



ESCAPE4SDGS

TRAINING KIT



Co-funded by
the European Union



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade

INDEX

1.	<i>Introducción</i>	2
2.	<i>Sobre el proyecto</i>	3
3.	<i>Sobre los socios</i>	4
4.	<i>Teoría sobre los Juegos de Escape</i>	8
4.1	Tipos de juegos de escape	9
4.1.1	Juegos de escape en persona	9
4.1.2	Juegos de escape virtuales	10
4.1.3	Juegos de escape híbridos	10
4.1.4	Tipos de rompecabezas	10
4.2	Juegos de escape educativos	11
4.2.1	El papel del educador	12
4.3	Beneficios de los juegos de escape educativos	13
4.4	Habilidades desarrolladas a través de los Juegos Educativos de Escape educativos Gamesgames	14
5.	<i>Pautas sobre cómo crear Juegos de Escape Temáticos Educativos</i>	16
5.1.	Consejos sobre cómo montar un escape room con materiales reciclados/reutilizables	22
5.2	Consejos sobre cómo adaptar los juegos para personas con discapacidad visual y auditiva	24
6.	<i>Ejemplos de juegos de escape temáticos educativos</i>	27
6.1	Juego de escape que aborda la sociedad: "La sala de la conspiración"	27
6.2	Entorno de enfrentamiento del juego de escape: "Escape de la advertencia 'CÓDIGO ROJO'"	28
6.3	Juego de escape que aborda la cultura "¡Viaja en el tiempo, no hay tiempo que perder!"	29
6.4	Juego de escape que aborda la economía: "EmployTech"	30
7.	<i>Plan de formación para practicantes jóvenes</i>	31
7.1	Sensibilizar sobre la importancia de alcanzar los ODS	31
7.2	Desarrollo de habilidades importantes para alcanzar los ODS	33
7.3	Actividades propuestas	36
8.	<i>Bibliografía</i>	68
9.	<i>Anexo</i>	70



1. Introducción

Bienvenido al KIT de formación Escape4SDGs, una guía completa sobre cómo crear juegos de escape educativos para concienciar a los jóvenes sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Este KIT tiene como objetivo proporcionar a los jóvenes profesionales los conocimientos, habilidades y herramientas necesarios para crear sus propios juegos de escape educativos temáticos, que les ayudarán a involucrar a los jóvenes en el aprendizaje sobre los ODS de una manera entretenida e interactiva.

En el contexto del proyecto Escape4SDGs, este KIT de formación sirve como guía práctica para jóvenes profesionales que quieran aprender a crear juegos de escape educativos sobre los ODS. Incluye una variedad de materiales, como información teórica, consejos prácticos, plantillas y ejemplos de juegos de escape exitosos, que ayudarán a los profesionales a diseñar e implementar sus propios juegos de escape educativos.

Los juegos de escape educativos son una forma innovadora de involucrar a los jóvenes en el aprendizaje sobre los ODS. Permiten a los participantes descubrir cosas por sí mismos, comprender cuestiones complejas y desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y trabajo en equipo. Los juegos de escape crean un ambiente de aprendizaje inmersivo y divertido que motiva a los jóvenes a participar activamente y aprender de una manera más efectiva.

Además, al crear y poner a prueba sus propios juegos de escape educativos, los jóvenes profesionales pueden promover la ciudadanía activa, el compromiso social y crear conciencia sobre la importancia de los ODS entre los jóvenes. Este KIT de capacitación brinda una valiosa oportunidad para que los jóvenes profesionales desarrollen su capacidad y conocimiento en la creación de juegos de escape educativos, lo que les permitirá interactuar de manera más efectiva con los jóvenes y generar un impacto positivo en la sociedad.

En este KIT de formación encontrarás todo lo que necesitas saber sobre cómo crear un juego de escape educativo sobre los ODS. El KIT incluye información sobre la importancia de los ODS, los principios del diseño de juegos, cómo desarrollar una narrativa, cómo crear rompecabezas y cómo facilitar un juego de escape exitoso. Además, encontrará ejemplos de juegos de escape exitosos diseñados por otros jóvenes practicantes y una variedad de recursos, como plantillas y hojas de trabajo, para ayudarlo a crear su propio juego de escape.

2. Sobre el proyecto

El proyecto Escape4SDGs tiene como objetivo proporcionar a los jóvenes profesionales el conocimiento, las habilidades y las herramientas necesarias para crear sus propios juegos de escape temáticos y crear conciencia sobre los ODS de una manera atractiva y entretenida.

Los ODS brindan orientación mundial para abordar los desafíos globales que enfrenta la comunidad internacional. Se trata de proteger mejor los fundamentos naturales de la vida y de nuestro planeta en todas partes y para todos, y de preservar las oportunidades de las personas de vivir con dignidad y prosperidad a través de generaciones. Sin embargo, los jóvenes, que representan la generación más numerosa de la historia, a menudo desconocen estos objetivos y su importancia.

A través de nuestro proyecto, esperamos empoderar a las organizaciones lideradas por jóvenes para que participen en la traducción de la Agenda 2030 en políticas locales, nacionales y regionales. Desempeñan un papel importante en la implementación, el seguimiento y la revisión de la Agenda, así como en la responsabilización de los gobiernos. Con compromiso político y recursos adecuados, los jóvenes tienen el potencial de realizar la transformación más efectiva del mundo hacia un lugar mejor para todos.

El proyecto Escape4SDGs se basa en los principios del aprendizaje experiencial, que sugiere que las personas aprenden mejor a través de la experiencia y la participación activa. Los juegos de escape educativos brindan una experiencia inmersiva e interactiva que permite a los participantes descubrir cosas por sí mismos, conectar elementos del tema y obtener nuevos conocimientos. A través de nuestro proyecto, pretendemos hacer que el aprendizaje sobre los ODS sea divertido, atractivo y relevante para la vida de los jóvenes.

3. Sobre los socios

Associação SYnergia - Portugal - Coordinador

SYnergia es una organización proactiva y emprendedora que tiene como objetivo promover actividades de carácter (inter)cultural, social, educativo, deportivo, recreativo, artístico y de promoción de la salud, dirigidas principalmente a los jóvenes pero extendidas a todos los grupos de edad, incluidos niños, adultos, y personas con discapacidad.

La asociación fue fundada en 2004 y está conformada por un equipo multidisciplinario que valora la juventud, el deporte y la cultura social, con un enfoque en la justicia, la solidaridad, la responsabilidad, la cooperación, la conciencia social y el espacio para ejercer y reclamar derechos como el medio ambiente, la movilidad, la cultura, , deporte y ocio. La organización pretende contribuir a la consolidación y promoción del tejido social y ser un factor importante en la transformación e innovación social.

SYnergia opera en áreas específicas, de acuerdo con sus valores y objetivos fundamentales, y está dividida en departamentos como SYnergia Salud y Bienestar, SYnergia Cultura, SYnergia Academia, SYnergia Medio Ambiente y SYnergia Social y Educación. Al trabajar en estas áreas, la organización impacta el día a día de miles de personas, brindándoles oportunidades que de otra manera no estarían disponibles y pensando siempre en un futuro mejor y con más condiciones.

Sitio web: www.synergia.pt

Istanbul University-Cerrahpasa - Turquía - Socio

Universidad de Estambul: Cerrahpasa, una universidad estatal, se estableció en 2018 al separarse de la Universidad más grande y antigua de Turquía, la Universidad de Estambul. El Consejo de Educación Superior tomó esta decisión debido a que la Universidad de Estambul tenía 311.078 estudiantes, de los cuales 73.214 eran estudiantes regulares y 237.864 estudiantes de educación a distancia. Las dos universidades establecidas en 2018 fueron la Universidad de Estambul - Cerrahpasa (IUC) y la Universidad de Estambul (IU), que mantuvo el nombre original. Ahora, la Universidad de Estambul - Cerrahpasa consta de 12 facultades, 5 institutos de posgrado, 5 escuelas vocacionales, 2081 personal académico y educa a unos 39.337 estudiantes. Medicina, Enfermería, Educación, Ingeniería, Ciencias de la Salud, Veterinaria y Silvicultura se encuentran entre las facultades que solían formar parte de la Universidad de Estambul y ahora están transferidas a la IUC. El Centro de Investigación y Aplicación de Educación Abierta y a Distancia de la Universidad de Estambul-Cerrahpasa es uno de los centros. trabajando bajo el rectorado de la universidad. La unidad de I + D es una unidad que se enfoca en proyectos de

investigación y desarrollo. Mientras se llevan a cabo proyectos en curso dentro de la unidad, al mismo tiempo se diseñan nuevos proyectos. Su objetivo es aumentar la calidad de la educación y resolver los problemas intermedios mediante la integración de tecnologías modernas y avanzadas en los procesos educativos en los proyectos en curso y en el proceso de diseño.

AUZEM, que cuenta con una sólida infraestructura técnica especialmente para los campos de Realidad Virtual (VR), Realidad Aumentada (AR) y Realidad Mixta (MR), Oculus Quest 2, Oculus Rift S, Oculus Go, uno de los VR-AR-MR más utilizados. auriculares del mundo. HTC Wive tiene dispositivos como estos y se lleva a cabo mucho trabajo de desarrollo en estos dispositivos. Simultáneamente con los procesos de desarrollo continúan los estudios para subir los productos que se producen o se producirán a las diferentes tiendas de aplicaciones y ponerlos a disposición en todo el país y el mundo. Además de los campos de VR, AR y MR, también se llevan a cabo estudios de investigación y desarrollo en áreas que satisfacen las necesidades de la época, como "Aprendizaje automático", "Inteligencia artificial" y "Entornos de aprendizaje personalizados". personal académico y técnico para la ejecución de todos estos procesos. Dos académicos y tres técnicos, quienes están bien versados en los procesos de desarrollo de software, aseguran la mejor combinación de contenido académico y etapas de desarrollo de software.

Sitio web: www.iuc.edu.tr

Scout Society - Rumania - Socio

Scout Society es una organización no gubernamental de Targu Jiu, Rumania, fundada en 2011. Durante los últimos 2 años, la organización comenzó a diseñar y crear activamente experiencias educativas inmersivas que utilizan salas de escape como conceptos para involucrar a los miembros de la comunidad local. , comunidades regionales, nacionales y europeas en el aprendizaje activo sobre diferentes temas.

La misión de la Sociedad Scout es educar y apoyar el acceso a la cultura y la educación de los miembros de la comunidad local a través de herramientas educativas no formales, como los juegos de escape. Nuestro objetivo es generar un impacto positivo en la vida de los ciudadanos involucrándolos activamente como participantes en nuestras salas de escape. Al utilizar los principios del aprendizaje basado en juegos y las salas de escape, nuestro objetivo es fomentar la creatividad, la colaboración y las habilidades de pensamiento crítico en las personas, al mismo tiempo que hacemos que el aprendizaje sea divertido y memorable.

Hasta el momento, la organización ha diseñado dos escape rooms educativos sobre temas como medio ambiente y patrimonio cultural, y en estos momentos trabaja en un tercero. Las dos primeras salas de escape se crearon como parte de los proyectos Erasmus+ 'Youth Escape Covid' (Sociedad Scout - coordinador) y 'Escape Depopulation' (Sociedad Scout - socio). La antigua sala de escape se llama "Las 3 R" y la última se llama "Constantin Brancusi, el escultor del alma rumana". Estas salas de escape están diseñadas para enseñar pensamiento crítico, toma de decisiones, resolución de problemas, trabajo en equipo, habilidades de comunicación y desarrollar conocimientos sobre la materia.

En general, la Sociedad Scout está decidida a transformar la educación a través de experiencias de escape room inmersivas, atractivas y atractivas. La organización está decidida a promover y publicitar en la medida de lo posible el campo de las salas de escape como un terreno fértil para estimular el aprendizaje innovador a nivel europeo. Al mismo tiempo, el equipo de la Sociedad Scout espera crear sinergias y asociaciones con partes interesadas y organizaciones que tengan experiencia, estén interesadas en las salas de escape y deseen colaborar.

Sitio web: www.scoutsociety.ro

E-SCHOOL EDUCATIONAL GROUP - Grecia - Socio

E-SCHOOL EDUCATIONAL GROUP es un centro de educación para adultos y proveedor de FP ubicado en Grecia. Está acreditado por el Ministerio griego de Educación, Cualificaciones y Orientación Vocacional como centro de aprendizaje permanente con el objetivo de educar FP y estudiantes adultos en habilidades relacionadas con el trabajo.

Se estableció en septiembre de 2003 y está compuesto por un equipo de expertos comprometidos a brindar educación y acreditación de calidad y, al mismo tiempo, apoyar a los estudiantes en el desarrollo de habilidades que garantizarán su transición fluida y exitosa al mercado laboral. En los últimos 10 años, más de 1.500 personas desempleadas han recibido formación a través de los programas «Bono de Entrada al Mercado Laboral» y más de 3.000 personas más en nuestros diversos seminarios.

Las actividades de E-SCHOOL se dirigen a los siguientes colectivos:

- Grupos desfavorecidos como minorías étnicas, inmigrantes, personas con discapacidad, personas mayores aisladas, etc.)
- Desempleados
- Empleados
- Emprendedores

- Formadores, profesores, educadores.
- Adultos y estudiantes de FP

Las actividades e iniciativas de la organización se estructuran principalmente en torno a la promoción de la empleabilidad y el espíritu empresarial mediante la actualización de las cualificaciones ocupacionales de las personas, la mejora de sus perspectivas laborales, la vinculación de la educación con las necesidades del mercado laboral, el apoyo a la igualdad de acceso y la transición al mercado laboral, la superación del desajuste de habilidades y el fomento de la cohesión social. Además, para lograr mejor sus objetivos y brindar oportunidades a un público más amplio, E-SCHOOL implementa diversas capacitaciones, seminarios y talleres sobre Alfabetización Digital, Inclusión Social, Sostenibilidad y Aprendizaje de Idiomas.

Sitio web: www.euprojects.gr

Arrabal-AID - España - Socio

ARRABAL-AID es una asociación de carácter social sin ánimo de lucro creada en 1992. Nuestra misión es trabajar por la plena incorporación social y laboral de las personas, especialmente de las más vulnerables, a través de acciones de apoyo y promoción en el entorno social:

- Gestión comprometida, ética y transparente.
- Participación activa/rol de las personas.
- Profesionalidad: calidad en el trabajo al servicio de las personas.
- Sostenibilidad: impacto duradero en las personas, el territorio y el medio ambiente.
- Dignidad Humana: creer en las personas independientemente de su condición.
- Justicia social: La desigualdad, la pobreza, la discriminación son anomalías sociales.
- Reflexión crítica: Aprendemos, avanzamos, mejoramos.
- Coherencia: nuestras acciones son prueba de nuestros valores.
- Respeto: No existe un modelo único de ciudadanía o de familia. Respetamos la diversidad.
- Nuestra organización se basa en personas consistentes, honestas y comprometidas.

Arrabal AID Asociación ofrece permanentemente una serie de servicios diseñados para cubrir de forma integral todas las necesidades de programas de formación, empleo y dinamización social. En definitiva, estas acciones se pueden resumir brevemente en: información general, orientación laboral, inclusión social, fomento del emprendimiento, talleres y formación, desarrollo de programas internacionales,

actividades de participación ciudadana, programas de inclusión de colectivos vulnerables, etc.

Sitio web: www.asociacionarrabal.org

4. Teoría sobre los Juegos de Escape

El concepto de Juegos de Escape Room existe desde hace muchos años; sin embargo, se han vuelto cada vez más populares en los últimos años como una forma de entretenimiento que ofrece a los participantes una experiencia desafiante e inmersiva. Los juegos de escape son juegos de equipo, donde los jugadores ingresan a una sala temática llena de desafíos, que deben superar en un período de tiempo determinado para ganar ('escapar de la sala'). Por lo general, los desafíos están ocultos y se puede acceder a ellos descubriendo pistas y completando acertijos y tareas (Nicholson, 2015).

El director del juego informa a los jugadores sobre las reglas, las precauciones de seguridad, el procedimiento general y el objetivo de la sala de escape antes de que comience el juego. Si existe una historia de fondo, el director del juego la presentará a los participantes. Luego se cierra la puerta de la habitación y se activa un temporizador. Para avanzar en el juego, los jugadores deben utilizar los artefactos que han encontrado y descifrar pistas para resolver los acertijos. Durante esta fase, el director del juego es sólo un observador que puede ofrecer ayuda según sea necesario. Cuando se acaba el tiempo o el equipo llega a la meta, el juego termina.

Si bien la jugabilidad de las salas de escape puede parecer simple, la teoría detrás de su diseño y éxito se basa en varios conceptos de la psicología y los estudios de medios. Uno de esos conceptos es la teoría del flujo, propuesta por Csikszentmihalyi (1990), que sugiere que las experiencias óptimas ocurren cuando los individuos están completamente inmersos en una actividad que proporciona el equilibrio adecuado entre desafío y habilidad. En el contexto de las salas de escape, como en otros juegos, esto significa que los participantes experimentan un estado de "flujo" cuando están completamente involucrados en el juego y se sienten desafiados pero no abrumados. Para lograr el estado mental de "flujo" deseado durante el juego, el diseñador debe asegurarse de que los desafíos se desarrollen de tal manera que no sean ni demasiado difíciles ni demasiado fáciles.

Otro concepto clave para comprender el atractivo de las salas de escape es la narración transmedia, término acuñado por Jenkins (2003) para describir narrativas que se cuentan a través de múltiples plataformas mediáticas. Esto significa que los jugadores se involucran en una historia que se transmite a través del tema, los acertijos y las pistas del juego. Esta forma de narración mejora la participación y el

disfrute del jugador, así como su sensación de logro al completar el juego. Además, las investigaciones han demostrado que el aspecto social de jugar a las salas de escape, donde los jugadores trabajan juntos para resolver acertijos y escapar de la habitación, puede aumentar los sentimientos de cohesión y vínculo social (Kim et al., 2019). El diseño de los juegos de escape también incorpora elementos de diseño de juegos y gamificación, que se ha demostrado que aumentan el compromiso y la motivación (Deterding et al., 2011). Por ejemplo, las salas de escape suelen utilizar mecánicas de juego como puntos, recompensas y comentarios para incentivar a los jugadores y aumentar su sensación de logro. Todos estos aspectos, junto con el diseño y el mobiliario de la habitación, contribuyen a la creación de una experiencia creíble que transporta a los jugadores a un mundo nuevo en el que deberán utilizar sus habilidades y conocimientos para resolver los acertijos y sobrevivir.

Los juegos de escape fomentan el pensamiento crítico y la creatividad y requieren atención al detalle y trabajo en equipo para tener éxito. Los juegos de escape fomentan el pensamiento crítico y la creatividad y requieren atención al detalle y trabajo en equipo para tener éxito. Son accesibles para jugadores de una amplia gama de edades y no favorecen a ningún género; de hecho, los equipos más exitosos están compuestos por jugadores con diversas experiencias, habilidades, conocimientos previos y capacidades físicas.

4.1 Tipos de juegos de escape

Hay muchas variaciones del modelo de sala de escape, cada una con características distintas, pero todas giran en torno al concepto de resolver acertijos para tener éxito, ya sea individualmente o en equipo. Los siguientes son algunos formatos de juegos de Escape Room.

4.1.1 Juegos de escape en persona

Los jugadores suelen estar encerrados en una habitación y deben resolver una serie de acertijos y acertijos para encontrar la llave, abrir la puerta y escapar. Los acertijos de estos juegos a menudo se basan en un tema o narrativa, como una casa embrujada o un atraco a un banco, y pueden requerir lógica, matemáticas, reconocimiento de patrones u otras habilidades de resolución de problemas para completarlos. El juego de escape en persona es el tipo de juego de escape más común y lo ofrecen muchas empresas y plataformas de todo el mundo.

El mismo concepto se puede trasladar al exterior para crear un Juego de Escape al Aire Libre. Estas actividades se pueden realizar en parques, calles de la ciudad y otros entornos al aire libre. Los jugadores pueden recibir un mapa o pistas para seguir mientras resuelven acertijos y acertijos para avanzar en el juego. Con frecuencia, los juegos de escape al aire libre requieren que los jugadores utilicen sus habilidades geográficas y de observación junto con sus conocimientos para resolver los acertijos.

4.1.2 Juegos de escape virtuales

Los juegos de escape virtuales se juegan en línea o mediante aplicaciones móviles. Los jugadores pueden participar desde cualquier lugar, lo que hace que estos juegos sean una opción conveniente para aquellos que no pueden asistir físicamente a una sala de escape. Usando una computadora o un dispositivo móvil, los jugadores pueden resolver acertijos, acertijos y desafíos interactivos en juegos de escape virtuales. Algunas salas de escape permiten a los jugadores guardar su progreso y regresar más tarde. Estas aventuras en línea presentan tramas originales que mantienen a los jugadores comprometidos e interesados hasta el final.

