos),
- 🔒 **Movimiento:** (como en el ajedrez donde mueves tu pieza según las reglas, el Rey sólo puede moverse un paso en cualquier dirección, la Torre sólo hacia un lado, hacia atrás o hacia delante)
- 🔒 **Compra/Venta, como en el Monopoly:** compra e intercambia tus calles y casas.
- 🔒 **Storytelling, Cubos de cuentos:** Creas una historia con que salen cubos.
- 🔒 **Tira el dado** - Al igual que en Ludo (No te enfades, tío) avanzas con tu figura el número de pasos en el dado. Cuando lanzas seis, puedes volver a lanzar. Necesitas tirar seis para conseguir una nueva pieza en el tablero.
- 🔒 **Juegos de rol** (como Dragones y Mazmorras, en los que tu personaje influye en tu forma de jugar)

Puedes encontrar más mecánicas de juego en la parte [`Tutorial de este kit de inicio](#).

Las mecánicas de juego siempre están presentes en un juego. Un diseñador de juegos combina estas mecánicas de forma creativa. Esto confiere al juego su singularidad. Cuando decidimos diseñar nuestra propia aventura de escape o juego de escape, y somos los diseñadores de juegos de una aventura de escape, tenemos que diseñar la mecánica de juego específica para ello. En las aventuras de escape, seguro que utilizamos la narración, porque cada juego de escape tiene una narrativa y eso influye en lo que la gente hace en el juego. Luego tenemos muchas opciones de mecánicas de juego. A veces, los jugadores tienen que reunir las piezas de un puzzle, a veces tienen que traducir imágenes en números, o números en letras. En los juegos de escape también suele haber que esconder y encontrar. Qué otras mecánicas de juego utilicemos, depende de nosotros, como diseñadores de nuestros propios juegos.

*“Los juegos son una serie de elecciones significativas”*

Sid Meier - Diseñador de “Civilization”

Si diseñamos juegos, queremos que los (jóvenes) participen y se comprometan con nuestros juegos. Por lo tanto, es importante que estén motivados para hacerlo. Si nos fijamos en los 3 motivadores básicos de los juegos que estamos consiguiendo en la educación son:

- 🔒 **AUTONOMÍA:** capacidad de elegir y divertirse, dentro de las normas;
- 🔒 **RECONOCIMIENTO:** la recompensa y la necesidad de seguir avanzando;
- 🔒 **PROGRESIÓN:** crecimiento de los niveles de las competencias nivel y progreso.

Steven Reiss, psicólogo especializado en motivación, profundiza aún más con su lista de "16 motivadores humanos básicos". Si le interesa y quiere comprender más en detalle cómo influyen estos motivadores en el pensamiento y el comportamiento de nuestros alumnos, y cómo podemos utilizarlos nosotros como diseñadores de juegos, por favor, eche un vistazo al libro: "[Who Am I?: The 16 Basic Desires That Motivate Our Behavior and Define Our Personality](#)", de Steven Reiss

Cuando diseñamos juegos, aprovechamos estos motivadores y hacemos que nuestros alumnos desarrollen una motivación intrínseca o una disposición interior a comprometerse. Es entonces cuando se produce la verdadera magia del aprendizaje.

## GAMIFICACIÓN

Otro concepto que debemos entender sobre los juegos es la Gamificación, que se refiere a la aplicación de la mecánica de los juegos en un contexto que no es un juego. Autoridades, empresas, escuelas y muchos entornos sociales han estado gamificando sus procesos con el fin de 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 el aprendizaje más atractivo y agradable. Por ejemplo, los estudiantes pueden ganar puntos por completar tareas, o ser recompensados por alcanzar ciertos hitos en su viaje de aprendizaje, pero tenemos que tratar de evitar enfocar esto como simples "motivadores externos" y crear un proceso más natural e inmersivo en el que salten de forma natural.

Después de algunos años de procesos de Gamificación, podemos encontrar todo tipo de materiales, casos de éxito e inspiración que podemos aplicar en nuestro grupo objetivo y entornos de trabajo.

Por ejemplo: ha habido ayuntamientos que han aplicado la gamificación para regular el tráfico y animar a los conductores a respetar las normas de circulación (en los Países Bajos se pueden ver paneles led que muestran una cara feliz cuando los conductores están por debajo del límite de velocidad) y la mayoría de las apps y programas de fitness y entrenamiento se basan en principios gamificados.

El impacto es sencillo: les ayuda a motivarse, les impulsa y les anima a cumplir sus objetivos y a realizar los cambios que desean o necesitan, ¡y lo hacen porque es divertido! (Es un ganar/ganar)

## JUEGOS EN LA EDUCACIÓN

Los profesores utilizan los juegos en la educación formal porque son una forma divertida y atractiva de aprender. Lo mismo ocurre con los monitores juveniles y otras personas que participan en la educación no formal.

Game-based Learning [GBL] es un término que se refiere al uso de juegos tradicionales o comerciales en la educación. Estos juegos no se crearon con la intención de educar, sino que se utilizan como herramienta educativa de forma aislada o como combinación de varios juegos. Por ejemplo: Muchos profesores están utilizando el juego de la "hora punta" para ayudar a los alumnos a mejorar su pensamiento espacial y resolver problemas de lógica más rápidamente.

*"Nacemos con la capacidad de jugar y es a través del juego como somos capaces de conocer el mundo, de asombrarnos y de sobrevivir".*

Javi Quilez (@javiquil), Educador no formal





Los juegos también pueden diseñarse para ser educativos y desafiantes, ofreciendo a los alumnos la oportunidad de aprender y crecer sin dejar de divertirse. También pueden personalizarse para adaptarse a las necesidades específicas de aprendizaje de los alumnos, lo que facilita a los educadores la adaptación de sus clases a las necesidades de sus alumnos.

Con los juegos, los alumnos pueden desarrollar diversas habilidades, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la toma de decisiones, la colaboración y la comunicación. Además, los juegos también pueden utilizarse para enseñar contenidos y conceptos específicos, como lengua, historia, ciencias y matemáticas, de una forma más interactiva y fácil de recordar.

Además, jugar es también una actividad social que ayuda a los alumnos a desarrollar habilidades sociales y a entablar relaciones con sus compañeros. Esto puede crear un entorno de aprendizaje más positivo y propicio, en el que los alumnos estén más motivados para participar y aprender.

**En resumen: los juegos se utilizan en la educación como medio para hacer el aprendizaje más ameno y eficaz. Ayudan a los alumnos a desarrollar diversas competencias, habilidades y conocimientos. De este modo, los juegos pueden aportar un valor añadido a la educación formal.**

## CÓMO ENTENDEMOS Y ENFOCAMOS LOS JUEGOS EN LA EDUCACIÓN DENTRO DE ESTE PROYECTO

En una Aventura Educativa de Escape, la mecánica está incrustada en el flujo de cada puzzle y conduce a los jugadores a través de una serie de interacciones que crearán algunas situaciones y desencadenarán algunas emociones (esto se llama Dinámica de Juego). Nuestro enfoque consistió en probar y explorar el potencial de cada uno de nuestros escenarios educativos

En este proyecto experimentamos con varios formatos de aventuras de escape educativas tomando lo mejor de cada una de las mecánicas de juego, los procesos de gamificación y el aprendizaje basado en juegos para diseñar un proceso de aprendizaje específico que ponga a prueba las competencias de los alumnos a la vez que adquieren otras nuevas dentro de una historia, una narrativa y tomando como elemento central todas las formas de inclusión.

Antes de entrar en los detalles del diseño de estas aventuras de escape, le invitamos a considerarlas como una forma de entorno de aprendizaje creativo. En el siguiente capítulo explicamos qué es un entorno de aprendizaje creativo y los elementos importantes que debemos tener en cuenta a la hora de diseñar estos métodos educativos.



“THE BEST EVIDENCE OF  
HUMAN CREATIVITY IS OUR  
TRAJECTORY THROUGH LIFE.  
WE CREATE OUR OWN LIVES.  
AND THESE POWERS OF  
CREATIVITY, MANIFESTED IN  
ALL THE WAYS IN WHICH  
HUMAN BEINGS OPERATE,  
ARE AT THE VERY HEART OF  
WHAT IT IS TO BE A HUMAN  
BEING.”

**SIR KEN ROBINSON**

(1950-2020)

PROFESSOR & EDUCATION EXPERT

**CAPÍTULO**

**03**

**CREAR UN  
ENTORNO DE  
APRENDIZAJE  
CREATIVO**

# CAPÍTULO 3: CREAR UN ENTORNO DE APRENDIZAJE CREATIVO

En muchas investigaciones, charlas TED y artículos, los expertos en educación expresan su preocupación por la obsolescencia de los entornos educativos. Las principales conclusiones son que:

- 🔒 El concepto de aprendizaje está evolucionando y se necesitan planteamientos educativos diferentes;
- 🔒 Las necesidades de aprendizaje de los jóvenes ya no son las mismas, pues las posibilidades y los recursos han ido cambiando considerablemente;
- 🔒 El papel de los educadores debe pasar de ser el principal proveedor de conocimientos a convertirse en apoyo o tutor del aprendizaje.

Based on these conclusions, in 2014 we decided to dive into the concept of creative learning environments in order to innovate our practices and find ways to address these needs and make radical changes in our work with young people. We have worked on this topic ever since.

In this project, we work with the escape adventure as a tool for a creative learning environment. Therefore we feel the need to clarify what our understanding is of a creative learning environment. We believe it has roots in holistic and organic learning, and creates the conditions for curiosity and creativity, but is also related to feeling of physical and emotional safety.

## APRENDIZAJE HOLÍSTICO Y ORGÁNICO

En nuestra visión, el aprendizaje holístico y orgánico es esencial para crear entornos de aprendizaje. No sólo implica al cerebro, sino también al cuerpo. Siguiendo el modelo de inteligencias múltiples de Howard Garners , en un entorno de aprendizaje creativo damos cabida a varias y diversas inteligencias:

- 🔒 **Visual-espacial;**
- 🔒 **Verbal-lingüística;**
- 🔒 **Lógico-matemático;**
- 🔒 **Corporal-cinestésica;**
- 🔒 **Interpersonal;**
- 🔒 **Intrapersonal;**
- 🔒 **Musical-rítmico;**
- 🔒 **Naturalista.**

El aprendizaje orgánico se refiere a la no linealidad del aprendizaje. Generalmente, el aprendizaje se considera un proceso lineal paso a paso. En realidad, casi nunca es un proceso estructurado. A veces se da un paso atrás, o tres pasos a un lado, antes de poder avanzar de nuevo. El aprendizaje es más comparable a un baile que a una caminata, porque nos movemos según nuestro interés, los resultados o no resultados, nuestro entorno, nuestro estado de ánimo y tantos otros aspectos que influyen en nuestro aprendizaje en cada momento. Reconocer la no linealidad del aprendizaje, y ver el aprendizaje como un aprendizaje natural y orgánico que sucede de diversas maneras y en diversos momentos, fue un aspecto importante en el (propio) proceso de aprendizaje.

Como resultado, en nuestros proyectos, el entorno de aprendizaje creativo se ha identificado como un concepto orgánico y holístico, un ecosistema que incluye la actividad y los resultados del aprendizaje. Esto significa que vemos el aprendizaje como un proceso natural y orgánico, que permite diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, es holístico, utiliza todos los sentidos, el cuerpo y la mente y el alma. Se centra en el alumno y se basa en la creatividad y la curiosidad, en probar y descubrir, más que en copiar y pegar respuestas preseleccionadas.

En el proyecto Looking at Learning (L@L), uno de los resultados intelectuales fue una investigación sobre el tema de CLE "The Key Elements of Creative Learning Environments: A Case Study from Latvia, Spain and the Netherlands": <https://drive.google.com/file/d/0B23HzLyhtRAMVlc3REYwWHNRa3M/view?resourcekey=0-XJFonMaBj1Ji73Lbd7x3xw>

El principal resultado del documento de investigación L@L son los 5 Elementos Clave de los Entornos Creativos de Aprendizaje:

- 🔒 **el papel del educador;**
- 🔒 **(reparto de ) responsabilidades;**
- 🔒 **interacción y sinergia;**
- 🔒 **espacio y materiales de aprendizaje;**
- 🔒 **límite de tiempo.**



1. OECD (2013), Innovative Learning Environments, OECD Publishing, <http://dx.doi.org/10.1787/9789264201111>

## ESPACIO PARA LA CURIOSIDAD

“La curiosidad es un aspecto natural de la humanidad y es el motor del logro”, como dijo Ken Robinson, nuestro principal inspirador. Nacemos curiosos, lo que podemos comprobar claramente cuando vemos a los niños descubrir el mundo desde los primeros días de su vida. Ser curioso es un catalizador del aprendizaje, crea las condiciones para explorar y descubrir lo desconocido, por mucho miedo que a veces dé. La realidad es que, durante el periodo de crecimiento, muchos de nosotros perdemos la capacidad de ser curiosos, ya que los sistemas escolares, bastante estrictos, no aprecian demasiado la curiosidad.

La curiosidad nos ayuda a mantenernos motivados si las cosas no salen bien a la primera y nos mantiene con ganas de comprender, de resolver el problema o de alcanzar nuestro objetivo. La curiosidad contribuye, por tanto, a seguir adelante o a seguir intentándolo. Los entornos de aprendizaje creativos que despiertan la curiosidad probablemente involucrarán a los alumnos en su exploración y su aprendizaje de forma lúdica. El concepto de “juegos de escape” se basa en la curiosidad y el espíritu lúdico, por lo que creemos que las aventuras de escape tienen un buen potencial para convertirse en un buen entorno de aprendizaje creativo.

## ESPACIO PARA LA CREATIVIDAD

La creatividad es un fenómeno en el que el uso de la imaginación o de ideas originales forma algo nuevo y valioso. Nos permite lidiar con el desconocimiento y encontrar diversas formas de averiguar cosas y aprender cosas nuevas. La creatividad es también la capacidad de utilizar no sólo el cerebro, sino todas las inteligencias ([ver Tutorial, página 107](#)) y de utilizar todos los sentidos para expresar pensamientos y sentimientos. Combinar libremente pensamientos, experiencias, recuerdos y sentimientos hace aflorar la creatividad. La educación podría y tal vez debería ser el lugar donde la creatividad se abraza y se utiliza para despertar el aprendizaje. En una aventura de escape tenemos que dar suficiente espacio a la creatividad para despertar el aprendizaje.

*“La mejor prueba de la creatividad humana es nuestra trayectoria vital. Creamos nuestras propias vidas. Y estos poderes de creatividad, que se manifiestan en todas las formas de actuar de los seres humanos, están en el corazón mismo de lo que es ser un ser humano.”*

Sir Ken Robinson, education expert

## ESPACIO SEGURO:

De nuestra investigación concluimos que los alumnos que se sienten libres para probar y descubrir experimentan un proceso de aprendizaje más profundo. Por lo tanto, crear un entorno seguro, tanto físico como emocional, favorece el aprendizaje y no tiene mayores consecuencias negativas. Para que los alumnos se sientan libres, los educadores tienen que darles libertad y dejar que prueben. Sir Ken Robinson dijo

*“Si no estás dispuesto a equivocarte, nunca se te ocurrirá nada original”.*

Si los educadores queremos preparar a nuestros alumnos para que aporten ideas y soluciones originales y aprendan a pensar por sí mismos, tenemos que animarles a que se sientan bien equivocándose, y no crearles el miedo a no ser lo bastante buenos. Estar preparado para equivocarse es esencial para sentirse seguro en un entorno de aprendizaje. Un entorno de aprendizaje sin prejuicios y diverso también contribuye a la inclusión.

