

UNA COLECCIÓN
DE AVENTURAS DE
ESCAPE
INCLUSIVAS Y
EDUCATIVAS
“ENCUENTRA TU
CAMINO”



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



El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido,
el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda
hacerse de la información contenida en la misma.

DISEÑADORES DE ESCAPE ADVENTURE

GULBENE

Anita Birzniece
Vita Medniece
Zita Grīnberga
Gunta Gruņiere
Jana Keibeniece

VO DE VALLEI

Inge van Es
Lex Eijt
Taco Ritsema van Eck
Chris van Walraven

Jelle Klijn

JAUNPILS

Jurģis Kukša
Inga Ābula
Ieva Zāgmane

YES

Gabi Steinprinz
Dani Korai
Konstantina Korai

STRANAIDEA

Chiara Bechis
Giulia Agui
Katerina Nastopoulou
Marco Fiorito
Marta Sartorio

LA MILAGROSA

Marina Represa
Inés Aparicio
Yaiza Martínez

PROMESAS

Rūta Kronberga
Javi Quilez
Nacho Salgado
Esther Bombín

OTHER PARTICIPANTS

Proyecto "Escape To Inspire"

Grazia Colabufo
Luise Tiks
Annalisa Zaccaria
Alejandro Crespo
Hilmar Schipper

AUTORES Y EDITORES DE LA ESTRUCTURA

Rūta Kronberga Gabi Steinprinz Esther Bombín

DISEÑADORA

Esther Bombín

ÍNDICE

Introducción	1
Sobre el proyecto - Escape Exclusion	3
El proceso: de habitaciones de escape hacia aventuras de escape	6
Qué hace de la aventura de escape una actividad educativa e inclusiva?	11
Aventuras de escape en espacios educativos formales y no-formales	14
Formatos	17
01. Juego de mesa	19
02. La Caja	23
03. Juego de cartas	27
04. Maleta	31
05. Libro de Escape	35
06. La carpeta	40
07. Mapa de Escape	45
08. El Rompecabezas	49
09. Space Divider	53

INTRODUCCIÓN

La educación y los cambios que deben realizarse en los sistemas educativos son temas ampliamente debatidos en toda Europa y más allá. Está claro que se deben encontrar nuevos enfoques educativos para proporcionar a los estudiantes las competencias que necesitan para este mundo que cambia rápidamente. El proyecto **“Escape Exclusion: aventuras educativas de escape inclusivas para escuelas y trabajo con jóvenes”** ha reunido a escuelas y organizaciones de trabajo con jóvenes para crear innovación e implementar aulas/espacios de aprendizaje inclusivo mediante el uso de aventuras de escape inclusivas.

“FIND YOUR WAY” es una caja de herramientas desarrollada por educadores involucrados e incluye 9 formatos innovadores de aventuras de escape para ser utilizados en los campos de la educación formal y no formal. En este material hemos llevado más allá el concepto de una sala de escape educativa y desarrollado los siguientes formatos alternativos de aventuras de escape: un libro, una carpeta, un rompecabezas, un separador de espacios, un mapa - juego al aire libre, una maleta, un juego de cartas y una caja.

SOBRE EL
PROYECTO =
ESCAPE EXCLUSION

ESCAPE Exclusion es un proyecto de Asociación Estratégica (SP) a largo plazo sobre Innovación apoyado por el campo de Educación Escolar Erasmus+. Es un proyecto de 24 meses diseñado para llevarse a cabo de Diciembre 2020 - Noviembre 2022. Debido a la situación del Covid-19 las fechas fueron pospuestas.

Este proyecto es un proyecto de cooperación a largo plazo sobre el tema de los entornos de aprendizaje creativo, que trabaja específicamente en los enfoques de salas de escape y la gamificación en los campos educativos. El proyecto involucra a las siguientes organizaciones:

- Letonia: Municipio de Gulbene y Municipio de Jaunpils;
- Países Bajos: ONG Servicio de Intercambio de Jóvenes y Escuela Secundaria Democrática VO De Valle;
- España: ONG Asociación Promesas y Escuela Secundaria La Milagrosa y Santa Florentina;
- Italia: ONG Cooperativa Stranaidea.

Con este proyecto abordamos la necesidad de aumentar la capacidad de las escuelas para incluir métodos inclusivos e innovadores y educación no formal para crear (más) aulas y escuelas inclusivas.

El objetivo principal del proyecto es que las escuelas y organizaciones juveniles participantes cooperen para desarrollar, crear e implementar aulas/espacios de aprendizaje inclusivo, en los que los educadores puedan innovar sus prácticas educativas mediante el uso de aventuras de escape inclusivas.

Durante el proyecto se están desarrollando 3 productos intelectuales:

- ¡ENCUENTRA TU CAMINO! - una caja de herramientas que recopila 9 innovadores formatos de aventuras de escape;
- INS @ FUERA! - un KIT DE INICIO para desarrollar nuevas aventuras de escape inclusivas e implementar formatos de escape completos completamente preparados sobre temas de inclusión;
- Investigación sobre Aulas Inclusivas.

EL PROCESO: DE
HABITACIONES DE
ESCAPE HACIA
AVENTURAS DE
ESCAPE

"Escape Exclusion - Aventuras educativas de escape inclusivas para escuelas y trabajo juvenil" es una continuación de los proyectos SP llamados "Mirando el aprendizaje" (L@L) y CLEAR (Entornos de aprendizaje creativo, adaptado y renovado). Los dos proyectos anteriores pusieron una base fundamental a los conceptos de "entornos de aprendizaje creativo" y salas de escape educativas, y cómo aplicarlos cuando se trabaja en campos de educación formal y no formal. L@L fue uno de los primeros proyectos en Europa en conectar juegos de ocio populares como "escape rooms" con contenido educativo, desarrollando así el concepto de Eduesc@peroom, una herramienta práctica de aprendizaje para fomentar procesos de aprendizaje creativo.

Se convirtió en un símbolo de la innovación en la educación. La difusión fue exitosa y se han construido muchos Eduesc@perooms en toda Europa en escuelas, centros juveniles, ONG y diferentes eventos en Europa. Se han recopilado comentarios de cientos de educadores de toda Europa para analizar el impacto de la herramienta. Los educadores han destacado el gran potencial educativo que tiene esta herramienta, pero también han señalado algunos inconvenientes:

- incluso con los materiales disponibles para construir salas de escape educativas, muchos educadores no se sentían seguros de implementarlas;
- con clases de 25 a 30 estudiantes, la sala de escape general fue un desafío para los maestros, ya que todos los estudiantes "jugaron" al mismo tiempo. Necesitaban otro tipo de formas de escape en la educación formal;
- la construcción de una sala de escape física requiere mucho tiempo y, a menudo, es limitada porque la mayoría de las escuelas no tienen salas libres disponibles que sean fáciles de rediseñar; los educadores se esforzaron por construir salas de escape inclusivas que fueran apropiadas para diferentes tipos de "jugadores": estudiantes. A menudo, los códigos y las tareas eran limitados: eran principalmente cognitivos, matemáticos y lingüísticos, pero carecían de otras inteligencias como la artística, la holística, la cooperativa y la física.

Analizando los comentarios recibidos, el equipo del proyecto vio la necesidad de dar un paso adelante para hacer alternativas a las salas de escape educativas Eduesc@peroom. Las alternativas que serían más inclusivas tanto para los estudiantes con diversas inteligencias y necesidades de aprendizaje, como para los educadores, creando herramientas de escape que sean accesibles y fáciles de implementar en los campos de la educación formal y no formal.

El término "**aventura de escape**" ha sido elegido por el equipo del proyecto como un nombre colectivo para los formatos de escape educativos alternativos que difieren de las salas de escape tradicionales. En este documento compartimos los resultados del análisis, la investigación, el diseño y las pruebas realizadas por los socios de este proyecto, con el fin de mapear las posibilidades de uso de cada uno de los formatos de aventuras de escape en la educación formal y no formal.

Después de enumerar posibles formatos alternativos, los equipos de educadores asociados los han estado explorando en la primera parte del proyecto: **un juego de mesa, una maleta, un juego de cartas, una caja, un libro, una carpeta, un rompecabezas, un separador de espacios y el mapa** - juego al aire libre. como nuevas aventuras educativas de escape. De esta manera, nosotros estuvimos analizando cuál sería el formato de escape apropiado para diferentes grupos objetivo, para diferentes edades, para diferentes (dis)capacidades, para diferentes composiciones y tamaños de grupo, e incluyendo personas en educación formal y no formal. Los formatos desarrollados fueron probados con estos grupos diferentes, mejorados y probados nuevamente, reuniendo así insumos diversos y diferentes para crear las aventuras de escape inclusivas y educativas que presentamos en esta caja de herramientas.

A menudo, los códigos y las tareas eran limitados: eran principalmente cognitivos, matemáticos y lingüísticos, pero carecían de otras inteligencias como la artística, la holística, la cooperativa y la física.

- La **narrativa** es coherente y atrae a todos los alumnos, ya que atraviesa toda la aventura y conecta sus diferentes elementos. Da sentido a las actividades, tareas, materiales y ambiente y motiva a los alumnos a continuar hasta el final.
- Una **tarea/reto a resolver**: En las aventuras de escape algo tiene que ser descubierto y resuelto resuelto y descubierto. Escapar de la aventura se puede hacer resolviendo acertijos, encontrando pistas, descubriendo la contraseña o el secreto, encontrando todas las llaves para salir de la puerta, armando un rompecabezas, uniendo diferentes elementos, etc.
- Es una **actividad cooperativa** que se centra en la diversidad del grupo y utiliza el potencial de todos los miembros del grupo. Es importante diseñar la aventura de escape de tal manera que todos los miembros del grupo puedan tener una contribución activa para encontrar respuestas y soluciones.
- Por lo general, hay un cierto **marco de tiempo** (elementos). Puede ser 30 min, 1 h, o quizás un marco de tiempo muy flexible, por ejemplo, obtienes tiempo extra al resolver diferentes tareas. En algunas aventuras cuestionamos el papel del tiempo como elemento de escape imprescindible.

