

RESILIENCIA.

ESCAPE ROOM PORTATIL PARA ENTRENAMIENTO DE LA COMPETENCIA SOCIO-EMOCIONAL.

#ResilienciaWorldTour

2.- INTRODUCCIÓN, DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD ORIENTADORA

Resiliencia es un programa de intervención fundamentado en la vivencia de los alumnos como protagonistas, en primera persona, de una historia que ocurrirá en su instituto. Nuestra propuesta respeta los pasos planteados por las teorías del aprendizaje experiencial, que nos reclaman un espacio de reflexión sobre la práctica ejercida. Después de que los alumnos hayan pasado por la experiencia de juego propuesta (inmersión por medio de la plataforma web y vivencia de la Sala de Escape en los institutos), se desarrollarán 4 sesiones en el aula dirigidas por los tutores.

La implementación del juego se compone de tres fases:

1. **Onboarding:** Los usuarios deben acceder y registrarse en una **plataforma web** en la que se les irá introduciendo en la historia y planteándoles los primeros retos, que suponen un primer acercamiento a los contenidos. La web tendrá dos partes, ambas con un formato de "Elige tu propia aventura":



"**El diario de Konrad**" (que comienza con un video motivador), tiene por objetivo fundamental la inmersión en la narrativa que contextualiza el juego, a través del "*camino del héroe*", recurso muy utilizado en literatura y gamificación.



La Segunda, "**La Academia**", pretende otorgar protagonismo a los alumnos, como sujetos activos en su propio aprendizaje, ubicándoles dentro de la narrativa de la historia y ofreciendo un papel promotor de cambio en la estructura y desenlace del juego.

2. **Escape room;** Este espacio de trabajo cooperativo, llamado "**El viaje**", consistirá en la representación de una entrada al cerebro de una persona adicta. Durante 40 minutos cada grupo pasa por una sala de su instituto, reconvertida en un espacio de entrenamiento en habilidades para la vida, en la que intentarán resolver los retos y conflictos planteados, para salir victoriosos de la aventura.



3. **4 Sesiones en el aula.** Se proponen una serie de dinámicas con las que reflexionar sobre la experiencia y profundizar sobre determinadas actitudes y sobre los contenidos del programa. Para la aplicación del programa hemos desarrollado una guía para el desarrollo de las mismas.

Proponemos una estructura común para las diferentes sesiones:

- A) Fotocopia para la reflexión individual en casa.
- B) Trabajo en 8 grupos pequeños (20-25 minutos).
- C) Tertulia (15 minutos).

3.- OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS.

El objetivo principal de nuestro programa es el desarrollo de habilidades socio-emocionales (Habilidades para la Vida) para el desarrollo de actitudes saludables y la prevención de conductas de riesgo durante la adolescencia (adicciones, sexismo, xenofobia, violencia...). Para ello, y basándonos en la evidencia científica, proponemos el abordaje de los siguientes 4 bloques de contenidos:

1) **SIENTO.** INTELIGENCIA EMOCIONAL.

- **Diálogo interior/autoconocimiento.** Aproximación al concepto de diálogo interno. Relación de este diálogo con el autoconocimiento y con la autoestima.
- **Cadena EPEC:** Relación entre pensamientos, estados emocionales y conductas (EPEC, Estímulo, Pensamiento, Emoción, Conducta).
- **Conciencia emocional.** Reconocimiento de emociones. Identificación y discriminación de emociones propias y ajenas (empatía). Vocabulario emocional (verbal y gestual).
- **Regulación emocional.** Autocontrol. Regulación de la impulsividad y estrategias de afrontamiento para reducir emociones negativas (tolerancia a la frustración). Habilidades para generar y expresar estados emocionales de forma adaptativa.

2) **DECIDO.** PROCESO DE TOMA DE DECISIONES Y FUNCIONES EJECUTIVAS.