4.1.3 Juegos de escape híbridos

Los juegos de escape híbridos combinan elementos de juegos de escape virtuales y en persona. Estos juegos pueden tener una sala de escape física a la que los jugadores deben asistir, pero también incluyen elementos virtuales a los que se accede a través de una aplicación móvil o una computadora. Los elementos virtuales pueden incluir acertijos o pistas adicionales que ayuden a los jugadores a progresar en el juego. Los juegos de escape híbridos ofrecen una experiencia única que combina lo mejor de los juegos de escape tradicionales y virtuales.

4.1.4 Tipos de rompecabezas

Todos los juegos de escape son esencialmente juegos de rompecabezas que pueden adoptar una variedad de formas y diseños a discreción del diseñador. Los rompecabezas deben complementarse entre sí, estar relacionados con el tema de la sala y presentar varios desafíos a los participantes. Los acertijos que se encuentran en los juegos de escape se pueden clasificar en mentales y físicos.

Los acertijos mentales son básicamente juegos cognitivos, ya que requieren habilidades de pensamiento y lógica para resolverlos. Los participantes deben deducir, correlacionar o interpretar pistas para encontrar la solución.

Los acertijos físicos requieren la manipulación de objetos del mundo real para superar el desafío. Un laberinto es un ejemplo de un rompecabezas como un laberinto, ya que el jugador solo necesita encontrar la salida para completarlo.

Los juegos de escape emplean ambos tipos de acertijos para hacer la experiencia más realista e involucrar activamente a todos los jugadores, lo que conduce al meta-acertijo. El meta-rompecabezas no es un tipo de rompecabezas separado, es simplemente el rompecabezas final de una sala de escape. Para llegar a la respuesta final en un meta-rompecabezas, debes resolver todos los acertijos anteriores y combinar sus pistas, lo que da como resultado la solución del juego de escape.

Hay muchas formas de diseñar los rompecabezas de un Juego de Escape, y se pueden categorizar según la secuencia en la que aparecen.

Juego Linear

En este juego los acertijos/desafíos deben resolverse en orden. La solución de cada rompecabezas conducirá a la solución del siguiente, y así sucesivamente. Es más sencillo de resolver para los jugadores porque la experiencia está bien organizada y guiada.

Juego no lineal

Este tipo de juego es más complejo que sus homólogos. Esto significa que los acertijos se pueden resolver en cualquier orden. Los jugadores deben trabajar en diferentes acertijos simultáneamente, recolectar las pistas (generalmente interconectadas) y resolver el acertijo final más grande para escapar de la habitación. Es un tipo de juego de escape más difícil ya que no proporciona una indicación clara de por dónde empezar.

Juego mixto

Este formato híbrido combina las formas anteriores de juegos, lineales y no lineales. Implica una serie de acertijos lineales que deben ser resueltos en paralelo por grupos más pequeños de un equipo. Son posibles múltiples acertijos que se cruzan o divergen. Se puede acceder a todos los acertijos desde el comienzo del juego, o se pueden desbloquear a medida que el jugador avanza en el juego, ya sea mediante un efecto cronometrado o completando otras rutas de acertijo. En consecuencia, las salas de escape lineales y no lineales mixtas son adecuadas para grupos de cualquier tamaño. Con frecuencia tienen una secuencia y un orden específicos, están bien organizados y asignan a cada participante una tarea que completar (Wiemker et al., 2015).

4.2 Juegos de escape educativos

Los juegos de escape educativos han ganado popularidad en los últimos años y han atraído la atención de investigadores y educadores en términos de nuevos enfoques de aprendizaje basado en juegos (GBL) que van más allá del aula tradicional e influyen en una variedad de especializaciones y contextos educativos. El proceso de aprendizaje debe adaptarse con éxito para abordar las necesidades siempre cambiantes de los alumnos y modernizar cualquier entorno de aprendizaje. Los Juegos de Escape Educativos incorporan muchos aspectos de Gamificación y GBL, como actividades innovadoras centradas en el alumno destinadas a fomentar la participación activa en el proceso.

Los juegos de acción en vivo, como los juegos de escape, se consideran ideales para las aulas presenciales, ya que pueden configurarse sin apenas utilizar tecnología y aprovechar el espacio físico que ofrecen las aulas. Este tipo de juegos sumergen completamente a los jugadores al transformar su entorno real en un mundo de juego. El equipo de jugadores da vida a las indicaciones y artefactos interactuando con ellos y entre sí mientras exploran un desafío narrativo. Como afirma Nicholson (2018), establecer un entorno compartido donde los jugadores colaboran en un juego diseñado para lograr resultados de aprendizaje específicos sienta las bases para el aprendizaje activo y el constructivismo social. Otro punto a considerar al abordar los Juegos de Escape desde un punto de vista educativo es que se adaptan naturalmente al entorno de aprendizaje de un aula porque se basan en la resolución de desafíos o acertijos mentales, que pertenecen a muchas de las actividades que los estudiantes ya

encuentran. Finalmente, cuando concluye el juego, existe una oportunidad perfecta para una discusión educativa durante el período de información. A lo largo de esta etapa del juego, los jugadores pueden discutir cómo resolvieron los acertijos y qué aspectos de los acertijos fueron desafiantes. Los educadores pueden incluso preparar una lista de preguntas para facilitar la reflexión sobre las conexiones educativas que aparecen durante el juego (Wiemker et al., 2015).

A primera vista, todos los Juegos de Escape pueden parecer idénticos, pero existen algunas diferencias fundamentales entre los Juegos de Escape con fines recreativos y educativos. Los acertijos, enigmas y soluciones de un Juego de Escape Educativo están diseñados para una audiencia específica y abordan distintas metas y objetivos de aprendizaje, mientras que los Juegos de Escape recreativos buscan atraer a una audiencia amplia y se centran principalmente en el entretenimiento. Además, los juegos de escape educativos se basan en el constructivismo social, según el cual los alumnos participan en actividades colaborativas y en equipo para construir conocimientos de manera interactiva. El entorno en el que se desarrollan las actividades es una distinción adicional significativa. En los juegos de escape recreativos, el juego normalmente se desarrolla en una serie de salas interconectadas, con una pequeña cantidad de participantes por equipo. Dado que los juegos de escape educativos se están implementando en las aulas, los educadores no pueden utilizar diferentes salas o escenas debido a recursos limitados. Con ese fin y para evitar altas tasas de deserción, los educadores deben diseñar y organizar actividades que sean a la vez atractivas y desafiantes, pero no demasiado difíciles, para clases o cursos con una gran cantidad de estudiantes. La dificultad radica en lograr un equilibrio entre la supervisión del educador y la autonomía del alumno (Makri et al., 2021).

4.2.1 El papel del educador

Se considera que el tutor, instructor y diseñador de un Juego de Escape Educativo desempeñan un papel crucial. Asumen un papel dinámico y motivador en el trabajo en grupo, fomentando la colaboración entre los participantes, al tiempo que garantizan que la metodología GBL se aplica con precisión para que los objetivos de aprendizaje del Juego de Escape se cumplan con éxito.

En la fase de introducción, el educador es el responsable de presentar las reglas del juego, la trama, el uso de diferentes herramientas, como el teléfono móvil, y el papel de la cooperación para tener éxito en el juego. A menudo parecen asumir múltiples responsabilidades, incluidas funciones pedagógicas, sociales, técnicas y de gestión.

Como maestro de la sesión, el educador desempeña múltiples roles durante el juego, que incluyen (a) monitorear, (b) moderar, (c) guiar, (d) facilitar, (e) brindar sugerencias, (f) motivar y (g) información. Por razones de seguridad y para garantizar que se sigan las reglas, los educadores suelen supervisar el juego en la misma sala (aula) que los alumnos. De acuerdo con la teoría de juegos, el seguimiento de los juegos de escape recreativos se realiza en una sala adyacente, lo que mantiene a los participantes más inmersos en la narrativa del juego y más comprometidos.

El papel del educador está entrelazado con el del maestro del juego, ya que él/ella debe determinar cuándo intervenir y dar una pista para ayudar en el proceso de juego. (Nicholson, 2015). El educador puede intervenir de diversas maneras, incluyendo afirmar y alentar a los estudiantes a trabajar en equipo, brindar instrucciones, verificar respuestas y razonamientos, o garantizar que las técnicas o habilidades se realicen con precisión. Además, es quien proporciona pistas durante el juego, controlando la cantidad de pistas dadas y su propósito. Además, es responsable de proporcionar pistas a lo largo del juego, regulando su número y finalidad.

Además de los componentes enumerados anteriormente, los educadores deben observar atentamente y brindar comentarios constructivos para ayudar a los estudiantes a resolver los acertijos. Los propios rompecabezas y candados contribuyen a la retroalimentación inmediata e inequívoca de los alumnos, que es un aspecto esencial del proceso de aprendizaje. Los educadores también pueden actuar como facilitadores sociales, alentando a grupos de estudiantes a trabajar juntos y ayudándolos en sus esfuerzos por escapar de la sala.

Después del juego, los educadores deben realizar una sesión informativa, que brinda a los estudiantes la oportunidad de procesar mentalmente la actividad de aprendizaje experiencial, autoevaluarse y reflexionar críticamente sobre la experiencia del juego. La sesión informativa podría incluir los siguientes elementos:

- Intercambio de ideas y comentarios sobre el juego.
- Consultas e inquietudes de los participantes. Los participantes pueden plantear preguntas y verificar su razonamiento.
- Evaluación de los objetivos de aprendizaje y su nivel de consecución
- Discusión de los acertijos, así como del contenido del curso y las habilidades necesarias para resolverlos. La conexión con los objetivos de aprendizaje se considera esencial para reforzar el conocimiento de los alumnos a medida que recuerdan y elaboran el material del curso.
- Relacionar los conocimientos y habilidades adquiridos con otros contextos o discutir nuevos temas encontrados durante el juego.
- Proporcionar comentarios sobre el desempeño de los participantes y sus impresiones de toda la experiencia de juego (Macri et al., 2021).

4.3 Beneficios de los juegos de escape educativos

Se ha demostrado que el uso de los Juegos de Escape como herramienta educativa tiene numerosos beneficios en el proceso de aprendizaje. Dado que los juegos de escape están diseñados en base a metodologías de gamificación y aprendizaje basado en juegos, crean un entorno educativo dinámico que mejora la retención del conocimiento y refuerza el aprendizaje. Como los conceptos que se van a aprender están integrados en los acertijos de los juegos de escape, constituyen una pedagogía de aprendizaje activo que aumenta la motivación y el compromiso de los alumnos. Según Nicholson, los Juegos de Escape 2015 en el aula brindan un espacio para el

aprendizaje experiencial y el desarrollo de habilidades de una manera lúdica, manteniendo a los alumnos completamente concentrados e interesados.

La mecánica de los Juegos de Escape físicos o digitales se basa en acertijos, tareas, cuestionarios, etc., lo que los hace adecuados para el aprendizaje de materias específicas. Cada fase de una sala de escape se puede diseñar para estimular o evaluar conocimientos o habilidades particulares, convirtiéndolo también en un entorno de aprendizaje eficaz para el contenido de la materia. En este contexto, se ha demostrado que este tipo de actividades facilitan la asociación e implementación de nuevos conocimientos e ideas sin miedo al fracaso, ya que pueden intentar y repetir las tareas. Los participantes, los estudiantes, en una sala de escape tienen que aplicar las asociaciones que realizan, llamadas razonamiento lógico, para completar con éxito los desafíos. El razonamiento lógico se ve potenciado no sólo por las habilidades individuales de cada participante, sino también por su colaboración en la resolución de los acertijos.

Según el profesor del MIT Scot Osterweil, todos los tipos de juegos ofrecen el concepto de **Las Cuatro Libertades de Juego**.

1. **Libertad para fallar**, que es un aspecto principal de todo juego, ya que existe la posibilidad de fallar y empezar desde el principio. Este método incorpora un mecanismo de aprendizaje bien conocido y probado que data de finales del siglo XIX y ha sido estudiado extensamente desde la década de 1980. El fracaso repetitivo permite a los estudiantes percibir, recordar y superar los errores.
2. **Libertad para Experimentar**, que está interconectada con la primera. Dado que el jugador puede empezar de nuevo, también tiene la oportunidad de intentar una variedad de estrategias para lograr su objetivo y determinar cuál es la más efectiva.
3. **Libertad para asumir diferentes identidades**. Los juegos te permiten ser quien elijas. Al jugar juegos multijugador, los jugadores/alumnos pueden descubrir un aspecto de sí mismos previamente desconocidos, como el talento para el liderazgo.
4. **Libertad de esfuerzo**. Dependiendo de la motivación del jugador, los juegos se pueden jugar a diferentes ritmos y participar de diversas maneras, lo que les permite hacer una pausa y reflexionar sobre las tareas que han completado.

Estas libertades, cuando se aplican en el aula, transforman la experiencia de aprendizaje en un esfuerzo agradable y atractivo. (Osterweil, 2014)

4.4 Habilidades desarrolladas a través de los Juegos

Los estudios han demostrado que los Juegos de Escape y los Juegos en general fomentan el desarrollo de varias habilidades y competencias transversales o interpersonales, esenciales para tener éxito en el siglo XXI.

Habilidades sociales: un grupo de estudiantes puede trabajar juntos para resolver acertijos en salas de escape, adquiriendo conocimientos e ideas de sus compañeros en el proceso. Muchos juegos de escape bien diseñados no se pueden resolver solos (por ejemplo, se necesitan dos personas en diferentes lugares para descifrar un código), lo que requiere que los participantes se comuniquen y colaboren para resolver los acertijos. En el lugar de trabajo contemporáneo también se requiere colaboración efectiva, flexibilidad, compromiso y responsabilidad compartida.

Pensamiento crítico: los acertijos presentados en las salas de escape van desde códigos y cifras y acertijos tradicionales hasta localizar o manipular objetos e intrincados acertijos digitales. El juego presenta a los jugadores una variedad de problemas y riesgos, lo que les exige deliberar y evaluar el mejor curso de acción para encontrar la solución. Esta necesidad de desarrollar estrategias y tomar decisiones permite a los estudiantes desarrollar importantes habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas.

Pensamiento lateral: muchos de los problemas y acertijos que los jugadores encuentran en las salas de escape los desafían a pensar de manera innovadora y combinar objetos e ideas de maneras innovadoras. Esta forma de pensar sirve como base crucial para la creatividad y la innovación.

Resiliencia: los jugadores también desarrollan resiliencia y creatividad mientras intentan resolver acertijos con una variedad de métodos una y otra vez, además de encontrar soluciones creativas.

Gestión del tiempo: esta habilidad también se pone a prueba ya que los juegos de escape son desafíos basados en el tiempo. Esto, junto con la colaboración, puede mejorar la gestión general de los recursos personales.

Compromiso: dado que los juegos de escape son intrínsecamente emocionantes, inmersivos y atractivos, es más probable que los estudiantes perseveren y se sientan motivados para trabajar en contenidos difíciles sin buscar ayuda.

Otro aspecto a considerar es que el desarrollo de estas habilidades contribuye al crecimiento de habilidades de aprendizaje social y emocional, que fomentan la adquisición y aplicación de conocimientos, actitudes y habilidades necesarias para comprender y gestionar las emociones, establecer y alcanzar metas positivas, sentir y demostrar empatía por los demás, establecer y mantener relaciones positivas y tomar decisiones responsables.

Es evidente que las metodologías de Game-Based Learning y Gamificación en las que se basan los Juegos de Escape estimulan el desarrollo de habilidades del siglo XXI, que pueden tener un papel fundamental en el rendimiento del aprendizaje de los estudiantes. (Sowell, 2020)

5. Pautas sobre cómo crear Juegos de Escape Temáticos Educativos

Los juegos de escape educativos son un tipo de experiencia de aprendizaje interactiva que permite a los participantes aprender y practicar nuevas habilidades de una manera divertida y atractiva. Los juegos están diseñados para desafiar a los participantes a resolver acertijos y acertijos para "escapar" de un escenario o entorno específico. Los juegos son una forma creativa y eficaz de enseñar a las personas conceptos y habilidades importantes, al mismo tiempo que promueven el trabajo en equipo y la capacidad de resolución de problemas.

En un juego de escape educativo, los participantes trabajan juntos en pequeños grupos para resolver una serie de acertijos o desafíos relacionados con un tema en particular. Por ejemplo, un juego de escape educativo sobre el medio ambiente podría involucrar a personas que intentan escapar de una catástrofe ambiental, mientras que un juego de escape educativo sobre el medio ambiente podría involucrar a personas que resuelven acertijos relacionados con el logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible para escapar de una trampa.

Los juegos de escape educativos se pueden jugar en una variedad de entornos, ya sea interiores o exteriores, en bibliotecas, museos, parques, etc. También se pueden adaptar a diferentes grupos de edad y niveles de aprendizaje. Uno de los beneficios clave de los juegos de escape educativos es que promueven el aprendizaje colaborativo y las habilidades de resolución de problemas. Los participantes deben trabajar juntos y comunicarse de manera efectiva para resolver los acertijos y escapar del juego. También brindan una forma divertida y atractiva de aprender y practicar nuevas habilidades, lo que puede ayudar a aumentar la motivación y el compromiso en el proceso de aprendizaje.

A continuación, se ofrecen algunas pautas que le ayudarán a crear un juego de escape educativo eficaz:

1. **Elige un tema y un nombre**

El primer paso es elegir un tema para tu juego de escape que sea relevante para el tema que deseas enseñar. Por ejemplo, si desea enseñar a los estudiantes sobre el patrimonio cultural, puede buscar bienes del patrimonio cultural en su comunidad y elegir esos bienes como tema.

El nombre y la temática son los dos primeros elementos a definir para luego poder desarrollar la historia y decidir la ubicación en la que se desarrollará el escape room. Quien desarrolle el escape room tendrá total libertad a la hora de definir estos dos elementos. Lo importante es que el nombre, el tema y la ubicación sean coherentes al escribir la historia que servirá de telón de fondo para la sala de escape. De hecho, la historia y la ambientación van de la mano, y si la narrativa define el hilo conductor del juego, es la ambientación la que define la escena.

2. Desarrollar una historia/la narrativa

Una vez que haya elegido su tema, desarrolle una historia que atraiga y desafíe a sus participantes. La trama debe basarse en el tema que haya elegido y debe estar relacionada con el tema sobre el que desea transmitir conocimientos. Por ejemplo, si tu tema es "Escape de la Guerra Revolucionaria", tu trama podría involucrar a un grupo de espías que intentan escapar del ejército británico.

La narrativa es el elemento principal sin el cual el escape room no podría existir. Gracias a una narrativa convincente, se puede crear una aventura increíble. El objetivo de una narrativa cautivadora es que los jugadores tengan una motivación para entrar a la sala y estar motivados para investigar.

Más detalladamente, definir la narrativa significa definir:

- **La misión de los jugadores:** esto es lo que hacen los jugadores. Debe ser cautivador y adecuado para el grupo objetivo. La misión debe ser fácil de entender para los jugadores. Una misión demasiado compleja podría confundir al grupo al darle importancia a detalles menores.
- **Los desafíos de los jugadores** para completar la misión deben ser significativos e integrarse en la narrativa subyacente para proporcionar a los participantes un propósito para sus acciones. Esto se puede lograr, por ejemplo, haciendo que el jugador complete misiones superando conflictos.
- **El rol de los jugadores y del maestro del juego:** debe estar bien definido y claro para los jugadores qué rol desempeñan, cuál es el rol del maestro, cuándo pueden pedir su intervención y qué quieren lograr al completar el juego. .
- **Decisiones** en términos de presupuesto, posibilidades y limitaciones (internas, externas, tamaño del grupo, etc.).

3. Crea rompecabezas y desafíos

El corazón de un juego de escape son los acertijos y desafíos que los estudiantes deben resolver para poder escapar. Crea una variedad de acertijos y desafíos relacionados con el tema elegido. Por ejemplo, si desea enseñar matemáticas a los estudiantes, puede crear acertijos que impliquen resolver ecuaciones o formas geométricas.

Algunos tipos comunes de acertijos y desafíos que se encuentran en las salas de escape educativas incluyen:

- **Rompecabezas físicos:** estos rompecabezas requieren que los jugadores manipulen objetos físicos en la habitación para encontrar pistas o resolver acertijos. Por ejemplo, un rompecabezas puede requerir que los jugadores usen una llave física para desbloquear una caja que contiene una pista.
- **Acertijos de lógica:** estos acertijos requieren que los jugadores utilicen sus habilidades de razonamiento y deductivas para resolver un problema. Por

ejemplo, un rompecabezas puede requerir que los jugadores descubran la secuencia correcta de números o símbolos para desbloquear un candado de combinación.