Encontrará más detalles sobre estos 3 aspectos en el [capítulo 6: Dar la propiedad a los alumnos.](#)





**CAPÍTULO**

# **04**

**EL JUEGO DE  
AVENTURAS:  
AVENTURAS  
DE ESCAPE  
EDUCATIVAS  
INCLUSIVAS:**

# CAPÍTULO 4: EL JUEGO DE AVENTURAS: AVENTURAS DE ESCAPE EDUCATIVAS INCLUSIVAS:

Así que estamos hablando de aventuras de escape, pero sólo te hemos ofrecido una descripción muy general en la introducción del Starterkit. Ahora que ya conoces el contexto -el proyecto, el papel de los juegos en la educación y los entornos de aprendizaje creativos-, es el momento de profundizar en qué es realmente la aventura de escape y cuál es su potencial en el ámbito educativo.

## Sólo para consultarte: ¿Has oído hablar de las salas de escape antes?

Las salas de escape se pueden encontrar en todo el mundo y son juegos de ocio de presencia en vivo, en los que un grupo de personas necesita salir de 'escapar' de una habitación/espacio en un tiempo límite determinado. Normalmente, la historia está relacionada con un mundo atacado o posiblemente destruido, espías y criminales, etc., y el grupo tiene que evitar que ocurran cosas malas y salvar a una persona o 'salvar el mundo'.

Las escape rooms son muy populares entre los jóvenes y algunos educadores vimos una gran oportunidad de explorar el concepto de escape room para los ámbitos educativos. Así lo hicimos y empezamos con la idea en 2014. El proyecto L@L fue (uno de) los primeros proyectos en Europa en conectar un popular juego de ocio "escape rooms" con contenidos educativos.

Desarrolló el concepto de Eduesc@peroom, una herramienta de aprendizaje práctica para fomentar un proceso de aprendizaje creativo. Una de las principales diferencias entre los juegos de escape habituales y las Aventuras de Escape Educativas reside en el análisis de todo el proceso que el educador es capaz de realizar durante y después del juego para crear, junto con los jugadores, un mayor impacto de aprendizaje tras la experiencia.

El Eduesc@peroom se presentó en varias conferencias, la Academia Europea de Trabajo Juvenil, la conferencia sobre Innovación en el Trabajo Juvenil, Toolfair sobre herramientas educativas, etc. Se convirtió en un símbolo de la innovación en la educación. Varios centros juveniles y escuelas están utilizando con éxito salas de escape educativas en sus prácticas. Aunque el Eduesc@peroom era un buen concepto, especialmente los centros escolares y sus profesores tenían dificultades para encajarlo en su contexto educativo, como se describe en el capítulo: Configuración del kit de inicio.

Así que desde la sala de escape, que necesitábamos para ir a otras formas del juego de escape, que dio la oportunidad de:

- 🔒 También trabajo con grupos más grandes (más de 20 estudiantes/jóvenes);
- 🔒 Utilizar otros marcos temporales;
- 🔒 Tienen preparaciones que requieren menos tiempo;
- 🔒 Tenía un umbral más bajo para los profesores: era más sencilla, fácil de entender y daba menos miedo probarla;
- 🔒 Más específica sobre inclusión e inclusividad.

Nuestro punto de partida fue “hacer un juego educativo al que a los jóvenes les gustara jugar”, igual que la escape room. Como resultado, se nos ocurrieron los formatos educativos inclusivos de aventuras de escape. El término “aventura de escape” ha sido elegido por el equipo del proyecto como nombre colectivo para los formatos alternativos de escape educativo.

¿Qué entendemos por aventura de escape educativa e integradora y qué la convierte en una “aventura de escape”? Veamos los principales elementos de estas aventuras de escape que son inclusivas y educativas:

- 🔒 Elemento de escape;
- 🔒 Elemento de aventura;
- 🔒 Elemento educativo;
- 🔒 Elemento de inclusión.

## ELEMENTO DE ESCAPE

En las aventuras de escape, de lo que se trata es de escapar de la situación: normalmente hay circunstancias desagradables o peligrosas, o algo que tiene malas consecuencias. En las salas de escape, la palabra escapar es muy literal, mientras que en las aventuras de escape es más metafórica. Escapar no sólo significa salir de algún sitio, sino librarse de amenazas o riesgos, salvar a alguien o algo, o a veces incluso salvar al mundo entero y escapar de un desastre global.

Podría ir incluso más allá y el aspecto de escapar podría estar relacionado con algo más abstracto como: escapar de lo ordinario; o escapar de las notas (en la escuela); o escapar de la oscuridad; o escapar del aburrimiento, etc. Al menos, completar la aventura de escape contribuye a un mundo mejor o a un mundo más social, más sano, más igualitario o simplemente más agradable mediante la resolución de tareas y acertijos. Tener una situación inicialmente poco clara, ambigua y compleja también refuerza esta sensación de escapar de lo desconocido (o, por qué no, también de lo conocido), de una vida sin autonomía o sin direcciones claras.

## ELEMENTO DE AVENTURA

La aventura de evasión debe tener algo de emocionante y posiblemente heroico. Aventura significa una experiencia o acción emocionante, arriesgada e inusual que incluye emoción. No es algo que la mayoría de los estudiantes relacionarían con la educación formal. Pero en las aventuras de escape educativas, los jugadores se encuentran en una experiencia emocionante y serán celebrados por su sabiduría, su valentía y su capacidad para resolver problemas.

La tarea y el riesgo también crean este ambiente aventurero al tener que buscar la contraseña o los secretos, encontrar enlaces, pistas, mensajes ocultos y todas las llaves para salir por la puerta, armar un rompecabezas, etc. El aspecto aventurero también se apoya en una narrativa que recorre toda la aventura y conecta sus diferentes elementos, dándole sentido e inspirando a continuar hasta el final.

## EL ELEMENTO EDUCATIVO O DE APRENDIZAJE

La aventura de escape educativa está centrada en el alumno; se basa en sus necesidades y le otorga responsabilidades. Anima a los alumnos a explorar y les permite fracasar, utilizando su curiosidad y creatividad. Da cabida a diferentes estilos de aprendizaje y anima a los alumnos a ser activos y a buscar sus propias respuestas, utilizando sus propias competencias y estilos de aprendizaje. En ese entorno, el educador no es tanto un proveedor de conocimientos, sino más bien un apoyo al aprendizaje mediante la supervisión y la interacción, pero sólo cuando los alumnos lo piden.

El aspecto del aprendizaje puede entrelazarse con los juegos y las adivinanzas, o con la narrativa, de modo que, en este sentido, el educador también está creando el entorno, diseñándolo de manera que el conocimiento esté oculto en él y los alumnos lo descubran y, por tanto, aprendan por sí mismos. Lo que añadimos es que, mediante la reflexión, estos conocimientos se ponen de manifiesto y se hacen conscientes, de modo que también toman conciencia de su propio proceso de aprendizaje. Una aventura de escape también puede servir de chispa o detonante para seguir aprendiendo sobre un tema o asignatura concretos en la escuela.

Una parte importante de lo que hace que las aventuras de escape sean educativas es el espacio que se crea para la reflexión sobre la experiencia de aprendizaje y la recopilación de los resultados del aprendizaje. Se trata de un elemento que no existe en las escape rooms normales y que se introdujo como elemento importante en las escape rooms educativas. Ofrece a los participantes la posibilidad de reflexionar sobre la experiencia, cuestionarse lo sucedido, dar y/o recibir feedback y tomar conciencia de su aprendizaje. Profundizamos en este elemento en [el Capítulo 5: Área de enfoque: Elemento educativo: dar la propiedad a los alumnos.](#)

## EL ELEMENTO DE INCLUSIÓN

En las aventuras de escape que se han desarrollado en este proyecto, la inclusión y la inclusividad tienen un papel importante. Se centra en la diversidad en el grupo y en el aprovechamiento del potencial de todos los miembros del grupo, utilizando diversas inteligencias y enfoques de aprendizaje; utiliza diversos materiales (creativos) y apoya la creatividad para permitir diversas formas de compromiso y expresiones de aprendizaje. La mayoría de las aventuras de escape se planifican para que sean una actividad cooperativa con énfasis en aprender de y con los demás. Profundizamos en este elemento en el [Capítulo 6; Área de enfoque: Elemento de inclusión: cómo podemos hacerlo \(más\) inclusivo](#)

## LOS FORMATOS DE ESCAPE

El siguiente paso consistió en trazar un mapa de las posibilidades de utilizar distintos formatos de aventuras de escape que pudieran emplearse tanto en la educación formal como en la no formal. He aquí una visión general de estos formatos:

### 1. JUEGO DE MESA ESCAPE

#### CARACTERÍSTICAS:

- 🔒 Mesa compacta
- 🔒 Fácil de llevar
- 🔒 El concepto es reconocible para la gente como un juego de mesa
- 🔒 Si tienes varias copias, varios grupos pequeños pueden jugar simultáneamente

#### TIEMPO PARA CREAR / PARA JUGAR:

- 🔒 Crearlo desde cero puede llevar mucho tiempo, sobre todo diseñar la mecánica de juego de la aventura y el diseño gráfico.
- 🔒 El tiempo de juego será en general entre 30 minutos y unas horas, dependiendo de lo complicado que hagas el Juego de Mesa Escape

#### ESPACIO PARA JUGAR:

Para jugar sólo necesitas un pequeño espacio (interior) con una o varias mesas y suficientes sillas. Si juegan varios grupos a la vez, es bueno disponer de un espacio grande para que no interfieran unos con otros.

## 2. LIBRO DE ESCAPE

### CARACTERÍSTICAS:

- 🔒 Principalmente pensado para uso individual, opcionalmente con algunas invitaciones para cooperar con otros en momentos puntuales. un grupo de personas puede trabajar simultáneamente en el Libro de Escape.
- 🔒 Fácil de llevar y usar en todas partes
- 🔒 Pensado para un uso prolongado, es posible guardarlo durante un tiempo y volver a él más tarde.
- 🔒 Especialmente cuando se imprime en alta calidad, su producción puede resultar cara.

### ESPACIO PARA JUGAR:

No necesitas un lugar específico para jugar.

### TIEMPO PARA CREAR / PARA JUGAR:

- 🔒 Crearlo desde cero lleva mucho tiempo, porque hay que crear el argumento completo del libro, la mecánica de los puzles y el diseño gráfico. La inversión de tiempo merece la pena cuando quieres utilizarlo para grandes grupos de personas.
- 🔒 El tiempo de juego será de días a semanas, posiblemente meses, dependiendo de lo largo que sea el libro.
- 🔒 Puede ser bueno organizar una sesión informativa común antes de entregar el libro a los jugadores, y organizar una evaluación posterior, para que los jugadores puedan compartir entre sí sus experiencias personales y aprendizajes.

## 3. CAJA DE ESCAPE

### CARACTERÍSTICAS:

- 🔒 Mesa compacta
- 🔒 Fácil de llevar
- 🔒 Si tienes varias copias, varios grupos pequeños pueden jugar simultáneamente
- 🔒 Fácil de crear

### ESPACIO PARA JUGAR:

Para jugar sólo necesitas un pequeño espacio (interior) con una o varias mesas y suficientes sillas. Si juegan varios grupos a la vez, es bueno disponer de un espacio grande para que no interfieran unos con otros.

### TIEMPO PARA CREAR / PARA JUGAR:

- 🔒 La caja puede crearse en poco tiempo, sobre todo si los elementos son sencillos.
- 🔒 El tiempo de juego será, en general, de entre 30 y 60 minutos, y puede haber algún tiempo extra para el debriefing y la evaluación.

## 4. JUEGO DE CARTAS DE ESCAPE

### CARACTERÍSTICAS:

- 🔒 Pequeño y fácil de llevar, incluso una gran cantidad de copias
- 🔒 Si tienes varias copias, varios grupos pequeños pueden jugar simultáneamente
- 🔒 Se puede llevar fácilmente al aire libre o a un campamento escolar, etc.

### ESPACIO PARA JUGAR:

Sólo necesitas un pequeño lugar para jugar. Puede ser una mesa o incluso una manta en el suelo. Si juegan varios grupos a la vez, conviene disponer de un espacio más grande para que no interfieran unos con otros.

### TIEMPO PARA CREAR / PARA JUGAR:

- 🔒 Básicamente, no se necesita mucho tiempo para diseñar el juego de cartas si no tiene mecanismos de juego muy complicados y consiste sobre todo en texto. Un diseño gráfico complejo llevará más tiempo.
- 🔒 El tiempo de juego será en general de entre 30 y 60 minutos, con algún tiempo adicional para el debriefing y la reflexión.

## 5. CARPETA DE ESCAPE

### CARACTERÍSTICAS:

- 🔒 Da a los jugadores la oportunidad de mezclar el juego en grupo y también de dividir las tareas o subcarpetas entre los jugadores
- 🔒 Pequeño y fácil de llevar, incluso una gran cantidad de copias
- 🔒 Si tienes varias copias, varios grupos pequeños pueden jugar simultáneamente
- 🔒 Puede hacerse fácilmente muy atractivo visualmente y tan complejo como desee y se adapte a su grupo objetivo.

### ESPACIO PARA JUGAR:

Sólo necesitas un pequeño lugar para jugar. Puede ser una mesa o incluso una manta en el suelo. Si juegan varios grupos a la vez, conviene disponer de un espacio más grande para que no interfieran unos con otros.

### TIEMPO PARA CREAR / PARA JUGAR:

- 🔒 Básicamente, no se necesita mucho tiempo para diseñar la Carpeta de Escape si no tiene mecanismos de juego muy complicados y consiste principalmente en texto. Un diseño gráfico intrincado llevará más tiempo de creación.
- 🔒 El tiempo de juego será en general de entre 30 y 60 minutos, con algún tiempo adicional para el debriefing y la reflexión.

## 6. DIVISOR DE HUIDA

### CARACTERÍSTICAS:

- 🔒 Es una forma muy agradable de utilizar un espacio común como un aula de una manera nueva y diferente a la que están acostumbrados los alumnos.
- 🔒 Puede diseñarse específicamente para un espacio concreto, o ser más general para que pueda utilizarse en varios espacios.

### ESPACIO PARA JUGAR:

Un espacio más grande que desea dividir y utilizar de una forma nueva. Especialmente adecuado para aulas o salas de formación. Puede dar a los jugadores la oportunidad

### TIEMPO PARA CREAR / PARA JUGAR:

- 🔒 En principio, no se necesita mucho tiempo para diseñar el Escape Divider, sin embargo, puede ser muy específico para el espacio previsto que luego puede hacer que sea más tiempo exigente para crear.
- 🔒 El tiempo de juego será en general de entre 60 y 90 minutos, con algún tiempo adicional para el debriefing y la reflexión.

## 7. MAPA DE ESCAPE

### CARACTERÍSTICAS:

- 🔒 Utiliza tu propio barrio y los alrededores directos
- 🔒 Invita a los jugadores a moverse físicamente y explorar su entorno
- 🔒 Siempre hay que adaptarse a la situación / geografía local, pero eso lo convierte en una experiencia única.

### ESPACIO PARA JUGAR:

Barrio, ciudad, pueblo o aldea. También podría adaptarse para jugarse en la naturaleza, pero una de sus características es que ofrece a los jugadores la posibilidad de "redescubrir" su propio entorno familiar.