- Uso de **materiales diversos (creativos) y apoyo a la creatividad.**
- **Reflexionar** sobre la experiencia de aprendizaje y recopilar los resultados del aprendizaje. Este es un elemento que no existe en los juegos de escape regulares, pero que ha sido identificado como un elemento esencial de las aventuras educativas de escape. Brinda la posibilidad de que los participantes reflexionen sobre la experiencia, como un proceso esencial dentro del aprendizaje, cuestionen lo sucedido, den y/o reciban retroalimentación y tomen conciencia de su aprendizaje.
- **Centrado en el alumno:** basado en las necesidades de los alumnos y dando responsabilidad al alumno. El alumno es el dueño del aprendizaje, incluso si el resultado no es exactamente como lo imaginó el educador.
- Un entorno en el que el **educador apoye el aprendizaje** supervisando e interactuando, pero solo cuando los alumnos lo soliciten.
- Da cabida a diferentes **estilos de aprendizaje** y anima a los alumnos a ser activos y buscar sus propias respuestas, utilizando sus propias competencias y estilos de aprendizaje.
- Empoderar y alentar a los alumnos a **explorar y permitirles fallar**, utilizando su curiosidad y creatividad.

Estas aventuras deben tener varias de estas características de escape para ser llamadas una "aventura de escape".

QUÉ HACE DE LA
AVENTURA DE
ESCAPE UNA
ACTIVIDAD
EDUCATIVA E
INCLUSIVA?

La pregunta de qué hace que una aventura de escape sea educativa y cómo podemos hacerla inclusiva ha sido un enfoque central durante todo el proyecto. No siempre es fácil definirlos e implementarlos. Hemos recopilado algunas pautas principales para los aspectos "educativos" e "inclusivos" de las aventuras de escape.

Educativo:

Nuestro punto de partida es que los humanos somos curiosos por naturaleza y las aventuras de escape son entornos de aprendizaje lúdico que aprovechan esa curiosidad. Hemos definido que el aspecto educativo está garantizado cuando la herramienta está centrada en el alumno e involucra a todos los alumnos para que asuman un papel activo y contribuyan a las soluciones y les da a los alumnos la propiedad de su propio aprendizaje. Para que cada aprendiz prospere, debemos crear un espacio basado en las inteligencias múltiples y utilizar tareas y elementos musicales, corporales, cinestésicos, verbal-lingüísticos, lógico-matemáticos, interpersonales, intrapersonales, visoespaciales, naturales.

Por lo tanto, es importante utilizar la motivación intrínseca como base. Esto a menudo significa que los educadores necesitan encontrar el equilibrio entre dar información y dar libertad y espacio para no saber. Nosotros, como educadores, no debemos controlar en detalle qué y cómo deben ser las respuestas, sino crear un espacio donde los alumnos puedan encontrar sus propias respuestas por sí mismos. Para obtener más información sobre la propiedad, puede consultar el "Kit de inicio" de INs&OUTs - Manual. Capítulo sobre la propiedad.

Inclusividad:

Al diseñar una aventura de escape que sea inclusiva e involucre a todos los alumnos, se ha demostrado que algunas preguntas guía son útiles:

- Preparación: ¿Cuáles son las necesidades de los grupos y de los individuos?
¿Todos los alumnos pueden participar y asumir un papel activo?
¿Necesitamos alguna preparación para crear el entorno adecuado (seguro)?
¿El espacio es accesible para todos y adecuado para el número de jugadores? ¿Qué se necesita para adaptarlo?
- Jugar la aventura: ¿Es la aventura adecuada para el grupo objetivo, capacidades intelectuales, mentales y físicas? ¿El lenguaje es comprensible para todos? ¿Son los acertijos/tareas lo suficientemente diversas (en nivel, en tipo) para que todos puedan participar y contribuir?
- ¿Cuánto espacio le damos al fracaso o al desconocimiento? ¿Cómo podemos crear un entorno seguro que apoye un enfoque inclusivo y colaborativo de todos los alumnos?
- Reflexión: ¿Cómo podemos asegurarnos de que todos participen en la reflexión y que se escuche la opinión de todos, también de los alumnos más callados o introvertidos? ¿Cómo podemos utilizar el debriefing para abordar el tema de la inclusión y la diversidad?

Para obtener más información sobre la inclusión, puede consultar el "Kit de inicio" - Manual. Capítulo sobre Inclusión.

AVENTURAS DE
ESCAPE EN
ESPACIOS
EDUCATIVOS
FORMALES Y NO-
FORMALES

Las aventuras de escape surgen con la intención de aprender de forma interactiva, motivar a los participantes y trabajar en equipo persiguiendo un mismo objetivo, por lo que pueden diseñarse y adaptarse a cualquier ámbito de la educación formal y no formal.

Por eso, un conocimiento profundo de nuestro grupo objetivo ayudará a desarrollar la aventura de escape utilizando tareas adecuadas a las demandas del grupo, así como a sus intereses, motivaciones, necesidades personales y antecedentes.

Además, debemos ser conscientes de la diferencia entre educación formal y no formal. La educación formal sigue un plan de estudios oficial y es intencional en el sentido de que el aprendizaje es el objetivo de todas las actividades en las que participan los alumnos, mientras que la educación no formal tiene lugar fuera de los entornos de aprendizaje formales pero dentro de algún tipo de marco organizativo. Emerge de la decisión consciente del alumno de dominar una actividad, habilidad o área de conocimiento en particular y, por lo tanto, es el resultado de un esfuerzo intencional.

Entonces, antes de pensar en qué escenario nos encontramos, debemos considerar primero cuál es el objetivo de nuestra aventura de escape, cuál es nuestro grupo objetivo, qué queremos que logren nuestros participantes, qué proceso de aprendizaje queremos crear y cuál es nuestro objetivo final.

La mayoría de las aventuras de escape que se diseñaron durante el proyecto se probaron tanto en campos de la educación formal como no formal de esta manera, reuniendo experiencia sobre cómo estas herramientas podrían adaptarse a diferentes entornos, grupos objetivo, número de participantes, objetivos de aprendizaje, etc. Después de probar, el equipo del proyecto ha visto que todas las aventuras de escape diseñadas se pueden utilizar tanto en escuelas como en trabajo con jóvenes.

Hay varios aspectos que deben tenerse en cuenta y adaptarse antes de utilizar la aventura de escape en la educación formal y/o no formal:

- Contenido: ¿el contenido está relacionado con una de las materias, es transversal al currículo, aborda problemas sociales reales en la comunidad?
- Grupo objetivo: ¿Cuál es el número de participantes? Si trabajas con un grupo grande, ¿cómo se puede adaptar la aventura de escape? En el caso de la maleta de escape, el rompecabezas, la caja, el juego de cartas, la carpeta, el juego de mesa, estas herramientas están diseñadas para funcionar en grupos pequeños, pero son fácilmente adaptables para grupos grandes de participantes. Es necesario replicar la aventura de escape: hacer varios juegos iguales, de esta manera el grupo grande podría dividirse en varios grupos más pequeños y cada grupo pequeño puede jugar su propia aventura de escape. El divisor espacial y el mapa de escape están pensados para grupos pequeños y grandes de participantes, mientras que el libro de escape es más bien para el trabajo individual.
- Recursos necesarios: crear una aventura de escape requiere tiempo, un proceso creativo para crear la narrativa y el flujo del juego, así como recursos para construirlo. Antes de elegir una aventura de escape en concreto, aconsejamos tener en cuenta todos estos elementos. Como parte de este proyecto, el equipo ha creado un KIT DE INICIO que proporciona aventuras de escape preparadas para que sea fácil para los educadores crear aventuras de escape para su propio grupo.
- El equipo del proyecto le aconseja que siempre se asegure de que las aventuras de escape que construya sean educativas, basadas en inteligencias múltiples e inclusivas.

FORMATOS

En este capítulo encontrarás explicados 9 formatos de escape: un juego de mesa de escape, una caja, un juego de cartas, una maleta, un libro, una carpeta, un mapa de escape, un rompecabezas y un separador de espacios.

Cada explicación se divide en 3 partes:

1. Estructura del formato que proporciona información general sobre el formato en sí: qué es y cuáles son los elementos principales,
2. Ejemplo: aventura de escape del formato. Aquí puede encontrar un ejemplo específico del formato realizado por los educadores que participaron en el proyecto.
3. Comentarios adicionales.

01

Juego de mesa

Socio:

Stranaidea



Diseñadores:

Chiara, Giulia, Katerina, Marco y Marta.

ESTRUCTURA DEL FORMATO

Tipo de formato

Se ha elegido este formato porque es fácilmente transportable, se puede utilizar en cualquier lugar (centros de día, aulas, exteriores, etc.) y es manipulable.

La aventura contiene cuatro cajas, cada una corresponde a una parte diferente de la casa (entrada, cocina, dormitorio y baño y garaje). Una vez que esas cajas están abiertas, crean un tablero completo.

Número de participantes

El juego de mesa fue diseñado para 1-6 participantes. Sin embargo, durante la fase de prueba descubrimos que el número ideal era un máximo de 4, pero aún así pueden jugarlo 6 personas. No se recomienda tener más de 6 porque la comunicación se complica.



Introducción o pre-juego

El juego podría introducirse mediante tarjetas incluidas en la caja, esas tarjetas presentan a los jugadores la historia. A lo largo del juego, los jugadores descubren toda la historia.

Formato de aventura de escape

Antes de que comience el juego, el facilitador pide a los participantes que escriban la hora exacta en que comienza el juego y sugiere anotar al final del juego la hora en que terminaron. Los participantes recorren las cuatro habitaciones de la casa, cada una de las cuales tiene 2 o 3 acertijos a resolver.

En caso de que los participantes se atasquen durante el juego, hay una herramienta que les ayudará a continuar, incluso si el facilitador no está allí: la libreta de direcciones de Giulia. Para cada acertijo, los participantes pueden encontrar pistas que les ayuden a llegar a la solución. Hay tres niveles diferentes de pistas, los participantes tendrán que intentar resolver el acertijo primero con el primer nivel, luego con el segundo y finalmente con el tercero que contiene la solución. Las instrucciones sobre cómo usar la libreta de direcciones de Giulia se dan en la introducción del juego.

El sistema de vigilancia

El juego en sí no requiere la presencia de un facilitador.

Se ha incluido una herramienta para facilitar la comunicación entre los jugadores - una campana, cualquier jugador puede tocarla en caso de que se sienta excluido o no sea fluida la comunicación entre los jugadores. Sin embargo, es necesario un facilitador para que el juego sea más inclusivo y educativo en el informe final incluido en los contenidos del juego.

Reflexión

Hay un archivo informativo con preguntas para reflexionar sobre temas relacionados con la gestión de una casa. Este archivo podría ser utilizado no solo por el facilitador sino también por los jugadores.