- **Rompecabezas criptográficos:** estos rompecabezas requieren que los jugadores decodifiquen o descifren mensajes utilizando varias técnicas de cifrado. Por ejemplo, un rompecabezas podría requerir que los jugadores utilicen un cifrado César para decodificar un mensaje.
- **Rompecabezas de reconocimiento de patrones:** estos rompecabezas requieren que los jugadores identifiquen y reconozcan patrones para resolver un problema. Por ejemplo, un rompecabezas puede requerir que los jugadores hagan coincidir una serie de símbolos o colores en un orden específico.
- **Rompecabezas colaborativos:** estos rompecabezas requieren que los jugadores trabajen juntos para resolver un problema. Por ejemplo, un rompecabezas puede requerir que cada jugador sostenga una llave y la gire al mismo tiempo para abrir una puerta.

Además de acertijos y desafíos, las salas de escape educativas también pueden incluir otros elementos, como elementos narrativos o temáticos, límites de tiempo y recompensas por completarlos con éxito. Al involucrar a los estudiantes en una experiencia de aprendizaje divertida e interactiva, las salas de escape educativas pueden ser una herramienta poderosa para enseñar nuevas habilidades y conceptos.

4. Diseñar el espacio/escenario del juego

Diseñar el espacio físico donde se desarrollará el juego. Podría ser un salón de clases o una sala de escape designada. Asegúrate de que el espacio esté decorado y configurado para adaptarse al tema del juego. Por ejemplo, si su tema es "Escape del laboratorio", puede configurar el espacio para que parezca un laboratorio con vasos de precipitados, tubos de ensayo y otros equipos científicos.

Una sala de escape se puede instalar en casi cualquier lugar que se nos ocurra. El escenario tiene una profunda influencia en los jugadores cuando se trata de una sala de escape porque es lo que atrae a los participantes a la historia y les permitirá experimentar las emociones que quieres transmitir. Una sala de escape se puede instalar en casi cualquier lugar que se nos ocurra. El escenario tiene una profunda influencia en los jugadores cuando se trata de una sala de escape porque es lo que atrae a los participantes a la historia y les permitirá experimentar las emociones que quieres transmitir. La mayoría de las salas de escape no tienen una única habitación o ubicación, sino varios espacios físicos por los que pasan los jugadores. Estos espacios físicos crean diferentes etapas del juego y el diseñador puede utilizar esta técnica para crear un flujo creciente de complejidad en el juego. Los jugadores comienzan en una sala con algunos acertijos, cuya resolución les da acceso a otro espacio con acertijos más complejos.

5. Proporcionar instrucciones claras

Asegúrese de que los estudiantes comprendan las reglas y los objetivos del juego antes de comenzar a jugar. Proporcione instrucciones claras sobre cómo jugar, incluido cómo resolver acertijos y escapar de la habitación.

Las instrucciones juegan un papel crucial en las salas de escape educativas. Las instrucciones claras y concisas pueden ayudar a los estudiantes a comprender los objetivos de la sala de escape, las reglas del juego y cómo jugar. Unas buenas instrucciones también pueden ayudar a prevenir la confusión y la frustración entre los estudiantes, lo que puede restar valor educativo a la experiencia.

Aquí hay algunas razones por las que las instrucciones son importantes en las salas de escape educativas:

- **Comprender los objetivos:** las instrucciones deben describir claramente los objetivos de la sala de escape, como las metas educativas o los resultados de aprendizaje que los estudiantes deben lograr al final del juego. Esto ayuda a los estudiantes a comprender el propósito de la experiencia y los motiva a participar plenamente.
- **Aprender las reglas:** las instrucciones deben explicar las reglas del juego, como cómo usar accesorios o interactuar con las características de la sala. Esto garantiza que los estudiantes jueguen de manera justa y que no dañen ningún equipo de la sala de escape.
- **Proporcionar orientación:** Las instrucciones deben guiar a los estudiantes a través de la experiencia, brindándoles pistas y sugerencias para ayudarlos a resolver acertijos y desafíos. Esto garantiza que los estudiantes no se queden estancados ni frustrados y que puedan progresar a lo largo del juego.
- **Garantizar la seguridad:** Las instrucciones deben proporcionar pautas y precauciones de seguridad, como no subirse a los muebles o usar fuerza excesiva. Esto ayuda a prevenir accidentes o lesiones y garantiza que los estudiantes puedan disfrutar la experiencia de forma segura.
- **Mejorar el valor educativo:** instrucciones claras y bien escritas pueden mejorar el valor educativo de la experiencia al reforzar conceptos, vocabulario o habilidades clave. Esto puede ayudar a los estudiantes a retener y aplicar lo que han aprendido mucho después de que haya terminado el juego.

En resumen, las instrucciones son un componente esencial de las salas de escape educativas. Ayudan a los estudiantes a comprender los objetivos de la experiencia, aprender las reglas, brindar orientación, garantizar la seguridad y mejorar el valor educativo del juego.

6. Incorporar objetivos de aprendizaje

Recuerde que el objetivo del juego de escape es educar a los participantes sobre conceptos y habilidades importantes. Asegúrese de que los acertijos y desafíos que cree estén alineados con los objetivos de aprendizaje de la lección.

Incorporar objetivos de aprendizaje en las salas de escape educativas es crucial porque garantiza que la experiencia esté alineada con los objetivos educativos de la lección o curso. Al establecer objetivos de aprendizaje claros, la sala de escape se convierte en algo más que una actividad divertida: se convierte en una poderosa herramienta para el aprendizaje.

A continuación te presentamos algunas razones por las que es importante incorporar objetivos de aprendizaje en los escape rooms educativos:

- **Centrarse en conceptos clave:** al establecer objetivos de aprendizaje, puede asegurarse de que la sala de escape se centre en los conceptos y habilidades clave que los participantes deben dominar. Esto ayuda a reforzar los aspectos más importantes de la lección o curso y garantiza que la experiencia de aprendizaje sea relevante y significativa.
- **Proporcionar estructura:** los objetivos de aprendizaje proporcionan estructura a la experiencia de la sala de escape, guiando a los estudiantes a través de un conjunto de resultados de aprendizaje específicos. Esto ayuda a los participantes a comprender el propósito de la experiencia y los motiva a participar plenamente.
- **Alinearse con los estándares:** la incorporación de objetivos de aprendizaje garantiza que la sala de escape esté alineada con los estándares y resultados de aprendizaje establecidos por el curso o programa. Esto ayuda a garantizar que la sala de escape sea una herramienta eficaz para el aprendizaje y que cumpla con los requisitos del plan de estudios.
- **Mida el éxito:** al establecer objetivos de aprendizaje, puede medir el éxito de la sala de escape en el logro de los objetivos educativos de la lección o curso. Esto le permite evaluar la eficacia de la sala de escape para apoyar el aprendizaje de los estudiantes y ajustar la experiencia según sea necesario.
- **Mejorar la participación:** la incorporación de objetivos de aprendizaje puede mejorar la participación de los participantes al hacer que la experiencia de la sala de escape sea más relevante y significativa. Al comprender los objetivos educativos de la experiencia, es más probable que los participantes vean el valor de la actividad y se sientan motivados para participar plenamente.

En resumen, incorporar objetivos de aprendizaje en las salas de escape educativas es importante porque garantiza que la experiencia se centre en conceptos clave, proporcione estructura, se alinee con los estándares, mida el éxito y mejore el compromiso. Al establecer objetivos de aprendizaje claros, puedes crear una experiencia de escape room que sea atractiva y eficaz para lograr sus objetivos educativos.

7. Probar y revisar

Una vez que hayas creado el juego, Pruébalo con un grupo de participantes para ver qué tan bien funciona. Utilice sus comentarios para hacer revisiones y mejorar el juego. Probar y revisar una sala de escape educativa es un proceso importante para garantizar que la sala sea atractiva, desafiante y eficaz para lograr sus objetivos educativos. Aquí hay algunos pasos que puedes seguir para probar y revisar tu escape room educativo:

- **Prueba la sala con un grupo pequeño:** comienza probando la sala de escape con un grupo pequeño de amigos, personas de tu comunidad. Observe cómo interactúan con los acertijos y desafíos y solicite comentarios sobre el nivel de dificultad de la sala, la claridad de las instrucciones y el disfrute general.
- **Recopile comentarios:** recopile comentarios de los participantes mediante encuestas, cuestionarios o entrevistas. Esto puede ayudarle a identificar áreas de mejora y garantizar que la sala de escape cumpla con sus objetivos educativos.
- **Analice los comentarios:** analice los comentarios que ha recopilado para identificar patrones y temas. Busque problemas comunes o áreas que requieran mejora, como instrucciones confusas, acertijos demasiado fáciles o demasiado difíciles o dificultades técnicas.
- **Revise la sala:** según los comentarios que haya recibido, revise la sala de escape para abordar cualquier problema o área de mejora. Esto puede implicar modificar el nivel de dificultad de los acertijos, reescribir instrucciones o agregar nuevos elementos para mejorar la participación y el aprendizaje.
- **Pruebe nuevamente:** pruebe la sala revisada con otro grupo pequeño de participantes para asegurarse de que los cambios que ha realizado sean efectivos para abordar los problemas identificados durante la prueba inicial.
- **Iterar:** continúe probando, revisando y probando nuevamente hasta que esté satisfecho con la calidad de la sala de escape. Este proceso iterativo puede ayudarle a perfeccionar la sala y garantizar que sea atractiva, desafiante y eficaz para lograr sus objetivos educativos.

En resumen, probar y revisar una sala de escape educativa implica probar la sala con un grupo pequeño, recopilar comentarios, analizarlos, revisar la sala, probar nuevamente e iterar hasta que esté satisfecho con la calidad de la sala. Este proceso puede ayudarle a crear una experiencia educativa atractiva y eficaz que satisfaga las necesidades de su grupo objetivo.

En conclusión, siguiendo estas pautas, puede crear un juego de escape educativo que sea atractivo, desafiante y eficaz para educar conceptos y habilidades importantes a su grupo objetivo.

Em conclusão, ao seguir estas diretrizes, pode criar um escape game educativo que seja envolvente, desafiante e eficaz na educação de conceitos e competências importantes para o seu grupo-alvo.

5.1. Consejos sobre cómo montar un escape room con materiales reciclados/reutilizables

Hacer un escape room más ecológico y reciclable pasa por considerar varios aspectos desde el diseño hasta la elección de los materiales:

- **Diseño sostenible:** A la hora de diseñar tu escape room, intenta utilizar materiales y recursos sostenibles. Utilice la luz natural tanto como sea posible para reducir el consumo de energía y considere utilizar materiales reciclados o reutilizados en la construcción.
- **Elimina el plástico de un solo uso:** Evita el uso de plástico desechable en la decoración y atrezzo del escape room. Opte por materiales duraderos y reutilizables, como madera, metal o vidrio.
- **Materiales reciclables:** utilice materiales que sean fácilmente reciclables al construir los elementos de su sala de escape. Por ejemplo, utilice cartón, papel, tela y materiales similares que puedan reciclarse al final de su vida útil.
- **Iluminación eficiente:** Utilice iluminación LED de bajo consumo en lugar de bombillas tradicionales. Además, considere instalar sensores de movimiento para garantizar que las luces solo se enciendan cuando haya gente en la habitación.
- **Fomentar el reciclaje:** Coloca contenedores de reciclaje en la sala de escape y proporciona instrucciones claras sobre qué materiales se pueden reciclar y cómo hacerlo correctamente. De esta forma, los participantes podrán aprender y practicar el reciclaje mientras disfrutan del juego.
- **Reutilizar:** Cuando desmontes el escape room, retira y guarda con cuidado los materiales para poder utilizarlos en futuros escape room. En muchas ocasiones las prisas o un descuido provocan que, por ejemplo, los carteles que hemos pegado en la pared se estropeen, y por tanto no se puedan reutilizar, debiendo volver a imprimirse.
- **Impresión y papelería sostenible:** si necesita imprimir pistas, instrucciones u otros materiales, utilice papel reciclado o certificado por organizaciones que promueven la sostenibilidad forestal, como el Forest Stewardship Council (FSC). Además, evite impresiones innecesarias y fomente el uso de dispositivos electrónicos para mostrar información.
- **Mantenimiento sostenible:** Asegúrate de utilizar productos de limpieza ecológicos y respetuosos con el medio ambiente para mantener tu escape room en buen estado. Evite el uso de productos químicos agresivos y busque alternativas biodegradables.
- **Decoración natural:** Utiliza elementos de la naturaleza para la decoración, como ramas, hojas, piedras o flores secas. Estos elementos se pueden recolectar y reutilizar de manera responsable en diferentes juegos.
- **Uso consciente del agua:** Si tu escape room requiere el uso de agua, asegúrate de utilizarla de manera consciente y eficiente. Verifique que no haya fugas en grifos o tuberías, y anime a los participantes a usar solo la cantidad de agua necesaria durante el juego.

- **Colaboraciones con proveedores locales sustentables:** Busca colaborar con proveedores locales que tengan prácticas sustentables. Por ejemplo, podría comprar materiales de construcción de empresas que utilicen materiales reciclados o reutilizables, o buscar proveedores de alimentos y bebidas que ofrezcan productos orgánicos y opciones de comercio justo.

PROMOCIÓN DIGITAL

Nuestro escape room necesita participantes, por eso debemos ofrecerles la información suficiente para que vengan a asistir y se diviertan aprendiendo. Para la difusión preferimos la promoción digital, en lugar de utilizar folletos impresos o publicidad física, céntrate en promocionar tu escape room de forma digital. Utilice las redes sociales, sitios web y el correo electrónico para llegar a su público objetivo. Esto reducirá el uso de papel y materiales físicos.

ADVERTENCIA AMBIENTAL

Aprovecha para educar a tus participantes sobre temas medioambientales mientras disfrutas del escape room. Incorpora mensajes educativos, consejos e información relevante sobre la importancia de la sostenibilidad y cómo cada persona puede contribuir al cuidado del planeta. Crea nuevos juegos o agrega alguna parte a tus juegos sobre:

- **Tema ecológico:** Puedes incorporar un Tema ecológico en la trama de la sala de escape. Por ejemplo, puedes crear una historia que promueva la conciencia ambiental y la importancia de tomar medidas para proteger el medio ambiente.
- **Juegos y desafíos basados en la sostenibilidad:** cree desafíos dentro de la sala de escape que fomenten la sostenibilidad y la toma de decisiones ecológicas. Por ejemplo, puedes incluir acertijos relacionados con la conservación de energía, el reciclaje o la reducción de residuos.

EVALUACIÓN Y MEJORA CONTINUA

Revisa y evalúa periódicamente las prácticas y materiales utilizados en tu escape room para identificar oportunidades de mejora en términos de sostenibilidad. Considerar las opiniones y sugerencias de los participantes para implementar cambios positivos.

Al implementar estos consejos, estarás contribuyendo a la protección del medio ambiente mientras brindas una experiencia de escape room divertida y consciente. Recuerde que cada pequeña acción cuenta y el compromiso con la sostenibilidad puede marcar la diferencia.

Recuerda que la creatividad es clave a la hora de hacer un escape room más ecológico y reciclable. ¡Diviértete mientras promueves la sostenibilidad!

5.2 Consejos sobre cómo adaptar los juegos para personas con discapacidad visual y auditiva

Introducción

Los juegos de escape educativos ofrecen un enfoque único e interactivo para aprender sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) al fomentar el pensamiento crítico, la resolución de problemas y las habilidades de trabajo en equipo entre los jóvenes. Para garantizar que estos juegos sean accesibles para una amplia gama de participantes, incluidos aquellos con discapacidades visuales o auditivas, es fundamental adaptar el diseño y los materiales del juego en consecuencia. Esta guía completa analiza en detalle cómo crear juegos de escape educativos accesibles sobre la sociedad, el medio ambiente, la cultura y la economía para personas con discapacidad visual y auditiva.

Adaptación de juegos de escape para participantes con discapacidad visual

Elementos táctiles y Braille

Incorpora elementos táctiles en tu juego de escape para permitir a los jugadores con discapacidad visual explorar e interactuar con el entorno del juego. Las superficies texturizadas, los dibujos lineales en relieve y los objetos impresos en 3D pueden ayudar a los jugadores a percibir el diseño de la habitación y proporcionar información esencial para resolver acertijos.

Asegúrese de que todos los materiales escritos, incluidas las instrucciones del juego, las pistas y las descripciones de los acertijos, estén disponibles en Braille. Si es posible, proporcione también etiquetas en Braille para los objetos del juego.

Ejemplo: en un juego que aborda la gestión de residuos, es posible que los jugadores necesiten clasificar diferentes tipos de residuos en contenedores apropiados sintiendo la forma y la textura de los elementos. Cada contenedor podría tener una etiqueta en Braille que describa el tipo de residuos que acepta.

Descripciones de audio y orientación.

Proporcione descripciones de audio del entorno del juego, acertijos y pistas para ayudar a los participantes con discapacidad visual a navegar por la sala y comprender el contexto. Estas descripciones pueden ser pregrabadas o ser entregadas por un narrador en vivo.

Además, ofrezca orientación en forma de mensajes grabados, una guía en vivo o una aplicación para teléfono inteligente que brinde asistencia en tiempo real cuando sea necesario.

Ejemplo: en un juego sobre transporte sostenible, se podría pedir a los jugadores que armen un modelo de un sistema de transporte público escuchando descripciones de audio de diferentes opciones de transporte y luego seleccionando las opciones más sostenibles.

Juego colaborativo

Fomente el trabajo en equipo emparejando a participantes con discapacidad visual con jugadores videntes. Esta experiencia compartida puede mejorar la comunicación, la cooperación y las habilidades de resolución de problemas, al mismo tiempo que hace que el juego sea más divertido para todos.

Ejemplo: en un juego que aborda la igualdad de género, los jugadores podrían trabajar juntos para crear una línea de tiempo visual de hitos importantes en la lucha por la igualdad de género. Los participantes con discapacidad visual podrían brindar contexto histórico y conocimientos, mientras que los compañeros de equipo videntes ayudarían a organizar la línea de tiempo.

Iluminación y contraste

Para los jugadores con baja visión, utilice iluminación y colores de alto contraste para que los objetos y las pistas sean más fáciles de ver. Esto puede incluir el uso de colores llamativos, fuentes claras y niveles de iluminación adecuados para maximizar la visibilidad.

Ejemplo: en un juego sobre el acceso al agua limpia, utilice objetos de colores brillantes y áreas bien iluminadas para representar fuentes de agua limpia, contrastándolos con objetos más oscuros y áreas poco iluminadas que representen fuentes contaminadas.

Adaptación de juegos de escape para participantes con discapacidad auditiva

Señales visuales e información

Asegúrese de que toda la información auditiva esté disponible en un formato visual, como texto escrito o gráficos. Utilice un lenguaje claro y conciso e incorpore traducciones al lenguaje de señas siempre que sea posible. Las ayudas visuales como ilustraciones, diagramas y diagramas de flujo también pueden ayudar a transmitir ideas complejas.

Ejemplo: en un juego sobre justicia social, los jugadores podrían encontrar una serie de carteles que muestran imágenes y textos impactantes que resaltan diferentes temas sociales. Luego, los jugadores deben identificar el hilo común que conecta estos problemas para resolver un rompecabezas.

Alertas vibratorias y retroalimentación háptica

Incorpora dispositivos vibratorios o sistemas de retroalimentación háptica para alertar a los jugadores sobre eventos importantes o proporcionar retroalimentación sobre sus acciones. Esto puede resultar especialmente útil para acertijos en los que el tiempo es urgente o para señalar el éxito o el fracaso.

Ejemplo: en un juego de temática ambiental sobre deforestación, es posible que los jugadores deban navegar por un laberinto que representa un bosque mientras evitan las áreas de "tala". Una pulsera vibratoria podría señalar cuando los jugadores se acercan a estas zonas de peligro, ayudándoles a tomar decisiones informadas sobre su camino.

Herramientas de comunicación visual

Proporcione pizarras, tabletas u otras herramientas de comunicación visual para facilitar la comunicación entre los participantes con discapacidad auditiva. Esto permite a los jugadores colaborar eficazmente en la resolución de acertijos, incluso en ausencia de lenguaje hablado.

Ejemplo: en un juego que explora el impacto de la globalización en las comunidades locales, los jugadores podrían usar una tableta para esbozar ideas para proyectos de desarrollo sostenible que apoyen la cultura y las tradiciones locales mientras las comparten con sus compañeros de equipo.