### TIEMPO PARA CREAR / PARA JUGAR:

- 🔒 En general, no se necesita mucho tiempo para crear el mapa de la huida, pero si el entorno es completamente nuevo para usted puede exigirle algo más de tiempo para conocer la zona por sí mismo antes de decidir los lugares de interés.
- 🔒 El tiempo de juego será generalmente de entre 60-120 minutos. El tiempo y las distancias recorridas en el Mapa de Escape pueden y deben ajustarse a las capacidades de tu grupo objetivo.

## 8. ROMPECABEZAS DE ESCAPE

### CARACTERÍSTICAS:

- 🔒 Combina la idea de completar un puzzle (rompecabezas) y resolver acertijos y adivinanzas.
- 🔒 Se puede jugar individualmente o en grupo
- 🔒 Fácil de jugar en una mesa, varios grupos pueden jugar fácilmente en la misma sala en mesas

### ESPACIO PARA JUGAR:

Se puede jugar sobre una mesa en prácticamente cualquier espacio

### TIEMPO PARA CREAR / PARA JUGAR:

- 🔒 En general no lleva mucho tiempo crear el Puzzle de Escape, pero eso también depende de cuántos puzzles y acertijos incluyas o cuánto diseño gráfico incluya.
- 🔒 El tiempo de juego será, en general, de entre 30 y 60 minutos.

## 9. MALETA DE ESCAPE

### CARACTERÍSTICAS:

- 🔒 Similar a la caja de escape, pero utiliza una maleta ya existente. Esto significa que no tienes que diseñar o crear esa pieza.
- 🔒 Es muy adecuado para llevar con usted. Llevar varias maletas podría requerir un coche.

### ESPACIO PARA JUGAR:

Se puede jugar prácticamente en cualquier sitio donde se pueda llevar la maleta. Una mesa podría estar bien para poner la maleta encima

### TIEMPO PARA CREAR / PARA JUGAR:

- 🔒 Diseñar la Maleta de Escape no requiere mucho tiempo. Se utiliza una maleta vieja como base de la aventura de escape. La mayor parte del tiempo se dedica a diseñar la historia y los rompecabezas y acertijos.
- 🔒 El tiempo de juego será en general de unos 60 minutos.

A partir de aquí, puedes empezar a implementar aventuras de escape en tus prácticas. Para ello puedes ir a la Caja de herramientas, donde podrás probar algunas aventuras de escape completamente desarrolladas, o si te gusta un reto o una aventura mayor para ti, ir al Tutorial, para intentar diseñar y desarrollar una aventura de escape para tu propia consulta.

Pero, antes, le recomendamos que lea los dos capítulos específicos sobre cómo diseñar e integrar -en nuestra opinión- dos elementos importantes de las aventuras de escape : La apropiación de los alumnos y la inclusión, con el fin de aumentar la calidad del entorno de aprendizaje que diseñes.



**CAPÍTULO**

# 05

**ENFOQUE:  
ELEMENTO  
EDUCATIVO  
- DAR  
PROTAGONISMO  
A LOS  
ALUMNOS**

# CAPÍTULO 5: ENFOQUE: ELEMENTO EDUCATIVO - DAR PROTAGONISMO A LOS ALUMNOS

Para educar a los alumnos y prepararlos para la sociedad moderna, los educadores y trabajadores en el ámbito de la juventud han estado buscando diferentes maneras de innovar sus planteamientos educativos. Las necesidades que la sociedad impone a los jóvenes cambian constantemente, al igual que las necesidades de los jóvenes. ¿Cómo preparamos a la próxima generación para un futuro relativamente desconocido?

En los últimos años, la educación se ha centrado en la Apropriación y el Aprendizaje Autodirigido, o también llamado "Agencia":

"Agency" es un concepto nuevo en educación, por lo que es importante conceptualizarlo. Es el término que se utiliza en inglés para referirse a lo que llamamos ownership. Se trata de la implicación, iniciada por el alumno y la participación activa en la que el alumno expresa sus propias preferencias, hace preguntas, dice al profesor lo que le gusta, necesita y quiere, no sólo en clase, sino también fuera de ella en conversaciones y, por ejemplo, a través del correo electrónico. A través de la cooperación y la mediación, el alumno está más en consonancia con el profesor.

El concepto de agencia no es lo mismo que autodirección. La autodirección significa que los alumnos aprenden a fijar objetivos, seleccionar y adoptar determinadas estrategias de aprendizaje y evaluar su propia eficacia para funcionar de forma cada vez más independiente. La autogestión pasa del control social a la independencia. Agencia significa que los alumnos colaboran con el profesor para crear entornos de aprendizaje que estimulen su motivación latente. Por tanto, el alumno depende del profesor. Este debe ofrecer opciones para abordar la autonomía latente del alumno, crear retos para abordar la competencia latente del alumno y proporcionar oportunidades de interacción social para abordar la conexión latente." (Reeve, 2013)

Jugando, los niños experimentan. Sólo pueden dar rienda suelta a su creatividad en un entorno seguro y con consecuencias mínimas. El juego ofrece la oportunidad de interactuar con los demás, y hacer descubrimientos a través del juego puede sentar las bases para la innovación posterior, la creatividad genuina y la curiosidad intelectual. El juego es crucial para el desarrollo de los niños y las formas más instructivas de interacción son con los iguales.

Psicólogos como Maslow y Rogers afirman que los niños son curiosos por naturaleza y quieren descubrir, conocer y experimentar. Sentir es tan importante como saber en el proceso de aprendizaje y, cuando los niños tienen libertad para satisfacer sus necesidades, se autorregulan de forma natural y sopesan sus propias necesidades frente a las de los demás. El aprendizaje espontáneo y significativo proporciona la mejor eficacia en el aprendizaje.

La educación debe conducir a la comprensión; la curiosidad y el deseo de explorar son los mejores motores del aprendizaje. La autorregulación y la cooperación son motores de la motivación.

Otro aspecto del aprendizaje a tener en cuenta es la educación orientada al proceso frente a la orientada al resultado. La pregunta que surge es: ¿Qué queremos? - ¿Queremos jóvenes que tengan la respuesta perfecta, pero que quizá no comprendan (del todo) de qué se trata realmente, o queremos jóvenes que participen en el proceso de comprender del todo, pero que quizá aún no hayan encontrado su respuesta?

La realidad es que, por supuesto, las escuelas tienen que lidiar con un plan de estudios predeterminado y trabajar con los resultados esperados de los alumnos, los padres, la enseñanza superior y la sociedad en general. El riesgo de este enfoque orientado a los resultados es que los alumnos se limitan a aprender lo que otros esperan de ellos, en lugar de lo que realmente les interesa. Algunas escuelas, como las escuelas democráticas, han encontrado la manera de no poner el resultado como objetivo, sino el propio proceso de aprendizaje.

En la educación no formal, al no tener estos requisitos oficiales y estrictamente regulados, el enfoque suele estar más orientado al propio proceso de aprendizaje. Esta orientación al proceso tiene el riesgo de no conocer ni garantizar los resultados exactos del aprendizaje. El enfoque es más complejo, necesita más apoyo, podría tener resultados de aprendizaje diferentes para cada alumno, que sólo pueden ser controlados en parte por los educadores, y tiene un impacto más a largo que a corto plazo. Pero también hace posible el aprendizaje a largo plazo. Si queremos trabajar con una comprensión y un aprendizaje más profundos, necesitamos crear más espacio para el aprendizaje orientado al proceso. La aventura de escape educativa nos brinda esa oportunidad, porque se basa en la curiosidad y la exploración de los propios alumnos y da espacio para el ensayo y el error. El verdadero valor está en el proceso de resolver los enigmas y códigos, no tanto en el resultado de escapar.



La Teoría de la Autodeterminación (TAD) trata de la motivación. Parte de la base de que las personas tienen una tendencia natural a crecer cuando se encuentran en el entorno adecuado y propicio. Los seres humanos tenemos unas cuantas necesidades básicas que deben satisfacerse para permitir el crecimiento natural de las personas. Estas necesidades son, por así decirlo, las condiciones mínimas del aprendizaje:

**AUTONOMÍA:**

La experiencia de la fuerza de voluntad y de que uno es responsable de sus propios actos. Autonomía no es lo mismo que independencia: se trata de querer, tener voluntad y comprometerse con la actividad en lugar de actuar de forma independiente y en solitario. Lo opuesto a la autonomía es la heteronomía, actuar debido a una presión o control impuestos desde el exterior.

**COMPETENCIA:**

La sensación de eficacia al interactuar con el entorno. Por ejemplo, la sensación de que uno puede hacer frente a una tarea puede hacer que uno la asuma. La experiencia de realizar con éxito una tarea confirma el sentimiento de competencia.

**RELACIÓN:**

La experiencia de amor y cuidado por parte de otras personas significativas. Todo ser humano necesita el contacto con los demás, somos seres sociales con una necesidad de pertenencia. La seguridad y la confianza crean relaciones respetuosas que pueden fomentar la motivación para el aprendizaje.

*“Estar motivado significa sentirse impulsado a hacer algo”*

Richard Ryan & Edward Deci - psychologist

El entorno de aprendizaje ideal fomenta la autonomía, la competencia y la conexión: según Ryan y La Guardia (1999), los alumnos autónomos tienen voz y voluntad propias que se les permite utilizar, determinan sus propios itinerarios de aprendizaje, se les asignan responsabilidades, se sienten vistos, escuchados y aceptados por sus profesores de modo que no temen pedir ayuda, se les asignan tareas que suponen un reto y son de naturaleza exploratoria, se les dan opciones dentro de un marco, a menudo colaboran con sus compañeros, reciben retroalimentación en lugar de calificaciones, no se comparan entre sí.

Los profesores están para facilitar, no para dictar y controlar. Deje que los alumnos lo intenten, cometan errores, se ayuden mutuamente y vuelvan a intentarlo. En una aventura de escape, por ejemplo: ¡deja que lo descubran! Quédate atrás, observa (así podrás hacer un buen debriefing y hablar del proceso que has presenciado), no interfieras demasiado rápido. Cuando los jugadores pierdan el interés porque es difícil, puedes invitar a otro a que te ayude y no darles aún las respuestas. Piensa qué pistas puedes darles para que den un paso más, no directamente hacia la solución.

Este enfoque requiere que los educadores den a los alumnos más opciones, creen un espacio seguro para experimentar y donde se puedan cometer errores (sin castigos). Necesita educadores que piensen en la perspectiva del alumno, que trabajen con él para encontrar soluciones en lugar de imponerlas desde arriba. Intenta dar más responsabilidad a los jóvenes para que aprendan a asumirla. Crear un espacio para el asombro, la curiosidad y la exploración.

Cuanto más apoyemos la autonomía, la competencia y la relación, más facilitaremos la motivación (intrínseca).

A través de su enfoque basado en las necesidades, la SDT proporciona a los educadores directrices concretas basadas en pruebas sobre cómo crear un clima de aprendizaje motivador. El sitio web: <https://selfdeterminationtheory.org/> ofrece mucha información sobre la teoría y las aplicaciones para la educación y muchos otros temas.





**CAPÍTULO**

# 06

**ENFOQUE:  
ELEMENTO DE  
INCLUSIÓN  
- ¿CÓMO  
PODEMOS  
HACERLO  
INCLUSIVO?**

# CAPÍTULO 6: ENFOQUE: ELEMENTO DE INCLUSIÓN - ¿CÓMO PODEMOS HACERLO INCLUSIVO?

“Las personas somos animales sociales, con una fuerte necesidad de pertenecer a grupos. Esta necesidad de ser incluido en grupos e interactuar con los demás se considera fundamental para lo que significa ser humano. Se ha demostrado que la inclusión tiene muchos beneficios, tanto para el bienestar y el compromiso de los individuos como para sus contextos (como el lugar de trabajo), y tanto para las minorías como para las mayorías. Se entiende que la inclusión en los grupos tiene dos dimensiones: pertenencia y autenticidad. Las personas necesitan sentir que forman parte del grupo y que pueden ser auténticas en él.

Para las personas que se desvían de las normas del grupo, por ejemplo porque tienen un aspecto, piensan o actúan de forma diferente, puede ser más difícil lograr un sentimiento de inclusión. Esto puede deberse a que otros miembros del grupo los excluyen voluntaria o involuntariamente, o a que ellos mismos se excluyen. Cuando los individuos son excluidos, se sienten heridos y experimentan emociones negativas y angustia”. Esta aversión a ser excluido es tan fuerte que las personas suelen responder con bastante intensidad incluso a señales sutiles de exclusión por parte de los demás.”

Así se explican la inclusión y la exclusión en un proyecto de investigación de la universidad de Leiden: <https://www.universiteitleiden.nl/en/research/research-projects/social-and-behavioural-sciences/inclusion-and-exclusion>

La exclusión es algo a lo que todos nos enfrentamos a diario en nuestras vidas. Lo sentimos cuando las personas en silla de ruedas no pueden moverse libremente, cuando las mujeres reciben menos salario que los hombres, lo sentimos, lo sentimos cuando los pobres no pueden tener ni siquiera una vez una cena agradable fuera, lo sentimos cuando a los refugiados no se les permite trabajar, lo sentimos cuando la gente protesta en las calles contra los inmigrantes, o cuando ciertos grupos gritan discursos de odio contra los maricones, y muchos muchos más. Duele a mucha gente en su vida cotidiana. Basándonos en la misión y la visión de la asociación, tenemos que hacer cambios radicales en nuestras prácticas para tener más impacto en la vida de los jóvenes cuando se trata de exclusión e inclusión. Podemos crear conciencia sobre la exclusión, podemos crear herramientas para empatizar, o formas de apoyar y actuar. Antes de explicar cómo este proyecto implementa los aspectos de la inclusión tanto a nivel conceptual como práctico, necesitamos aclarar primero qué son la exclusión y la inclusión, y cuáles son los pasos para pasar de la exclusión a la inclusión.

Si queremos una sociedad en la que todos puedan participar y ser ciudadanos activos, si queremos trabajar por la igualdad de los seres humanos y por la cohesión de las comunidades, tenemos que dar prioridad a la inclusión en nuestro trabajo con los jóvenes. La inclusión es un área de interés esencial para este proyecto de Escape Exclusion. La inclusión tiene la máxima prioridad en las políticas europeas, también en el programa educativo europeo Erasmus+ y en el Cuerpo Europeo de Solidaridad (CES). Esta asociación pone en práctica esta política a través de este proyecto.

Exclusión	Segregación	Integración	Inclusión
El sentimiento de no pertenencia y la actitud de no permitir la pertenencia a otros, que hace que (un grupo de ) personas vivan fuera del grupo, comunidad o sistema.	Acción y efecto de separar, marginar o alejar a alguien de otras cosas o personas, generalmente motivada por razones sociales, culturales o políticas.	Proceso por el que un elemento concreto se incorpora a la mayoría.	Política o actitud de aceptar a las personas en la sociedad. Contribuyen con sus competencias y se les compensa con los beneficios que la sociedad puede ofrecer.

Únase a nosotros para poner la inclusión en acción!. Así pues, cuando hablamos de entornos educativos inclusivos, debemos proporcionar igualdad de acceso a las oportunidades y los recursos a las personas que, de otro modo, podrían quedar excluidas o marginadas, como las que padecen discapacidades físicas o intelectuales y los miembros de otros grupos minoritarios, por su aspecto, sexo, sexualidad, antecedentes religiosos o políticos. Debemos crear entornos que impidan que las personas se excluyan a sí mismas y excluyan a los demás.