- **Pasos en la toma de decisiones.** 1) Definición del problema. Establecimiento de objetivos realistas. Diferenciar entre hechos, deseos y opiniones. 2) Recogida de información. 3) Generar y evaluar alternativas. 4) Establecer un plan de acción y evaluarlo.
- **Decisiones grupales.** Democráticas, autoritarias y pasivas. La negociación como estrategia de toma de decisiones democráticas.
- **Factores que pueden influir en las decisiones.** Factores externos (prisa, presión del grupo...). Factores internos (emociones, personalidad).
- **Estilos decisionales.** Impulsivos, Rayados o catastrofistas y Reflexivos. Actitud proactiva.

3) **COMPARTO.** RELACIONES INTERPERSONALES. HABILIDADES BÁSICAS DE COMUNICACIÓN

- **Roles en el grupo.** Diferenciar algunos roles que se asumen en los grupos humanos. Habilidades relacionadas.
- **Reglas básicas de comunicación.** Escucha activa (componente verbal y no verbal). Respeto a los turnos. Ruido (obstáculos para la comunicación).
- **Estilos de comunicación.** Asertividad. Pasivos/agresivos. Signos y consecuencias de cada estilo.
- **Trabajo en grupo.** Pedir apoyo, trabajo cooperativo. Ventajas y desventajas de los grupos.

4) **DISFRUTO.** DROGAS, ADICCIONES Y OCIO.

- **Drogas.** Concepto de droga. Drogas legales/ilegales. Motivos para empezar a consumir. Valores relacionados con los primeros consumos. Riesgos que se asumen en momentos de intoxicación.
- **Adicciones.** Señales de abuso/dependencia. Nuevas tecnologías. Conceptos de uso, abuso y adicción (relacionándolos con las nuevas tecnologías). Señales indicativas de abuso o adicción. Ventajas y desventajas de las nuevas tecnologías.
- **Ocio/Tiempo libre.** Estilos de ocio predominantes en la adolescencia. Importancia de que nuestros espacios de ocio generen vivencias placenteras, creativas y constructivas que potencien el desarrollo de la autonomía y de aptitudes personales.
- **Resiliencia/Vulnerabilidad.** Factores de riesgo/vulnerabilidad para que alguien desarrolle conductas de riesgo.

4.- DESTINATARIOS (EDAD, COLECTIVOS...ETC)

El programa ha atendido a la siguiente población:

- 659 adolescentes de edades comprendidas entre los 13 y los 17 años (edad media 14,3 años), de institutos de la Comunidad de Madrid (Soto del Real, Alcorcón y Madrid), Castilla La Mancha (Guadalajara y Azuqueca) y Castilla León (Segovia).
- 43 profesores de 2º y 3º de ESO (tutores y orientadores).
- Comunidad Educativa en general. Tras la asistencia a diferentes congresos y encuentros educativos en los que se ha presentado esta innovadora metodología.

5.- JUSTIFICACIÓN DE LA INICIATIVA.

En el ámbito del desarrollo profesional y la orientación para la carrera, actualmente nos encontramos con que las distintas profesiones han sido analizadas y desglosadas en función de las competencias o cualificación necesaria para el desempeño de dicha profesión.

Estas competencias, a su vez, suelen estar divididas en genéricas y específicas. Las específicas, están íntimamente concretadas para cada una de las posibles profesiones. En cambio, las competencias genéricas, se orientan más a diversas capacidades que los individuos debemos poseer para el ejercicio de la profesión y pueden ser compartidas por diversos ámbitos laborales.

Así, en el catálogo del Instituto Nacional de Cualificaciones Profesionales (<http://incual.mecd.es/catalogo1>) es frecuente encontrar algunas capacidades comunes al desempeño de diferentes profesiones. Este es el caso de la competencia social. Son muchos los puestos de trabajo que requieren que el individuo sea capaz de trabajar en equipo, tomar decisiones racionales o poseer habilidades de comunicación adaptadas.