Subtítulos y transcripciones

Incluye subtítulos y transcripciones de los videos o grabaciones de audio utilizados en el juego. Esto garantiza que los jugadores con discapacidad auditiva tengan acceso a la misma información que sus compañeros oyentes.

Ejemplo: en un juego de escape sobre la importancia de la educación, los jugadores pueden ver una serie de videos que presentan entrevistas con personas que han superado barreras a la educación. Proporcionar subtítulos y transcripciones permite a los jugadores con discapacidad auditiva comprender el contenido en su totalidad.

Señales de audio no verbales

Incorpore alternativas visuales para señales de audio, como luces intermitentes, señales codificadas por colores o texto en pantalla. Esto garantiza que los jugadores con discapacidad auditiva puedan participar eficazmente en el juego y comprender información crítica.

Ejemplo: en un juego sobre producción y consumo responsables, es posible que los jugadores necesiten identificar productos con certificaciones sostenibles. Una luz

intermitente o una señal codificada por colores podrían indicar cuándo se elige el producto correcto.

Conclusión

Adaptar los juegos de escape educativos para participantes con discapacidad visual y auditiva requiere una cuidadosa consideración de las características de accesibilidad y un compromiso con el diseño inclusivo. Al incorporar elementos táctiles, Braille, descripciones de audio, señales visuales y herramientas de comunicación, los diseñadores pueden crear una experiencia atractiva e inmersiva accesible para todos.

La creación de juegos de escape inclusivos no solo promueve la ciudadanía activa y el compromiso social, sino que también genera conciencia sobre la importancia de los ODS entre una audiencia diversa. Al diseñar juegos de escape teniendo en cuenta las necesidades de los participantes con discapacidad visual y auditiva, podemos fomentar un entorno de aprendizaje más inclusivo y equitativo que empodere a todos los jóvenes a contribuir a un futuro mejor.

6. Ejemplos de juegos de escape temáticos educativos

6.1 Juego de escape que aborda la sociedad: "La sala de la conspiración"

The Conspiracy Room es una actividad de Escape Room de los ODS que tiene como objetivo crear conciencia sobre la importancia de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de las Naciones Unidas y el papel de las personas para alcanzarlos. El juego requiere que los jugadores resuelvan acertijos relacionados con cuestiones sociales como la pobreza, el acceso a la salud, las ciudades contaminadas, la falta de energía renovable y la injusticia y la corrupción, que forman parte de los ODS. La actividad anima a los jugadores a mejorar sus habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico y a colaborar con su equipo.

En el juego, los jugadores son un equipo de activistas que se han infiltrado en la habitación de un grupo de poderosos conspiradores que planean perpetrar crímenes atroces que amenazan al mundo. Los jugadores deben encontrar pruebas para exponer la conspiración de que los ODS se han ocultado a toda la sociedad. Sin embargo, sólo tienen 60 minutos para resolver los acertijos y escapar antes de que los conspiradores regresen y los atrapen.

Los desafíos del juego están diseñados para corresponderse con diferentes ODS. Por ejemplo, los jugadores deben encontrar dónde guardan los conspiradores sus ahorros (correspondiente al ODS 1 - fin de la pobreza), dónde guardan los conspiradores sus recursos médicos (correspondiente al ODS 3 - buena salud y bienestar), dónde esconden los conspiradores sus investigaciones sobre el medio ambiente. energía (correspondiente al ODS7 - energía limpia y asequible), y donde los conspiradores esconden el mapa de una ciudad sostenible (correspondiente al ODS11 - ciudades y comunidades sostenibles). Los jugadores también deben liberar una paloma de la paz para encontrar justicia (correspondiente al ODS 16: paz, justicia e instituciones sólidas).

The Conspiracy Room es una forma divertida y atractiva de promover la conciencia sobre los ODS y alentar a los jugadores a convertirse en agentes de cambio en sus comunidades. La actividad promueve el trabajo en equipo, la resolución de problemas y las habilidades de pensamiento crítico y destaca la importancia de abordar los problemas sociales relacionados con la pobreza, el acceso a la salud, las ciudades contaminadas, la falta de energía renovable y la injusticia y la corrupción, que forman parte de los ODS.

6.2 Entorno de enfrentamiento del juego de escape: "Escape de la advertencia 'CÓDIGO ROJO'"

El escape room 'Escape del 'CÓDIGO ROJO' Advertencia' aborda el tema Medio Ambiente y Objetivos de Desarrollo Sostenible. Todo el juego se centrará exclusivamente en 4 Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU: Objetivo 6 (Garantizar el acceso al agua y al saneamiento para todos), Objetivo 13 (Acción por el clima: tomar medidas urgentes para combatir el cambio climático y su impacto), Objetivo 14 (Vida submarina : conservar y utilizar de manera sostenible los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible), y el Objetivo 15 (Vida en la Tierra: Proteger, restaurar y promover el uso sostenible de los ecosistemas terrestres, gestionar de manera sostenible los bosques, combatir la desertificación y detener y revertir la degradación de las tierras) . Cada uno de los desafíos y acertijos específicos de la sala de escape gira en torno a un objetivo específico y tiene como objetivo involucrar a los jugadores para que aprendan sobre los objetivos y su misión a través del juego.

La misión del escape room es salvar el planeta Tierra contribuyendo a un futuro sostenible. Los principales objetivos de aprendizaje de la sala de escape son alentar y capacitar a los jugadores para que aprendan sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas, en particular sobre el Objetivo 6, el Objetivo 13, el Objetivo 14 y el Objetivo 15, aprendan sobre la gestión sostenible del agua y el saneamiento, comprendan conceptos, como la huella de carbono, la degradación de la tierra, la sostenibilidad, tomar conciencia sobre prácticas de protección del medio ambiente, como el reciclaje, actividades que reducen la huella de carbono, actividades de conservación del agua, evitar la degradación de la tierra, tomar conciencia de la

importancia del saneamiento y los desafíos que enfrentan comunidades de todo el mundo que carecen de acceso a instalaciones sanitarias adecuadas.

En cuanto a desafíos y acertijos, el juego consta de 5 desafíos y 9 acertijos. Los jugadores tendrán la oportunidad de sumergirse en varios acertijos interactivos y atractivos, como acertijos, rompecabezas, crucigramas y acertijos lógicos. Los participantes deben resolver cada acertijo a la vez para desbloquear el acceso a los siguientes desafíos y acertijos y proceder a resolver la misión final. Por tanto, el juego tiene un flujo lineal. Tendrán la oportunidad de ejercitar sus capacidades y destrezas, como la creatividad, el razonamiento, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y el aprendizaje basado en juegos. Una de las ventajas del escape room es que está diseñado para jugarse de forma virtual y física. Puede ser jugado por grupos pequeños o grandes de personas. Además, los jugadores pueden jugar individualmente, solos o en grupos.

Al final del juego, el director del juego reunirá a todos los jugadores y los guiará a través de una serie de preguntas informativas. Estas preguntas son esenciales para recopilar comentarios de los jugadores, comprender el flujo del juego, las experiencias de los jugadores y qué se puede mejorar. La sesión informativa deja espacio para que los participantes reflexionen sobre su experiencia en una sala de escape educativa.

Con todo, la sala de escape 'Escape the 'CODE RED' Advertencia' hace posible que los jugadores se sumerjan en una experiencia de aprendizaje interactiva que les permite aprender sobre el medio ambiente y los Objetivos Sostenibles de la ONU de una manera divertida y atractiva.

6.3 Juego de escape que aborda la cultura "¡Viaja en el tiempo, no hay tiempo que perder!"

Los juegos, incluidas las salas de escape, son una herramienta para abordar cuestiones relacionadas con el género de una manera accesible y atractiva para una audiencia amplia. Proporcionan un espacio seguro y no amenazante para explorar cuestiones de género y fomentar la comprensión y la empatía hacia las experiencias de personas de diferentes identidades de género.

La igualdad de género en la cultura se refiere a la eliminación de estereotipos y roles de género que limitan a las personas en función de su identidad de género. Se trata de crear una cultura en la que todas las personas, independientemente de su género, tengan las mismas oportunidades y derechos. Para lograr la igualdad de género en la cultura, es necesario fomentar la representación equitativa de los géneros en los medios, los juegos, el arte y la literatura. Esto significa no sólo garantizar que haya una

representación equitativa de género en los productos, sino también que los personajes de ambos géneros tengan características y personalidades variadas y complejas.

Los juegos también pueden ayudar a desafiar los estereotipos de género y promover la inclusión y la diversidad en los medios y la cultura popular. Los personajes de los juegos se pueden diseñar para representar una amplia gama de identidades y personalidades de género, lo que puede ayudar a romper con los estereotipos de género. Además, los juegos pueden proporcionar modelos positivos de liderazgo y éxito que no estén limitados por el género, lo que puede fomentar una cultura más inclusiva y justa.

La igualdad de género en la cultura también se puede lograr mediante la promoción de la diversidad y la inclusión. Esto significa fomentar la representación de personas de diferentes identidades de género, así como de otras identidades diversas, en la cultura popular.

El juego que presenta lo anterior, desde darle al jugador la oportunidad de elegir su identidad, hasta cuestionar cómo la sociedad te premia con un juguete en función del sexo con el que naciste. De forma natural se trabajan los estereotipos restando importancia a decisiones muy importantes que tomamos cada día para encajar en la sociedad.

En general, la igualdad de género en la cultura consiste en fomentar una sociedad más inclusiva y justa, en la que todas las personas tengan las mismas oportunidades y derechos, independientemente de su género. Los juegos pueden ser una herramienta poderosa para educar sobre género y promover la igualdad de género en la sociedad, al proporcionar un espacio seguro y accesible para explorar cuestiones de género, desafiar los estereotipos y promover la inclusión y la diversidad.

6.4 Juego de escape que aborda la economía: "EmployTech"

El futuro de la Economía está estrechamente ligado a la Industria 5.0, ya que se prevé que generará nuevas oportunidades de empleo que requerirán habilidades humanas como la creatividad, el razonamiento crítico y la inteligencia emocional. Esto puede estimular el crecimiento económico a través de la innovación, productos personalizados y mercados ampliados. Además, la Industria 5.0 puede contribuir a prácticas de fabricación sostenibles fomentando la utilización de recursos, la reducción de residuos y la producción ambientalmente responsable. Los países y empresas que adopten la Industria 5.0 pueden obtener una ventaja competitiva al ofrecer productos innovadores y sostenibles en el mercado global. Además, la Industria 5.0 tiene el potencial de promover la inclusión económica al crear oportunidades de empleo para una variedad de trabajadores. Por tanto, la adopción de los principios de la Industria

5.0 moldeará el futuro de la economía y permitirá el desarrollo de habilidades centradas en las personas.

El juego de escape denominado “EmployTech” ha sido diseñado para ayudar a los jóvenes a descubrir los principios clave de la empleabilidad en la Industria 5.0. Obtendrán una comprensión más profunda de las habilidades, la mentalidad y los comportamientos necesarios para prosperar en el futuro del trabajo, donde los humanos y la tecnología colaboran de maneras innovadoras y transformadoras. Finalmente, reconocerán la importancia de emplear los principios de la Economía Circular en el lugar de trabajo del futuro, lo que puede conducir a un lugar de trabajo más sostenible, resiliente y responsable que contribuya a un futuro sostenible para el planeta y la sociedad.

7. Plan de formación para practicantes jóvenes

7.1 Sensibilizar sobre la importancia de alcanzar los ODS

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) son un conjunto de 17 objetivos globales establecidos por las Naciones Unidas en 2015. Son un llamado universal a la acción para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar que todas las personas disfruten de paz y prosperidad para el año 2030. Los ODS cubren una amplia gama de cuestiones interconectadas, incluyendo la pobreza, el hambre, la salud, la educación, la igualdad de género, el agua potable y el saneamiento, la energía renovable, el crecimiento económico, las ciudades sostenibles, la acción climática y más.

La importancia de alcanzar los ODS tiene múltiples facetas y se puede resumir de la siguiente manera:

Poner fin a la pobreza

El primer objetivo de los ODS es erradicar la pobreza extrema y el hambre. Lograr este objetivo mejoraría la vida de miles de millones de personas, garantizando que tengan acceso a necesidades básicas como alimentos, agua potable, atención médica, educación y oportunidades de trabajo decente.

Desarrollo sostenible

Los ODS enfatizan la necesidad de un desarrollo sostenible, lo que significa satisfacer las necesidades presentes sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades. Al integrar el crecimiento económico, la

inclusión social y la protección ambiental, los ODS apuntan a crear un mundo equilibrado y sostenible para las poblaciones actuales y futuras.

Igualdad e Inclusión

Los ODS dan prioridad a lograr la igualdad de género y empoderar a todas las personas, independientemente de su edad, sexo, discapacidad, origen étnico o nivel socioeconómico. Al abordar las desigualdades y promover políticas y prácticas inclusivas, los ODS se esfuerzan por crear una sociedad más equitativa.

Sostenibilidad del medio ambiente

Los ODS reconocen la urgente necesidad de proteger nuestro planeta y combatir el cambio climático. Abogan por patrones de consumo y producción responsables, la conservación de los recursos naturales, la gestión sostenible de los ecosistemas y la mitigación de las emisiones de gases de efecto invernadero. Estos esfuerzos son cruciales para preservar la biodiversidad, mitigar los impactos del cambio climático y garantizar un planeta habitable para las generaciones futuras.

Asociaciones y cooperación global

Lograr los ODS requiere colaboración y cooperación entre gobiernos, empresas, organizaciones de la sociedad civil e individuos de todo el mundo. Los ODS sirven como un marco común que fomenta las asociaciones y alienta a las partes interesadas a trabajar juntas, compartir conocimientos y aunar recursos para abordar desafíos globales complejos de manera efectiva.

Paz y estabilidad

Los ODS reconocen la interconexión de la paz, la justicia y el desarrollo sostenible. Enfatizan la importancia de sociedades inclusivas, el acceso a la justicia, instituciones responsables y sociedades pacíficas e inclusivas como requisitos previos fundamentales para el desarrollo sostenible.

No lograr los ODS resultaría en un empeoramiento de la pobreza, la desigualdad y la degradación ambiental, lo que provocaría malestar social, inestabilidad económica y crisis ecológicas. Por lo tanto, es crucial priorizar y trabajar para lograr los ODS para crear un futuro más próspero, inclusivo y sostenible para todos.

7.2 Desarrollo de habilidades importantes para alcanzar los ODS

Para contribuir eficazmente al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), las personas pueden desarrollar diversas habilidades que les permitan generar un impacto positivo. Aquí hay algunas habilidades importantes a considerar:

Conciencia y comprensión

Es crucial desarrollar conocimientos sobre los ODS, sus metas y la interconexión de los desafíos globales. Manténgase informado sobre los temas que abordan los ODS, como la pobreza, el cambio climático, la desigualdad y el desarrollo sostenible. Comprender las causas subyacentes, las consecuencias y las posibles soluciones relacionadas con cada objetivo.

Pensamiento crítico y resolución de problemas

Mejore sus habilidades de pensamiento crítico para analizar problemas complejos, identificar las causas fundamentales y proponer soluciones innovadoras. Los ODS requieren enfoques creativos para la resolución de problemas que equilibren las dimensiones social, económica y ambiental. Desarrollar la capacidad de pensar críticamente, cuestionar suposiciones y generar estrategias sostenibles e inclusivas.

Colaboración y comunicación

Crear alianzas efectivas y colaborar con diversas partes interesadas es vital para la implementación de los ODS. Desarrollar sólidas habilidades de comunicación para involucrar y movilizar a otros, negociar y mediar en conflictos y fomentar la cooperación entre sectores, culturas y disciplinas. La comunicación eficaz también implica escucha activa, empatía y la capacidad de transmitir ideas complejas con claridad.

Liderazgo e influencia

Cultivar habilidades de liderazgo para inspirar y movilizar a otros hacia los ODS. El liderazgo eficaz implica establecer una visión, facilitar el cambio y empoderar a otros para que actúen. Influir en los procesos de toma de decisiones, abogar por prácticas sostenibles y motivar a personas y organizaciones a priorizar los ODS.

Pensamiento sistémico

Comprender las interconexiones e interdependencias entre los diferentes aspectos del desarrollo sostenible. Desarrollar habilidades de pensamiento sistémico para analizar los contextos sociales, económicos y ambientales más amplios en los que operan los ODS. Esta perspectiva holística le permite identificar puntos de influencia, anticipar consecuencias no deseadas y diseñar intervenciones más efectivas.

Alfabetización y análisis de datos

Los datos desempeñan un papel crucial a la hora de medir el progreso hacia los ODS e identificar áreas de mejora. Desarrollar habilidades en alfabetización en datos, incluida la capacidad de acceder, interpretar y analizar datos relacionados con el desarrollo sostenible. Comprender conceptos estadísticos, técnicas de visualización de datos y cómo utilizar los datos para informar la toma de decisiones y abogar por políticas basadas en evidencia.

Emprendimiento e Innovación

Promover el emprendimiento sostenible y la innovación para abordar los ODS. Desarrollar una mentalidad emprendedora que fomente la creatividad, la asunción de riesgos y el desarrollo de modelos de negocio sostenibles. Identificar oportunidades de innovación y desarrollar soluciones que contribuyan al logro de los ODS, ya sea a través de la tecnología, las empresas sociales o el emprendimiento político.

Competencia cultural e inclusión

Reconocer y valorar diversas perspectivas, culturas y experiencias. Desarrollar competencia cultural para colaborar e interactuar efectivamente con personas de diferentes orígenes. Adopte la inclusión y la equidad en su trabajo hacia los ODS, garantizando que las comunidades marginadas sean incluidas en los procesos de toma de decisiones y se beneficien de las iniciativas de desarrollo.

Al desarrollar estas habilidades, las personas pueden desempeñar un papel activo en el avance de los ODS y generar un impacto positivo en sus comunidades y más allá.

Las salas de escape pueden proporcionar una plataforma única y atractiva para desarrollar las habilidades que son relevantes para lograr los ODS. A continuación se muestran algunas formas en que las salas de escape pueden contribuir al desarrollo de habilidades:

Colaboración y comunicación

Las salas de escape suelen requerir trabajo en equipo y una comunicación eficaz para resolver acertijos y escapar dentro de un límite de tiempo. Los jugadores deben trabajar juntos, compartir información, delegar tareas y comunicarse claramente para progresar. Esto fomenta la colaboración, mejora las habilidades de comunicación y promueve el trabajo en equipo, todo lo cual es valioso para las iniciativas relacionadas con los ODS que requieren asociaciones y cooperación.

Pensamiento crítico y resolución de problemas

Las salas de escape presentan acertijos y acertijos desafiantes que requieren pensamiento analítico, resolución de problemas y toma de decisiones. Los participantes deben pensar críticamente, conectar pistas y encontrar soluciones

creativas. Al participar en dichas actividades, las personas pueden perfeccionar sus habilidades de pensamiento crítico y aplicarlas a los desafíos del mundo real asociados con los ODS.

Gestión del tiempo y toma de decisiones

Las salas de escape imponen limitaciones de tiempo, lo que obliga a los participantes a gestionar su tiempo de forma eficaz. Necesitan tomar decisiones rápidas, priorizar tareas y asignar recursos de manera eficiente. Desarrollar estas habilidades en el contexto de una sala de escape puede traducirse en una mejor gestión del tiempo y capacidad de toma de decisiones en proyectos e iniciativas relacionados con los ODS.

Adaptabilidad y resiliencia

Las salas de escape a menudo presentan giros y sorpresas inesperados, lo que requiere que los participantes adapten sus estrategias y perseveren a través de los desafíos. Esto cultiva la adaptabilidad y la resiliencia frente a la incertidumbre, que son habilidades esenciales para navegar en entornos complejos y dinámicos relacionados con el desarrollo sostenible.

Pensamiento sistémico

Las salas de escape están diseñadas como acertijos y desafíos interconectados, lo que requiere que los jugadores consideren el panorama más amplio e identifiquen las relaciones entre varios elementos. Esto promueve el pensamiento sistémico, ayudando a los participantes a comprender las interdependencias e interacciones entre los diferentes componentes, lo cual es crucial para abordar la naturaleza interconectada de los ODS.

Liderazgo y toma de decisiones

Las salas de escape brindan una oportunidad para que los participantes asuman roles de liderazgo, deleguen tareas y guíen al grupo hacia un objetivo común. Liderar un equipo en una sala de escape puede mejorar las habilidades de liderazgo, incluida la toma de decisiones eficaz, la comunicación clara y la capacidad de motivar y coordinar un grupo. Estas habilidades son transferibles a proyectos relacionados con los ODS que requieren liderazgo y coordinación.