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 unos grupos y personas de otros. Significa respeto y apreciación de las diferencias.

Esto significa que cuando diseñamos entornos de aprendizaje inclusivos tenemos que acercarnos a la diversidad del grupo y proponer una amplia variedad de experiencias de aprendizaje en el entorno. En el caso de las aventuras de escape, podemos preparar a los alumnos para que utilicen a otros alumnos como recurso y entiendan la diversidad como un activo de todo el grupo. De este modo, la atención no se centra en la competición, sino en la fuerza del grupo en su conjunto, como una colección de capacidades complementarias. En las aventuras de escape podemos provocar la inclusión proponiendo una amplia variedad de tareas que puedan ser resueltas con diferentes tipos de inteligencias (véase el capítulo sobre Entornos creativos de aprendizaje: página xxx.) Los pensadores rápidos probablemente no tengan paciencia para hacer un puzzle, o leer un texto más extenso. La persona con inteligencia corporal no se sentirá atraída por las tareas matemáticas, y el alumno con inteligencia visual, no por las tareas musicales. Para incluir a todos, podemos diseñar tareas para cualquiera de ellos. La gran pregunta es si todas las tareas deben ser accesibles para todas las personas. A veces las tareas suponen un reto. Basta con asegurarse de que todas las personas son capaces de hacer algunas tareas, y tal vez pensar en tareas que podrían hacerse mejor con la discapacidad o la deficiencia.

### ¿Cómo aumentar la cooperación y la responsabilidad colectiva?

Otra forma de hacerlo inclusivo es crear tareas de cooperación, que sólo tendrán éxito cuando las realicen junto con un grupo más grande o con todos los alumnos juntos. Eso hace que la cohesión del grupo sea mayor y que todos sean esenciales para el éxito. Preparar al grupo para este tipo de tareas y hacer hincapié en la unión y la responsabilidad colectiva podría aumentar la inclusión durante el proceso. En caso de que el grupo sea muy diverso y se trate de personas con dificultades educativas, sociales, físicas o cognitivas, la preparación de los alumnos para que se apoyen mutuamente debe ser objeto de la máxima atención.



*El grupo formó un texto "Proyecto de exclusión de la fuga". Esta tarea sólo podía realizarse si todas las personas formaban parte de ella, ya que tenía el número exacto de letras que de participantes.*

### **ASPECTOS DE LA INCLUSIÓN EN ENTORNOS DE APRENDIZAJE A TENER EN CUENTA:**

Adaptar el espacio para que sea más inclusivo es complejo y, en realidad, depende mucho del grupo y de los individuos que lo componen. Nuestra propuesta consiste en averiguar qué tipo de apoyo necesita cada alumno. Pero aun así, nos gustaría compartir contigo algunos consejos generales muy básicos que hemos utilizado en el pasado: o que se nos han ocurrido:

#### **🔒 APOYO VISUAL::**

- 🔒 Uso de pictogramas e imágenes para personas con dificultades lingüísticas;
- 🔒 legibilidad: utilice la fuente Verdana 11 para el texto general. Utilice un contraste alto;
- 🔒 Contraste de colores: ¿hay daltónicos en el grupo? Utilice contrastes mayores;
- 🔒 Colores brillantes: algunas personas se ponen muy nerviosas o nerviosas cuando ven colores fuertes y "chillones". El amarillo, el rojo y los colores fluorescentes (especialmente en combinación con el negro) son más propensos a crear ansiedad o irritación. El verde, los colores pastel marrones y el crema crean más calma..;
- 🔒 crear un rincón/espacio sin/con pocos desencadenantes para personas neurodiversas;
- 🔒 para personas con deficiencias auditivas: prepárelo todo por escrito o contrate a un intérprete de lengua de signos;
- 🔒 podría proporcionar un cristal de aumento para personas con discapacidad visual.

### **SOPORTE AUDITIVO:**

-  Archivos de audio: para personas ciegas, con dificultades para leer o dislexia;
-  para crear calma: utiliza música lenta y suave;
-  crear un espacio/esquina silencioso para las personas neurodiversas.

### **APOYO SENSORIAL:**

-  para invidentes con discapacidad visual: utilice braille o texto con letras muy grandes;
-  para invidentes: crear guías sensoriales para encontrar el camino (en caso de aventura de escape espacial).

### **APOYO ESPACIAL:**

-  para personas en silla de ruedas: asegúrate de que hay espacio suficiente para llegar a todas partes, tanto en el suelo como entre paredes, árboles, etc. Asegúrate de que no haya obstáculos, escaleras, etc. en el camino ni obstáculos;
-  adaptar la altura de las mesas (de trabajo) a las personas en silla de ruedas;
-  comprobar si las tareas son legibles o realizables para personas en silla de ruedas (no es demasiado alto o inalcanzable);
-  Para personas con dificultades físicas para estar de pie y caminar: asegúrate de que hay suficientes asideros, objetos o muebles a los que agarrarse. Asegúrate de que hay suficientes sillas para ellos en determinados espacios.

En un entorno de aprendizaje inclusivo, el objetivo debe ser la participación de todos los alumnos. He aquí algunos consejos a tener en cuenta a la hora de construir o poner en práctica una aventura de escape:

### **UTILIZAR UNA AMPLIA VARIEDAD Y DIFERENTES NIVELES DE TAREAS/CÓDIGOS:**

-  pensadores rápidos/personas inquietas, "hacedores" ADH(D): tareas lógicas, con resultado rápido o tareas complejas;
-  pensadores lentos (personas que se toman su tiempo para pensar), observadores, reflexivos): tareas que requieran tiempo, que necesiten paciencia para hacerlas (rompecabezas, manualidades, etc.), textos más largos para leer, o artículos como base para una adivinanza (tal vez hacer varias copias, para que si la gente lo necesita pueda leer las cosas a su propio ritmo);
-  Crear una narración con diferentes personajes que tengan cada uno su propia habilidad/capacidad especial, de acuerdo con las capacidades reales de los alumnos. Estos personajes podrían tener tareas específicas. De este modo se garantiza la participación de todos los alumnos.

### IDIOMA:

-  Utiliza un lenguaje sencillo (no emplees palabras y frases demasiado difíciles);
-  En el caso de inmigrantes o personas que no hablen el idioma, asegúrese de que dispone de traducciones en su idioma o en inglés.

### GRUPO EN SU CONJUNTO:

-  cómo de grande es el grupo y qué tipo de impacto puede tener en los alumnos. Quizá una división facilite el trabajo (en grupos más pequeños);
-  espacio y posibilidad de reunión (estructurada o a petición del grupo);
-  Posibilidad de que la gente pida un "Tiempo muerto" o una "Solicitud de inclusión", sólo para informar de lo que se ha hecho y de lo que hay que hacer, por ejemplo, en caso de utilizar un temporizador para mostrar el límite de tiempo, pueden pedir que se pare el temporizador;
-  espacio/mesa para poner las cosas en común, recopilarlas para que todo el mundo pueda saber lo que ocurre y cuál es el estado de la cuestión;
-  podrías identificar a 1-2 personas que tengan la función de "facilitar la inclusión";
-  podría identificar a 1-2 personas que traduzcan a lenguas sencillas o a otras lenguas.

### ESPACIO/TIEMPO PARA UN MOMENTO INFORMATIVO:

Puede ser al final del juego, ya sea con la presencia de un facilitador/educador/profesor o entre los participantes. Un momento como éste puede ser útil no sólo para supervisar los aprendizajes, sino también para controlar el nivel de inclusión. He aquí algunas preguntas que pueden facilitar una reflexión constructiva entre los participantes sobre temas inclusivos:

-  ¿Te sentiste parte del grupo mientras jugabas?;
-  ¿En qué momentos del partido se sintió "forastero"? ¿Por qué ocurrió?
-  ¿En qué momento del partido te sentiste "dentro"? ¿Por qué?
-  ¿En qué momento del partido cree que el grupo colaboró realmente? ¿Por qué? ¿Podrías exportar estos elementos que facilitaron la cooperación durante el juego, a situaciones de la vida real?

Si es un animador o un educador/profesor quien propone la aventura de escape, es importante que tenga en cuenta algunos aspectos relativos a su actitud. Por ejemplo, el animador debe confiar en las (diferentes) capacidades del grupo y ser paciente con los diferentes ritmos de cada jugador, no anticipando soluciones ni revelando pistas, sin una petición clara del grupo. Antes de empezar el juego, también sería importante definir claramente y compartir su papel con los participantes (¿es un observador del proceso? ¿Van a interferir durante el juego y de qué manera, etc.).

Por supuesto, parece imposible poder conseguir todo esto en una única aventura de escape. Sabemos que puede ser todo un reto. Lo importante es que conozcas las necesidades de los alumnos y el apoyo a la inclusión que necesitan. Además, si tienes una mentalidad consciente de los retos de la inclusión/exclusión y conoces algunas herramientas para aumentar la inclusión, estás en el buen camino.

Buena suerte en tus aventuras para conseguir un aula o un espacio juvenil más inclusivo.





**PARTE II:**

# **KIT DE HERRA MIENTAS**

**una galería**

**de 8 aventuras**

**de escape inclusivas**

**completas**

**desarrolladas y**

**diseñadas**

# INTRODUCCIÓN

“Practicar lo que se predica” es un enfoque eficaz de la educación. Con el fin de ser inclusivos, nosotros, como profesionales, hemos decidido desarrollar este kit de herramientas especialmente para aquellos educadores que no están muy familiarizados con el concepto de escape room o escape adventure y no tienen mucha confianza para desarrollar uno por sí mismos.

En realidad, estos módulos se han creado para que la asociación los comparta con sus colegas educadores menos experimentados, pero estos ejemplos de aventuras de escape de bajo umbral también estarán disponibles fuera de la asociación y podrán ser utilizados por cualquier educador como una aventura de escape sencilla pero completa que se puede copiar y pegar. Se han probado, se han diseñado para entornos de educación formal y no formal y se describen detalladamente.

Además, todos los aspectos están completamente desarrollados; el argumento, el flujo del juego, los acertijos, los materiales visuales, las posibles preguntas para el debriefing y la lista de materiales necesarios estarán disponibles y podrán descargarse libremente para uso educativo o sin ánimo de lucro. Por supuesto, el contenido o el diseño de los productos intelectuales de este proyecto no podrán venderse ni intercambiarse por ningún beneficio económico por parte de terceros distintos de la asociación.

Esperamos que los utilices y disfrutes en tu centro escolar o juvenil, club juvenil, etc.

# CÓMO UTILIZAR LOS MÓDULOS DE AVENTURA DE ESCAPE

En esta galería encontrarás 8 descripciones de una aventura de escape sobre temas de inclusión en diferentes formatos.

La visión general de la Galería de Módulos de Aventuras de Escape Inclusivas:

- 🔒 **Escape Backpack adventure UN REGALO PARA FRANCISCA**- sobre la autoaceptación
- 🔒 **Escape Juego de mesa ¡AVENTURA HOME ALONE!** en Autonomía
- 🔒 **Escape Box aventura ¡TODO INCLUIDO!** sobre Inclusión en general
- 🔒 **Escape Folder aventura MONOMAZI JUEGO** sobre la Soledad
- 🔒 **Escape Map aventura: 5 ELEMENTOS** sobre la inclusión medioambiental
- 🔒 **Escape Puzzle aventura: DEL AMANECER AL ATARDECER** en la brecha generacional
- 🔒 **Escape Divisor espacial PROCESADOR HUMANO** - en Autoexclusión.
- 🔒 **Escape Space divider "PERDIDOS EN EL BOSQUE"** sobre la responsabilidad común de la inclusión

## ¿CÓMO FUNCIONA?

### 1. GRUPO DESTINATARIO: ¿QUIÉN Y CUÁNTOS?

Primero define tú mismo quién es tu grupo objetivo y para cuántas personas quieres crear la aventura de escape: Comprueba si puedes ajustar el número de jugadores al número de alumnos que tienes preparados. En caso de que en la descripción figure un número bajo de personas, como por ejemplo 5 personas, puedes hacer varias cosas idénticas que los grupos pequeños puedan jugar simultáneamente y hacer 4 veces la misma aventura (con todo su material).

Nota: En caso de sesiones paralelas, asegúrate de que no se convierta en una competición entre los equipos, ya que ese no es el propósito de esta aventura. Encontrarás más información al respecto en el Manual sobre entornos de aprendizaje creativo.

### 2. ELIGE LA AVENTURA DE ESCAPE:

Esto debería darte la posibilidad de elegir una o más aventuras para jugar en tu entorno educativo. Selecciona uno de los módulos de la lista de la Galería (capítulo siguiente) y lee la descripción. Puedes elegir en función del tema o del formato, si quieres probarlo. Por supuesto, lo importante es comprobar si se ajusta a su grupo destinatario y al número de alumnos que desea captar. Lee la descripción básica aquí, en esta Guía práctica. ¿Le puede servir? Si es así, ya ha hecho su elección.

### 3. VAYA AL ENLACE DE MATERIAL DE LA PÁGINA WEB [here](#)

todo el material que necesitas. El material está completo y hecho para una sola aventura de escape. Puedes descargar todo el material visual y de fondo que se ha diseñado para ti. En caso de que quieras hacer aventuras paralelas, tienes que asegurarte de imprimir y organizar la cantidad adecuada de materiales. También incluye una lista de materiales que tienes que comprar, como candados, cinta adhesiva, luces, etc. Tendrás que comprar o preparar tú mismo esos materiales. Es bueno que sepas que los módulos están pensados para los presupuestos limitados de las escuelas y los centros y clubes juveniles.

Nota: ten en cuenta que comprar candados baratos en sitios como amazon puede llevar unas semanas, mientras que en otros casos se pueden pedir prestados o comprar en poco tiempo.

### 4. PREPARA EL MATERIAL Y EL ESPACIO:

Lee la extensa descripción, para entender el flujo del juego en detalle. Sigue las instrucciones para montar el módulo en tu espacio. Prepara las cerraduras (ponles el código correcto y prepara todos los acertijos, códigos y tareas. Prepara el equipo técnico si es necesario (pantalla para vídeo o altavoces para música/sonido) .

## 5. PREPARAR EL ESPACIO Y EL AMBIENTE

Asegúrese de que el ambiente sea convincente. Comprueba las luces, el ambiente, los atributos que invitan a los alumnos a una historia o aventura imaginaria. ¿Quizá le convenga añadir algunas cosas?

## 6. ENTENDERLO

El papel del educador ya se explica en el manual, pero un paso fundamental es comprender realmente todo el proceso de tu aventura de escape. Es posible que los participantes te pidan ayuda, y tendrás que saber cómo funciona todo para poder prestar la ayuda adecuada.

## 7. ¡PRUÉBALO! (PROBANDO)

Te recomendamos que lo pongas a prueba, quizá con algunos colegas o becarios. Así sabrás y sentirás lo que supone un reto, dónde puede salir mal o dónde es probable que la gente se atasque, y cuánto tiempo lleva realmente.

## 8. ¡QUE EMPIECE LA AVENTURA!

Prepare a los participantes (encontrará algunos consejos al respecto en la Tutorial) y ¡que empiece la aventura! Deseamos a todos los alumnos y educadores un tiempo de aprendizaje alegre y divertido.