Resiliencia, es un programa de prevención que incide directamente en la adquisición de estas competencias. De un lado nos encontramos con un juego en equipo que requiere de diferentes procesos de toma de decisiones, tanto individuales como grupales, para ser resuelto. Tanto la solución de los retos como la necesidad de organizarse con los compañeros suponen un entrenamiento específico en las diferentes maneras de afrontar las decisiones en un entorno simulado, de forma que podemos evaluar los procesos seguidos sin sufrir las penalizaciones propias de los contextos reales. Este proceso tiene una importante función formativa y orientadora.

De otro lado, el juego, está diseñado de tal forma que requiere del desarrollo de las habilidades comunicativas de los jugadores para ser resuelto, no se puede ganar, si no eres capaz de comunicarte correctamente con el resto del equipo. Las habilidades comunicativas, son competencias ampliamente requeridas dentro del ámbito laboral. Actualmente, son multitud las profesiones que requieren que los individuos sean capaces de comprender, organizar y ejecutar diversas estrategias de comunicación a fin de tejer relaciones interpersonales laborales orientadas a la consecución de objetivos. Estas habilidades, a menudo se enfocan directamente en los equipos de trabajo o en el ámbito de la atención al cliente, pero lo cierto, es que son muchos los sectores laborales que requieren de ellas, y cada día, se da más importancia a su aprendizaje dentro del ámbito académico.

Además, Resiliencia, es un juego de roles, en la que cada jugador elige el papel que desea desempeñar en función de sus características personales. Así, los alumnos pueden decidir, si sus talentos se enmarcan dentro de la ejecución de tareas, las relaciones interpersonales o el liderazgo, de forma que supone también un ejercicio orientativo sobre los futuros ámbitos laborales a los que pudiesen dedicarse.

Es innegable, que el entrenamiento en la competencia social y emocional requiere de un tratamiento específico debido a la transversalidad de las capacidades que le definen. Su alcance es tan amplio que comparte objetivos con todas las áreas de intervención de la orientación y la acción tutorial; El desarrollo académico, el desarrollo personal y social, la atención a la diversidad, y por supuesto el

desarrollo de la carrera, ejerciendo en todos ellos una importante labor preventiva y de inserción social.

Resiliencia, comparte con la acción tutorial para el desarrollo de la carrera los siguientes objetivos mínimos (según Álvarez y Bisquerra 1996);

- Desarrollar las aptitudes y destrezas para saber recoger e interpretar la información (profesional) y para tomar decisiones.
- Desarrollar actitudes positivas y críticas hacia el trabajo.
- Planificar secuencias útiles para el trabajo que se va a desempeñar.
- Desarrollar hábitos para el trabajo eficaz.
- Desarrollar ciertas aptitudes y destrezas para el trabajo manual, la percepción y la comunicación con otros.

En definitiva, la orientación para el desarrollo de la carrera se relaciona fundamentalmente con "enseñar a tomar decisiones", siendo este ejercicio la base y punto de partida del escape room Resiliencia.

6.- METODOLOGÍA

Las metodologías educativas están cambiando. En los últimos años aumentan exponencialmente los profesores que *gamifican* sus aulas, buscando la motivación del alumnado por medio de estrategias, mecánicas y materiales lúdicos que les permitan abordar los contenidos que deben trabajar contando con una mayor atención de los adolescentes.

"Somos animales lúdicos, simpáticos, curiosos, juguetones, espirituales y buscadores de felicidad" (Jiménez Velez, 2005). Parece claro que conjugar estas variables -alumnado y profesorado con actitud lúdica, herramientas dinámicas y habilidades para la vida- puede suponer un claro avance en la búsqueda de la piedra filosofal de los centros educativos: La promoción de aprendizajes activos y motivadores.

Nuestra asociación viene desarrollando en los últimos años propuestas metodológicas basadas en el uso de las aventuras en primera persona para el desarrollo de habilidades en adolescentes. Así, hemos desarrollado un juego de rol, un videojuego y una app (www.aislados.es) que han contado con la financiación y el apoyo del Plan Nacional sobre Drogas, partiendo del marco teórico de las *Habilidades para la vida* (Botvin) y el aprendizaje experiencial (Kolb).