Creatividad e innovación

Las salas de escape a menudo requieren pensamiento innovador y creatividad para resolver acertijos. Se anima a los participantes a pensar de forma innovadora, combinar diferentes ideas y encontrar soluciones no convencionales. Desarrollar un pensamiento creativo e innovador en un contexto de escape room puede inspirar a las personas a aportar nuevas perspectivas e ideas a los desafíos relacionados con los ODS.



Es importante señalar que, si bien las salas de escape pueden proporcionar un entorno agradable e inmersivo para el desarrollo de habilidades, deben complementarse con experiencias del mundo real, educación y participación en iniciativas relacionadas con los ODS. De esta manera, las habilidades desarrolladas en las salas de escape se pueden aplicar eficazmente a la consecución de objetivos de desarrollo sostenible.

7.3 Actividades propuestas



El enigma de los ODS-SP



Habilidades a trabajar

Pensamiento Crítico

Duración

Actividad-50 mins
Análisis-10 mins
Evaluación-5 mins



Número de participantes

25-30

Materiales

Pequeños íconos de los ODS (16 piezas correspondientes a los primeros 16 ODS); Debería haber 5-6 íconos del 17º ODS





Objetivos y/o Resultados de Aprendizaje:

Activar el cerebro de los participantes hacia el pensamiento crítico y lógico. Observar las reacciones de los participantes bajo presión de tiempo. Mejorar la colaboración y la gestión del tiempo.

Descripción de la actividad:



Los/as participantes se dividirán en grupos de máximo 4 personas y se les pedirá que piensen y den la respuesta correcta a 17 enigmas, cada uno de ellos relacionado con uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Los enigmas se darán uno a uno, los grupos se alinearán en una línea y una persona por equipo deberá, después de decidir su respuesta con su grupo, llegar lo más rápido posible a los/as facilitadores/as y decirles su respuesta, solamente se premiará la primera respuesta correcta. Así, los/as participantes no sólo tienen que pensar críticamente y dar las respuestas correctas, sino que también tienen que hacerlo rápido, para poder ser ellos quienes se lleven el premio. El equipo que responda correctamente será premiado con los pequeños íconos de ese ODS específico. Algunas preguntas recibirán doble premio y el icono de los 17° ODS será un punto extra que, al final, será para todos los equipos.

Al final, el gran ganador es el equipo que tenga más ODS reunidos.



Preguntas de análisis:



- ¿Cuál fue la parte más difícil?
- ¿Cómo se sintieron al tener que pensar críticamente bajo presión?
- ¿Cómo estuvo el espíritu del grupo?

Descripción de la evaluación metodológica de la actividad:



Autorreflexión sobre cuál fue el proceso de pensamiento y sus pasos.

Anexo



- 1- En una casa de pueblo sin luz hay 7 hermanos. El primero está leyendo, el segundo está afuera alimentando a los animales, el tercero juega al ajedrez y el cuarto resuelve un rompecabezas. El quinto prepara algo de comida y el sexto sopla un globo. ¿Qué está haciendo el séptimo hermano? (Está jugando al ajedrez con el tercero)
- 2-Un vendedor tiene 235 manzanas. 27 de ellos se dispararon. ¿Cuántas manzanas tiene el vendedor? (Aún 235)
- 3-Un hombre camina durante el día por un sendero de 3 km y durante la noche regresa 2. ¿En cuántos días llegará al final del sendero que tiene 10 km? (En el 8)
- De 4 a 7 músicos de una orquesta pueden interpretar la primera parte de la Quinta Sinfonía de Beethoven en 7 minutos y 23 segundos. ¿En cuánto tiempo la orquesta interpretará la misma sinfonía si se duplica el número de músicos? (Al mismo tiempo)
- 5-El padre y el hijo están en el mismo auto y los 2 se ven involucrados en un accidente automovilístico. El padre muere y el niño llega al hospital y tiene que ser operado. El cirujano dice: "No puedo hacer la cirugía". Él es mi hijo'. ¿Cómo es eso posible? (El cirujano es la madre)
- 6-¿Dónde se cavó la primera fuente? (En el suelo)
- 7-Un tren eléctrico va hacia el sur a 80km/h y el viento sopla del noroeste a 10km/h. ¿En qué dirección va el vapor? (Los trenes eléctricos no producen vapor)- puntos dobles, va con 13
- 8-2 padres y 2 hijos encuentran 3 tesoros en el bosque mientras caminan. Cada uno de ellos recibe un tesoro. ¿Como es posible? (Abuelo, padre, hijo)- duplicado con 16
- 10-Una mujer tuvo dos hijos que nacieron al mismo tiempo, el mismo día y el mismo año. Pero no eran gemelos. ¿Como es posible? (Ella adoptó a uno de ellos)
- 11-Hay un tren con 180 personas en él. En la siguiente parada se bajan 50 personas, pero suben 130. En la siguiente parada bajan 210 personas y suben 40. ¿Cuántas personas hay en el tren? (90)- duplicado con 9
- 14-Un vendedor de pescado pescó 10 peces y suelta 2. ¿Cuántos peces tiene el hombre? (8)- puntos dobles, va con 12
- 15-¿Cuánta tierra hay en un pozo de 1 metro de largo y 30 cm de ancho, excavado en medio de un campo en Sudamérica? (kg) (0, porque un pozo está vacío)

Construyendo ODS-SP



Habilidades para trabajar

Esta actividad tiene como objetivo desarrollar y mejorar las habilidades creativas de sus participantes.

Duración

Actividad-45 mins
Análisis-10 mins
Evaluación-5 mins



Número de participantes

25-30 participantes

Materiales

Bloques de construcción/lego





Objetivos y/o Resultados de Aprendizaje:

Centrándonos en los ODS y sus íconos.
Imaginación y creatividad, desarrollo del trabajo en equipo.

Descripción de la actividad



Después de dividir el grupo en equipos de 4 a 5 personas, dependiendo del número de participantes, se les entregarán bloques de construcción y/o piezas de Lego y un ícono de los ODS para recrear. Después de recrearlo, tendrán que usar los mismos materiales y crear otro ícono que se ajuste a ese ODS específico. Tendrán que hacerlo lo más interesante posible.



Preguntas de análisis:



- ¿Qué tan difícil fue recrear los íconos?
- ¿Qué tan difícil fue tener una nueva idea y aceptarla como equipo?
- ¿Por qué cree que la creación representa los ODS?

Descripción de la evaluación metodológica de la actividad:



Cada participante tendrá que evaluar qué tan creativos/as se sintieron durante la actividad, en una escala del uno al diez y luego compararlo con qué tan creativos se sienten habitualmente.



Anexo



Los tres monos sabios y un huevo-SP



Habilidades a trabajar

La habilidad principal a la que apunta esta actividad es la adaptabilidad. No obstante, se mejorarán otras habilidades como la creatividad, el trabajo en equipo y la paciencia.

Duración

Actividad: 1 hora
Análisis: 15 minutos
Evaluación: 10 minutos



Número de participantes

Sin límite máximo
Múltiplo de 3

Materiales

Vendas para los ojos
Cinta adhesiva
Audífonos
Huevos
Cartón
Algodón
Diferentes materiales aleatorios (ramitas pequeñas, papel, vasos, pajillas, globos)





Objetivos y/o Resultados de Aprendizaje:

Enfrentando diferentes tipos de dificultades en cuanto a la comunicación y el trabajo en equipo, adaptándose a la situación y resolviendo la tarea juntos, siendo creativos y pacientes

Descripción de la actividad:



Utilizando la idea de los tres monos sabios, el grupo de participantes se dividirá en equipos de 3. Uno de los 3 será vendado, otro participante no podrá hablar, utilizando cinta adhesiva o cubriendo su boca con algo, y el tercero tendrá auriculares con ruido fuerte en sus oídos para que no escuche.

En esta situación, como equipo, deberán utilizar los materiales proporcionados y encontrar una manera de crear un 'nido' para un huevo de manera que, al soltar el huevo desde una cierta altura, no se rompa. La situación será desafiante y tendrán que idear una estrategia y medios de comunicación para completar la tarea con éxito. Tendrán 35 minutos para crear el 'nido' para el huevo. Cuando se acabe el tiempo, todos los 'nidos' serán recogidos y se soltarán desde una altura para ver cuál(es), si alguno, no se rompe(n)



Preguntas de análisis:



Para la parte de análisis, se les preguntará a los/as participantes:

- ¿Qué tan difícil fue adaptarse a su condición?
- ¿Cómo se sintieron con la condición que se les asignó?
- ¿Cómo lograron comunicarse?
- ¿Qué hubieran deseado hacer de manera diferente?

Descripción de la evaluación metodológica de la actividad:



La evaluación se realizará como una auto-reflexión, brindando a los participantes 10 minutos para escribir un pequeño texto sobre cómo se sintieron al realizar la tarea y si perciben o sienten las cosas de manera diferente que antes de la actividad.

Todo está conectado -SP



Habilidades a trabajar

El enfoque principal de esta actividad es desarrollar habilidades de pensamiento sistémico. El pensamiento sistémico es aplicable en una amplia gama de campos, desde negocios y gestión ambiental hasta atención médica y políticas públicas.

Duración

Actividad - 60 minutos
Análisis - 15 minutos
Evaluación - 5 minutos



Número de participantes

20-30 participantes

La actividad se puede adaptar a cualquier número de participantes.

Materiales

Proyector
Papel, bolígrafos
Copias impresas de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible)
Pines para pizarra
Cuerdas de colores (4 colores)
Papel para pizarra o computadoras portátiles





Objetivos y/o Resultados de Aprendizaje:

Al final de esta actividad, los/as participantes deberían comprender la importancia de pensar en un sistema en su conjunto. El pensamiento sistémico es una habilidad valiosa que implica ver el mundo como una red compleja de elementos interconectados y entender cómo estos elementos se influyen mutuamente dentro de un sistema más amplio.

Descripción de la actividad:



El/a facilitador/a configura un tablero que muestra todos los ODS, iniciando la sesión con una breve introducción a los ODS y resaltando la naturaleza interconectada de estos campos. Luego, los participantes se dividen en cuatro grupos, asignados a cada una de las cuatro categorías: Sociedad, Medio Ambiente, Cultura y Economía. Dentro de sus equipos, los participantes utilizan cuerdas de colores para conectar los ODS que creen que pertenecen a su categoría asignada. El facilitador guía la actividad, explicando y ajustando las conexiones según sea necesario. Debería destacarse que hay otras formas de categorizar los ODS y que a través del pensamiento sistémico es más fácil encontrar patrones dentro de un panorama más amplio.

Para esta actividad, los ODS se clasifican de la siguiente manera:

- Sociedad: ODS 1, 3, 7, 11, 16
- Medio Ambiente: ODS 6, 13, 14, 15
- Cultura: ODS 4, 5, 17
- Economía: ODS 2, 8, 9, 10, 12

En la segunda parte de la actividad, los participantes crean colaborativamente un mapa mental para ilustrar las conexiones entre los ODS. Deben centrarse en responder las preguntas: ¿QUÉ, POR QUÉ, CUÁNDO, DÓNDE y CÓMO? A medida que evoluciona el mapa mental, los participantes deben dibujar líneas que conecten problemas en diversas ramas y enfatizar los bucles de retroalimentación. El objetivo es que el mapa parezca intrincado y complejo. Si hay opiniones divergentes dentro de los equipos, se anima a los participantes a resaltar estos desacuerdos directamente en el mapa.



Descripción de la actividad:



Los participantes pueden utilizar herramientas en línea como MindMup (www.mindmup.com) para esta parte de la actividad, lo que permite la creación colaborativa de mapas virtuales o utilizar papel de pizarra. Anímales a usar dibujos, símbolos o logotipos. Una vez que los mapas estén completos, los equipos presentan sus visualizaciones a todo el grupo, explicando la lógica detrás de sus conexiones y abordando cualquier desacuerdo que haya surgido durante el proceso de mapeo. Esta actividad fomenta una comprensión más profunda de la interacción entre los ODS dentro y entre diferentes categorías.

Description of the activity

Preguntas de análisis:



1. ¿Cómo decidió su equipo qué ODS pertenecen a su categoría asignada?
2. ¿Hubo desafíos o desacuerdos durante este proceso de categorización?
3. ¿Hubo ventajas o desafíos al utilizar herramientas como MindMap?
4. ¿De qué manera esta actividad le ayudó a entender el concepto de pensamiento sistémico?
5. ¿Cómo podrían aplicarse los principios del pensamiento sistémico a problemas del mundo real más allá del alcance de los ODS?

Descripción de la evaluación metodológica de la actividad:



Reflexión (5 minutos) - Ten una conversación abierta con ellos compartiendo lo que sienten que aprendieron y también haz un breve resumen de las habilidades que deberían haber adquirido.

Tiempo Matrix -SP



Habilidades a trabajar

La habilidad principal lograda con esta actividad es la gestión del tiempo. Además de esto, hay otras habilidades desarrolladas durante esta actividad: trabajo en equipo, establecimiento de prioridades, planificación y gestión del estrés.

Duración

Actividad - 50 minutos
Análisis - 15 minutos
Evaluación - 5 minutos



Número de participantes

20-30 participantes

Esta actividad puede adaptarse a cualquier número de participantes.

Materiales

20-25 cajas (4 cajas por equipo) Un reloj impreso para colocar en el centro de la habitación Pegamento, papel, tijeras, bolígrafos





Objetivos y/o Resultados de Aprendizaje:

La gestión del tiempo es una habilidad fundamental que desempeña un papel crucial en el éxito personal y profesional. A través de estos desafíos, los participantes desarrollarán su capacidad para asignar su tiempo de manera efectiva, tomar decisiones basadas en plazos y trabajar colaborativamente para alcanzar sus objetivos dentro de los marcos de tiempo establecidos.

Descripción de la actividad:



La actividad comienza con un reloj posicionado en el suelo en el centro de la habitación, similar al que aparece en el tablero del rompecabezas, sirviendo para destacar el concepto de tiempo. Los marcadores de hora del reloj, que indican las direcciones en las que se ocultan las piezas del rompecabezas, pueden ajustarse para corresponder a la duración de la sesión, asegurando que los participantes tengan una restricción de tiempo para completar la búsqueda del tesoro. Por ejemplo, si la actividad comienza a las 13:00, la última caja del rompecabezas se puede colocar en el suelo a las 13:40, alineándose con el reloj en el suelo. Dado que cada equipo consta de cinco personas, las cajas de rompecabezas de cada equipo se colocarán en la habitación en momentos diferentes en comparación con otros equipos. Por ejemplo, si el Equipo 1 tiene su segunda caja colocada a las 14:45, la segunda caja del Equipo 2 se colocará a las 18:00.

Hay cuatro paradas en esta actividad:

1.^a parada - ¿Cuánto dura un minuto? - para esta parada, se les pedirá a los participantes que cierren los ojos y, al contar hasta 3, comiencen a contar un minuto. Cuando crean que ha pasado un minuto, deben abrir los ojos. Naturalmente, las personas abrirán los ojos en momentos diferentes.

2.^a parada - Escenario de Priorización: Te embarcarás en un viaje de negocios a otro país y solo puedes llevar siete elementos de la siguiente lista: tu almohada favorita, ropa interior, documentos de viaje, auriculares, comida, dinero, toallas, laptop, teléfono, cargador, productos de limpieza, llaves del coche, cepillo de dientes, gafas de sol, agenda de trabajo, trajes, tableta y regalos para otros. Comienza creando individualmente tus propias listas y luego intenta llegar a un consenso para formular una lista compartida. El siguiente tesoro se puede encontrar en un momento específico.



3.^a parada - Escenario de Planificación: Es el cumpleaños de tu compañero de trabajo Paolo y, como equipo, quieren organizarle una fiesta sorpresa en la oficina en el día más ocupado de la semana. A pesar de tener una multitud de tareas para completar al final del día, su objetivo es planificar todo el día para que a las 18:00 (comenzando a las 09:00), cuando concluya el programa y Paolo regrese de su viaje de negocios para dejar algunos documentos en la oficina, todas las tareas estén terminadas, se haya adquirido una tarta y champán, las velas estén listas, se haya preparado un regalo, alguien lo haya recogido del aeropuerto y todos estén listos para sorprenderlo. Tienen una ventana de 10 minutos para planificar todo, y el desafío es determinar quién es el planificador de cumpleaños más efectivo entre ustedes. Ahora son las ... en punto.

4.^a parada - Manejo del estrés

¡Es hora de tomar un descanso! Esta parada es para que frenen un poco y, en la prisa por ser 'los mejores', se enfoquen en su salud mental. A menudo olvidamos lo importante que es dar un paso atrás y escuchar a nuestros cuerpos. Son 5 en el equipo. Por turnos, 4 de ustedes 'viajarán' con el Tren del masaje (formen una fila y cada uno masajeará la espalda de la persona de adelante), mientras que el quinto practicará la respiración correcta:

1. Siéntense en una posición relajada o acuéstense en una superficie cómoda.
2. Relajen los hombros.
3. Coloquen una mano en el pecho y la otra en el estómago.
4. Inhalen por la nariz 4 veces y mantengan el aire durante 2 segundos. Mientras inhalan, asegúrense de que el pecho permanezca plano, mientras que el estómago se expande.
5. Presionen suavemente el estómago y exhale por los labios 4 veces.
6. Repitan durante 2 minutos.

Cada 2 minutos cambien, para que cada uno aprenda a respirar correctamente.

Si están bien organizados, en los 10 minutos que tienen, todo el equipo debería sentirse renovado.

El tiempo vuela muy rápido. Su búsqueda del tesoro termina a las ... en punto."



Las instrucciones para cada parada deben estar en una caja, junto con 3 piezas aleatorias del rompecabezas. Las cajas se dispersan alrededor de la habitación/lugar, escondidas en un lugar, en la dirección de una hora específica (la que está escrita en las instrucciones, decidida por cada persona a cargo), teniendo en cuenta el reloj que está colocado en el centro de la habitación, el mismo que tienen en el tablero del rompecabezas. Después de completar la tarea en cada parada, los participantes deben tomar la pieza del rompecabezas y guardarla hasta el final.

Cada parada debería durar 10 minutos, con un total de 40 minutos.

Preguntas de análisis:



1. ¿Cuál es su comprensión del tiempo? Esta actividad no solo es una actividad divertida, sino que también ayuda a mostrar cómo a menudo percibimos el tiempo de manera diferente.
2. ¿Cuáles fueron los aspectos más desafiantes al gestionar su tiempo durante la actividad?
3. ¿Cómo priorizaron sus tareas y tomaron decisiones basadas en las restricciones de tiempo proporcionadas en los escenarios?
4. ¿Encontraron obstáculos o distracciones inesperadas que afectaron su gestión del tiempo? ¿Cómo las abordaron?
5. ¿Hubo momentos en los que sintieron que podrían haber utilizado su tiempo de manera más eficiente? En caso afirmativo, ¿qué harían diferente la próxima vez?

Descripción de la evaluación metodológica de la actividad:



Reflexión (10 minutos) - Tener una conversación abierta con ellos/as compartiendo lo que sienten que aprendieron y también hacer un breve resumen de las habilidades que deberían haber logrado.



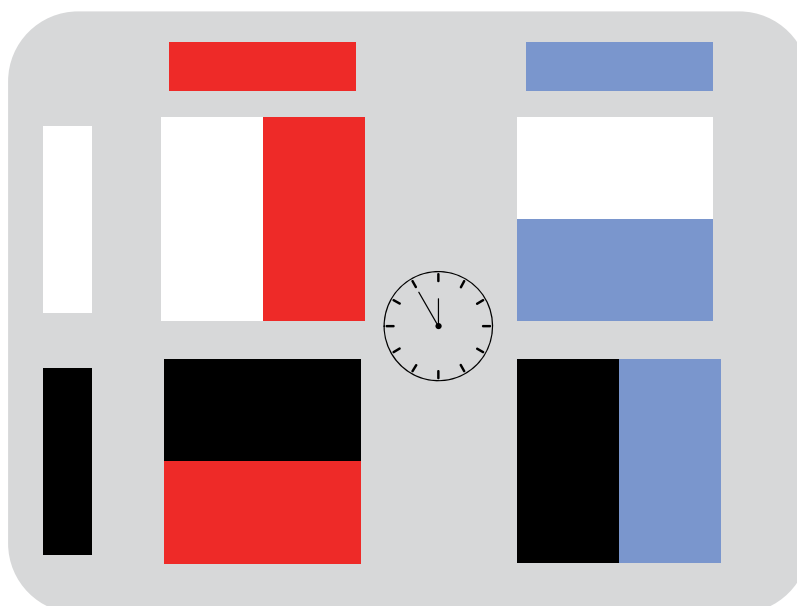
Anexo



Eisenhower matrix:



Puzzle board:





Anexo



Puzzle pieces:

Not urgent

Urgent

Important

Not important

Do

Schedule

Delegate

Delete

Ay, ay Capitán! -SP



Habilidades a trabajar

El objetivo de esta actividad es proporcionar a los/as participantes un entorno desafiante que fomente el crecimiento y el perfeccionamiento de sus habilidades de liderazgo. Además de pulir las capacidades de liderazgo, la actividad está diseñada para cultivar habilidades secundarias esenciales, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y las habilidades artesanales.