En esa Galería encontrará una breve descripción de cada uno de estos 8 Módulos de inclusión de aventuras de escape. Esta breve descripción le ofrece una primera impresión sobre el módulo, el tema, el formato y para quién podría funcionar bien esta aventura de escape. Para poder llevar a cabo esta aventura en tu propio entorno educativo (escuela, aula, centro juvenil, sala de juegos, sala de seminarios, etc.), puedes consultar la descripción completa y todo el material que se ha desarrollado para los educadores. Para ello, haz clic en el enlace que aparece al final de la breve descripción.

# GALERÍA DE MÓDULOS:

## UN REGALO PARA FRANCISCA (ESCAPE MOCHILA)



<b>Título del módulo</b>	<b>"UN REGALO PARA FRANCISCA"</b>
<b>Desarrollado por</b>	Vita Medniece y Zita Grinberga <b>Instituto de enseñanza secundaria superior del municipio de Gulbene.</b>
<b>Tema de inclusión</b>	Autoaceptación (subtemas: violencia física y emocional en la familia, entre adolescentes; baja autoestima)
<b>Formato de escape adv.</b>	Escape mochila aventura
<b>Grupo destinatario:</b>	Edad: 14-18 años
<b>Número de jugadores</b>	4-5 Puedes dividir la clase/grupo en varios grupos más pequeños y jugar simultáneamente. En este caso necesitarías una mochila distinta para cada grupo. Se necesitará ayuda adicional para la observación del proceso, una persona podría observar 2-3 grupos a la vez.

<b>Preparación de los materiales:</b>	<b>3 h</b>
<b>Preparar el espacio antes de la aventura:</b>	2 minutos
<b>Hora de introducción:</b>	3 minutos
<b>Tiempo de juego:</b>	40 min
<b>Informe/evaluación:</b>	Min 15 min

*“Al probar la mochila de escape, nos sorprendió que los jóvenes fueran capaces de creer en la leyenda del juego y participaran activamente en la búsqueda de información y en el debate. Los propios jóvenes, al dar su opinión, admitieron que el juego estaba relacionado con la vida real y que la situación representada en él provocaba empatía.”*

**Vita y Zita**

### Objetivo de la aventura

Animar a los participantes a reflexionar sobre el tema inclusivo “Autoaceptación”, debatir el papel de la familia, los amigos y la sociedad en la formación de la autoestima de los adolescentes.

### Objetivos de aprendizaje

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

### Panorama general de la aventura

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

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

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

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

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

### Guiar el proceso

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

### Nivel de propiedad

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

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

### Nivel de propiedad

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

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

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

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

El juego también es adecuado para participantes con trastornos del movimiento, problemas de aprendizaje y dificultades de aprendizaje. Debe haber un entorno de estudio inclusivo (en el grupo pueden trabajar participantes con distintas capacidades, incluido un participante con necesidades especiales, uno más capaz en los estudios, etc.). También se puede incluir en el grupo a un participante con trastornos de conducta, pero el animador debe observar el trabajo de los participantes y, si es necesario, orientar su comportamiento.

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

### Observaciones

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

# ESCAPE HOME ALONE (ESCAPE JUEGO DE MESA)



<b>Título del módulo</b>	<b>ESCAPAR SOLO DE CASA</b>
<b>Desarrollado por</b>	Giulia Agui, Chiara Bechis, Marco Fiorito, Katerina Nastopoulou, Marta Sartorio <b>Stranaidea Impresa Sociale SCS, Italia</b>
<b>Tema de inclusión</b>	Autonomía para las personas con discapacidad intelectual
<b>Formato de escape adv.</b>	Escape juego de mesa aventura
<b>Grupo destinatario:</b>	“Escape Home Alone” está pensado principalmente para adultos con discapacidades o trastornos mentales (más o menos 10 años, edad funcional/cognitiva y no cronológica), o para niños que quieran tratar este tema con sus padres.
<b>Número de jugadores</b>	2-4

<b>Preparación de los materiales:</b>	<b>6-7 horas</b>
<b>Preparar el espacio antes de la aventura:</b>	10 minutos
<b>Hora de introducción:</b>	5 minutos
<b>Tiempo de juego:</b>	Depende mucho de las diversas habilidades de los jugadores. Normalmente, el juego dura 40-50 minutos, pero si las habilidades de los jugadores no permiten que termine en este tiempo, el juego se puede dividir en 2-3 reuniones de una hora utilizando 2 cajas por vez.
<b>Informe/evaluación:</b>	Mínimo 15 minutos

*“Es increíble ver cómo las distintas habilidades de los participantes se conectan de forma sorprendente durante el juego”.*

**Katerina**

### Objetivo de la aventura

Trabajar las competencias, relacionadas con la autonomía personal de las personas con discapacidades o trastornos mentales, así como crear una oportunidad para el entretenimiento, potenciar la colaboración y la comunicación entre los participantes.

### Objetivos de aprendizaje

- Practicar tareas relacionadas con la autonomía como: administrar el dinero, gestionar el tiempo, ocuparse de las tareas cotidianas del hogar (cocinar, reciclar, utilizar la lavadora, etc.);
- Promover la colaboración entre los participantes, creando una situación en la que cada uno de ellos tenga que utilizar diferentes inteligencias (visual-espacial, lógico-matemática, cinestésica e intrapersonal, etc.);
- Fomentar la confianza en uno mismo, la creatividad y la autoexpresión.

### Panorama general de la aventura

El juego puede iniciarse con las cartas incluidas en la caja, que introducen a los jugadores en la historia. A lo largo del juego, los jugadores descubren toda la historia.

Todo el juego se desarrolla en un tablero que representa un piso.

Antes de empezar el juego, se les dice a los participantes que han organizado un viaje para visitar a su amiga Giulia, que vive en Turín. Una vez que llegan, encuentran bajo el felpudo una carta de Giulia en la que les dice que les ha organizado una pequeña sorpresa: se ha escondido y les invita a entrar en casa y encontrarla.

Los jugadores tendrán que recorrer cada parte de la casa en el orden correcto: la entrada, la cocina, el dormitorio/baño y el garaje, resolviendo los acertijos y encontrando a Giulia. Sólo hay una forma de terminar el juego.

Se entrega a los participantes la libreta de direcciones del Giulia y se les invita a “llamar” a alguien en caso de que no puedan resolver un acertijo. Hay tres pasos de ayuda: si el primer contacto no ayuda, se invita a los participantes a ponerse en contacto con otra persona y luego con otra. El primer y el segundo contacto dan a los participantes una pista para el acertijo y el último contiene la solución final.

La aventura termina cuando los jugadores han abierto las cuatro cajas y han encontrado a Giulia y su sorpresa. Está escondida en la parte inferior de la tapa de la última caja (que representa el ático del piso) junto con otros amigos con los que ha organizado una fiesta de bienvenida.

### Guiar el proceso

Si hay al menos una persona con discapacidad en el grupo, el educador/facilitador es necesario para atender las necesidades especiales. El facilitador no necesita tener una preparación especial, pero es bueno que conozca de antemano el desarrollo del juego y las soluciones a las adivinanzas.

Durante el juego no es necesario que el facilitador intervenga si no se le pide que lo haga, puesto que ya existe una herramienta de ayuda (la guía telefónica de Giulia) que los jugadores pueden utilizar siempre que quieran para llegar poco a poco a la solución de las adivinanzas. En caso de que el grupo esté compuesto exclusivamente por personas con discapacidad, tal vez pueda ser útil que el animador apoye al grupo para mantener juntos todos los elementos del juego y recordar de vez en cuando (si es necesario) el objetivo.

Al final del juego, el animador puede utilizar la guía de debriefing para estructurar el momento de reflexión en función de las necesidades del grupo.

Escape Home Alone puede realizarse como juego, sólo por diversión o como actividad de creación de equipos, por un grupo de niños y sus padres que quieran trabajar este tema o por adolescentes y adultos. En este caso, la presencia del animador no es obligatoria, ya que las instrucciones son lo bastante claras como para guiar a los jugadores en la aventura. Los jugadores, en este caso, pueden decidir si siguen la guía informativa.

### Nivel de propiedad

El nivel de apropiación está más garantizado si los jugadores pueden llegar a las soluciones por sí mismos. El educador/facilitador debe ser capaz de confiar en el grupo y en las capacidades de sus componentes. Si se trata de un grupo compuesto por personas con discapacidad, debe ser consciente de que el "timing" es muy diferente para ellos y de que la creatividad puede tener expresiones imprevisibles. Por eso es importante que mantenga una actitud paciente y respete el tiempo que el grupo necesita para llegar a soluciones. No es necesario que los educadores/facilitadores les estresen o intervengan continuamente sugiriendo soluciones. Si es necesario, el juego puede dividirse en más reuniones jugando una/dos cajas por vez.

### Nivel de propiedad

La forma en que están estructurados los acertijos anima a los jugadores a trabajar juntos y a aprovechar los puntos fuertes de cada uno. Los acertijos son diversos, por lo que cada jugador puede expresarse en algo, según sus habilidades y destrezas.

Además, hay una herramienta insertada (una campana) que cada jugador puede utilizar en cualquier momento del juego en que se sienta excluido del proceso de colaboración.

Además, algunos objetos se distribuyen al principio de la partida a cada jugador para que cada uno de ellos entienda en qué momento del juego debe utilizarlos.

Por último, la herramienta que da las pistas para resolver los acertijos tiene tres niveles de dificultad para que los jugadores puedan decidir el nivel de ayuda que necesitan.

La naturaleza de los acertijos es bastante variada: los hay visuales, matemáticos, cinestésicos y lógicos. La forma en que están estructurados anima a los jugadores a trabajar juntos y a aprovechar los puntos fuertes de cada uno. Cada jugador puede expresarse sobre algo, según sus capacidades y habilidades.

Si un educador/facilitador está presente, debe intentar no inmiscuirse en la dinámica o en el juego en sí, sino observar y dar su opinión durante el momento de la sesión informativa. Sólo si los jugadores le piden claramente que intervenga o si las cosas van mal (para el juego o para la dinámica), debe intervenir.

# 3. TODO INCLUIDO

(CAJA DE ESCAPE)



Título del módulo	<b>TODO INCLUIDO.</b>
Desarrollado por	Marina Represa, Yaiza Martínez e Inés Aparicio. <b>Escuela secundaria - La Milagrosa Y Santa Florentina, España</b>
Tema de inclusión	Inclusión en general: LGTBIQ+; Mayores; Discapacidad visual; Trastornos alimentarios
Formato de escape adv.	Aventura en la caja de escape
Grupo destinatario:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Adolescentes a partir de 13 años, algunos de ellos con necesidades relacionadas con cuestiones sociales, más concretamente con grupos sociales en situación de riesgo (ancianos, homofobia, racismo, discapacidad, etc.).</li><li>• No recomendado para menores de 13 años ya que contiene algunas partes manipulativas, como cajitas, acertijos de cartón o materiales endebles con los que podrían tener problemas.</li></ul>
Número de jugadores	4

*“Crear esta aventura nos permitió explorar las infinitas posibilidades educativas de los juegos”.*

**Marina**

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

### Objetivo de la aventura

Implicar a los participantes en una actividad motivadora que les proporcione conocimientos sobre las personas en diferentes situaciones de exclusión y cómo se comportan. Esto les ayudará a ser más conscientes sobre las personas excluidas.

### Objetivos de aprendizaje

- darse cuenta de la importancia de las acciones de los seres humanos para eliminar la exclusión en el mundo.
- conocer las situaciones de exclusión en el mundo;
- comprender las capacidades de los demás participantes;
- respetar las situaciones sociales de los demás.

### Panorama general de la aventura

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

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

El juego termina.

A continuación se abre un debate con preguntas para hablar del final del juego y de temas relacionados con la inclusión.

### Guiar el proceso

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

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

### Nivel de propiedad

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

### Nivel de propiedad

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

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

# MONOMAZI GAME!

(ESCAPE FOLDER)



Título del módulo	<b>JUEGO MONOMAZI</b>
Desarrollado por	Chris van Walraven <b>Escuela secundaria democrática VO de Vallei, Países Bajos</b>
Tema de inclusión	Soledad
Formato de escape adv.	Aventura en la carpeta de escape
Grupo destinatario:	<p>Edad: 14+</p> <p>El tema es serio y la aventura bastante realista. Además del asesinato y la soledad, se menciona la discriminación, la guerra, las drogas y la conspiración. La aventura es tan desenfadada como un típico programa de misterio y asesinato, pero si te sientes incómodo con alguno de los temas mencionados, puede que no quieras jugar a esta aventura de escape.</p> <p>No se necesitan habilidades especiales para la aventura de escape, pero la dificultad de los puzzles requiere una edad de unos 14 años o más. Cualquier persona de esa edad que pueda jugar a un juego de mesa durante dos horas podrá jugar a esta aventura de escape. Para rebajar la dificultad, puede estar presente durante la partida un animador con conocimientos internos que pueda guiar a los jugadores dándoles pistas, haciéndoles las preguntas adecuadas o guiando su atención.</p>
Número de jugadores	2-5

<b>Preparación de los materiales:</b>	30 - 60 min
<b>Preparar el espacio antes de la aventura:</b>	5 minutos
<b>Hora de introducción:</b>	5 minutos
<b>Tiempo de juego:</b>	120 min
<b>Informe/evaluación:</b>	Min 10 min

### Objetivo de la aventura

La aventura de escape puede ser interesante para los educadores que quieran hacer reflexionar a sus alumnos sobre temas como la "inclusión", la "soledad" o la "investigación forense". La aventura puede utilizarse para aprender más sobre la inclusión, las habilidades cognitivas, las habilidades sociales o el manejo de la información, como ya se ha mencionado. Por supuesto, también se puede jugar simplemente por diversión.

### Objetivos de aprendizaje

- Desarrollar habilidades cognitivas (deducción, resolución de problemas, matemáticas, pensamiento lógico)
- Adquirir conocimientos biológicos, como sobre pelo de animales, conocimientos sobre investigación forense, practicar la lectura)
- Desarrollar competencias sociales: trabajo en equipo y capacidad de comunicación.
- Desarrollar habilidades para buscar y organizar información
- Conciencia de las razones de la soledad
- Comprensión de los comportamientos de apoyo frente a la soledad.

### Panorama general de la aventura

Los jugadores reciben la carpeta y el sobre, y reciben instrucciones del animador. Los jugadores exploran la carpeta y resuelven enigmas.

Cinco personas diferentes (Isiah, Kala, Liseli, Meili y Paul) que se sentían solas se unieron a un programa de autoayuda llamado MonoMazi. Isiah se siente solo a causa de un trauma que le hace ser gruñón con los demás. Kala se siente sola por su adicción a las drogas, que le hace manipular a los demás. Liseli se siente sola por su ansiedad. Meili se siente sola porque piensa de forma diferente (tiene un alto coeficiente intelectual y cree en teorías conspirativas), lo que desanima a los demás. Paul se siente solo porque es un ex presidiario. Una vez a la semana, el grupo de los cinco juega al misterio de un asesinato, pero una noche asesinan a Liseli. Nadie sabe quién lo hizo, pero tiene que ser uno de los otros cuatro. El CSI se ha encargado del caso hasta ahora, pero para evitar que la persona equivocada vaya a la cárcel, el expediente del caso está ahora en manos de los jugadores, que tienen que resolver este misterio de asesinato.