Este proyecto es el siguiente paso en esa dirección. Ya no se trata de vivir la experiencia manejando a un personaje en una historia (juego de rol o aventura gráfica), sino de ser el personaje principal de esa historia.

Son varios los enfoques metodológicos que inspiran esta experiencia:

a) La teoría del **aprendizaje experiencial** (Kolb, 1981) vertebrada todo el proyecto. Según esta teoría, aprendemos cuando hacemos. Para que haya un aprendizaje efectivo serían necesarios 4 pasos:

1. **Vivencia de una experiencia.** En nuestro caso, el alumnado vive la experiencia participando en un evento transmedia que se desarrolla durante 2 semanas (con el acceso a un blog) y que desemboca en un evento presencial en su instituto.

2. **Observación reflexiva sobre la vivencia.** En las horas de tutoría cada profesor, con la ayuda de la guía didáctica lleva a cabo este y los siguientes pasos.

3. **Generalización de principios y conceptos** (conceptualización abstracta) que nos servirán de guía para futuras acciones.

4. **Práctica de las conclusiones obtenidas** (experimentación activa).

- b) De las teorías **comunicativas de la educación (aprendizaje dialógico)**, recogemos varias ideas avaladas por multitud de autores y disciplinas (Freire desde la pedagogía, Chomsky desde la política, el interaccionismo simbólico de Mead o la psicología socio-histórica de Vygotsky, Habermas en filosofía y Sen en economía) que coinciden en resaltar el giro que las sociedades están dando hacia una mayor presencia del diálogo y la interacción social (ya sea presencial u on-line) como características definitorias. La creación conjunta del conocimiento, basándonos en el diálogo inclusivo, la cooperación y la participación de todos, se configuran como profundas experiencias de aprendizaje ya que favorecen una comprensión más compleja del mundo. Es decir, superan el tradicional enfoque individualista de la educación para centrarse en el comunitario.
- c) Las corrientes educativas que podemos englobar dentro del concepto de **Gamificación**, (utilización de mecánicas lúdicas para el abordaje de contenidos formales y para promover el aprendizaje activo), proponen la **creación de experiencias inmersivas**, para mejorar la motivación del alumnado. Los últimos avances de las neurociencias demuestran cómo la activación del sistema límbico (y, por tanto, de las emociones) pueden mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La aparición de los **real games** como actividades de ocio se remonta a pocos años atrás. Sin embargo, el éxito de estas iniciativas de entretenimiento están encontrando un caladero estupendo en los contextos educativos. Estos juegos proponen que el usuario forme parte de la narrativa desde dentro, planteando una temática atractiva y la necesidad de conseguir unos objetivos. Las **Escapes Room** promueven una inmersión del jugador en la historia que está intensamente relacionada con una respuesta emocional. Una Escape Room es un espacio cerrado del que hay que conseguir salir en un tiempo limitado. Para ello, el grupo de jugadores debe ir resolviendo diferentes acertijos y retos, buscando elementos que les proporcionen códigos (numéricos o no) para abrir candados o encontrar las siguientes pistas. El trabajo en grupo, la comunicación y la gestión de la presión del paso del tiempo plantean, a nuestro entender, un escenario inmejorable para la puesta en marcha de habilidades sociales y emocionales, así como para el desarrollo de funciones ejecutivas (organización, planificación, toma de decisiones...). Además, en este tipo de experiencias, el error no se penaliza sino que se convierte en el inicio del aprendizaje (uso didáctico del error).