FORMATO DE AVENTURA DE ESCAPE

El objetivo

El objetivo del formato es proporcionar una herramienta educativa para trabajadores sociales y educadores a través de la cual puedan trabajar las competencias relacionadas con la autonomía personal de las personas con discapacidad o trastorno mental, así como crear una oportunidad de entretenimiento y potenciar la colaboración y comunicación entre los participantes.

Objetivos de aprendizaje

- Adultos con discapacidades o trastornos mentales que asisten a los centros diarios de Stranaidea durante muchos años,
- Niños, jóvenes y adultos (a partir de 10 años)
- Alumnos de clases inclusivas en escuelas primarias y secundarias.

Grupos objetivo que participaron en las pruebas

- Adultos con discapacidades o trastornos mentales que asisten a los centros diarios de Stranaidea durante muchos años;
- Niños, jóvenes y adultos (a partir de 10 años);
- Alumnos de clases inclusivas en escuelas primarias y secundarias.

El tema

La autonomía y las tareas del hogar, son uno de los aspectos más importantes a la hora de trabajar con personas con discapacidad y trastornos mentales.

Narrativa y cuento

Todo el juego tiene lugar en un tablero que representa un piso.

Antes de que comience 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 debajo del felpudo una carta de Giulia en la que les dice que les ha preparado una pequeña sorpresa: se ha escondido y les invita a entrar en la casa y encontrarla.



El flujo del juego

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. Solo hay una manera de terminar el juego.

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

El final

La aventura termina cuando los jugadores han abierto las cuatro cajas y encontrado a Giulia.

Recursos

- 5 cajas (una grande y 4 más pequeñas);
- cerraduras;
- algunos objetos (una lupa, un timbre de servicio, un bolígrafo de tinta invisible con luz ultravioleta).



COMENTARIOS ADICIONALES

¿Qué tipo de tareas cooperativas favorecen mejor la inclusión en este formato de aventura de escape?

Hay diferentes herramientas y tareas que apoyan la inclusión:

1. Una campana, cualquier jugador puede tocarla en caso de que se sienta excluido o no sea fluida la comunicación entre jugadores.
2. Se necesitan diferentes inteligencias para resolver acertijos, por ejemplo, un jugador puede no ser bueno en matemáticas pero es bueno en tareas visuales. La variedad de tareas brinda la oportunidad a todos de involucrarse en la aventura de escape.
3. Hay un marco de tiempo, pero se maneja para los jugadores, con el fin de fomentar la colaboración, evitar la competencia y los factores desencadenantes de estrés.

02

La Caja

Socio:

Colegio La Milagrosa y Santa Florentina



Diseñadores:

Marina, Inés y Yaiza.

ESTRUCTURA DEL FORMATO

Tipo de formato

El formato es una aventura cuyo formato es una caja de papel. La caja en sí se usará y será necesaria para completar algunos de los desafíos, como hacer uso de fondos dobles, sugerencias para acertijos impresos en la caja, usarla como herramienta, tener que desplegarla por completo, etc.

Lo hemos elegido porque queríamos hacer algo innovador que despierte el interés de los participantes, y nunca habíamos visto algo similar entre las aventuras de escape que ya existen.

Número de participantes

La aventura está diseñada para un grupo de 5 participantes. Los grupos grandes se pueden dividir en grupos más pequeños.

Introducción o pre-juego

La introducción del juego explica a los participantes las cosas que pueden y no pueden hacer, así como información importante. Los participantes pueden jugar algún pequeño acertijo/tarea antes del comienzo, trae conexión entre los miembros del grupo y los motiva a entrar en el juego. Se les entregarán unas tarjetas para que se reúnan en grupo y también se reproducirá un vídeo para generar unos conocimientos previos y ambientación al juego.



Formato de aventura de escape

El objetivo del juego es conseguir un objetivo final al final de la fuga que llevará a los participantes a un debate sobre la exclusión. Normalmente, se supone que el juego de la caja de escape dura alrededor de 60 minutos, pero el facilitador puede extenderlo para diferentes propósitos personales.

Las tareas son diferentes e implican unir imágenes, leer mensajes secretos, decodificar palabras para obtener oraciones, resolver rompecabezas para obtener diferentes letras y códigos, etc.

El sistema de vigilancia

El facilitador debe ser un observador durante el juego y solo interactúa si siente que es una oportunidad de alguna manera. Sin embargo, debe tratar de no ayudar mucho a los participantes para no interferir en la dinámica del juego. Por otro lado, si los participantes han estado atascados durante bastante tiempo, el facilitador podría resolver sus preguntas.

En caso de que alguien no participe, se debe respetar, pero algunas otras tareas listas para sentirse involucrado, algunos roles pre-escritos como orador/escritor/organizador, etc.

Reflexión

La idea es reflexionar con los participantes sobre el proceso del juego y la idea de que no solo un grupo encontró el final del juego (espejo) sino también el resto de los grupos.

Algunas preguntas deberían ser al respecto: ¿cómo te sentiste cuando te diste cuenta de que no eras tan único/especial? ¿Cuántos ejemplos de estos puedes encontrar en nuestra vida diaria? ¿Cómo crees que esto puede afectar negativamente a una comunidad/grupo?

Para obtener opiniones de los estudiantes que no tienen ganas de hablar o tienen problemas para hablar en público, se pueden usar algunas tarjetas ilustradas para ilustrar sus ideas u opiniones. Dependiendo del tiempo disponible, el tiempo de debriefing puede modificarse, pero debe establecerse en un mínimo de 10 minutos por grupo.

FORMATO DE AVENTURA DE ESCAPE

El objetivo

Involucrar a los alumnos 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 de las personas excluidas.

Objetivos de aprendizaje

- Conoce las situaciones de exclusión en el mundo;
- Comprender las habilidades de otros participantes;
- Respetar las situaciones sociales de otras personas.



Grupos objetivo que participaron en las pruebas

- Adolescentes de 13 años en adelante, algunos de ellos con necesidades en temas sociales, más específicamente grupos sociales en riesgo (ancianos, homofobia, racismo, discapacidad, etc.);
- No recomendado para niños pequeños ya que contiene algunas partes manipulables con las que podrían tener problemas.

El tema

El tema principal de la caja es la inclusión. Cada tarea se basa en un tipo de inclusión y en un objeto de la familia (joyas, tarjetas, gafas, un espejo...). Los participantes deben completar una tarea tras otra hasta llegar a la última que los llevará al final del juego.

Narrativa y cuento

Pariente que ha viajado por todo el mundo tratando de encontrar la respuesta a por qué las personas no son respetuosas entre sí. Los participantes viajarán a través de sus experiencias (objetos) y llegarán a la respuesta final a la pregunta que es "nosotros mismos".

El flujo del juego

La finalización de una tarea proporciona la contraseña (número de 4 cifras) para abrir la cerradura de la siguiente.

- 1ª tarea: Joyero que cuenta la historia de un familiar homosexual. Necesitan completar correctamente las definiciones de LGTBIQ+ para obtener la contraseña.
- 2ª tarea: Juego de cartas tradicional español que narra las dificultades de los ancianos en el mundo moderno. Los participantes deben armar algunas piezas de un rompecabezas para obtener el código de 4 dígitos.
- 3ra tarea: Gafas viejas que cuentan la historia de un pariente ciego. Tendrán que leer un código oculto con las gafas y usar braille para obtener el código.
- 4ta tarea: Historia de un familiar que pasó por algunos desórdenes alimenticios. Tendrán que usar el espejo y la cuenta de Instagram de la persona para obtener el código de 4 dígitos.
- 5ª tarea: Letra que tendrán que descifrar para obtener el código. Este código es una oración que dice que hay una tarea en un doble fondo en el cuadro. Quitarán la tapa de la tarea y encontrarán un espejo que dice: LA RESPUESTA ERES TÚ.

El final

Habrán algunas preguntas de discusión sobre qué creen que hay un espejo como fin del juego, el facilitador tendrá que guiarlos para que piensen que los problemas de exclusividad están en las personas. Si las personas no cambian, la inclusión tampoco cambiará.

Recursos

- Plantilla de caja para construir;
- Cerradura pequeña;
- Sugerencias de acertijos para imprimir y pegar alrededor de la caja;
- Historia de fondo para adjuntar dentro de la caja;
- Objetos para colocar dentro de la caja que se puede cerrar y contiene instrucciones;
- Códigos QR que se pueden imprimir para pegar en los diferentes objetos del interior de la caja;
- Espejo para pegar al final de la caja.

COMENTARIOS ADICIONALES

¿Qué elementos del formato de escape (p. ej., historia, rompecabezas, acertijos, formato en sí mismo, etc.) apoyan la inclusión de diferentes alumnos? ¿Cómo se asegura de que participen personas con diferentes estilos de aprendizaje?

La caja está pensada para contener diferentes tipos de habilidades y destrezas para que todos los alumnos puedan participar. Se basa en inteligencias múltiples. También tiene algunas tareas que pueden adaptarse a las personas con discapacidad.

¿Cómo pueden las personas con diversidades involucrarse en este formato de aventura de escape?

Las historias se pueden leer en voz alta para una mejor comprensión, hay acertijos que juegan con las emociones, visuales y no visuales. El tema en sí gira en torno al área de la exclusión, por lo que es muy fácil para alguien que alguna vez se haya sentido excluido tener una opinión al respecto y compartirla con otros.

03

Juego de cartas

Socio:

Asociación Promesas



Diseñadores:

Ruta, Javi, Nacho y Esther.

ESTRUCTURA DEL FORMATO

Tipo de formato

Elegimos un juego de cartas porque es transportable, se explica por sí mismo, no es demasiado caro y se adapta a grupos grandes y pequeños.

Número de participantes

La preferencia es de 5-6 jugadores. Sin embargo, el juego puede ser realizado por menos de 5, de 2 a 3 jugadores. Más de 5 jugadores pueden unirse al juego, pero el facilitador debe asegurarse de que todos participen. El juego se puede jugar con grandes grupos de personas, solo en este caso será necesario proporcionar más copias del juego.



Introducción o pre-juego

Hay una tarjeta con instrucciones sobre cómo jugar el juego y una introducción a la narrativa. Las instrucciones pueden ser leídas por el facilitador para explicarlo con ejemplos y asegurarse de que se ha entendido.

Sin embargo, la historia del juego debe ser leída por los participantes porque es una forma de ponerse en la piel de los personajes.