*“Como profesor y creador es increíble ver que el juego funciona, que supone un reto para los alumnos y que al final se conquista. Algunos de los alumnos llevaban más de una semana deseando jugar al juego. Es muy divertido seguir tu propia herramienta y ampliarla. Fue interesante sumergirse en el mundo de la medicina forense y aprender, por ejemplo, lo diverso que puede ser el pelo de los animales.”*

**Chris**

Toda la información está en la carpeta. El rompecabezas general consiste en encontrar la información necesaria en la carpeta, organizarla y deducir quién es el asesino (como en el rompecabezas de la cebra), pero para conseguir toda la información necesaria hay que resolver cinco rompecabezas más pequeños.

El juego termina cuando los jugadores han elegido a su principal sospechoso y abren el sobre. Éste contiene la confesión de la persona que lo hizo. Reflexionan sobre el juego y sus experiencias. También es un buen momento para hablar de los temas a los que el animador quiera prestar atención.

#### Guiar el proceso

Un animador debe instruir brevemente a los jugadores antes de que empiece el juego y explicarles cómo funciona todo una vez finalizado. Para reducir la dificultad, puede estar presente durante el juego un animador que conozca bien el juego y que pueda guiar a los jugadores dándoles pistas, haciéndoles las preguntas adecuadas o guiando su atención.

Si quieres poder ayudar/guiar a los jugadores, es aconsejable que conozcas las respuestas (o las tengas a mano) y quizás resuelvas tú mismo los enigmas para entender mejor la resolución de los mismos.

#### Nivel de propiedad

No obligue a los alumnos a jugar. Más bien pregúntales si les interesa jugar. Intenta no entrometerte 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.

#### Nivel de propiedad

La forma en que se suceden los rompecabezas de la aventura de escape anima a los jugadores a trabajar juntos y aprovechar los puntos fuertes de cada uno. Es casi imposible que un jugador se haga con el control. Los puzles son variados, así que todos los jugadores, independientemente de sus habilidades, pueden encontrar algo. Incluso los personajes de la historia son diversos, por lo que los jugadores pueden meterse más fácilmente en la historia y en la vida de las personas que la protagonizan, sean quienes sean.

# 5 ELEMENTOS

(ESCAPE MAP)



*“Crear una aventura de escape es un desafío que implica desarrollarse uno mismo a través de la exploración de posibilidades para ayudar a otros a aprender y crecer contigo”.*

*Jurgis*

Título del módulo	<b>THE 5 ELEMENTS</b>
Desarrollado por	Jurgis Kuksa Jaunpils vidusskola, High School, Latvia
Tema de inclusión	Inclusión ambiental:
Formato de escape adv.	Aventura en el mapa de escape
Grupo destinatario:	Edad: 13+
Número de jugadores	Mejor 4-12 (se puede ajustar a las necesidades)

Preparación de los materiales:	30min -60min
Preparar el espacio antes de la aventura:	30 -60 minutos
Hora de introducción:	5 minutos
Tiempo de juego:	40 minutos
Informe/evaluación:	5-10 minutos

## Objetivo de la aventura

Para pensar en temas como el medio ambiente, yo como parte de la naturaleza, ¿Cómo puedo impactar positivamente el medio ambiente que me rodea?

## Objetivos de aprendizaje

- Obtener una comprensión más profunda de las amenazas ambientales globales y locales;
- Aprender a implementar soluciones para una vida sostenible en su vida diaria;
- Trabajar en equipo y comprender las ventajas de trabajar juntos;
- Comprender cómo dar pasos simples para impactar positivamente en el medio ambiente.
- Tomar conciencia de que cada uno de nosotros es parte de la naturaleza mientras hacemos pequeñas cosas locales podemos impactar la naturaleza a nivel global.

## Panorama general de la aventura

El facilitador comienza el juego haciendo una pregunta: ¿A quién le gusta Oxygen?  
(Debe haber algunas manos levantadas.)

Genial... ¿Sabes cómo las ballenas te ayudan a respirar algo de este oxígeno?

La caca de ballena proporciona nutrientes/alimento al fitoplancton, que produce más de la mitad del oxígeno del planeta. Hoy en día una de las razones por las que mueren las Ballenas es porque confunden las bolsas de plástico con las medusas. Otro punto es que el microplástico es malo para nuestra salud, por lo que debemos trabajar juntos para ayudarnos a nosotros mismos a estar libres de la contaminación plástica/oceánica y otras amenazas ambientales, para que podamos prosperar en lugar de tratar de sobrevivir.

Los participantes reciben información específica, tienen que prepararse como equipo para una misión. "Estás en un planeta que pronto podría volverse inhabitable. Como la forma actual de vida humana nos ha llevado a todos a este punto, es obvio que no podemos continuar de la misma manera. Tenemos que crecer y evolucionar para vivir en armonía con el medio ambiente o tenemos que crear un nuevo planeta en otro lugar. Para hacer eso (crear un nuevo planeta) necesitarás recolectar 4 elementos diferentes (agua, aire, tierra, fuego). Puede recopilar los elementos siguiendo las instrucciones y, mientras lo hace, puede aprender cómo podemos guardar el planeta en el que estamos". El juego los lleva a 4 lugares donde encuentran elementos como agua, aire, fuego y suelo. Además, hay tareas prácticas para desarrollar el sentido de responsabilidad de los participantes con el medio ambiente. Mientras tanto realizan tareas sencillas para involucrarse en ayudar a la naturaleza. A través del viaje, aprenden que arreglar este planeta puede ser más fácil que crear una nueva vida en otro lugar. También aprenden que son el 5º elemento y que pueden impactar el medio ambiente con sus acciones diarias. En su camino, recogen basura, plantan una semilla y aprenden un ejercicio de respiración.

Durante la aventura, los participantes deben resolver diferentes acertijos y recopilar información durante el juego. Las tareas incluyen: viajar a un lugar específico; resolver acertijos, tal vez superar el miedo al agua o a la altura; busque pistas y use herramientas digitales, si es necesario. Al llegar al destino final, tienen todos los elementos para comenzar de nuevo en un nuevo planeta. Pero todavía no hay forma de llegar allí, o crear un nuevo planeta, incluso si tienen todos los elementos existentes que se encuentran en un planeta vivo. Por lo tanto, discuten las posibilidades de solucionar algunos de los desafíos ambientales presentados en el juego. y discuta cuáles son algunas de las cosas que pueden hacer o cambiar en su vida diaria.

### Guiar el proceso

La única forma segura es tenerlo adentro para que sea posible supervisarlos todo. Luego, si sale, entonces como un grupo con el educador/facilitador/monitor. En el mejor de los casos: no es necesario monitorearlo (no debe monitorearse si no hay peligros presentes) si se dan instrucciones claras siguiendo el mapa y comprendiendo la tarea, pueden encontrarla por sí mismos o llamar si es necesario. ayuda).

Para verificar el progreso de la aventura de escape, es posible contactar por teléfono o seguir en una aplicación (ejemplo: ubicación en vivo: aplicación para correr/caminar como mapmyrun) diseñada para ese propósito para ver cómo se desarrolla el progreso.

La manera de mantener un seguimiento preciso es tener una llamada de grupo en tiempo real. Una opción más fácil podría ser llamar al educador/facilitador si se atasca.

Si el juego está configurado correctamente, el facilitador se encuentra con el participante al principio y luego en el lugar final, encontrado por los participantes que recopilan todas las pistas.

### Nivel de propiedad

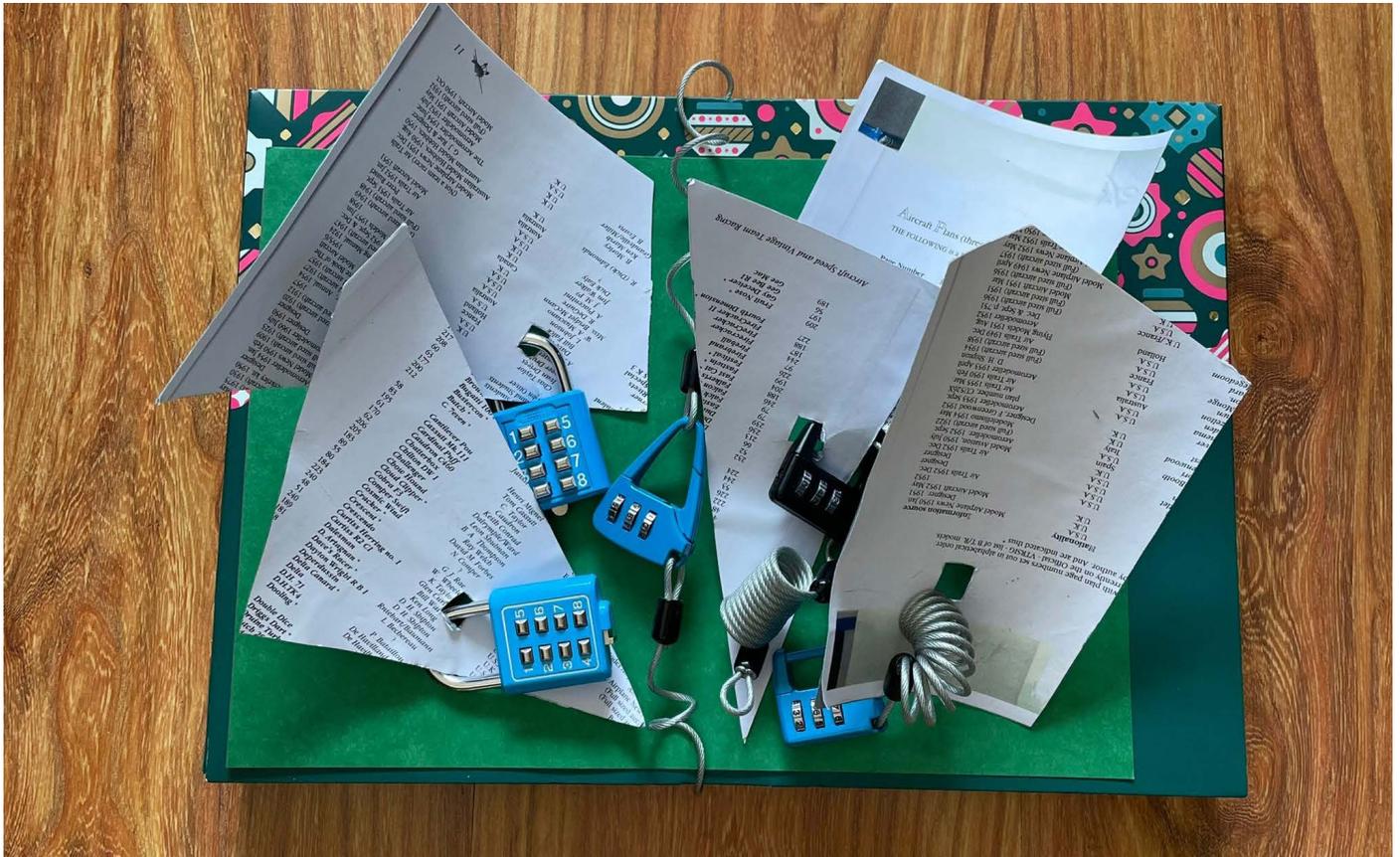
Si están atascados, pueden llamar al facilitador. De lo contrario, tienen plena propiedad de su experiencia jugando el juego. El facilitador solo puede intentar hacer pensar a alguien, por lo tanto, es solo un observador en el proceso del juego. Si alguien no tiene éxito en el juego, llama y pregunta a dónde debe ir (luego, cuando llega para el informe, puede escuchar cómo lo resolvieron otros y cuál fue la mejor táctica para abordar el juego en la parte del informe)

### Nivel de propiedad

El juego está diseñado para ser adecuado para participantes con diferentes tipos de aprendizaje, principalmente visual, auditivo, lógico y cinestésico, así como con la posibilidad de ser intrapersonal o interpersonal. Puede ser auditivo si el facilitador lee las preguntas y narra la historia. Hay varias formas en que se los lleva a ubicaciones en el mapa. El juego es adecuado para jóvenes con trastornos del movimiento si las instalaciones de la escuela están equipadas para ello. Si hay trastornos del aprendizaje y del comportamiento, entonces su educador o cuidador puede participar y acompañarlos, además de estar afuera a la luz del sol puede ayudar a mejorar la condición del trastorno del aprendizaje y del comportamiento.

Además, los problemas/desafíos de la audición y la visión se pueden superar si se los coloca en un equipo de apoyo.

# FROM SUNRISE TO SUNSET (ESCAPE PUZZLE) ✕



*“Me ha sorprendido que haya más jóvenes de los que esperaba, dispuestos a hablar de este tema y a compartir sus ideas, conocimientos y experiencias sobre la brecha entre generaciones”*

**Inga**

Título del módulo	<b>DEL AMANECER AL ATARDECER</b>
Desarrollado por	Inga Ābula <b>Jaunpils vidusskola, Instituto de enseñanza secundaria, Letonia</b>
Tema de inclusión	Brecha entre generaciones
Formato de escape adv.	Escape Puzzle Adventure
Grupo destinatario:	Edad: 10-18 años
Número de jugadores	2-14

<b>Preparación de los materiales:</b>	2h
<b>Preparar el espacio antes de la aventura:</b>	30 min
<b>Hora de introducción:</b>	5 min
<b>Tiempo de juego:</b>	50 min
<b>Informe/evaluación:</b>	15min

### Objetivo de la aventura

Romper los estereotipos y despejar los malentendidos que se crean entre generaciones fomentando la sensibilidad, la comprensión y una visión constructiva de las personas de otras generaciones.

### Objetivos de aprendizaje

- Desarrollar habilidades para trabajar en grupo;
- Aceptar a todos los miembros del grupo tal como son, con diferentes tipos y formas de habilidades para resolver tareas;
- Desarrollar el pensamiento lógico;
- Analizar y debatir el ciclo vital humano y tomar conciencia de que ellos mismos (miembros del grupo - actores) forman parte de él.

### Panorama general de la aventura

La historia trata de un hombre de unos 90 años, que empieza a olvidar las cosas que ha hecho hasta ahora y que tiene que hacer, por lo que ha empezado a hacer anotaciones con números y acontecimientos importantes. Esta vez no puede recordar el código de su taquilla, en la que ha metido su libro y no ha anotado el código esta vez.

La tarea consiste en encontrar un código con la ayuda de las otras notas que ha hecho antes.

El camino hacia la solución en sí es lineal y paso a paso, pero implica varios tipos de rompecabezas. Para llegar a la solución se utilizan combinaciones numéricas de claves, a las que conducen tanto las tareas numéricas como la lectura atenta del texto y la profundización en el contenido. Un puzzle está "guiado" por una combinación de letras a la que se llega cuando se resuelven todas las combinaciones numéricas y se liberan las piezas del puzzle. Se puede "escapar" del puzzle cuando la combinación de letras se encuentra en el propio puzzle. Al "escapar" de la imagen del puzzle se abre la última llave en clave, que "protege" el libro que el héroe de la historia ha puesto a buen recaudo.

La combinación del rompecabezas con la página 128 del libro será la solución a la combinación de 3 dígitos que se puede utilizar para desbloquear el maletín de Gordon.

El grupo lee el mensaje de Gordon.

### Guiar el proceso

Es necesario que el animador apoye al grupo en los casos en que algo falle durante mucho tiempo. Esta aventura de ruptura implica tener al educador a tu lado durante todo el juego como compañero para guiarte a lo largo de la aventura. El educador es principalmente un narrador de historias al principio del juego y el que lee la tarea para alcanzar la meta. Una vez alcanzada la meta, el educador dirige la parte de reflexión y debate.