Duración

Actividad - 50 minutos
Análisis - 10 minutos
Evaluación - 5 minutos



Número de participantes

20 participantes

Materiales

Papel de colores (al menos 3 colores diferentes)
Estilos de liderazgo (anexo)
Tijeras





Objetivos y/o Resultados de Aprendizaje:

El objetivo principal es proporcionar a los/as participantes experiencias prácticas que desafíen y perfeccionen sus habilidades de liderazgo. A través de actividades participativas, las personas tienen la oportunidad de demostrar iniciativa, tomar decisiones y guiar a un equipo hacia un objetivo común.

Descripción de la actividad:



La actividad comenzará con una breve introducción sobre el liderazgo y por qué es importante desarrollar estas habilidades. A continuación, el entrenador dividirá a los participantes en 4 equipos. A cada equipo se le darán 3 minutos para decidir quién será el/a líder del equipo. El/a entrenador/a llevará a los/a 4 líderes/as fuera de la sala y les explicará los pasos a seguir.

El objetivo de la actividad es construir 40 barcos de papel en 20 minutos, con un giro único: los líderes no pueden ayudar físicamente en la construcción de los barcos, y los barcos deben permanecer en posición vertical. Los líderes solo pueden instruir a sus equipos en la creación de los barcos y delegar el número y los colores de los barcos para cada miembro. Por ejemplo, el Miembro 1 podría tener la tarea de construir 5 barcos rojos, 2 barcos verdes y 3 barcos azules. Además, los líderes deben interactuar con los miembros del equipo utilizando uno de los cuatro estilos de liderazgo, como actuar democráticamente con el Miembro 1 y autocráticamente con el Miembro 2.

Toda esta información se transmitirá a los/as líderes/a mientras están fuera de la sala. El facilitador puede utilizar un video tutorial (<https://www.youtube.com/watch?v=-nNm0pCdF7I>) para demostrar la construcción de barcos de papel. Los líderes también tendrán cinco minutos para aprender a hacer los barcos de papel y familiarizarse con las características de cada estilo de liderazgo.

Después de esta preparación, los/as líderes/as deben regresar a sus equipos y transmitir la información y los detalles. El equipo victorioso será aquel que utilice la menor cantidad de papel (papeles más pequeños resultan en barcos más pequeños) y que construya con éxito 40 barcos de papel en posición vertical.

Preguntas de análisis:



1. ¿El/a líder del equipo aclaró el objetivo a los miembros del equipo?
2. ¿Se aclararon los roles para que todos en el equipo supieran quién haría qué?
3. ¿Las personas del equipo se sintieron abrumadas por la actividad o entendieron qué es importante?
4. ¿Cómo se siente comportarse de manera diferente con cada uno de los miembros?
5. ¿Cómo fue para los/as integrantes recibir tratamientos diferentes? ¿Ves alguna diferencia o correlación entre el rendimiento y el estilo de liderazgo?
6. ¿Qué estilo de liderazgo adoptó el líder del equipo?
7. ¿Las personas del equipo pidieron aclaraciones sobre su papel u objetivo?
8. ¿Cómo pueden relacionar la "construcción de barcos" con "realizar el trabajo" en la organización?

Descripción de la evaluación metodológica de la actividad:



Reflexión (5 minutos): Ten una conversación abierta con ellos/as compartiendo lo que sienten que aprendieron y también haz un breve resumen de las habilidades que deberían haber adquirido.



Anexo



<https://www.youtube.com/watch?v=-nNm0pCdF7I> - Paper boat video

Estilos de Liderazgo

Liderazgo Autocrático

Figuras históricas: Adolf Hitler, Napoleón Bonaparte, la Reina Isabel I y Vladimir Putin

Características:

- Toma la mayoría, si no todas, las decisiones, dejando poco o ningún espacio para la retroalimentación.
- El entorno tiende a ser altamente estructurado hasta el punto de ser rígido.
- Reglas y procesos claramente definidos.
- Todas las determinaciones de políticas son realizadas por el líder.
- El dominador es "personal" en sus elogios y críticas al trabajo de cada miembro del equipo, pero se mantiene distante de la participación activa en el grupo, excepto al demostrar. Es amistoso o impersonal en lugar de abiertamente hostil.

Liderazgo Democrático

Figuras históricas: General Dwight Eisenhower y Nelson Mandela

Características:

- Todas las políticas fueron objeto de discusión y decisión grupal, alentadas y asistidas por el líder.
- La perspectiva de actividad se obtuvo durante el primer período de discusión. Se esbozaron pasos generales hacia el objetivo del grupo, y cuando se necesitaba asesoramiento técnico, el líder sugería dos o tres procedimientos alternativos entre los cuales se podía elegir.
- Los miembros eran libres de trabajar con cualquier persona, y la división de tareas quedaba a cargo del líder del grupo.
- El líder era "objetivo" o "centrado en los hechos" en sus elogios y críticas, y trataba de ser un miembro regular del grupo en espíritu sin hacer demasiado trabajo.



Anexo



3. Liderazgo Laissez-faire

Figuras históricas: Warren Buffett, la Reina Victoria, Theodore Roosevelt, Andrew Mellon, Steve Jobs

Características:

- Libertad total para la decisión grupal o individual, sin participación del líder.
- El líder suministra varios materiales y deja claro que proporcionará información cuando se le pregunte, pero no participa en otras discusiones de trabajo.
- No participación completa por parte del líder.
- Comentarios muy poco frecuentes sobre las actividades de los miembros a menos que se le pregunte, y ningún intento de participar o interferir en el curso de los eventos.

4. Liderazgo Transformacional

Figuras históricas: Madre Teresa, Martin Luther King, Greta Thunberg, Elon Musk, Barack Obama

Características:

- Comprensión de lo que necesita cambiar.
- Habilidad para estimular el intelecto. · Habilidad para fomentar la participación.
- Talento para una comunicación genuina.
- Lealtad.
- Sentido de la imagen más grande.
- Integridad personal.
- Una presencia inspiradora.

Voces de las manos-SP



Habilidades a trabajar

Las habilidades objetivo de esta actividad son la comunicación y la colaboración. Se invita a los participantes a mejorar estas habilidades porque son fundamentales para construir relaciones sólidas, fomentar el trabajo en equipo y lograr objetivos colectivos.

Duración

Introducción - 5 minutos
Actividad - 50 minutos
Análisis - 10 minutos
Evaluación - 5 minutos



Número de participantes

20-30 participantes

Materiales

SDGs Puzzle (anexo 1)
Candados (tantos como el número de equipos)
Cajas (tantas como el número de equipos)
Adivinanzas impresas
Bufanda para vendar los ojos (tantas como el número de equipos)





Objetivos y/o Resultados de Aprendizaje:

"Voces de las manos" está diseñado con un objetivo claro en mente: mejorar la comunicación y colaboración dentro de los equipos y entre ellos. Busca mejorar el flujo de información y establecer un sentido compartido de propósito entre los miembros del equipo.

Descripción de la actividad:



La sesión comienza con el/a facilitador/a preparando la sala y organizando mesas individuales para cada equipo, cada una equipada con acertijos y una caja cerrada con llave. Dentro de estas cajas cerradas con llave, los equipos descubrirán fragmentos de un rompecabezas más grande. El objetivo principal de esta actividad es fomentar la comunicación y colaboración efectivas tanto dentro de los equipos como entre ellos. Para facilitar esto, las piezas del rompecabezas contenidas en cada caja están diseñadas para ser componentes que otros equipos necesitarán. Por ejemplo, el Equipo 1 podría ser responsable de ensamblar los primeros tres ODS, mientras que el Equipo 3 podría poseer el fragmento del rompecabezas necesario para completar la imagen del Equipo 1.

Posteriormente, el facilitador divide a los participantes en 4-5 equipos según el tamaño del grupo. Antes de comenzar el juego, cada equipo designa a un miembro para que esté vendado durante toda la actividad, sirviendo como 'Las Manos' del equipo. A lo largo de la actividad, 'Las Manos' tienen permitido interactuar físicamente y ensamblar las piezas del rompecabezas, mientras que los demás miembros del equipo solo proporcionan orientación a través de la comunicación verbal.

El desafío inicial para los participantes es resolver los acertijos para desbloquear su caja. Una vez desbloqueada, descubren las piezas del rompecabezas en su interior. Es importante señalar que solo 'Las Manos' pueden manejar los elementos en la mesa. Después de que cada equipo ensambla con éxito sus rompecabezas individuales, la fase siguiente requiere la cooperación entre los equipos para construir la imagen general más grande. Nuevamente, 'Las Manos' son las únicas personas autorizadas a manipular físicamente las piezas del rom

Preguntas de análisis:



1. ¿Cuáles fueron los desafíos de comunicación más significativos que enfrentó su equipo durante la actividad, tanto dentro de su equipo como al colaborar con otros equipos?
2. ¿Cómo afectó el papel de 'Las Manos' a la dinámica de su equipo? ¿Cómo impactó en su capacidad para comunicarse y colaborar eficazmente?
3. ¿Qué estrategias empleó su equipo para asegurarse de que 'Las Manos' comprendieran con precisión sus orientaciones e instrucciones? ¿Enfrentaron algún desafío en este aspecto?
4. ¿Cómo se sintieron 'Las Manos' al estar vendadas y escuchar a los otros compañeros de equipo?

Descripción de la evaluación metodológica de la actividad:



Reflexión (5 minutos) - Ten una conversación abierta con ellos compartiendo cómo se sintieron y lo que aprendieron, retroalimentación sobre la actividad y un breve resumen de las habilidades que deberían haber alcanzado.

Anexo



Adivinanzas (Dependiendo del número necesario para la cerradura):

1. Soy uno menos que una docena. ¿Qué número soy?

Respuesta: 11

2. Soy el número asociado al bloque básico de construcción de la materia. ¿Qué número soy?

Respuesta: 6 (Número atómico del carbono)

3. Soy el número de continentes en la Tierra. ¿Qué número soy?

Respuesta: 7

4. Soy el cuadrado de 4. ¿Qué número soy?

Respuesta: 16

SDGs Puzzle



8. Bibliografía

- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The psychology of optimal experience. New York: Harper Perennial.
- Designing educational escape rooms. School Break. http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/03/SB_Handbook_2_desinging_eERs.pdf
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9-15.
- Jenkins, H. (2003). Transmedia storytelling. MIT Technology Review, 106(6), 83-92.
- Kim, J. W., Kim, K. H., Kwon, H. S., & Choi, S. H. (2019). Building social capital through escape room games: Focusing on the moderating role of escape room game intensity. Journal of Convention & Event Tourism, 20(1), 15-29.
- Madia, J. 7 Steps for Writing Escape Room Narratives (And How to Find Opportunities to Write Them). Stage 32. <https://www.stage32.com/blog/7-steps-for-writing-escape-room-narratives-and-how-to-find-opportunities-to-write-them-1597>
- Makri, A., Vlachopoulos, D., & Martina, R. A. (2021). Digital Escape Rooms as Innovative Pedagogical Tools in Education: A Systematic Literature Review. Sustainability, 13(8), 4587. <https://doi.org/10.3390/su13084587>
- Martin, N. (n.d.). 7 of the Most Common Types of Puzzles in Escape Rooms. Puzzle Break. <https://www.puzzlebreak.us/blog/7-of-the-most-common-types-of-puzzles-in-escape-rooms>
- Mathis, M. (2017, September 1). 7 of the Most Common Types of Puzzles in Escape Rooms. We Are Teachers. <https://www.weareteachers.com/classroom-escape-room-supplies/>
- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- INDESTROOM | ESCAPE ROOM CONSTRUCTION. INDESTROOM. <https://erworkshop.com/home/how-to-write-an-escape-room-narratives.html>



- Osterweil S. (2014), Freedoms of Play [Video File], MIT Open Course Ware
- Sowell, M. D. (2020). The Soft Skills Hidden in Educational Escape Experiences for Middle School Students: A Case Study in South Texas, USA. Journal of Education and Practice. Available at <https://iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/52826/54581>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). Escape Room Games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one. The Codex. Available at <https://thecodex.ca/wp-content/uploads/2016/08/00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf>



9. Anexo

SDGs Escape Room I



Nombre del juego/actividad: La Sala de la Conspiración

Tema: Abordar problemas sociales relacionados con la pobreza, el acceso a la salud, las ciudades contaminadas, la falta de energía renovable, la injusticia y la corrupción.



Objetivos de aprendizaje:

- Crear conciencia sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de las Naciones Unidas y el papel de las personas en su consecución, especialmente los ODS 1, 3, 7, 11 y 16.
- Mejorar las habilidades de resolución de problemas y el pensamiento crítico.
- Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración.

Materiales y presupuesto aproximado:

Bolígrafo y papel
 1 hucha
 1 botiquín de primeros auxilios
 1 caja eléctrica
 1 Caja en forma de casa
 1 jaula para pájaros
 1 maletín
 1 llave
 3 cerraduras con código de 4 números
 1 cerradura con código de 3 números
 1 cerradura con código de 5 letras
 1 bloqueo de dirección
 2 baterías
 3 monedas (1 céntimo, 2 céntimos, 5 céntimos)
 1 lupa
 1 bolígrafo de tinta invisible con luz ultravioleta
 Materiales impresos (verifique el código QR)



Accesorios:

- Monedas para la hucha.
- Blisters/Envases vacíos y cualquier otro material médico para el botiquín de primeros auxilios
- Pequeño panel solar para el cuadro eléctrico.
- Paloma de juguete de plástico y martillo de juguete de plástico para la jaula.

Presupuesto aproximado: 200 €



Ubicación: Interior

Tamaño del grupo: 4-8 personas



Misión: Formas parte de un equipo de activistas que se han infiltrado en la habitación de un grupo de poderosos conspiradores que planean perpetrar crímenes atroces que amenazan al mundo. Estás buscando pruebas para exponer la conspiración cuando de repente te das cuenta de que la habitación tiene una trampa explosiva y que te han encerrado dentro. Tienes 60 minutos para salvar al mundo de la pobreza, las enfermedades, la contaminación, la injusticia y la corrupción. Tendrás que encontrar pruebas que expongan la conspiración de que han ocultado los Objetivos de Desarrollo Sostenible a toda la sociedad. Sin embargo, debes hacerlo antes de que los conspiradores regresen y te atrapen. ¡El destino del mundo está en tus manos!



Papel del maestro del juego:

El maestro del juego explicará las reglas, garantizará la seguridad de los jugadores, proporcionará pistas cuando sea necesario y dirigirá la sesión informativa.

Diagrama de flujo: lineal

Cuestiones Sociales

Ahorros

Recursos sanitarios

Energía verde



Cartel ODS

Paz y Justicia

Ciudades Sostenibles



Desafíos:

1. Descubre los problemas sociales que enfrenta el mundo debido a los conspiradores.
2. Descubra dónde guardan sus ahorros los conspiradores.
3. Descubra dónde guardan los conspiradores sus recursos médicos.
4. Descubra dónde esconden sus conspiradores Investigación sobre energía verde.
5. Descubre dónde esconden los conspiradores el mapa de una ciudad sostenible.
6. Suelta la paloma de la paz y ¡Encuentra justicia!
7. ¡Encuentra los ODS, colócalos en orden y escapa!

Rompecabezas:

1. En las paredes de la sala habrá citas que hacen referencia a los problemas de la sociedad, según los ODS y con un bolígrafo de tinta invisible se escribirán en ellas los números, indicando el orden de las cajas que deben abrirse.
 ODS 1: "No se puede eliminar la pobreza dándole dinero a la gente". — J. O'Rourke – 1 – indicando la primera caja que se abre – Hucha
 ODS 3: "El lugar donde vives no debería determinar si vives o mueres". — Bono, cantante de U2 y fundador de (RED) y ONE – 2 – indicando la segunda caja que se debe abrir: botiquín de primeros auxilios
 ODS 7: "El uso de la energía solar no se ha abierto porque la industria petrolera no es dueña del sol". — Ralph Nader – 3 – indicando la tercera casilla que se debe abrir: la casilla eléctrica
 ODS 11: "Necesitamos más insurgencia en la ciudad para romper con el modelo insostenible y privatizando patrones de desarrollo urbano". Jeffrey Hou Nader – 4 – indicando la cuarta casilla para abrir - Casilla de la casa
 ODS 16: "Hasta que las grandes masas del pueblo no adquieran un sentido de responsabilidad por el bienestar de los demás, nunca se podrá alcanzar la justicia social". - Helen Keller Nader – 5 – indicando la quinta casilla a abrir - Cage

En la habitación habrá 3 monedas (1 centavo, 2 centavos, 5 centavos), indicando el código para abrir la alcancía – 125 (del tamaño más pequeño al más grande)

2. En la alcancía habrá 2 papeles que indican el código 3123 para abrir el botiquín. También encontrarán un pequeño cuadrado con el ODS1.
3. En el Botiquín de Primeros Auxilios habrá 2 papeles indicando el código 2279 para abrir la Caja Eléctrica. También encontrarán un pequeño cuadrado con el SDG3.

4. En la caja eléctrica habrá una infografía con información sobre el SDG7 y 2 baterías que indicarán el código 1932 para abrir la Caja de la Casa. También encontrarán un pequeño cuadrado con el SDG7.
5. En la caja de la casa habrá un puzzle con una foto de Singapur que indicará el código SNGPR para abrir la jaula. También encontrarán un pequeño cuadrado con el SDG11.
6. En la jaula habrá 2 papeles indicando el código de dirección ABAJO-DERECHA-ARRIBA-DERECHA para abrir un maletín. También encontrarán un pequeño cuadrado con el SDG16.
7. En el maletín estará la llave para abrir la puerta, donde estará la llave para abrir la puerta y el cartel de los ODS. Deben colocar los 5 ODS que faltan, en orden en el cartel, desbloquear la puerta y mostrarle al GM el cartel completo.



Ajustes:

Colocación de rompecabezas y accesorios:

Papeles con citas de los ODS (1-6) en las paredes con números escritos con bolígrafo de tinta invisible que indican el orden de apertura de las cajas.

- Hucha que contiene algunas monedas en su interior y los papeles 7-8 y 9 a modo de pequeño cuadrado plastificado
- Botiquín de primeros auxilios con unos blísters en su interior y con los papeles 10-11 y 12 a modo de pequeño cuadrado plastificado
- Caja Eléctrica con infografía sobre el ODS7, 2 baterías, con los papeles 13-14 y 15 como un pequeño cuadrado plastificado
- Caja en forma de casa con un puzzle que representa una foto de Singapur (19) y con los papeles 16-17 y 18 a modo de pequeño cuadrado plastificado
- Jaula de pájaros con paloma de juguete y con los papeles 20-21 y 22 a modo de pequeño cuadrado plastificado
- Maletín con llave para abrir la puerta y cartel de los ODS (23)

Tiempo de preparación por persona: 30 min

Reticente:

El maestro del juego proporcionará pistas cuando sea necesario y los jugadores pueden pedir hasta 7 pistas, una para cada desafío.

Consejo 1: mira a tu alrededor ¿Los ODS están girando? ¡Quizás puedas ver con más claridad en la oscuridad!

Pista 2: La alcancía simplemente acepta las monedas en el orden correcto.

Pista 3: ¿Has revisado todas las caras?

Pista 4: ¿Descubriste los primeros 2 números? Solo te falta el Covid... ¿cuándo sucedió?comenzar?

Consejo 5: ¿Cuál es tu nivel de energía? ¡Revisa tus baterías!

Pista 6: Si el rompecabezas no es suficiente para descubrir una de las ciudades más sostenibles del mundo, encuentra las flechas.

Pista 7: ¿Tienes?encontró¿Las flechas? ¿Y el orden en que están?



Interrogación:

¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿Experimentaste algún desafío o frustración?

¿Sentiste que el juego era atractivo y mantuvo tu atención todo el tiempo?

¿Cuál fue el reto más difícil para ti? ¿Por qué?

¿Qué estrategias utilizaste para resolver los desafíos?

¿Sentiste que trabajaste bien con tu equipo durante el juego?

¿Hubo momentos en los que sentiste que estabas a punto de rendirte?