Formato de aventura de escape

Las tareas que se incluyen son casi todas ellas acertijos basados en inteligencias múltiples. Para salir del juego, los jugadores deberán resolver todos los acertijos. Por ejemplo, uno de los acertijos es obtener un número combinado de una conversación de audio. No hay un marco de tiempo. Es una aventura de escape lineal con una sola forma de resolver toda la trama.

El sistema de vigilancia

El educador es un observador durante el juego, pero si los jugadores están atascados, se agradece la intervención del educador.

Reflexión

Después de jugar el juego, se invita a los participantes a reflexionar sobre el proceso siguiendo el siguiente esquema:

1. Sentimientos: Reflexiona sobre sus sentimientos. ¿Cómo se sintieron durante el juego?
2. Hechos: ¿Qué sucedió durante el juego? ¿Qué hicieron?
3. Hallazgos: ¿Qué hemos descubierto gracias a la aventura?
4. Futuro: ¿Cómo podemos aplicar el aprendizaje en nuestra vida diaria y otros contextos?

El facilitador está destinado a solo hacer preguntas y nunca dar respuestas o afirmaciones, dejando ese espacio para que lo hagan los alumnos.

FORMATO DE AVENTURA DE ESCAPE

El objetivo

El juego de cartas modulares tiene como objetivo evitar la polarización en la sociedad y promover la tolerancia entre jóvenes y educadores con respecto a los problemas sociales actuales.

Objetivos de aprendizaje

- reflexionar sobre problemas sociales actuales para comprender y aceptar diferentes puntos de vista y estilos de vida;
- para promover el pensamiento crítico;
- para fomentar la cooperación entre los estudiantes sobre la competencia;
- para estimular la curiosidad y la creatividad.

Grupos objetivo que participaron en las pruebas

El juego de cartas está diseñado especialmente para adolescentes y jóvenes a partir de los 14 años. Generalmente puede ser adaptado y jugado por diferentes grupos de edad.

El tema

El tema general es la inclusión, que incluye 6 subtemas: cultura, opiniones políticas, religión, orientación sexual, discapacidades y formas de vida.

El juego de cartas se puede jugar de dos maneras diferentes: una forma es jugando el juego completo, los seis temas a la vez, y la otra, jugando una parte del juego de forma aislada, por ejemplo, un tema "diferencias culturales".

Narrativa y cuento

Para cada tema, hay una historia particular que tiene como objetivo motivar e involucrar a los participantes.

Por ejemplo, la historia del tema de fondo Cultural cuenta cómo Josué está teniendo problemas en el aeropuerto debido a un malentendido y sus amigos deben tratar de encontrar la manera de ayudarlo.

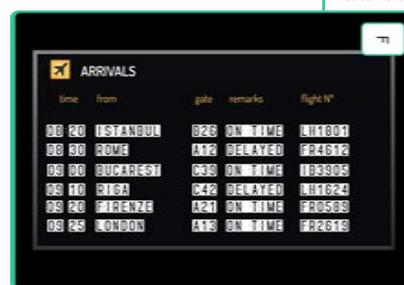
Los elementos que utilizamos para intentar que los participantes simpaticen con la historia son la propia historia y las dos cartas de personajes que se dan al principio del juego.

Story

Josue comes back from an European city after visiting her aunt and he got arrested in the customs control at the airport. Josue's family had to migrate to Spain recently and he doesn't speak much spanish.

He hasn't understand why he got arrested and he cannot make himself be understood. Luckily he has two good friends in Spain: Marwa & Alex (you) who are waiting at the arrivals area trying to understand what happened, because he needs your help!

You can have a look at these six cards:



time	from	gate	remarks	flight N°
00:20	ISTANBUL	026	ON TIME	EH801
00:00	ROME	112	DELAYED	FR4612
00:00	BUDAPEST	043	ON TIME	103005
00:10	BERN	042	DELAYED	111624
00:00	BRUSSELS	021	ON TIME	FR0503
00:25	MONTEN	115	ON TIME	FR2619

El flujo del juego

El camino para jugar la aventura es lineal, solo hay una forma de terminar el juego. Al comienzo del juego, los participantes obtendrían directamente unas cartas con acertijos. Sin embargo, durante el juego, mientras intentan resolverlos, es posible que sea necesario realizar conexiones entre tarjetas.

Hay diferentes elementos incluidos en él, no solo tarjetas, por ejemplo, una grabación de audio, un casillero, un código QR, etc., que mantendrán a los participantes enfocados y motivados para llegar al final. El objetivo principal de los participantes es comprender lo que le sucedió a su amigo y encontrar una manera de ayudarlo.

El final

El final de la aventura es encontrar la manera de contactar con nuestro personaje principal. Los participantes tendrán que enviar un correo electrónico y obtendrán una respuesta de Josue diciendo que está bien gracias a ellos.

Recursos

Las tarjetas se pueden hacer a mano o en formato digital. Luego, se pueden incluir otros materiales como candados, videos, audios, mapas, etc.

- Tarjetas impresas;
- Tijeras;
- Armario;
- Un teléfono o dispositivo con internet;
- Una aplicación/dispositivo QR Reader;
- Un dispositivo capaz de enviar correos electrónicos.



COMENTARIOS ADICIONALES

¿Cómo pueden las personas con diversidades involucrarse en este formato de aventura de escape?

El formato tiene como objetivo involucrar a los participantes sin importar las habilidades que tengan al involucrar todos los sentidos, las inteligencias múltiples y permitir el uso de materiales de fácil acceso. Puede ser adaptable a diferentes tamaños de grupos, grupos de edad y marcos de tiempo puede ser flexible.



04

Maleta

Socio:

Asociación Promesas



Diseñadores:

Grazia, Luise, Annalisa, Alejandro y Hilmar.

ESTRUCTURA DEL FORMATO

Tipo de formato

Se eligió el formato Maleta porque brinda la oportunidad de trabajar con grupos pequeños y grandes de personas al mismo tiempo. Es fácil de replicar: se pueden construir varias maletas iguales sobre el mismo tema para satisfacer las necesidades de la escuela que normalmente trata con grandes grupos de personas. La maleta también es fácil de transportar a diferentes lugares.

Número de participantes

5-6 personas pueden jugar con una maleta. Si hay varias maletas, se pueden formar más grupos.

Introducción o pre-juego

Normalmente no se necesita preparación previa. La maleta de escape se presenta contando la historia de introducción o mostrando el video. La historia puede terminar con una pregunta y los participantes deben encontrar una respuesta o presentar un desafío que deben resolver.



Formato de aventura de escape

Cuando los participantes abren la maleta, encuentran diferentes cajas pequeñas, tarjetas, papeles, botellas, objetos casuales, etc. Muchos de ellos están relacionados con acertijos, pero otros no, solo ayudan a construir el trasfondo de la historia.

Los objetos que se incluyen en la maleta deben ser lo suficientemente pequeños para caber allí y estar relacionados con el tema, lo que garantiza que las personas con diferentes estilos de aprendizaje puedan participar en el juego.

Algunos de los ejemplos:

1. una pulsera que está hecha de bolitas de diferentes colores, da un código para abrir un candado de color de la caja. Los jugadores deben contar bolitas pequeñas para obtener el código.
2. un diario donde los jugadores pueden encontrar letras ocultas.

La aventura de escape finaliza cuando los participantes encuentran respuesta a la pregunta planteada al principio o han encontrado una solución.

Plazo posible: de 20 min - 1 h. Si una maleta está hecha para un grupo grande de personas, es mejor que sea breve para que los jugadores estén concentrados durante un período determinado y luego haya suficiente tiempo para la reflexión.

El sistema de vigilancia

El educador está presente en el juego como observador. Si los participantes necesitan algún apoyo, pueden preguntar y un educador puede proporcionarles preguntas que les ayuden a encontrar una solución. El educador se involucra solo cuando es necesario y los jugadores piden apoyo.

Reflexión

Después de jugar a la maleta de escape, se invita a los participantes a reflexionar sobre el proceso siguiendo el siguiente esquema:

1. Reflexiona sobre sus sentimientos: ¿Cómo se sintieron durante el juego?
2. Concéntrate en los hechos: ¿Qué sucedió durante el juego? ¿Que hicieron?
3. Buscar nuevos hallazgos: ¿Qué han descubierto gracias a la aventura?
4. Piense en el futuro: ¿Cómo pueden aplicar el aprendizaje en su vida diaria y otros contextos?

El facilitador está destinado a solo hacer preguntas y nunca dar respuestas o afirmaciones, dejando ese espacio para que lo hagan los alumnos.

FORMATO DE AVENTURA DE ESCAPE

El objetivo

Crear conciencia sobre los problemas ambientales locales y globales y ayudar a los jugadores a relacionarse con estos problemas a nivel personal.

Objetivos de aprendizaje

- obtener conocimientos básicos sobre el cambio climático, las especies invasoras, la desaparición de las abejas, la falta de agua potable y la contaminación del agua;
- para aprender un par de formas en que los jugadores pueden mejorar la situación ambiental a nivel local;
- para estimular la curiosidad y la creatividad.

Grupos objetivo que participaron en las pruebas

Estudiantes a partir de 14 años, también es apto para adultos.

El tema

El tema de la aventura de escape es el medio ambiente y el cambio climático. Se vincula con la realidad local de Valladolid (España) ya que habla de un río, el Pisuerga, y de los cambios que ha experimentado en los últimos años.



Narrativa y cuento

La historia trata sobre la cápsula del tiempo (maleta) que ha llegado del año 2031 al 2020. Los jugadores reciben un mensaje del futuro. Hay problemas serios en el futuro y depende de los jugadores salvar su ciudad siendo conscientes de la situación y las pequeñas acciones que pueden implementar.

La historia conecta los desafíos ambientales globales con las realidades locales, de esta manera los estudiantes pueden ver que el cambio climático no es un "tema lejano" sino que afecta su ciudad y su entorno.

El flujo del juego

Los participantes reciben una maleta con una tarea. Para abrirlo, deben leer una carta que se coloca fuera de la maleta y que da el primer código para abrirla, por lo que el juego comienza incluso antes de que se abra la maleta. Una vez que los participantes abren la maleta encuentran diferentes cajitas con candados que tienen que abrir, pequeños papeles, algunos elementos de un laboratorio -vasos y guantes que ayudan a crear la atmósfera del juego y otros adornos más pequeños.