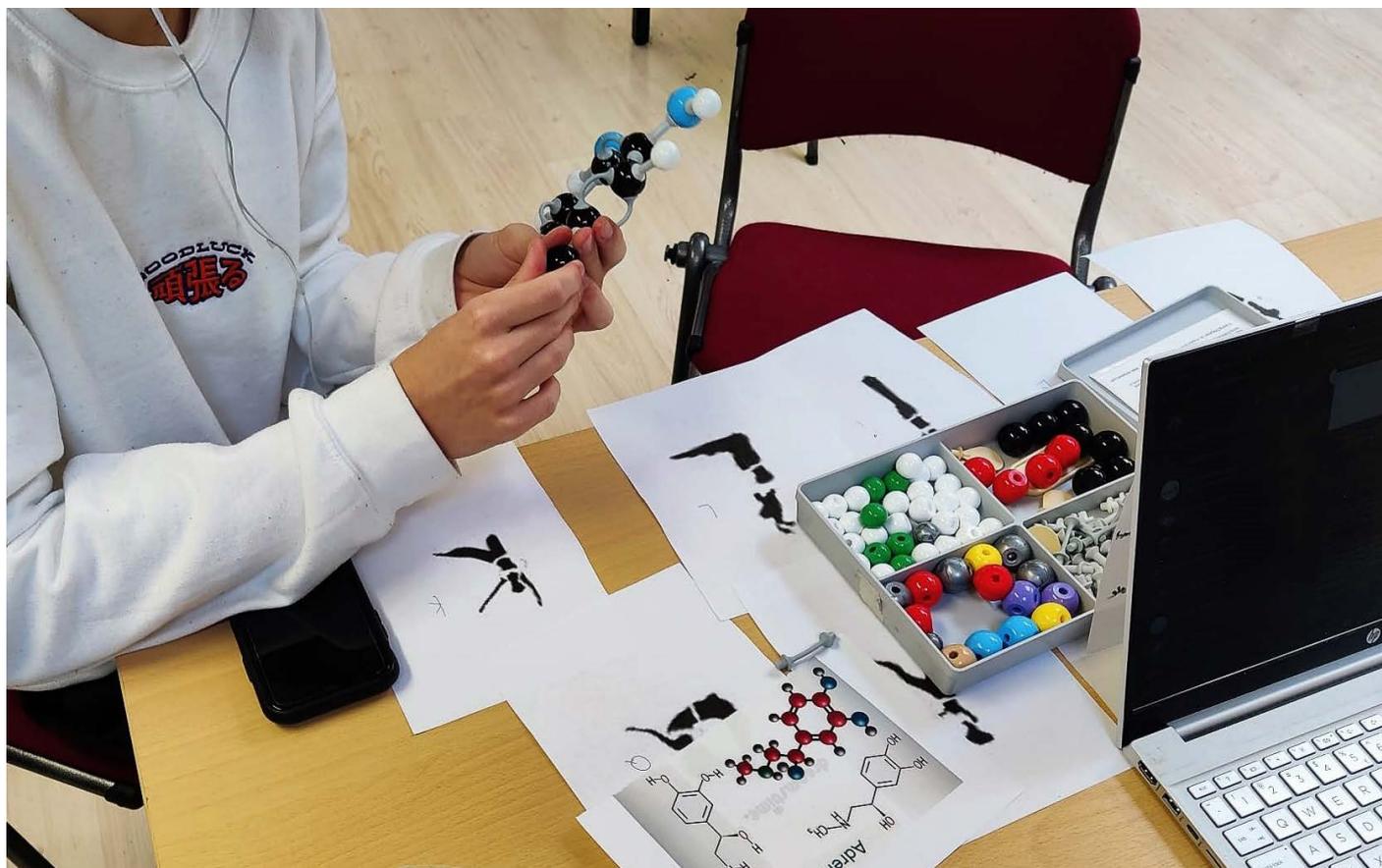
### Nivel de propiedad

Mientras el juego está en marcha, el educador observa la situación para dar algunas pistas si el grupo se queda más tiempo, pero aparte de eso se dedica sobre todo a observar el proceso.

### Nivel de propiedad

La actividad es inclusiva, ya que el número de personas puede ajustarse fácilmente a las tareas, es decir, las cartas pueden distribuirse entre el número de personas que haya en el grupo, de modo que hasta la solución provisional, los jugadores acaben formando equipos más pequeños. Hasta 14 personas pueden buscar juntas la solución principal, y todo el grupo grande puede participar también en la parte de debate.

# HUMAN PROCESSOR (ESCAPE SPACE DIVIDER)



*“Me encantó ver a mis alumnos aprender jugando a la aventura de escape que hice para ellos. Me divertí mucho y aprendí mucho, sobre cómo hacer juegos y también sobre mí misma, y adquirí una visión más profunda sobre la asignatura en la que enseño.*

Lex

Título del módulo	<b>PROCESADOR HUMANO</b>
Desarrollado por	Lex Eijt Escuela secundaria democrática VO de Vallei, Países Bajos
Tema de inclusión	Autoexclusión
Formato de escape adv.	Escape Space Divider
Grupo destinatario:	Edad: 12+
Número de jugadores	9 -13 participantes

<b>Preparación de los materiales:</b>	Mínimo 60 min
<b>Preparar el espacio antes de la aventura:</b>	30 min
<b>Hora de introducción:</b>	10 minutos
<b>Tiempo de juego:</b>	50 min
<b>Informe/evaluación:</b>	Mínimo 10 min

### Objetivo de la aventura

Esta aventura da pie a iniciar una conversación sobre la exclusión. Que a veces no importa lo inclusivo que sea tu entorno, puedes seguir sintiéndote excluido. Concienciarte de que la exclusión también puede formar parte de tu propio comportamiento.

También para los profesores de biología, esta aventura permite a los alumnos hacerse una idea de cómo funcionan los procesos en el cuerpo humano y obtener conocimientos más generales sobre el propio cuerpo humano.

### Objetivos de aprendizaje

- sensibilizar sobre el papel que desempeñan los individuos y los grupos en el conjunto;
- conocer mejor los procesos del cuerpo humano, por ejemplo:
  - o Cómo crear hormonas;
  - o Cómo afectan las emociones al cuerpo;
  - o Cómo cada proceso del cuerpo afecta a otro;
  - o Cómo afectan las drogas al organismo.

### Panorama general de la aventura

Al principio tienen que decidir qué papel van a asumir, sin saber lo que va a pasar.

Los jugadores forman un cuerpo humano. Este cuerpo humano se divide en 5 funciones: Cerebro/cuerpo principal (1p), sentidos, emociones, huesos/músculos, órganos. El humano que todos forman, se encuentra después de despertarse en un suelo frío y duro, sin saber cómo ha llegado allí. Depende de este cuerpo que descubran dónde están y escapen. Tienen que escapar de un matadero resolviendo rompecabezas en 3 rondas. Los rompecabezas coinciden con la parte/función del cuerpo. Esto da lugar a una gran diversidad de puzzles. Por ejemplo, los sentidos tienen que hacer un rompecabezas de siluetas (vista), un rompecabezas de audio (oído) y un rompecabezas de laberinto (conciencia espacial).

Después, el grupo "saldrá" del matadero y serán libres.

Luego viene una reflexión sobre lo que ha ocurrido durante la aventura de escape, cómo se sienten, qué han aprendido, etc.

### Guiar el proceso

En realidad, el apoyo sólo es necesario cuando una parte del cuerpo / función tarda demasiado en resolver su rompecabezas. Porque entonces los demás grupos tienen que esperar demasiado. Intervenga sólo cuando los alumnos discutan sobre cómo resolver un enigma.

### Nivel de propiedad

Esta aventura crea apropiación a múltiples niveles.

Experimentarán que tienen que responsabilizarse de sí mismos en su nivel de participación en el grupo. Como grupo más pequeño, son responsables del conjunto. Así que tienen que preguntarse qué puedo hacer yo.

Los educadores pueden preguntar a los alumnos sobre estas cuestiones en el debriefing para aumentar el nivel de apropiación. Nunca se puede garantizar la apropiación, porque, al igual que el sentimiento de inclusión, la apropiación es algo que hay que tomar por uno mismo.

### Nivel de propiedad

Teniendo en cuenta que esta aventura de escape requiere una forma de exclusión, el nivel de inclusión durante el juego cambia. En el debriefing, tendrás que hablar de cómo los individuos son importantes para cualquier grupo, pero también de que los grupos son importantes para cada individuo. Para que todos aprendan el significado de esta aventura. Los puzzles por escuadrón son diferentes, así que puedes jugar a este juego varias veces y tener una experiencia diferente cada vez si dejas que la gente ocupe diferentes escuadrones y que diferentes personas sean el cerebro/el cuerpo principal. Los rompecabezas son bastante diversos y ofrecen una inclusión de alto nivel para diferentes tipos de pensadores y solucionadores de problemas.

Comprobar de antemano con qué tipo de rompecabezas tienen afinidad, para que el profesor pueda clasificarlos en grupos en función de ello, podría aumentar el nivel de inclusividad.

# PERDIDOS EN EL BOSQUE (SPACE DIVISORIA) ✕



*“Manera de aprender y olvidarse de los plazos”*

Jana

Título del módulo	<b>PERDIDOS EN EL BOSQUE</b>
Desarrollado por	Gunta Gruniere, Jana Keibeniece Centro de Iniciativa Juvenil “B.u.M.s.”, Escuela Primaria Tirza, Letonia
Tema de inclusión	Responsabilidad común de inclusión y pertenencia
Formato de escape adv.	Escape Space aventura divisoria
Grupo destinatario:	Edad: 12-17 años
Número de jugadores	4 equipos de 5-6 jugadores

<b>Preparación de los materiales:</b>	120 min
<b>Preparar el espacio antes de la aventura:</b>	15 minutos
<b>Hora de introducción:</b>	10 minutos
<b>Tiempo de juego:</b>	25 min
<b>Informe/evaluación:</b>	10 minutos

### Objetivo de la aventura

El objetivo de este juego es que los alumnos se adentren en una aventura en la que tienen que escapar del profundo bosque. Esta aventura mostrará lo divertido que puede ser aprender y por qué los alumnos necesitan conocer y aprender este tema, donde estos conocimientos pueden aplicarse en su vida.

El juego creará un enfoque en el trabajo conjunto que motivará, mejorará las habilidades de comunicación, desarrollará el pensamiento lógico y las habilidades de cooperación. El método ofrece a los alumnos la oportunidad de trabajar juntos en un equipo diverso y provoca la comprensión del valor de la diversidad. Asumen responsabilidades y contribuyen a encontrar soluciones de forma atractiva e integradora.

### Objetivos de aprendizaje

Los alumnos

- Mejorar su capacidad para autodirigir su aprendizaje y su pensamiento crítico;
- Mejorar su capacidad para colaborar con los demás
- Valorar la diversidad del grupo y entender que ser diferente es
- Mejorar sus conocimientos de geografía (coordenadas geográficas, orientación en la naturaleza y técnicas de supervivencia).

Además, mostrará a los alumnos que aprender también puede ser divertido y creativo.

### Panorama general de la aventura

La historia principal es que los jugadores tienen que ayudar a encontrar a sus amigos que se han perdido en algún lugar del bosque. Los jugadores contarán con la ayuda de un experto llamado Bear Grylls. Él ayuda, pero también desafía a los jugadores mediante la preparación de una carta que podría conducir a encontrar a las personas desaparecidas tan pronto como sea posible.

La tarea más importante del equipo de jugadores es encontrar al grupo perdido de compañeros (o amigos), que decidieron irse de aventura, pero no estaban preparados para ello. Sus familias están realmente preocupadas porque no pueden contactar con ellos desde hace más de 12 horas.

El grupo perdido no dejó ningún mensaje a nadie sobre dónde planeaban ir, lo único que saben sus familias es que se fueron a algún lugar del bosque. Las familias se pusieron en contacto con la oficina de la policía local, pero la respuesta de la policía fue que sólo tomarán medidas cuando las personas lleven desaparecidas más de 24 horas.

Uno de los miembros de la familia tiene contacto con el mundialmente famoso especialista en supervivencia -Bear Grylls. Por desgracia, no podrá ir a buscarlos, pero les envía una estrategia de tareas, que puede ayudar a resolver este misterio.

El grupo de alumnos se divide en 4 equipos y se dirigen a 4 esquinas. En cada una de esas esquinas los alumnos encontrarán un sobre con una carta de BG que contiene un enigma que tienen que resolver. La carta y el rompecabezas de cada equipo son diferentes. El tiempo es limitado, ya que sus compañeros están en peligro y, por lo tanto, es importante terminar los rompecabezas dentro del límite de tiempo. Una vez finalizado el tiempo reciben una carta final según hayan o no conseguido resolver el puzzle a tiempo y salvar a sus amigos.

### Guiar el proceso

Todos los procesos estarán guiados por un facilitador. El facilitador estará en el mismo espacio en el que tendrá lugar el juego. El animador da toda la responsabilidad posible a los alumnos y los supervisa, dejándoles avanzar en el proceso de aprendizaje.

El animador también da algunas pistas cuando los alumnos se lo piden.

### Nivel de propiedad

El juego está diseñado para que todo el grupo trabaje hacia un objetivo común. Al principio, cuando divides a un grupo grande en 4 grupos más pequeños y los colocas en 4 rincones diferentes, se crea la sensación de que están solos y no tan comprometidos como un gran equipo, pero esto proporcionará una mejor concentración en las tareas. Si un grupo desbloquea la caja en su esquina, puede ir a ayudar a otros grupos de la esquina y trabajar juntos en la resolución de puzzles.

### Nivel de propiedad

Durante este método, se nota que todo el mundo está incluido en el proceso de resolución del puzzle. Todos encuentran la manera de formar parte de un equipo porque es algo inusual, algo diferente de lo que experimentan en una jornada escolar habitual. La curiosidad es una forma de motivación.

El juego se crea en una estructura en la que todos los grupos de alumnos se dividen en equipos más pequeños. Cada equipo resuelve los enigmas en una esquina diferente del divisor. Esto da la oportunidad de involucrar a un grupo más grande. Cada equipo también tiene la oportunidad de ayudar al otro grupo en otra esquina del divisor, si necesitan ayuda.

# 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.

**PARTE III:**

# TUTORIAL

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

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.



The background is a solid teal color with a white maze pattern. The maze consists of thick white lines that form a complex, winding path. The path starts from the top left and winds towards the bottom right, with several dead ends and loops. The overall effect is a sense of depth and complexity.