¿Cómo superaste esa sensación?

¿Aprendiste algo nuevo o interesante durante el juego?

¿Qué se podría haber hecho de forma diferente para mejorar la experiencia de juego?

¿El juego te inspiró a pensar más sobre los problemas sociales que aborda?

En general, ¿qué te pareció el juego? ¿Lo recomendarías a otros?

¿Cómo te ayudó el juego a aprender sobre los ODS?

¿El juego cambió tu comprensión de algún ODS en particular?

¿Cuáles cree usted que son los más importantes para abordar en el mundo actual y por qué?

¿Cómo podrías aplicar lo que has aprendido sobre los ODS en tu propia vida o comunidad?

¿El juego te hizo más consciente de los desafíos globales que enfrentamos como sociedad?

SDGs Escape Room II



Nombre del juego/actividad: ¿Dónde está Alex?

Tema: Medio ambiente y objetivos de desarrollo sostenible



Objetivos de aprendizaje:

1. Conozca los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU, particularmente sobre el Objetivo 6, el Objetivo 13, el Objetivo 14 y el Objetivo 15 de.
2. Aprenda qué puede hacer en casa para lograr un futuro sostenible (reciclar, comprar localmente, reducir el uso de papel, etc.)
3. Aprenda sobre los animales comunes que están en peligro debido al calentamiento global y la deforestación.
4. Conoce las palabras más utilizadas cuando se habla de medio ambiente.

Materiales y aprox. presupuesto:

Desafío 1:

Documento de introducción.
Papeles sospechosos (pueden ser 3 o 4).
Marcador
Cinta de papel

Rompecabezas 1:

Papel impreso a doble cara que se cortará en piezas de rompecabezas (por un lado los ODS y por el otro el mapa de la ciudad)
Lupa
Bote de basura
Papel rasgado con lista de tareas pendientes

Rompecabezas 2:

Caja
Bloqueo de 4 dígitos.
3 papeles impresos con agujeros
Papel con letra correspondiente a números.



Desafío 2:

Carteles con búsqueda de palabras aleatorias en las paredes.

Rompecabezas 1:

Caja

bloqueo de 3 dígitos

Papel con lista de animales en peligro de extinción.

Desafío 3:

Cartel con animales en peligro de extinción y no en peligro de extinción.
chinchetas

Desafío 4:

Rompecabezas 1:

Caja (lo suficientemente grande como para agregar dos candados)

dos cerraduras con llaves

teléfono bloqueado

Otro teléfono para enviar los mensajes.

nota de alex

Otra decoración si quieres que la habitación parezca una oficina en casa*

*No es necesario pero puede ayudar con la sensación de inmersión de los participantes.



Ubicación :Interior

Tamaño del grupo: Grupo pequeño (máx. 6 personas)



Misión: Descubre qué le pasó a Alex.

Narrativo*:

¿Qué pasó con Álex? Te preguntas quién es Alex y por qué es importante. Bueno, él es simplemente una persona normal. Pero algo tiene de especial: su



dedicación a la sostenibilidad. Trabaja todos los días para ayudar a los ODS, realizando tareas normales que todos pueden realizar.
 Él sabe que incluso si eres una persona normal puedes ayudar, aprendiendo, manteniéndote informado y ayudando a la comunidad.
 Pero algo malo ha ocurrido, Alex no está, nadie sabe de él. Quizás estén mintiendo y trataron de impedirle cumplir su misión. Hay muchos malos actores en el mundo.
 Aquí es donde usted entra en acción. Usted tiene la misión de resolver el caso y asegurarse de que se encuentre al culpable.

Necesitan trabajar juntos para encontrar lo que sucedió.

¿Tienes lo necesario para convertirte en detective y encontrar la verdad?



Papel del maestro del juego**:

1. Explica las reglas del escape room al equipo.

Diagrama de flujo***:

Flujo lineal:

Llega, lee la nota de Tom. El objetivo es descubrir qué pasó con Alex.

Encuentra la primera pieza del rompecabezas y comienza a buscar el resto.

Encuentra la primera casilla y coloca la combinación del rompecabezas. Las pistas para el rompecabezas 2 y la primera clave están en la caja.

Utilice el clus en la publicación para los carteles con sopa de letras.

Utilice los resultados para abrir el segundo cuadro. La pista para el siguiente rompecabezas está en la caja con la segunda llave.

Usa las pistas para los rompecabezas con los animales de la pared. El resultado será la combinación para el teléfono.

Usa las dos teclas para abrir el último cuadro y encontrar el teléfono y la nota de Alex. Abre el teléfono usando la combinación del desafío 3.

Encuentra la verdad sobre Alex.

Llama a la puerta para decirle al maestro del juego la respuesta y ver si ganas.



Desafíos:

Desafío 1: Resuelve el rompecabezas

Rompecabezas 1

Rompecabezas 2

Desafío 2: Encuentra el código para desbloquear el teléfono

Rompecabezas 1

Desafío 3: Encuentra el código del cuadro.

Rompecabezas 1

Desafío 4: Encuentra la verdad

Rompecabezas 1

Cuando los participantes entran a la sala, el grupo encuentra una hoja de papel en el medio de la sala. El documento es un mensaje para Tom, el jefe de la agencia de detectives.

Nota:

Hola a todos ustedes,

Escribo esta nota porque alguien se olvidó nuevamente de pagar las facturas de electricidad. (Karen). De todos modos, todos ustedes deseaban convertirse en detectives. Para demostrar que eres capaz, resuelve tu primer caso. Un caso de persona desaparecida.

Se trata de Alex, un chico sencillo. Dedicó su vida a hacer del mundo un lugar mejor. Cuando escuchó la noticia en 2016 de la creación de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) cambió su vida para trabajar por los objetivos todos los días.

Pero no todo el mundo es como Alex, algunas personas no creen en el calentamiento global y quieren destruir el ecosistema. Debido a esta gente, Alex comenzó a recibir amenazas de muerte.

En el presente, Alex no se encuentra por ningún lado y los sospechosos son los dueños de las empresas que visitaba con frecuencia.

Descubra dónde estaba Alex antes de su desaparición y quién lo vio por última vez.

Les dejo con una lista de sospechosos.

Si descubres lo que le pasa, llama a la puerta tres veces y díselo al guardaespaldas. Si tienes razón, felicidades, demostraste que eres lo suficientemente bueno para este trabajo.

No se le permite salir de esta habitación hasta que descubra la verdad o hasta que se le acabe el tiempo.

Tienes una hora. Buena suerte y empieza a buscar.

PD: TODO lo que Alex hace en un día es hacia los ODS.

Desafío 1:

Rompecabezas 1: ¿Qué puedes hacer todos los días?

Corta el papel en forma de rompecabezas y escóndelos por la habitación. Deje la primera paz en algún lugar donde sea fácil de ver para que sepan por dónde empezar.

Pega una pieza de la lupa del rompecabezas con cinta de papel y escóndelas.

Escribe una lista de cosas por hacer adónde ir hoy en una hoja de papel de una agenda o un cuaderno.

Cosas que hacer hoy

1. Lleve abono y materiales que se puedan reciclar al centro de reciclaje.
2. Vaya al banco para evitar que mis facturas se impriman por correo y configure la aplicación.
3. Ir al evento de limpieza local en el parque central.
4. Vaya al mercado local a comprar ingredientes para la cena (no olvide la bolsa de productos).

También agregue en el papel $14=5$ para ayudarlos con el rompecabezas 2.

Rasga el papel, desmenúzalo y tíralo a la basura.

Cada actividad de la lista corresponde a algo que puedes hacer todos los días por un ODS (insinuado en el documento de introducción).

Cada lugar del mapa donde fue Alex tendrá en el otro lado un SGD específico que corresponderá al número.

Rompecabezas 2: Sigue los pasos.

Pon en el primer cuadro:

Las pistas para el desafío 1, desafío 2 (consulte el desafío 2, rompecabezas 1 para obtener más indicaciones)

la primera clave

Los papeles con agujeros

Deje la caja a la vista.



El participante debe usar la lupa para seguir la pista de Alex en el mapa, correspondiente a la lista en la papelería.

La solución para el candado de 4 dígitos será la orden de los ODS. Para los ODS que son 2 números, necesitan sumarlos para formar uno solo.

Desafío 2:

Rompecabezas 1: ¿Cuál es la definición?

Pegue el cartel con la búsqueda de palabras aleatorias en las paredes. Algunas de las palabras deberían ser la definición de ecología, reciclaje, medio ambiente.

Escribe como título para cada cartel la palabra a la que corresponde la definición, escribe la misma palabra en cada página para los papeles con agujeros.

Agrega una flecha en cada papel con agujeros hacia una letra.

Si los participantes colocan los papeles sobre los carteles la frase formada será una breve definición de la palabra.

En el cuadro del desafío 1 rompecabezas 2 encontrarán papel con agujeros y el título de cada palabra. Si ponen el papel sobre el cartel en las paredes, la flecha marcada apuntará hacia una letra.

Con ayuda del segundo papel la letra corresponderá a un número, en orden el código será el código para desbloquear la segunda casilla.

La caja debe contener:

la segunda clave

Pista para el desafío 1 del rompecabezas 3:

La pista será una lista de animales. Cada línea escrita en la pista tendrá varios animales en peligro de extinción dependiendo del número que quieras obtener.

Por ejemplo, para el número 7 habrá tres animales correspondientes a cada punto.

Desafío 3:

Rompecabezas 1: ¿Qué animales están en peligro de extinción?

En las paredes habrá un cartel con animales en peligro de extinción y no en peligro de extinción. En la parte inferior del cartel estará escrito "SIGA LAS LÍNEAS"

Cada animal será un punto en el cartel. Para el primer número, puedes agregar pines en el cartel para que sea más fácil de entender.

Desafío 4:

Rompecabezas 1: ¿Quién vio a Alex por última vez?

En la tercera caja, que tenía dos cerraduras con llave. La caja contiene:

El teléfono bloqueado

La nota de Alex



Después de desbloquear el teléfono, pueden leer los últimos mensajes recibidos. Los mensajes dan indicaciones de lo que le pasó a Alex y por qué desapareció.

Finalidad:

Después de resolver el último rompecabezas y abrir la caja, encuentran un teléfono y una nota.

La nota es de Alex:

Mi querida,
Este es mi teléfono de emergencia. A este número le envío todo lo que hago por si me pasa algo.
Creé todo este rompecabezas para asegurarme de que nadie ponga sus manos en el teléfono si no está dispuesto a hacer del mundo un lugar mejor y a aprender sobre los ODS.

Los mensajes de texto en el teléfono son (puedes dejar los mensajes de un teléfono diferente y marcarlos como como leídos)

Voy al centro de reciclaje.
Me encuentro con mi amigo Mark, el dueño del centro de reciclaje. Quiere acompañarme en la limpieza local.
Le dije que primero tenía que ir al banco y que luego nos veríamos.
La gente del banco es mala, realmente no quieren que la gente se quede sin papel, así que siguen dándome excusas de por qué no debería hacerlo.
La gerente del banco, Ana, me mira enojada, pero lo resolví todo.
Incluso voy de camino a la limpieza. Recordé que olvidé mi botella de agua en el centro de reciclaje.
Decidí regresar y tomar mi botella.
En el camino pasé por la fábrica de plástico, cuando me sorprendió ver a Mark dentro junto con el director de la fábrica.
Cuando llegué al centro de reciclaje, pregunté a la gente que trabajaba si sabían por qué estaba Mark allí.
Me dijeron que Mark está vendiendo el centro para construir otra fábrica de plástico y producir pajitas.
Cuando escuché esto, decidí que era necesario detenerlo, así que dejé la ciudad para detener la producción e ir directamente a la fuente.
Adiós a todos, ahora son los próximos guerreros en salvar el planeta, así que asegúrese de utilizar la información aprendida para bien. Enviaré actualizaciones pronto.

Los participantes llaman a la puerta tres veces y le cuentan al maestro del juego lo que pasó y luego pueden irse.



Ajustes :

El entorno es la oficina en casa de una persona que quiere trabajar para lograr los ODS.

La nota de presentación debe estar en el medio de la sala, sobre una silla.

El rompecabezas estará escondido en la habitación.

El primer cuadro debe estar a la vista.

El cartel con los animales en las paredes.

Los carteles con la sopa de letras aleatoria en las paredes.

La segunda y tercera cajas deben estar ocultas, en caso de que las hayan encontrado antes no podrán abrirlas sin resolver todos los acertijos.

Sugerencia:

*(por ejemplo, ¿qué tipo de pistas se les debe dar a los jugadores cuando están atascados?
¿Cuántas? ¿Cuándo se deben dar? – elimínalas después de completar)*



Informe:

1. Describe tu experiencia. ¿Cómo te sentiste?
2. ¿Qué aprendiste?
3. ¿Animarías también a tus amigos a aprender sobre sostenibilidad? ¿Medio ambiente y objetivos de desarrollo sostenible?
4. Cuáles son tus pensamientos? ¿Con respecto al trabajo en equipo?
5. ¿Por qué las cosas salieron como lo hicieron?
6. ¿Qué aprendiste de los acertijos?
7. ¿Qué salió bien? ¿Qué se podría mejorar?
8. ¿Qué haría que estos desafíos representen una mejor experiencia?

Sugerencias:

*Leer más sobre narrativas en escape rooms: <https://www.gamedeveloper.com/design/applying-dramatic-structure-to-escape-room-game-narratives>

** Lea más sobre los maestros del juego: <https://www.exittheroom.com/blog/algunos-consejos-para-escape-room-game-masters>

** Crea tu propio diagrama de flujo: <https://creatly.com/diagram/example/iki4407w1/escape-room-game-%5Bclassic%5D>

Lectura recomendada para la creación general de una actividad de escape room: <https://medium.com/kainos-applied-innovation/how-to-build-an-escape-room-ea769a187523>

SDGs Escape Room III



Nombre del juego/actividad: Viaja en el tiempo, ¡no hay tiempo que perder!

Tema: Abordaje de la cultura a lo largo de la historia, tratando cuestiones de formación teórica así como problemáticas sociales actuales.



Objetivos de aprendizaje:

- Sensibilizar sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de las Naciones Unidas y el papel de las personas en su consecución, especialmente los ODS 4, 5, 10, 16 y 17.
- Descubra las diferentes épocas de la historia mundial y lo que ocurrió en ellas.
- Promover la visibilización del papel de la mujer en la historia.
- Desarrollo de canales de comunicación alternativos.
- Aprender del pasado y aplicarlo al presente, evitando cometer los mismos errores, pero fomentando una cultura del error.

Materiales y presupuesto aproximado:

- Impresión de 14 páginas tamaño folio (posteriormente podrás guardarlas y reutilizarlas).
- Un ordenador.
- Una memoria USB.
- Un libro, no importa si es usado.
- Una pegatina donde escribir.

Para decorar:

- Cajas, libros, carpetas, cuadernos, arena, bolígrafos, cualquier elemento que pueda servir para ambientar los diferentes espacios.

Puedes hacerlo más minimalista, colocando el nombre de la época, o si te apetece dibujar, materiales para recrear los espacios, por ejemplo: pintar un mural en cada época.



Ubicación: Interior

Tamaño del grupo: 2-4 participantes



Misión:

Narrativo*:

Los/as participantes son un grupo de jóvenes científicos/as que han inventado una máquina del tiempo. Por accidente, son transportados a diferentes épocas históricas y deben superar una serie de retos para regresar al presente.

En primer lugar, aterrizan en tiempos prehistóricos, donde deberán conocer conceptos de biología para poder saltar a la siguiente época: Egipto.

En Egipto deberán olvidar su sistema de escritura y aprender el que usaban en la época: los jeroglíficos, que les darán la clave para el siguiente salto en el tiempo: el Renacimiento.

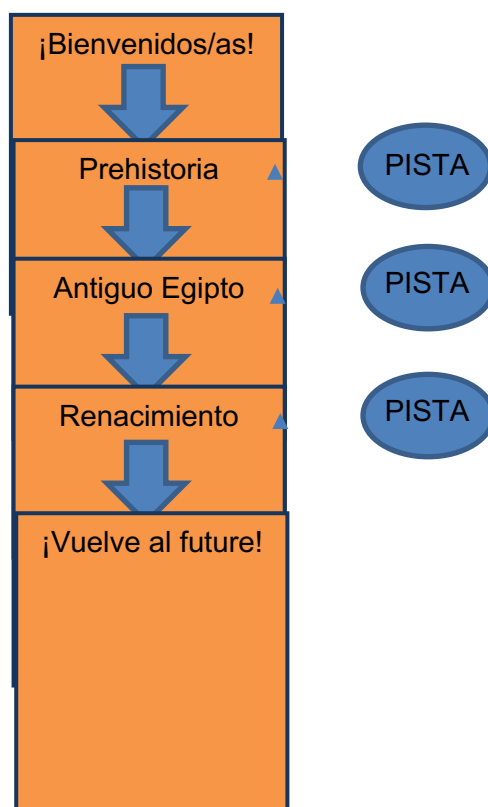
El arte y la reinención inundan esta época, con maravillosas obras de arte de hombres y mujeres. Una de ellas guarda la clave para poder viajar a la actualidad.

El último paso, el más importante, será recargar la máquina del tiempo con energía cinética y buenas vibraciones, ¿cómo? la última prueba es la clave.

Rol del maestro del juego**:

El rol del "game master" es el de dar soporte a los participantes si necesitan ayuda. Estará fuera de la sala, y cada vez que pidan una pista/ayuda, los participantes sumarán 3 minutos a su contador (si se juega con diferentes equipos se puede hacer una competición). Las pistas se darán en forma de audio a través de walkie o teléfono.

Diagrama de flujo*** :





Desafíos:

1. Encuentra el dinosaurio herbívoro.
2. Traducir de la nomenclatura jeroglífica el nombre de un artista.
3. Asocia el nombre del artista a la caja para encontrar el USB.
4. Conecta el USB al ordenador y lee el código QR. Baila y canta todo el equipo para que la máquina del tiempo tenga energía.

1. Periodo Prehistórico: una parte del aula para simular una cueva prehistórica, con pinturas rupestres y objetos primitivos.

Deberán conseguir el nombre del dinosaurio que es herbívoro. Para ello contarán con diferentes imágenes informativas de seres vivos agrupadas por temática, y cada ser vivo con su nombre. Una vez sepan cuál es, tendrán que buscar el nombre de ese dinosaurio en un libro de la biblioteca, ese libro será un diccionario jeroglífico que les ayudará a resolver el siguiente enigma.

Materiales

impresos: https://drive.google.com/file/d/15rDw5YSKLELdq4HJ4vLEfMkSBDDMyDi/vi?usp=drive_link

2. Antiguo Egipto: Creamos una sección de la sala que represente el antiguo Egipto, con jeroglíficos en las paredes y una réplica de una pirámide. Colocamos una palabra la cual deberán traducir gracias al diccionario que han conseguido, este mensaje estará escrito en un papel con forma de papiro que los participantes deberán resolver para obtener un nombre. Este nombre será el nombre de un artista renacentista: Sandro Botticelli.

Material impreso (primera página dentro del libro con el nombre del dinosaurio. Segunda a la izquierda una mesa o pared. Consejo: puedes quemar el marco del documento para recrear el papiro): https://drive.google.com/file/d/14TJwrSiOFBJGaUVsmQ-vrUImzVXXKXqh/view?usp=drive_link

3. Renacimiento: Transformamos otra parte del aula en un taller para artistas del Renacimiento. Colocamos cuadros famosos y los participantes debían seleccionar el cuadro que correspondiera al autor del nombre que habían descifrado del jeroglífico.

Cuadro: La Mona Lisa (Leonardo Da Vinci)

Escultura: David (Miguel Ángel Buonarroti)

Cuadro: El nacimiento de Venus (Sandro Botticelli). Detrás del cuadro hay una memoria USB

Pintura: Las Meninas (Diego Velázquez)

Cuadro: María Magdalena melancólica (Artemisia Gentileschi)

Imagen: El concierto (Judith Leyster)

Pintura: Portia hiriéndose el muslo (Elisabetta Sirani)

Diferentes grados de dificultad: puedes poner USB en todas las casillas (y en las que no sean correctas poner algún chiste dentro). Puedes poner las imágenes sin el nombre del autor o sin el nombre del título. Así tendrán que pedir una pista y tendrán que asociarla con el cuadro que buscan.