El juego es lineal, solo después de abrir una caja, obtienen los elementos que faltan para abrir la siguiente. Es importante que a lo largo del juego los participantes lean pequeños fragmentos de texto que se incluyen en la maleta y en pequeñas cajas para seguir la historia completa.

El final

El juego termina resolviendo acertijos - problemas ambientales y abriendo la última caja, donde reciben un mensaje que les dice que han salvado la ciudad.

Recursos

- Escapar maleta o mochila;
- cajitas de madera o metálicas con diferentes cerraduras;
- elementos que acompañan la historia, ayudan a crear el estado de ánimo de la historia. En este caso: gafas y guantes de laboratorio, diferentes pequeños elementos casuales.



COMENTARIOS ADICIONALES

¿Cómo pueden las personas con diversidades involucrarse en este formato de aventura de escape?

Es importante asegurarse de que la maleta sea inclusiva para todos los que jueguen con ella. Aquí hay algunas ideas de cómo asegurarlo: los textos que se escriben en hojas de papel más pequeñas o más grandes deben ser claros, con letras lo suficientemente grandes y fáciles de leer, los candados deben colocarse de manera que sean fáciles de agarrar y abrir. La tarea del facilitador es apoyar a los participantes. Si el facilitador ve que los números o las letras en los candados son demasiado pequeños y los participantes no pueden abrirlos aunque tengan el código correcto, entonces el facilitador puede ayudar con eso.

¿Qué tipo de tareas cooperativas favorecen mejor la inclusión en este formato de aventura de escape?

Es importante asegurarse de que la dinámica del juego creado involucre a todos los participantes, por ejemplo, además de resolver acertijos para abrir cajas pequeñas, hay otros pequeños elementos que los participantes deben buscar y resolver a lo largo del juego (pequeñas cápsulas, partes de una oración o rompecabezas que necesitan). encontrar y armar, etc.).

05

Libro de Escape

Socio:

ONG Yes



Diseñadores:

Gabi, Dani y Konstantina.

ESTRUCTURA DEL FORMATO

Tipo de formato

El libro de escape es un formato bastante desafiante y emocionante al mismo tiempo. Los libros se suelen imprimir en papel, los libros empiezan en la primera página y terminan en la última, es un proceso muy lineal. Los libros están compuestos solo por palabras, en raras ocasiones se agregan algunas ilustraciones para ayudar a la imaginación. Leer libros da posibilidades de ver nuevas perspectivas y descubrir nuevos mundos.

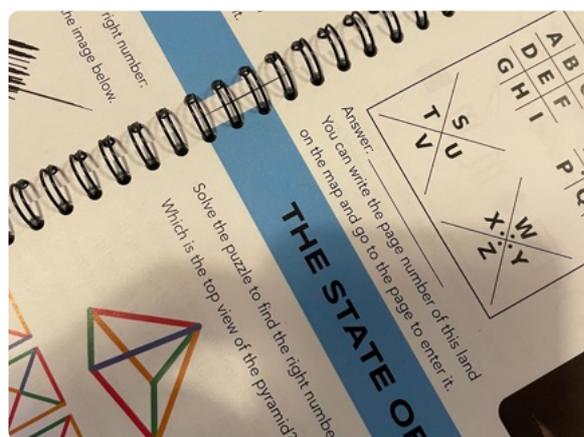
Elegimos este formato para trabajar porque en YES somos contadores de historias y nos encanta usar nuestra imaginación y fomentar esta habilidad en otras personas.

Número de participantes

El libro de escape es más apropiado para individuos que para grupos.

Introducción o pre-juego

No hay espacio previo al juego, puede haber una introducción oral. La introducción y una explicación de la parte de "escape" del libro se incluyen en el libro mismo.



Formato de aventura de escape

El libro de escape está escrito y ha mantenido parte de la linealidad. En el libro de escape, jugamos con esta linealidad. El final no debería ser el final, y tuvimos que pensar en lo que significa 'escapar' de un libro. ¿Cómo es eso una experiencia positiva? Las tareas del libro de escape pueden estar muy relacionadas con la historia y los temas.

El sistema de vigilancia

El monitoreo es un aspecto difícil del libro de escape, ya que está diseñado para el trabajo individual, principalmente en el hogar.

El monitoreo no está presente a lo largo de todo el proceso del libro de escape, sino más bien un tipo de monitoreo de "antes y después" en forma de debriefing. En nuestro caso, hemos experimentado con otros tipos de interacción con los seguidores. Los jugadores/lectores pueden ponerse en contacto con colegas (otros voluntarios de ESC y su mentor o tutor).

Reflexión

Al final de cada competencia, hemos incluido algunas filas vacías para que los lectores describan lo que recuerdan sobre esta competencia, como notas o resumen final.

FORMATO DE AVENTURA DE ESCAPE

El objetivo

El objetivo es familiarizarse con el proceso de Youthpass y las competencias clave de Youthpass en una etapa temprana del voluntariado. Los estudiantes pueden usar este libro de escape para comprender mejor su proceso de aprendizaje.

Objetivos de aprendizaje

- explorar y comprender mejor las competencias de Youthpass (aprendizaje permanente) y el proceso de Youthpass en su propio aprendizaje durante la experiencia ESC, las movilidades juveniles Erasmus+ y en la vida en general;
- tomar el tiempo, el período a largo plazo de semanas o meses, y una amplia gama de métodos de reflexión para apoyar a los jóvenes en su proceso de aprendizaje;
- para ayudar a los alumnos a expresar sus resultados de aprendizaje durante sus experiencias de aprendizaje;
- crear una herramienta que esté centrada en el alumno y darle propiedad al alumno como lo harían los jóvenes con este libro de escape, sin la presencia de ningún educador.

Grupos objetivo que participaron en las pruebas

- jóvenes: voluntarios ESC y participantes de intercambios juveniles, de 18 a 30 años;
- trabajadores juveniles que están involucrados en el trabajo juvenil internacional dentro de Erasmus+, y por lo tanto están utilizando Youthpass;
- formadores en el campo de la juventud: en nuestras capacitaciones (dentro de Erasmus+, que emiten Youthpasses para sus capacitaciones y capacitan a los trabajadores juveniles sobre cómo hacerlo);
- varias organizaciones anfitrionas para voluntarios ESC: voluntarios y mentores/tutores.

El tema

Siempre es una lucha explicar las competencias de Youthpass tanto para los formadores como para los trabajadores juveniles en el campo. Por lo general, termina en una presentación de powerpoint o una entrada oral de media hora. No es suficiente para entenderlo. Además, los mentores no parecen saber exactamente qué es Youthpass y cómo pueden apoyar a los jóvenes voluntarios en su proceso de aprendizaje. El equipo de YES considera que este libro de escape contribuirá a una mejor comprensión de las competencias y el proceso de Youthpass y, por lo tanto, los voluntarios podrán expresar y evaluar su propio aprendizaje.

Narrativa y cuento

Un mundo de fantasía, basado en arquetipos, creando una imagen para cada competencia que la hará más fácil de entender. El lector es el personaje principal del libro, quien es invitado a conectar el material con su propia realidad, apoyando el proceso de crecimiento del lector.

El flujo del juego

El libro de escape se compone de un:

- capítulo de introducción sobre el objetivo del libro y una introducción a la historia explicada por un personaje de apoyo que guiará a los alumnos a través del libro;
- un capítulo central que describe el flujo del juego con una explicación detallada de la parte del libro del juego de escape. Esto se hace mediante un elemento visual: el mapa del "Mundo de Keylands" y un Core Space (área de confort central). Este mapa es una página doble en el medio del libro. Aquí, los alumnos pueden optar por ingresar a uno de los capítulos de Keyland después de resolver un pequeño acertijo;
- 9 capítulos de Keylands (8 + 1 'otras' áreas de competencia clave de Youthpass). Estos capítulos invitan a los alumnos a un "recorrido" de cada una de las competencias clave: invitan al lector a emprender una aventura y descubrir Keyland, que representan las áreas de competencia clave de Youthpass y Life Long Learning. Los alumnos ingresan al Keyland con un acertijo/código y lo terminan con un acertijo/código. Los keylands contienen explicaciones de los diferentes elementos de las competencias implicadas, y para practicar o implementar el aprendizaje: tareas, retos y preguntas de reflexión relacionadas con dicha competencia. Se invita a los lectores a trabajar en ellos, pero no es una obligación. Si no quieren dedicarle tiempo, simplemente continúan. Desde cada Keyland, el alumno siempre regresa al Core Space. Desde allí pueden elegir qué Keyland visitar. Los Keylands se pueden visitar tantas veces como se desee. Al terminar un capítulo, el alumno recibe una parte de un código QR;
- Cierre: Para la parte final de Escape the book, los alumnos deben haber recopilado los 9 códigos QR de Keyland, que juntos componen el código QR final para ingresar al Mundo de la Sabiduría. Este código QR final es la clave para escapar del libro y llegar a nuestro sitio web que proporciona más información y enlaces al proyecto y a publicaciones relevantes de Youthpass.

Time frame:

El marco de tiempo de este libro es entre unas pocas semanas y un año, dependiendo de la intensidad con la que los alumnos quieran sumergirse en él. Los estudiantes son en gran medida dueños de su propio proceso de aprendizaje y del ritmo de finalización del libro.

El final

El libro Escape en sí tiene muchas preguntas de reflexión como parte del juego. La reflexión final o debriefing se puede hacer de dos maneras:

- individualmente o en pequeños grupos con un mentor o tutor;
- durante la formación de medio término del voluntariado ESC.

Esencialmente, descubren la clave final después de resolver todos los acertijos principales de 8/9, que es un código QR que los lleva a una página web, por lo que literalmente escapan del libro.

Recursos

Papel e impresora para imprimir el libro. Para las adivinanzas se necesita un sobre y una banda elástica para ocultar inicialmente algunos capítulos.



¿Qué elementos del formato de escape (p. ej., historia, rompecabezas, acertijos, formato en sí mismo, etc.) apoyan la inclusión de diferentes alumnos? ¿Cómo se asegura de que participen personas con diferentes estilos de aprendizaje?

El formato es inclusivo y exclusivo. El marco de tiempo lo hace inclusivo, porque las personas pueden tomarse todo el tiempo que necesiten, sin presión ni prisa.

¿Cómo pueden los educadores utilizar este formato en sus prácticas?

Este ejemplo del libro de escape sobre las competencias de Youthpass se puede utilizar en cualquier movilidad juvenil en Erasmus+ y ESC.