**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.

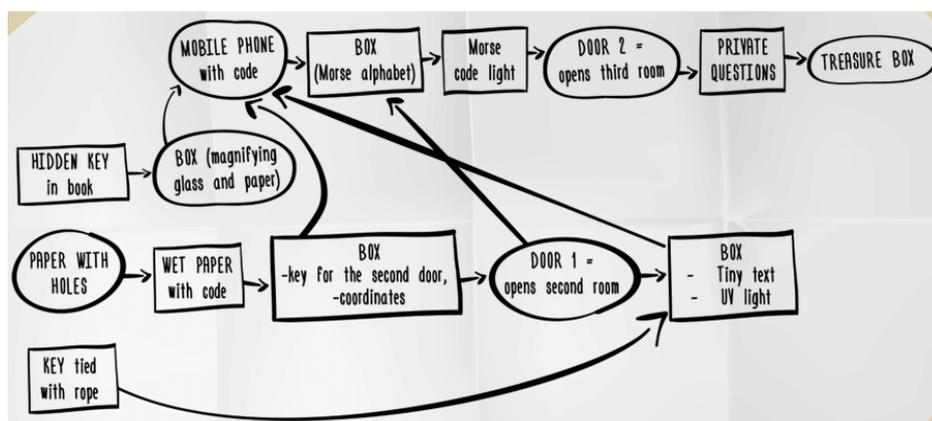
Puedes trazar el flujo emocional siguiendo estos aspectos:

- 🔒 ¿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
<b>Logico-matemática</b>	Números y lógica, reconocimiento de patrones.	Códigos, lógica y números, relacionar números con otras cosas, conceptos, reconocer patrones, encontrar secuencias.
<b>Linguística</b>	Lenguaje, expresión de pensamientos	Lectura de textos, adivinanzas, palabras cruzadas, memorización de textos.
<b>Espacial</b>	Visualizar, orientar	Mapas, orientaciones y direcciones, gráficos, vídeos e imágenes, rompecabezas.
<b>Musical</b>	Pensar en patrones, ritmos y sonidos	Patrones musicales, reconocimiento de sonidos y patrones sonoros, reproducción de patrones musicales, reconocimiento de melodías, canciones, etc.
<b>Corporal-cinestésica</b>	Movimiento corporal y control físico	Tareas de coordinación óculo-manual y destreza, manualidades, actividades motoras finas y fuertes, escalada, deportes, tareas táctiles.
<b>Intrapersonal</b>	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.
<b>Interpersonal</b>	Comprender e interactuar con otras personas.	Tareas de trabajo en equipo, retos de inclusión, unión de personas y pistas.
<b>Naturalista</b>	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;



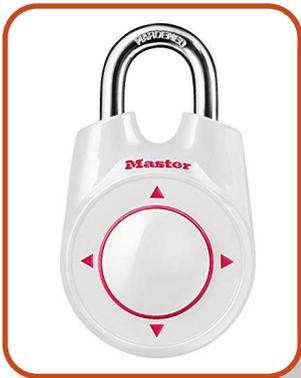
#### UNA CERRADURA NORMAL CON LLAVE:

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 abrirlos 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](http://www.amazon.com) (comprar candados baratos) y [www.exitheroom.co.uk/blog/types-of-escape-room-locks](http://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:

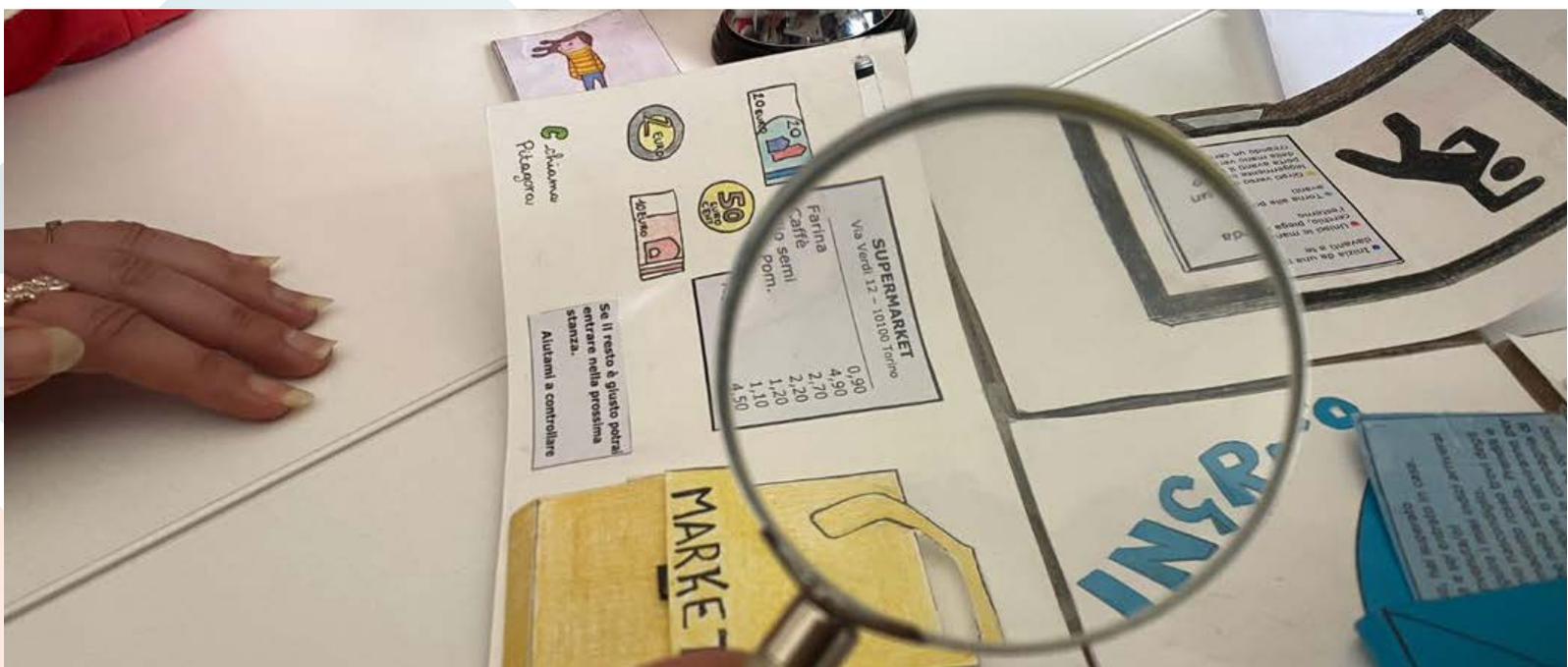
Los contenedores se utilizan en las aventuras de escape como una forma de almacenar o esconder información, mensajes u objetos. Una aventura de escape educativa debe proporcionar información dentro del propio juego, y esta información puede estar contenida en cajas, cajones, agendas, armarios, cuadernos 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](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](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. Dales 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:

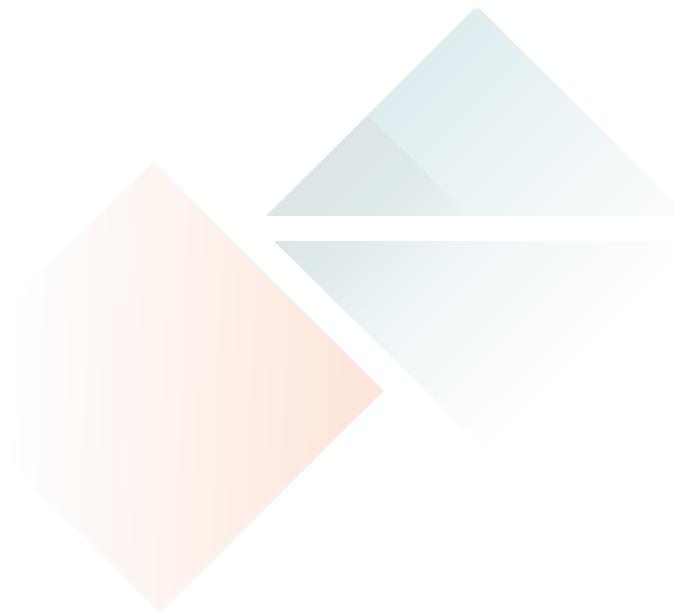
- 🔒 ¿Funcionó la aventura de escape? ¿Funcionó como habías planeado? ¿Por qué?
- 🔒 ¿Los alumnos se han sentido atraídos por la historia y su introducción? ¿Por qué?
- 🔒 ¿Fue atractiva la aventura para tus alumnos? ¿Por qué? ¿Qué cambiaría y qué mantendría?
- 🔒 ¿Cómo evalúa los resultados del aprendizaje 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.

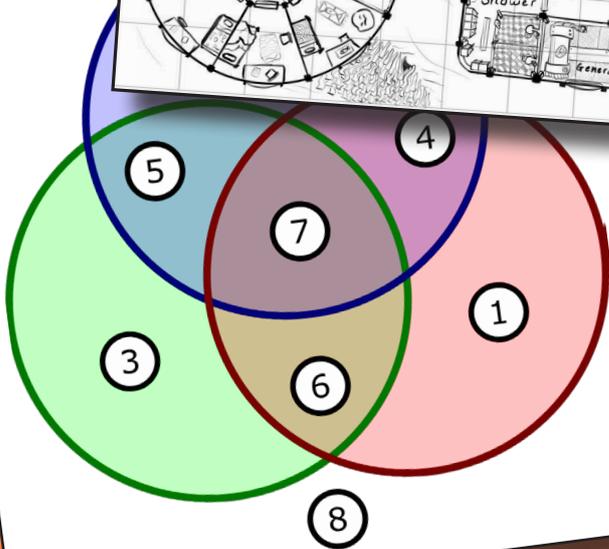
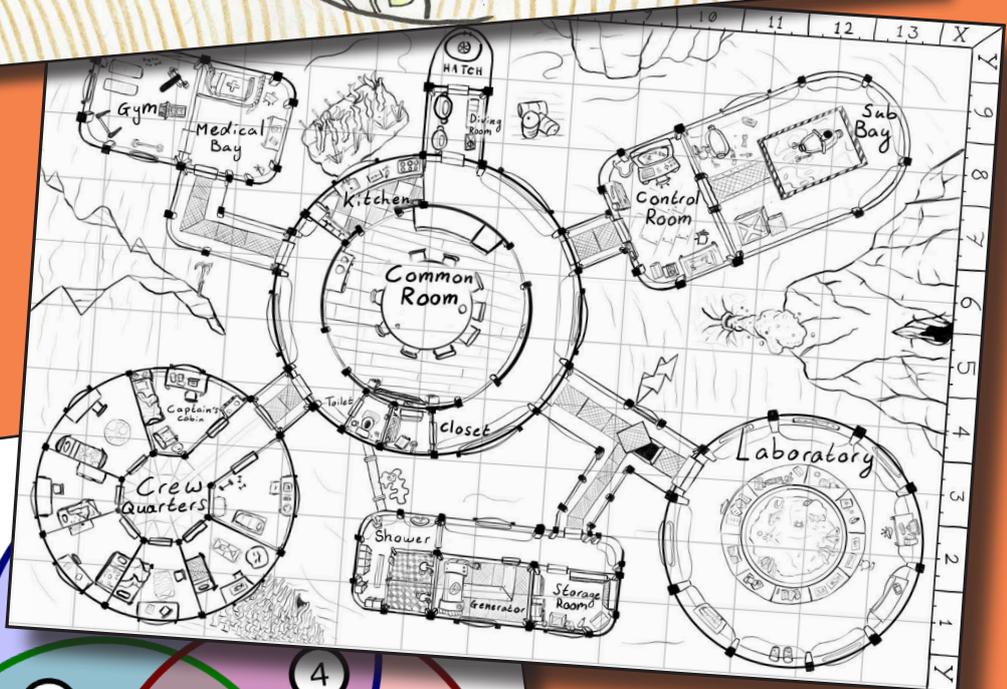
## CÓMO CONSTRUIR

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.

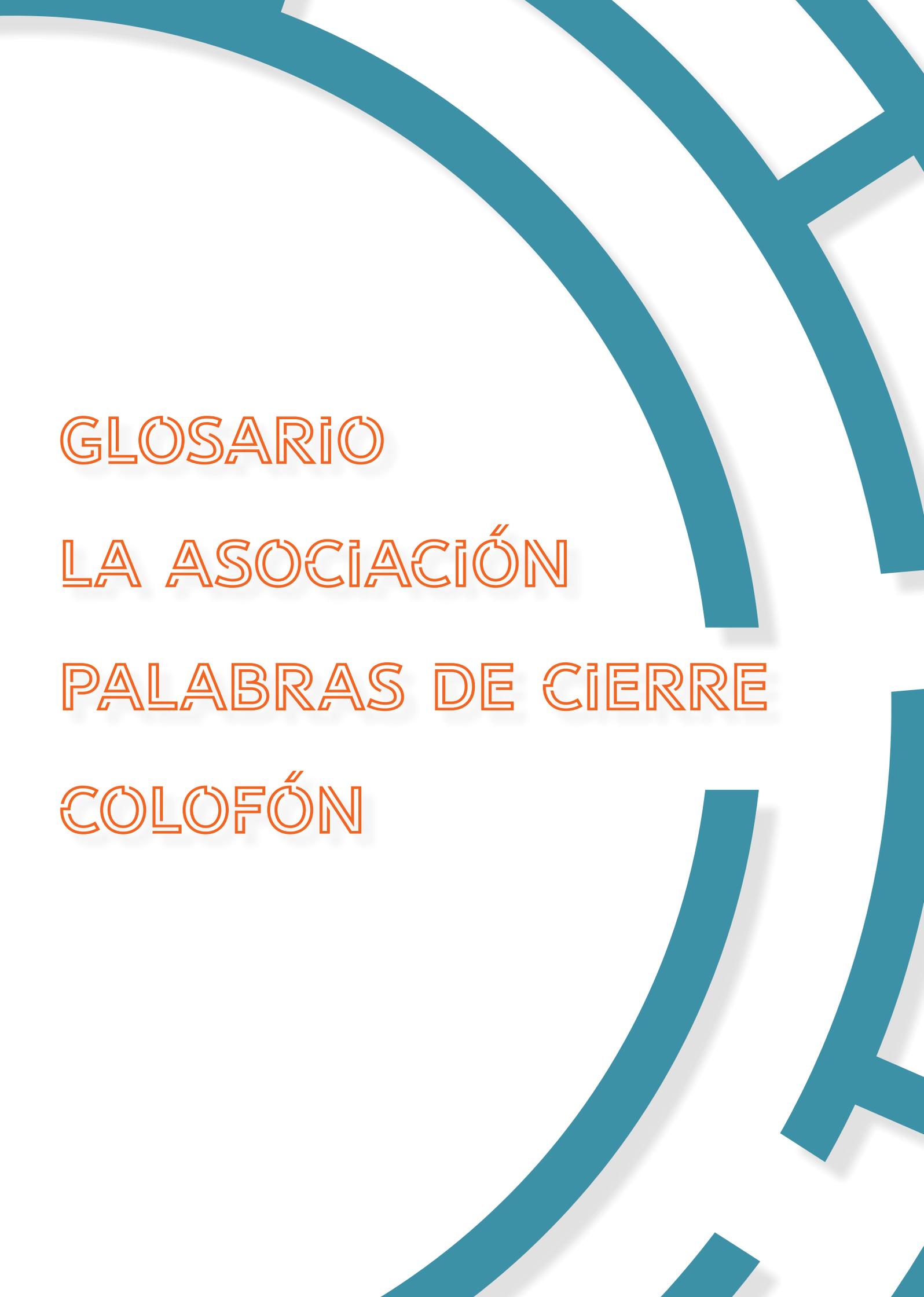
Aquí hay una descripción general de los pasos:

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 Hart, 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](http://www.stranaidea.it), [teatrodigiornata@stranaidea.it](mailto: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](http://www.gulbene.lv), [dome@gulbene.lv](mailto: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](http://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](http://www.vodevallei.nl), [info@vodevallei.nl](mailto: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](http://www.yesnow.nl), [gabi@yesnow.nl](mailto: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](http://www.asociacionpromesas.com), [asociacionpromesas@gmail.com](mailto: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](mailto: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.