Materiales

impresos: https://drive.google.com/file/d/19mP2mbY8E6YUXF2M7JTby8Nq-OjKCSa0/view?usp=drive_link

4. ¡Vuelve al futuro!: Una zona futurista con elementos tecnológicos, luces LED y pantallas interactivas. Deberán introducir el USB en el ordenador, y al abrirlo encontrarán la imagen de un código QR, que deberán escanear con el móvil. Ese QR dará paso a una canción que deberán tocar, cantar y bailar para poder salir finalmente de la sala. La canción es "La Macarena", una interpretación realizada en el concierto de música clásica de André Rieu con Los Del Rio, demostrando que se puede mezclar e innovar.

Sin impresión, añadir al

usb: https://drive.google.com/file/d/1qkFZxAx4tZUzIFWNnvvqk_iX0PXsq7RQ/view?usp=drive_link



Ajustes :

- Impresión de los 4 grupos de animales (están disponibles en la unidad). Puedes poner más carteles para despedir.
- Pega una pegatina con el nombre del dinosaurio en cualquier libro que tengas. Colócala junto a otros libros, ya sea en una estantería o esparcidos por la habitación. Dentro del libro que contiene la pegatina, añade el alfabeto jeroglífico (disponible en la unidad).
- Impresión de todas las imágenes (con o sin nombre según el grado de dificultad). Las imágenes se encuentran en el drive para su impresión.
- Detrás del cuadro "El nacimiento de Venus" pega el USB. Para mayor dificultad, coloca otros USB en otras cajas.
- Dentro del USB debes guardar la imagen que se ha diseñado, disponible en la unidad en esta pestaña.

Tiempo de preparación: 40 minutos

1. Edad Prehistórica: En cada poster/tarjeta habrá ejemplos de animales de esa categoría, incluidos los dinosaurios. De esta manera conocerán los conceptos y sabrán qué dinosaurio es el herbívoro. Pista: "este ser vivo no tendría problema en ver que el escenario es un concierto"

2. Antiguo Egipto: Dentro del libro hay una hoja con cada símbolo traducido a un carácter del alfabeto latino, por lo que deberán tener paciencia y traducir letra por letra. Una vez que tengan el nombre tendrán que viajar a la época del Renacimiento. Pista: "es nombre y apellido, no sólo nombre".

3. Renacimiento: Los cuadros deben tener el título de las obras, pueden tener los nombres de los artistas, pero si queremos hacerlo un poco complicado, podemos exponer los cuadros sin los nombres de sus autores, y dar la pista "si necesitas ayuda en el amor debes acudir a ella".



Informe final:

- Prehistoria: conocían los diferentes tipos de seres vivos, cómo nacen y cómo se agrupan según lo que comen. ¿Sabías que las personas pueden ser vegetarianas? ¿veganos?

- Antiguo Egipto: actualmente existen idiomas que utilizan caracteres, una de las primeras culturas fue la egipcia en crear los llamados jeroglíficos. ¿Qué otros idiomas conoces que utilicen caracteres distintos al latín?

- Renacimiento: la mayoría de las obras que conocemos son de artistas hombres, pero en este juego había artistas mujeres. ¿Conoces alguna artista mujer? ¿Podrías nombrar alguna obra de la historia de artistas mujeres en cualquier ámbito? Con esto hacemos visible la figura de la mujer y el concepto de igualdad.

Generalmente:

- ¿Tiene sentido que todos los participantes hayan colaborado?

- ¿Crees que alguien ha asumido el papel de líder?

- ¿Crees que alguien te ha impuesto sus criterios y no te ha dejado participar?

Sugerencias:

*Lea más sobre las narrativas en las salas de escape: <https://www.gamedeveloper.com/design/applying-dramatic-structure-to-escape-room-game-narratives>

**Lea más sobre los maestros del juego: <https://www.exittheroom.com/blog/algunos-consejos-para-escape-room-game-masters>

** Crea tu propio diagrama de flujo: <https://creatly.com/diagram/example/iki4407w1/escape-room-game-%5Bclassic%5D>

Lectura recomendada para la creación general de una actividad de escape room: <https://medium.com/kainos-applied-innovation/how-to-build-an-escape-room-ea769a187523>

SDGs Escape Room IV



Nombre del juego/actividad: EmployTech: El Desafío del Código de Empleabilidad

Tema: Economía: ¡Rompe el futuro del trabajo en la Industria 5.0!
Las habilidades necesarias para una economía más sostenible.



Objetivos de aprendizaje:

- **Comprender los principios clave de la empleabilidad en la Industria 5.0**
- **Realizar la importancia del desarrollo de habilidades centradas en el ser humano.**
- **Reflexionar sobre el futuro del trabajo y del lugar de trabajo**
- **Aplicar pensamiento crítico y habilidades de resolución de problemas.**
- **Practicar el trabajo en equipo y la colaboración.**
- **Reconocer la importancia de todo lo anterior para una economía más sostenible**

Materiales y aprox. presupuesto:

- Láminas en la pared
- Tarjetas de CÓDIGOS QR
- Cuestionario
- Sobres con acertijos
- Crucigrama de economía circular
- Caja con un candado de 3 dígitos
- Memoria USB
- Cajón con cerradura
- Ordenador portátil
- Piezas de rompecabezas
- Pizarra
- Bolígrafos
- Papel



Ubicación: Interior, sala de escape de empleabilidad de última generación

Tamaño del grupo: mínimo 3, máximo 20 (lo más recomendado 5-15)

 **Misión:** Tu objetivo es realizar una serie de tareas y acertijos dentro del escape room para descubrir los principios esenciales de la empleabilidad en la Industria 5.0. Cada desafío pondrá a prueba sus conocimientos, talentos y adaptabilidad en el contexto de un lugar de trabajo cambiante. Tendrás que trabajar junto con tu equipo para descifrar pistas, resolver acertijos y desbloquear compartimentos ocultos para avanzar hacia el objetivo final de escapar de la habitación. ¿Puede demostrar su empleabilidad al Dr. EmployTech? **y adquirir un puesto en su empresa?**

Narrativo*:

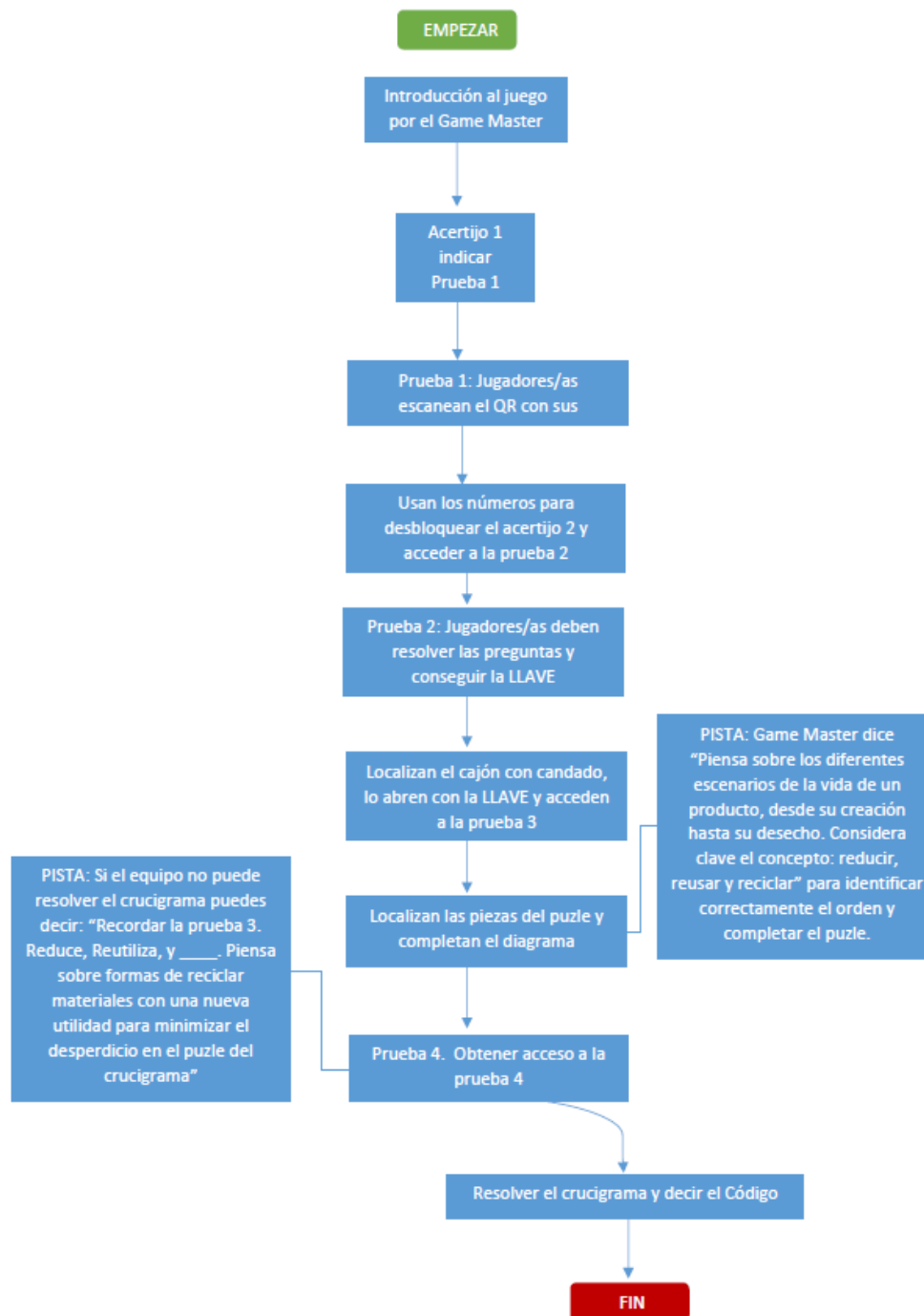
Son un grupo de ingenieros/as jóvenes y talentosos que han sido invitados/as a participar en una oportunidad exclusiva en la reconocida "EmployTech Industries". Esta empresa puntera está a la vanguardia de la revolución Industria 5.0, donde las tecnologías avanzadas y las habilidades centradas en el ser humano están dando forma al futuro del trabajo. A su llegada, lo recibirá el excéntrico Dr. EmployTech, el fundador de la empresa. Como aspirante a buscador/a de empleo, desea formar parte de su equipo, pero para hacerlo primero debe demostrar sus habilidades completando una serie de desafíos en su sala de escape de empleabilidad de última generación. Su misión es descifrar el código y demostrar su empleabilidad al Dr. EmployTech. Cuando ingresas a la sala de escape, la puerta se cierra detrás de ti y comienza la cuenta regresiva. Inmediatamente te sumerges en un entorno de alta tecnología, lleno de dispositivos interactivos, simulaciones virtuales y tecnologías futuristas. La voz del Dr. EmployTech lo guía a través de los desafíos, brindándole sugerencias y aliento a lo largo del camino. Usted y su equipo deben trabajar juntos, utilizando su pensamiento crítico, resolución de problemas y habilidades de trabajo en equipo para superar cada desafío y desbloquear la siguiente pista. Los desafíos están diseñados para poner a prueba sus conocimientos y habilidades en diversos aspectos de la empleabilidad en la Industria 5.0. Cada desafío te acerca a descifrar el código y escapar de la habitación. Pero tenga cuidado, ya que solo tiene 1 hora para descifrar el código y obtener un puesto en EmployTech Industries. ¿Estás listo para aceptar el desafío del Dr. EmployTech y descifrar el código?

Cuando los/as jugadores/as encuentran la palabra clave y lo comunican, el Dr. EmployTech dice: "¡Ha completado con éxito mis desafíos y demostrado su empleabilidad en la Industria 5.0! ¡Felicitaciones por haber adquirido con éxito un puesto en nuestra empresa! Estoy muy impresionado por tus habilidades y conocimientos. Ha adquirido conocimientos valiosos sobre el futuro del trabajo y está listo para embarcarse en una carrera exitosa en la Industria 5.0, armado con los principios clave de la empleabilidad".

 **Papel del maestro del juego**:** El Maestro del juego asume el papel del Dr. EmployTech y da la bienvenida al grupo de jugadores a su empresa. Dice que busca empleados competentes para unirse a su equipo. Sin embargo, los futuros empleados tendrán que demostrar sus conocimientos y habilidades completando una serie de desafíos en la sala de escape de Empleabilidad. Revela que ha escondido el "Código de Empleabilidad" dentro de la

habitación, una fórmula secreta que abre la puerta a una carrera prometedora en la Industria 5.0. Después les recuerda las reglas de conducta dentro de la habitación. Por último, explica que observará desde lejos y brindará pistas y orientación cuando sea necesario. El DJ se sienta en una silla lejos de los jugadores. El DJ también tiene la llave que abre la puerta de la sala de escape. Él/Ella se lo proporcionará a los jugadores después de que encuentren la PISTA final.

Diagrama de flujo***:
Lineal





Desafíos:

Desafío 1: rompecabezas tecnológico. En este desafío, necesitarás aprovechar tecnologías avanzadas para completar una tarea. Deberá comprender cómo estas tecnologías están transformando las industrias y cómo los humanos pueden colaborar con ellas para mejorar la productividad y la eficiencia. El Game Master entrega a los jugadores un sobre. Enigma: "Soy una bóveda de datos, segura y elegante. Con unos y ceros, te ayudo a buscar. Encuentra mi código y escanéalo correctamente. ¡Desbloquea los datos para arrojar algo de luz!"

Desafío 2: el trabajo en equipo es clave. En este desafío, tendrás que discutir con otros jugadores para encontrar las respuestas correctas. Este desafío promueve el trabajo en equipo, la colaboración y las habilidades de resolución de problemas, que son esenciales en el lugar de trabajo moderno, especialmente en industrias que están en transición hacia la Industria 5.0. Brinda una oportunidad para que los jugadores practiquen y mejoren sus habilidades de trabajo en equipo y colaboración de una manera divertida e interactiva, al mismo tiempo que refuerza la importancia de estas habilidades en el contexto de la empleabilidad en la Industria 5.0. Para acceder al desafío, los jugadores deben resolver el acertijo ubicado en la caja y encontrar la memoria USB oculta.; mismo pegado con cinta adhesiva debajo de una mesa. Enigma: "Conectado, almacenando datos brillantes, listo para enchufar, encender y encender. Mira hacia abajo, explora con cuidado. Una sorpresa tecnológica, un destello digital".

Desafío 3: Economía circular. Los jugadores abren el cajón y encuentran un diagrama circular que representa el ciclo de vida de un producto, desde la producción hasta su eliminación. Sin embargo, al diagrama le faltan algunas piezas cruciales y los jugadores deben encontrar y colocar los elementos que faltan en el orden correcto para completar el ciclo de vida y desbloquear el siguiente desafío. Enigma: "Empiezo con las materias primas y termino en la basura. Un ciclo de vida de los productos, deja que comience el rompecabezas. Desde la producción hasta la eliminación, es una tendencia circular. Encuentra las piezas que faltan y el código que luego ampliarás".

Desafío 4: crucigrama. El GM entrega un sobre con un acertijo después de completar con éxito el Desafío 3. Los jugadores resuelven el acertijo y usan el código en la computadora y descubre un crucigrama relacionado con la economía circular, con pistas relacionadas con conceptos como reducir, reutilizar, reciclar, reparar y reutilizar. Deben completar el crucigrama correctamente para revelar un código o palabra oculta que le dicen al maestro del juego y desbloquear la puerta final. Enigma: "Descifra el código, desbloquea la puerta, en un dispositivo elegante y actualizado. Una herramienta digital, delgada y liviana, Con teclas y pantalla, una delicia para codificar. Encuéntrame ahora y verás: ¡El que tiene la llave de la Economía Circular!"

Rompecabezas:

Rompecabezas 1: Los/as jugadores/as deben encontrar y escanear los códigos QR colocados por toda la sala. Cada código QR incluye información sobre la Industria 5.0 así como un número oculto. Los/as jugadores/as deben tomar nota de ese número. Cuando los/as jugadores/as escanean todos los códigos QR, terminan con 3 números. Deben usarlos en el orden correcto para desbloquear el 3 dígitos candado que conduce al próximo Desafío. Respuesta: 916

Rompecabezas 2: Una prueba. Los/as jugadores/as deben localizar el USB oculto, conectarlo a un dispositivo informático y resolver el cuestionario de forma colaborativa. Cuando hayan respondido correctamente todas las preguntas del cuestionario, obtendrán una llave que abre un cajón para el Desafío 3.

Rompecabezas 3: Ciclo vida del Producto. Rompecabezas. Los/as jugadores/as abren el cajón y encuentran un acertijo y un diagrama circular. Necesitan buscar en la habitación piezas faltantes del rompecabezas que representen diferentes etapas del producto ciclo vital, como la extracción de materias primas, fabricación, distribución, uso y eliminación. Una vez que se encuentran todas las piezas faltantes y se colocan correctamente en el diagrama, se revela un código oculto que se puede usar para desbloquear el Desafío 4. Respuesta: 2075

Rompecabezas 4: Los/as jugadores/as resuelven el acertijo para acceder a este crucigrama. Los/as jugadores/as deben utilizar su conocimiento de los conceptos de economía circular para correctamente completar el crucigrama. Por ejemplo, es posible que necesiten encontrar palabras que describen formas de reducir los desechos, reutilizar materiales o reciclar productos. Una vez que el crucigrama se completa correctamente, se revela un código o palabra que conduce a la solución del escape room. PISTA: ECONOMÍA



Ajustes:

Desafío 1: Coloca códigos QR por la habitación. Uno en el suelo, otro en la pared junto a un cuadro y otro sobre una mesa.

Reto 2: Coloca la Caja con el acertijo dentro sobre una mesa. Coloque la memoria USB debajo de otra mesa más alejada. Portátil sobre una mesa. GM tiene la CLAVE que los jugadores adquieren si resuelven el cuestionario.

Reto 3: Un escritorio con un cajón con cerradura. Dentro del cajón se encuentra el diagrama de Economía Circular. 4 piezas de rompecabezas ocultas. 1 detrás de un cuadro. 2 debajo de un escritorio. 3 debajo del contenedor. 4to dentro de un gabinete.

Desafío 4: Computadora portátil sobre la mesa con un archivo de "Economía Circular" bloqueado.

Reticiente:

1er consejo: Desafío 1. Si los/as jugadores/as no pueden encontrar nada después de escanear los códigos QR, el DJ dice: "Mira de cerca el interior de los textos".

Segunda pista: Desafío 2. Si los/as jugadores/as no pueden localizar la memoria USB, el GM dice "Mira debajo"

Tercera pista: Desafío 3. GM dice: "Piense en las diferentes etapas de la vida de un producto, desde su creación hasta su eliminación. Considere los

conceptos clave de "reducir, reutilizar y reciclar" para identificar el orden correcto y completar el rompecabezas. Esta pista es opcional y sólo debe darse si los jugadores tienen grandes dificultades para encontrar el orden correcto.

Cuarta pista: Desafío 4. Si los/as jugadores/as no pueden resolver el crucigrama, el DJ dice "Recuerda las 3 R: Reducir, Reutilizar y _____. Piense en formas de darle a los materiales de desecho un nuevo propósito y minimizar desperdicio en el crucigrama".



Informe:

- ¿Cuáles son algunas de las habilidades que los empleados del futuro deberían desarrollar? ¿Notaste cómo los aplicaste durante el juego?
- ¿Qué importancia tienen las habilidades centradas en las personas para la economía del futuro?
- ¿Cómo se pueden aplicar estas habilidades a situaciones de la vida real? (Anima a los jugadores a reflexionar sobre cómo las habilidades aprendidas en la sala de escape se pueden transferir a otros contextos y cómo pueden continuar desarrollándolas fuera de la sala de escape).
- ¿Cómo pueden los principios de la Economía Circular y la Industria 5.0 modernizar el lugar de trabajo del futuro?
- Experiencia general: permita que los jugadores compartan sus pensamientos y comentarios sobre el desafío, incluido lo que disfrutaron, lo que les resultó desafiante y lo que aprendieron. Discuta cualquier momento memorable, aspectos destacados o ideas de la actividad. Aliente a los jugadores a reflexionar sobre cómo la actividad de la sala de escape se relaciona con los objetivos de aprendizaje y los temas de empleabilidad e Industria 5.0, y cómo pueden aplicar las habilidades aprendidas en su futuro.

Sugerencias:

*Leer más sobre narrativas en escape

rooms:<https://www.gamedeveloper.com/design/applying-dramatic-structure-to-escape-room-game-narratives>

** Lea más sobre los maestros del juego:<https://www.exittheroom.com/blog/algunos-consejos-para-escape-room-game-masters>

** Crea tu propio diagrama de flujo:<https://creatly.com/diagram/example/iki4407w1/escape-room-game-%5Bclassic%5D>

Lectura recomendada para la creación general de una actividad de escape room:<https://medium.com/kainos-applied-innovation/how-to-build-an-escape-room-ea769a187523>