Basándonos en la experiencia de crear este libro de escape específico, creemos que aunque el formato del libro de escape lleva mucho tiempo, brinda una gran oportunidad para entrar en detalles y aprender en profundidad. Una vez terminado el prototipo la herramienta puede ser utilizada por una infinidad de personas. Podría valer la pena la inversión.

El libro de escape puede ser una herramienta eficaz para fomentar la lectura y la lectoescritura u otras materias escolares, o para trabajar temas como el voluntariado, la democracia, la autoimagen, el género, la sexualidad, etc. Un libro de escape sobre temas de salud mental (soledad, género, mindfulness, autoimagen, exclusión social, etc) podrían abordarse muy bien en un libro de escape como forma de escapar de la depresión o la soledad. Un formato de libro de escape podría ayudar a los alumnos que tienen dificultades para mantener su motivación en las formas clásicas de aprendizaje. Un libro de escape puede ser una experiencia de aprendizaje divertida o una aventura de aprendizaje.

¿Cómo deben estar equipados los educadores y qué competencias deben tener para implementar este formato en su práctica?

En primer lugar, se necesitan buenas habilidades de escritura. Los educadores necesitan saber cuál es la necesidad de los jóvenes y luego transformarla en una historia que se ajuste a la visión del mundo de los jóvenes. Necesitas saber cómo mantener la atención de los jóvenes. Las personas necesitan conocer los detalles del tema sobre el que escriben. Para la reflexión, necesitan tener buenas habilidades de debriefing. Debido a que estos libros podrían tratar temas delicados, los educadores deberían poder crear un entorno seguro y apoyar a los jóvenes en su vulnerabilidad.





06

La carpeta

Socio:

Colegio Vo de Valle



Diseñadores:

Inge, Lex, Taco, Chris y Jelle.

ESTRUCTURA DEL FORMATO

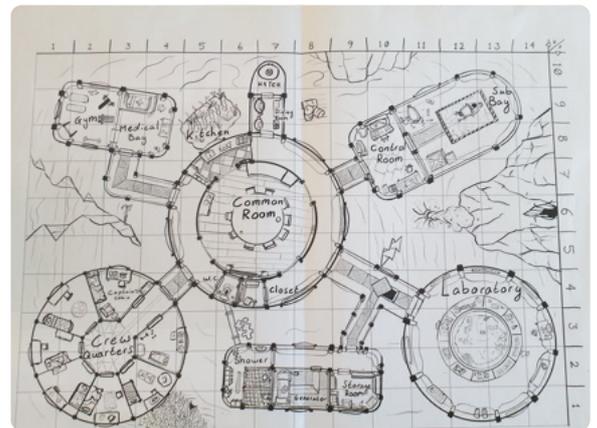
Tipo de formato

La carpeta es una aventura con diferentes fuentes de información, todo en papel. Todo se abre a la vez, por lo que toda la información está dispersa por la mesa. Esto hace que la carpeta sea un formato basado principalmente en textos escritos, mapas, imágenes, en su mayoría hechos de papel, por lo que es fácilmente imprimible/descargable para otros. No hay cerraduras para abrir u otros materiales 3d. La narrativa es importante. La carpeta facilita la comunicación debido a la necesidad de trabajar juntos para completar la información. Otra característica específica es que los jugadores pueden trabajar en diferentes rompecabezas al mismo tiempo. Los diferentes acertijos que se encuentran alrededor de la mesa les dan tiempo para elegir algo individualmente, pero necesitan cooperar más tarde para resolver el acertijo. Los jugadores que asumen un papel más observador pueden tener la mejor "visión general" y conectar los puntos. De esta manera, el formato involucra a diferentes tipos de jugadores.

Elegimos la carpeta porque parecía ser un formato que permite incluir muchos temas diferentes (materias escolares, temas sociales) y tiene un estilo de juego y posibilidades no lineales.

Número de participantes

Entre 1 y 6 personas. En un salón de clases normal, es posible hacer varios grupos y jugar simultáneamente. El hecho de que todo esté en papel e imprimible facilita la creación de múltiples juegos y jugar con diferentes grupos al mismo tiempo.



Introducción o pre-juego

El educador puede determinar la necesidad de (más) introducción.

La explicación debe ser obvia en la propia carpeta, con poca o ninguna preparación necesaria. Quizás con algunos grupos sea necesario explicar en pocas palabras el hecho de que en la carpeta hay un misterio por resolver. El educador que creó el juego (o lo ha jugado) debe estar cerca para ayudar cuando las personas necesitan una pista.

Formato de aventura de escape

Hemos desarrollado una herramienta donde el educador puede elegir entre diferentes narrativas y rompecabezas y hacer su propia carpeta específica adaptada a los intereses y necesidades del grupo objetivo.

Primero, los educadores deben elegir el propósito del juego:

- Describir un objeto a través de pistas (¿Qué?);
- Señalar una ubicación en un mapa a través de coordenadas (¿Dónde?);
- Resolviendo un rompecabezas de cebra (¿Quién?).

Una vez elegido este, el siguiente paso es elegir los puzzles:

- rompecabezas de criptografía
- crucigrama
- preguntando rompecabezas
- rompecabezas de engranajes
- rompecabezas rodante
- rompecabezas lingüístico
- rompecabezas de rejilla
- rompecabezas de perspectiva
- rompecabezas de espejo
- rompecabezas de costura
- rompecabezas de paleontología
- rompecabezas de clasificación



Estos acertijos se utilizan, por ejemplo, para obtener un número, letra o código que te ayudará a resolver el acertijo principal.

Salen del juego resolviendo la tarea principal. Cuando el grupo decida en conjunto cuál es la respuesta a la pregunta principal, puedes ir y comprobar la respuesta en un sobre que también se incluye en la carpeta.

Está destinado a no tener un límite de tiempo porque eso crea competencia que quizás no desee. Si tiene un salón de clases con un límite de tiempo, asegúrese de que haya tiempo más que suficiente para terminar el juego y discutirlo después. De lo contrario, el grupo dejará la clase insatisfecha por no poder resolver el rompecabezas y no habrá lugar para la evaluación.

El sistema de vigilancia

El educador debe dar la mínima información y asumir un papel de observador. Debido a las muchas opciones que hay para crear la narrativa y la cantidad y tipo de acertijos, no fue posible incluir pistas para cada acertijo. El educador puede intentar implementar sugerencias mientras prepara la carpeta o decidir brindar un poco de ayuda cuando los estudiantes se atascan. Esto puede ser una pista sobre el rompecabezas, pero también consejos sobre el proceso. ¿Alguien más ha probado este rompecabezas? ¿Pediste ayuda? Sin dar las respuestas, pero tratando de ayudar al grupo a resolver el rompecabezas juntos.

Reflexión

La herramienta ofrece reflexionar sobre la experiencia del juego, las cosas que los jugadores aprendieron durante el mismo y otras cosas que pueden haber surgido durante la sesión. La reflexión es en conversación con el educador y tendrá lugar justo después del partido.

Los alumnos pueden asumir un papel más activo o más observador. Los observadores podrían haber visto cosas interesantes sobre el proceso que los jugadores más activos no notaron.

Asegúrate de que quede tiempo para reflexionar sobre el juego y el proceso.

FORMATO DE AVENTURA DE ESCAPE

El objetivo

El objetivo es proporcionar a los educadores y trabajadores juveniles una herramienta con la que puedan construir una aventura de escape. Es una guía paso a paso con un conjunto de materiales que un educador puede elegir. Tiene argumentos prefabricados (premisas, conclusiones), acertijos y materiales.

Objetivos de aprendizaje

Para desarrollar habilidades del siglo XXI: resolución de problemas, habilidades analíticas, independencia, trabajo en equipo, autoconciencia.

Grupos objetivo que participaron en las pruebas

Estudiantes de secundaria, con edades comprendidas entre los 11 y los 21 años,

El tema

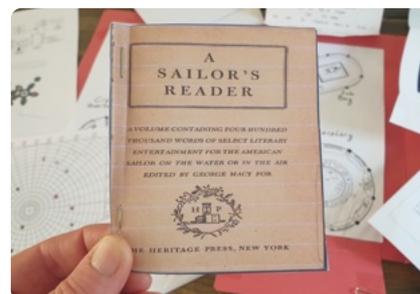
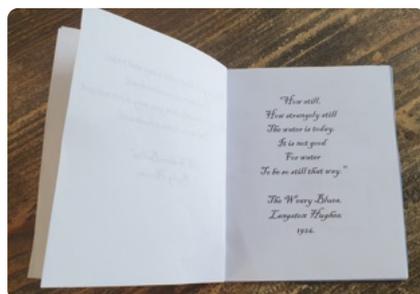
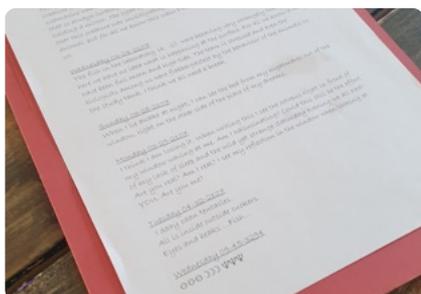
La herramienta que se ha creado ofrece muchas posibilidades para que los educadores creen su propia aventura de escape. Los temas son los siguientes: Medieval, Piratas del Norte, Calles vacías después de la propagación, Deepsea Hard-fi. El educador siempre puede elegir un tema adecuado. Pueden adaptar el juego tomando decisiones para los rompecabezas.

Narrativa y cuento

La información sobre la historia está incompleta, falta información y los acertijos conectan los puntos para obtener toda la información para encontrar la respuesta a la pregunta principal. Con las diferentes fuentes de información, dadas en diferentes acertijos y mapas, los estudiantes deben determinar dónde se encuentra una persona específica. Todas las pistas apuntan en la dirección de dónde estaba exactamente (y por qué). El formato puede funcionar con una de tres preguntas principales: ¿Dónde? ¿Quién? ¿o qué?

El flujo del juego

Hay varios caminos pero un final. Cualquier acertijo puede brindar un poco de información, como un número que necesita para una coordenada o un intercambio personal de uno de los actores para ayudarlo a encontrar el asesinato. Necesitarás la mayor parte de la información para resolver el misterio principal, pero no es necesario encontrar esas piezas en orden.



El final

Una vez que los participantes estén de acuerdo con la respuesta a la pregunta Quién/Qué o Dónde, pueden abrir un sobre para encontrar la conclusión.

Recursos

- impresora;
- plumas;
- tijeras;
- el mapa impreso en A2 o A3 (cuanto más grande mejor).

COMENTARIOS ADICIONALES

¿Qué tipo de tareas cooperativas favorecen mejor la inclusión en este formato de aventura de escape?

Los participantes a veces resuelven diferentes acertijos y obtienen diferentes fragmentos de información individualmente, pero para resolver la pregunta principal en la aventura de escape, necesitan comunicarse entre sí. Los acertijos a veces son demasiado difíciles de resolver por su cuenta, cuando esto sucede, los participantes pueden trabajar juntos.

07

Mapa de Escape

Socio:

Escuela Secundaria Jaunpils



Diseñadores:

Jurģis, Inga y Ieva.

ESTRUCTURA DEL FORMATO

Tipo de formato

Un mapa de escape es una verdadera aventura y es una gran oportunidad para que los participantes exploren el entorno fuera del aula. Al usar este formato, los estudiantes se entretienen mientras se desarrollan. Los participantes están leyendo lo que puede desarrollarlos mentalmente, yendo/corriendo a los puntos de control que pueden desarrollarlos físicamente y comunicándose y ayudándose unos a otros pueden desarrollarse espiritualmente.

Número de participantes

Se puede jugar como una tarea individual y también en grupos muy grandes. Múltiples equipos podrían ser mejores, se recomienda de 3 a 6 participantes para cada equipo.

Introducción o pre-juego

El facilitador comienza el juego contando una historia de la aventura y haciendo algunas preguntas relacionadas con eso.

El facilitador debe recordar a los participantes la importancia de jugar en equipo porque solo trabajando juntos los ayudará. Para eso, cada equipo tiene que crear su nombre y hacer un ejercicio en equipo para prepararse para la misión.

Formato de aventura de escape

Tareas:

- encontrar pistas;
- resolviendo tareas;
- lectura;
- moverse de un lugar a otro;
- siguiendo instrucciones;
- posiblemente escaneando códigos QR;
- posiblemente leyendo un mapa.



La aventura se completa cuando los participantes encuentran todos los elementos visitando ubicaciones y llegan a la ubicación final revelada al resolver el último rompecabezas.

El marco de tiempo es de 1 hora, cada punto toma alrededor de 10 minutos.

(depende de qué tan lejos esté dispuesto a llegar el facilitador y cuál sea la lección).

El sistema de vigilancia

No necesita ser monitoreado si se dan instrucciones claras. Para verificar el progreso de la aventura de escape, es posible contactar por teléfono o seguir en la aplicación "Actionbound" cómo se desarrolla el progreso. También hay algunas aplicaciones de rastreo que podrían usarse.

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

Reflexión

Los participantes reciben una hoja de comentarios después del juego. En gran grupo discuten todo el proceso de la aventura de escape y los principales resultados del aprendizaje.

FORMATO DE AVENTURA DE ESCAPE

El objetivo

Defender los derechos humanos educando a los jóvenes sobre cómo las viejas generaciones han cometido errores y se esfuerzan por marcar la diferencia.

Objetivos de aprendizaje

- Obtenga una comprensión más profunda de las amenazas planetarias globales;
- Aprenda a implementar soluciones para una vida sostenible en su vida diaria;
- Trabajar en equipo y comprender las ventajas de trabajar juntos;
- Aprende a hacer un aprendizaje significativo.

Grupos objetivo que participaron en las pruebas

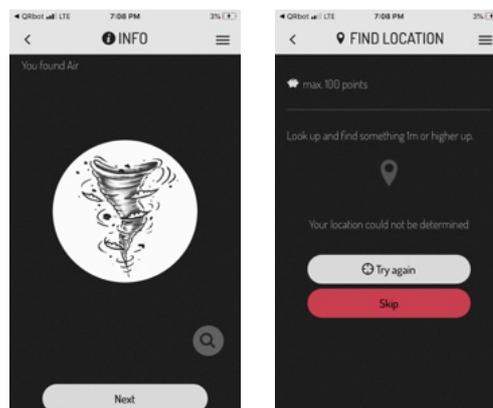
- Adultos jóvenes de 9 a 18 años, de Jaunpils, Letonia. Como provienen de pequeños pueblos, tienen sed de socialización, nuevas experiencias y una educación global. Muchas familias se encuentran en grupos de riesgo social. Algunos jóvenes sufren exclusión y el bullying es uno de los principales problemas;
- Educadores y líderes en el centro escolar;
- Autoridades locales y padres.

El tema

La sostenibilidad y conectar los problemas globales con la realidad local es el tema principal de la aventura de escape. Fue elegido porque los jóvenes en el campo a menudo no aprecian la naturaleza, el aire fresco porque no son conscientes de los problemas globales. Esta toma de conciencia podría dar confianza en su entorno y en sí mismos.

Narrativa y cuento

Los participantes reciben información específica, tienen que prepararse como equipo para una misión. Están 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. Puede recolectar los elementos siguiendo las instrucciones y mientras lo hace, puede aprender cómo podemos salvar el planeta en el que estamos.



El flujo del juego

Los participantes están en uno de los planetas giratorios que orbitan alrededor de una estrella. Aprenden que tienen muchos obstáculos si quieren quedarse y vivir en este planeta. Entonces deciden encontrar los 5 elementos necesarios para comenzar una nueva vida en un planeta diferente. El juego los lleva a 4 lugares donde encuentran elementos como agua, aire, fuego y suelo y, a lo largo del viaje, aprenden que arreglar este planeta puede ser más fácil que crear una nueva vida. También aprenden que son el quinto elemento y que pueden crear o destruir.

Durante la aventura, los participantes deben resolver diferentes acertijos y recopilar información durante el juego. Las tareas incluyen: viajar a un lugar específico, superar el miedo al agua o a la altura, buscar pistas, usar herramientas digitales, si es necesario.



El final

Tienen todos los elementos para comenzar de nuevo en un nuevo planeta. Pero aún no hay forma de llegar allí, por lo que discuten las posibilidades de solucionar 11 desafíos presentados en el juego.

Los participantes y facilitadores se reúnen para compartir resultados y expresar pensamientos y sentimientos. Posiblemente han aprendido muchas cosas durante el juego y pueden reflexionar sobre cómo impactan en el medio ambiente de muchas maneras.

Recursos

- Papel;
- computadora;
- cinta;
- tijeras;
- partidos;
- diferentes tipos de ambientes (árboles, suelo, agua).

COMENTARIOS ADICIONALES

¿Cómo pueden las escuelas usar el formato de escape para su plan de estudios?

En clases como Matemáticas, Biología, Química o Artes Sociales. Comenzando con pequeños detalles y agregando algunos elementos del juego en las lecciones que complementan el contenido de las lecciones. Además, este juego es una buena herramienta que ayuda a combinar diferentes temas de aprendizaje.

08

El Rompecabezas

Socio:

Gulbene municipality



Diseñadores:

Vita y Zita.

ESTRUCTURA DEL FORMATO

Tipo de formato

Podría consistir en un gran rompecabezas dividido, en 2 a 6 partes para diferentes grupos, o en varios rompecabezas, para cada grupo por separado. Es adecuado para grupos más grandes. Las tareas pueden estar en los rompecabezas, pero es posible hacer tareas que los estudiantes harán después de armar el rompecabezas.

Esta herramienta potencia la motivación y atención de los alumnos, animándoles a implicarse activamente. También es una gran oportunidad para mejorar las habilidades de cooperación y construir un entorno inclusivo.

Número de participantes

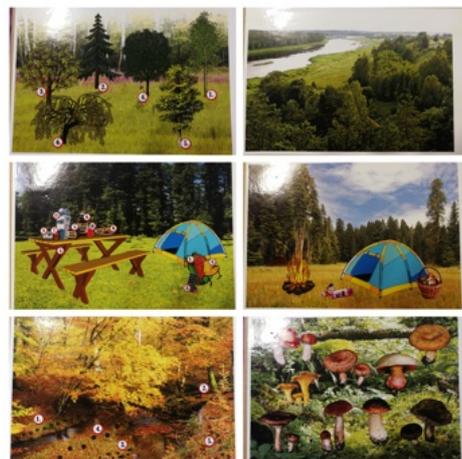
Grupo de 18-30 participantes. Los grupos pequeños deben tener entre 3 y 5 participantes (6 grupos - 1 rompecabezas para cada grupo). Las ventajas para los grupos pequeños son un rendimiento superior, una mayor satisfacción de los participantes y un aprendizaje más valioso.

Introducción o pre-juego

El educador cuenta la historia a los estudiantes antes de que comience la aventura de escape. Es una manera de aumentar su interés en las actividades y lograr que se involucren en el proceso de aprendizaje. La historia debe estar conectada con el rompecabezas y las tareas. Además, el facilitador puede discutir con los estudiantes sobre las estrategias de resolución de acertijos, las reglas y la tarea de cada grupo.

Formato de aventura de escape

Los educadores pueden usar diferentes tipos de tareas en el formato de rompecabezas de escape: matemáticas, lenguaje, ciencias, etc. Se pueden dar en el rompecabezas o por separado como hojas de trabajo. Una tarea puede ser definitiva para todos los grupos juntos. La salida de la aventura será cuando los alumnos armen el puzzle y realicen las tareas. Es posible utilizar diferentes cerraduras o una caja fuerte para la tarea final. El marco de tiempo depende del rompecabezas y el objetivo de la lección y la actividad.



El sistema de vigilancia

El papel del educador es observar, alentar y explicar las reglas.

Reflexión

Después de la aventura de escape de rompecabezas, los estudiantes responderán algunas preguntas sobre las tareas y los aspectos relacionados con la cooperación, la inclusión y la comunicación.

Los educadores pueden usar [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com), [quizizz.com](https://www.quizizz.com), [kahoot.com](https://www.kahoot.com) u otros recursos en línea similares.

FORMATO DE AVENTURA DE ESCAPE

El objetivo

Crear conciencia sobre la importancia de los bosques de Letonia y desarrollar la responsabilidad individual de los estudiantes para salvar la naturaleza.

Objetivos de aprendizaje

- Mejorar el conocimiento sobre los bosques y la seguridad en el bosque;
- Distinga los hongos comestibles de los que no lo son a través de la aplicación;
- Reconocer huellas de animales, arbustos y árboles;
- Aprende a leer las señales topográficas;
- Comprender e interiorizar las normas de seguridad en el bosque;
- Conoce cuáles son los regalos del bosque.



Grupos objetivo que participaron en las pruebas

- Nivel elemental, para alumnos de 9 a 11 años;
- Grados 4 y 5;
- Educadores de ciencias y educadores de arte y de clase, podrán dar algunas sugerencias para mejorar el juego de rompecabezas;
- Como formato, es apto para cualquier nivel, incluso para adultos y grupos mixtos.

El tema

El juego de aventuras y rompecabezas se adapta al grupo objetivo y sus necesidades: los estudiantes pueden aprender de forma interactiva. Construimos vínculos intercurriculares entre las lecciones de clase y la ciencia. El tema "Bosque" es interesante para los estudiantes y se conecta con la vida real.

Narrativa y cuento

Antes de que comience, el facilitador reproduce un video sobre la expedición en el bosque y hace preguntas a los estudiantes sobre el tema "Bosque". Luego, el facilitador recibirá un mensaje de un forestal local, les dirá a los estudiantes que hay malas noticias; ese bosque está en peligro. Sin embargo, los estudiantes podrían salvarlo aprendiendo información sobre la madera y descubriendo 6 números mágicos. El facilitador tiene que desafiar a los estudiantes a trabajar en equipo para encontrar los números mágicos y escapar del rompecabezas.

El flujo del juego

Los estudiantes se dividen en grupos más pequeños y cada grupo recibe un rompecabezas que deben resolver y armar. Hay seis rompecabezas separados:

- hongos (hongos venenosos y comestibles, usando la aplicación para reconocer hongos);
- arbustos y árboles (el crucigrama);
- animales (animales escondidos en la imagen y huellas de animales);

- mapa topográfico y algunos elementos de la sala de escape (encuentre las pistas, abra la caja, reconozca las señales topográficas);
- reglas de seguridad en el bosque;
- regalos del bosque (elige cuáles son los regalos del bosque y cuáles no).

Los grupos de alumnos pueden resolver sus tareas y conseguir el número mágico. Cuando resuelven todos los acertijos, pueden abrir la caja fuerte y salvar el bosque. Solo hay una manera de terminar el juego. Los alumnos que terminen antes el juego podrían unirse a otros grupos y ayudarlos a resolver sus tareas.

El final del juego podría ser: abrir la caja fuerte, la caja con candado, completar el rompecabezas con tareas, completar un rompecabezas común, completar la última tarea en equipo, etc.

El final

Los estudiantes obtienen el número mágico cuando completan el rompecabezas y las tareas. Aunque, todos los grupos (toda la clase) reciben el código de la caja fuerte y salvan el bosque. Los participantes encontrarán en la caja fuerte un regalo del bosque mágico y una carta de agradecimiento del guardabosques local, Janis Kalnins.

Después del juego, los estudiantes tienen un momento de autorreflexión y también evaluarán sus habilidades de cooperación.

Recursos

- 6 rompecabezas;
- Una caja fuerte;
- 6 hojas de trabajo;
- una presentación de power point;
- un mapa;
- una caja con cerradura;
- tarjetas de pista;
- un juguete;
- cartas de rol.



La tarea más difícil para los educadores es hacer rompecabezas. Es posible que necesiten saber cómo usar programas informáticos específicos para crear imágenes y rompecabezas. Es posible hacer rompecabezas con una empresa (servicio de editorial). Sin embargo, es posible hacer un rompecabezas simple cortando imágenes en pedazos o usar rompecabezas ya hechos o en línea y hacer tareas específicas para cada grupo.



COMENTARIOS ADICIONALES

¿Qué elementos del formato de escape (p. ej., historia, rompecabezas, acertijos, formato en sí mismo, etc.) apoyan la inclusión de diferentes alumnos? ¿Cómo se asegura de que participen personas con diferentes estilos de aprendizaje?

La mayoría de los estudiantes disfrutaron del rompecabezas en sí. Los estudiantes trabajan en equipo para armar el rompecabezas. Se ayudan y se apoyan mutuamente. El educador puede dar tareas a estudiantes de diferentes niveles de conocimiento y habilidad. Las tarjetas de roles son adecuadas para mejorar las habilidades de cooperación.

09

Space Divider

Socio:

Gulbene municipality



Diseñadores:

Gunta y Jana.

ESTRUCTURA DEL FORMATO

Tipo de formato

La idea de "Space divider" brinda a los estudiantes una forma inusual de aprendizaje al cambiar la configuración del salón de clases. El divisor divide visualmente el aula en cuatro pequeños espacios, donde los estudiantes realizan tareas en pequeños grupos y luego trabajan todos juntos. Divider es una gran oportunidad para que los estudiantes estén presentes y se involucren. Además, esta herramienta potencia el trabajo en equipo y fomenta la tolerancia entre ellos.

Número de participantes

El separador de espacios es adecuado para la clase grupal (hasta 25 estudiantes) con estudiantes de 12 a 16 años de edad.

Introducción o pre-juego

El educador cuenta la historia de misterio antes de que comience la aventura de escape. Es una manera de aumentar su interés en las actividades y participar en el juego. La historia debe estar conectada con el rompecabezas y las tareas. Después del juego, el facilitador puede discutir con los estudiantes sobre las estrategias de resolución de acertijos, las reglas y la tarea de cada grupo.

Formato de aventura de escape

Tareas:

- Dividir en cuatro equipos;
- encontrar la esquina inicial;
- Encontrar pistas;
- resolviendo diferentes tareas en cada esquina;
- encontrando la paz del rompecabezas en cada esquina;
- todos los equipos se unen y resuelven el último acertijo;
- encontrar la última respuesta;
- siguiendo instrucciones y leyendo.



El sistema de vigilancia

El educador está en el salón de clases y puede ayudar en el proceso, si los estudiantes piden apoyo.

Reflexión

Cuando el grupo termine el juego, deben responder las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se sintieron durante el juego?
- ¿Qué pasó con el personaje principal del juego?
- ¿Qué tipo de acertijos resolvieron en cada rincón?
- ¿Hay algo nuevo que no sabían antes?
- ¿Cómo cooperaron en el juego?

FORMATO DE AVENTURA DE ESCAPE

El objetivo

El objetivo principal es brindar la oportunidad y el tiempo para mejorar las habilidades de comunicación y lectura, promover el trabajo en equipo y mejorar el pensamiento crítico.

Objetivos de aprendizaje

- Aprender a tomar decisiones;
- Aprender a trabajar en grupo;
- Mejorar las habilidades de comunicación;
- Conocimientos básicos en geografía;
- Conocimientos básicos en técnicas de supervivencia;
- Presta atención a todos los detalles.



Grupos objetivo que participaron en las pruebas

- Niños en edad de escuela intermedia (estudiantes de 12 a 16 años), tienen conocimientos previos sobre cómo usar las herramientas de geografía (por ejemplo: leyenda del mapa, puntos cardinales y brújula);
- Otros educadores.

El tema

La historia principal trata sobre una persona desaparecida, que es realmente importante para nuestra organización científica, y los jóvenes son los mejores investigadores que están invitados a ayudar a encontrarlo. Todos juntos necesitan usar el conocimiento que tienen, usar los acertijos y acertijos para resolver el caso. Cada equipo debe tener cuidado, concentrarse en los pequeños detalles y leer, porque a veces algo ya está frente a sus ojos.

Narrativa y cuento

El juego comienza con el mensaje misterioso de un científico que está en peligro y necesita protección. Después de eso, los estudiantes se dividen en 4 equipos y deben resolver acertijos para encontrarlo y salvar un proyecto secreto de personas malas. Durante el proceso, descubrirán por qué se metió en esa situación y por qué la gente mala lo persigue.

El flujo del juego

La habitación está dividida en 4 partes. Cada grupo de estudiantes realiza diferentes tipos de tareas.

- En la primera esquina la tarea será sobre volcanes. Tienen que leer la información de los carteles para encontrar 2 números para la caja cerrada. En este lugar hay 7 cuadros transparentes con líneas. Al ponerlo todo junto, descubrirán el último número para el candado. En la caja cerrada encontrarán una pieza del rompecabezas (mapa);
- En la segunda esquina habrá información en el cartel sobre cómo leer los colores del mapa. También hay una radio para escuchar información sobre una ciudad. Después de eso, los estudiantes tendrán que encontrar esa ciudad en el mapa y obtener 3 números (la altitud) para una caja cerrada con llave con otra parte del mapa;

- En la tercera esquina, la tarea será acerca de la dirección en el mapa y la brújula. En la alfombra de flechas en el piso se esconderán 3 números para la caja cerrada;
- La última parte de esta actividad es una historia social sobre los problemas de los jóvenes. En esa historia habrá una operación matemática oculta para encontrar 3 números para la caja cerrada;
- La tarea final es un rompecabezas, los participantes deben armarlo juntos para escribir instrucciones y resolver el problema.

El separador de espacios mejora las habilidades de lectura, porque toda la información se puede encontrar en carteles en las paredes. Antes de esta actividad, los profesores de geografía pueden hablar sobre cómo leer las instrucciones en los mapas y la naturaleza.

El final

En cada rincón, donde los grupos están resolviendo los acertijos, deben abrir una caja misteriosa, donde encuentran una pieza del rompecabezas (las piezas del rompecabezas están hechas de papel transparente). Después de juntar todas estas piezas, encontrarán dónde está el explorador.

Recursos

- paredes de tela y marco de tubería;
- 3 cajas con cerraduras;
- diario con candado;
- alfombra de flecha (plástico);
- círculo de color (plástico);
- papel transparente;
- brújula;
- papel para carteles;
- marcadores;
- hojas de rotafolio;
- papeles de colores.



COMENTARIOS ADICIONALES

¿Cómo pueden los trabajadores juveniles utilizar este formato de aventura de escape en su espacio (centro juvenil, campamentos, talleres, etc.)?

El formato de divisor de espacio se puede utilizar de diferentes maneras, a veces simplemente dividir les da a los participantes la oportunidad de terminar las tareas de manera diferente. Lugar libre para la imaginación. en el centro juvenil pueden proponer diferentes historias, tareas y objetivos para esto.

¿Cómo pueden las escuelas usar el formato de escape para su plan de estudios?

Esta actividad es una herramienta útil para las escuelas como método de enseñanza a los estudiantes. El sistema educativo en Letonia tiene más educadores pensando en diferentes formas de abordar la competencia. Necesitan aprender y llegar a comprender cómo y cuál es el método exitoso que pueden usar en clase con los alumnos. Cómo enseñarles comunicación significativa, creatividad e interés natural sobre el tema.

¡GRACIAS!