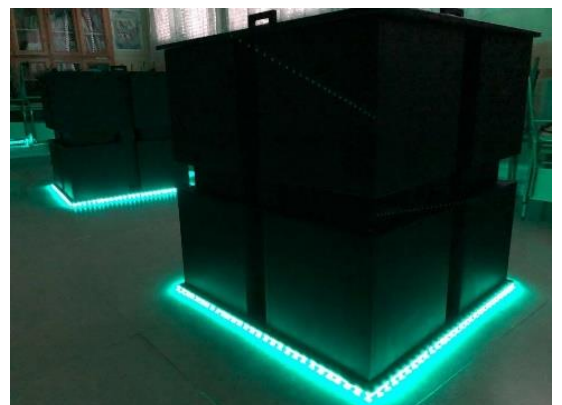
RESUMEN DE LA NARRATIVA DEL JUEGO.

Estamos en el futuro. El cambio climático ha acabado con el planeta Tierra, tal como lo conocemos. El ser humano ya no puede vivir aquí y nuestra historia plantea la huida de los supervivientes, para encontrar otros planetas donde iniciar un nuevo camino. Adjuntamos el texto del video de presentación de la experiencia (<https://www.youtube.com/watch?v=vSglUyRCIDU> eldiariodekonrad), que el alumnado debe haber visto en el aula y en la web.

7.- RECURSOS UTILIZADOS

Las herramientas que hemos utilizado han sido varias, según las diferentes partes del programa:

1. Onboarding: **Video motivador** y **plataformas web** en la que se les irá introduciendo en la historia y planteándoles los primeros retos, que supondrán un acercamiento a los contenidos. La web tendrá dos partes, ambas con un formato de "**Elige tu propia aventura**":
2. **Escape Room**; Las mecánicas de la Sala están basadas en cuatro grandes **estructuras de madera** (2 cerebros y 2 cajas de archivos), que los usuarios deben ir desmontando a medida que van resolviendo retos de diferente tipología.
3. **Sesiones en el aula**. Desde [REDACTED] se ha desarrollado una **guía didáctica** específica para trabajar en el aula después de pasar por la sala de escape Room.



En cuanto a los profesionales, el Equipo técnico ha estado compuesto por psicólogos, educadoras sociales, sociólogas, y especialistas en Real Games y Gamificación.

8.- PRESUPUESTO

El programa ha contado con una financiación de 42000 euros por parte del Plan Nacional sobre Drogas.

Con este presupuesto se ha diseñado la experiencia, se han desarrollado las webs personalizadas para 6 centros educativos, se han realizado las ilustraciones pertinentes, se han construido 4 estructuras de madera personalizadas y específicas para los retos del Escape Room, se ha puesto en marcha el proyecto en 6 institutos (asistiendo 4 técnicos durante una mañana para el evento presencial), se ha diseñado una Guía didáctica y se ha realizado una evaluación.

9.- TEMPORALIZACIÓN

La subvención fue concedida a finales del año 2017. El diseño de la experiencia se realizó durante el mes de enero de 2018. El desarrollo y testeo de la misma se hizo en febrero y las experiencias en los IES fueron durante los meses de marzo y abril. El trabajo en las aulas se desarrolló durante el mes de mayo y la evaluación durante el mes de junio.

10.- EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS E IMPACTO

La puesta en marcha de iniciativas innovadoras requiere de mecanismos con los que podamos evaluar si el desarrollo de estos programas es válido para los objetivos que perseguimos. Las metodologías vivenciales requieren a su vez de la implementación de un doble proceso evaluativo, ya que de un lado, queremos comprobar su incidencia en la adquisición de contenidos y competencias por parte de los alumnos y de otro, debemos evidenciar que el proceso de aprendizaje diseñado se ajusta a unos estándares de calidad asumidos y generalizados dentro de la comunidad docente. Para ello, planteamos dos áreas de trabajo:

- 1) **Evaluación del aprendizaje;** se refiere a la adquisición de los contenidos por parte de los grupos implicados. Con el fin último de comprobar si nuestro programa es eficiente, se plantea un estudio de investigación de doble medición (pre test y post test) en grupo doble (grupo experimental y grupo control). Para ello utilizaremos los siguientes cuestionarios:
 - Para evaluar los contenidos del Bloque de Inteligencia Emocional (SIENTO), el **TMMS 24 (Salovey-Mayer, 1995)**, utilizando los 16 primeros ítems que miden la discriminación, expresión y comprensión de emociones.
 - Para evaluar los contenidos del Bloque de Relaciones interpersonales (COMPARTO), el **IAMI-M40 (Perez-Beltramino, 2003)**, utilizando los 5 ítems que miden la Inteligencia Interpersonal.
 - Para evaluar los contenidos del Bloque del Proceso de Toma de decisiones (DECIDO), una adaptación de la **Escala de Toma de Decisiones (Macía-Barbero, 1993)**. Se ha hecho una selección de los ítems atendiendo a las diferentes dimensiones del concepto que mide cada uno de ellos y del peso factorial que han demostrado tener en cuanto al mismo.
 - Para evaluar los contenidos del Bloque de Adicciones (DISFRUTO), un pequeño **cuestionario de frases incompletas**, corregible por medio de una plantilla.

- 2) **Evaluación de la experiencia;** se refiere al proceso a través del cual los docentes y profesionales implicados valoran la pertinencia y ajuste de la experiencia (diseño, objetivos, metodología...) a las necesidades y demandas educativas del centro. Para ello vamos a utilizar una adaptación de la **Escala de evaluación de proyectos socio-emocionales de Pérez González (2008)**. Dicha adaptación se refiere al ajuste de sus ítems a las características del proyecto que nos ocupa, respetando sus momentos de evaluación inicial y procesual.

A la fecha de la entrega de este dossier, estamos recopilando y analizando todos los datos extraídos en los cuestionarios para elaborar un informe final con las conclusiones. El diseño y la ejecución de la evaluación de este programa ha estado supervisado el Departamento de Psicología de la Facultad de

Educación de Ciudad Real (**Universidad de Castilla La Mancha**), especialista en el desarrollo de programas de inteligencia socio-emocional.

Los primeros datos que estamos obteniendo indican una gran aceptación del programa por parte de alumnos y profesionales:

Resultados: Medidos por medio de una adaptación de la *Escala para la evaluación de proyectos socio-emocionales de Pérez González (2008)* y un Cuestionario de satisfacción para los alumnos:

Nº de alumnos registrados en la plataforma web: 441 (65%)

Escala para la evaluación de proyectos socio-emocionales de Pérez González (2008). Profesores:

El programa dispone de cuaderno del profesor y fichas para el alumno. 4,4/5

El programa incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: Objetivos, contenidos, actividades, temporalización, recursos (materiales y humanos) y sistema de evaluación del propio programa. 4,3/5

El programa promueve la cooperación. 4,25/5

El programa cuenta con el apoyo del centro (dirección y profesores implicados, departamentos de orientación y familias). 4,2/5

Los responsables del desarrollo del programa están plenamente capacitados para ello. 3,9/5

El clima general del aula y del centro (relaciones cordiales) resulta favorable al programa. 3,84/5

Se han explicitado las bases científicas y socio-psicológicas del programa, quedando bien definido cuál es el modelo teórico en el que se basa. 3,7/5

Existe coherencia interna entre los diferentes elementos que lo componen y de todos ellos con los objetivos (Blog, Escape room, Sesiones en el aula) 3,7/5

Los contenidos teóricos son relevantes. 3,66/5

El programa responde a las características y necesidades del alumnado. 3,63/5

Se respeta la planificación en lo referente a actividades, tiempo y recursos. 3,61/5

Se aprecia satisfacción en los responsables del programa, en sus destinatarios y en las demás personas implicadas. 3,61/5

Se cuenta con un sistema de registro de la información que facilite la posterior evaluación de la información y sobre todo, la mejora de futuras experiencias. 3,57/5

La evaluación planteada es apropiada a los objetivos y contenidos del programa. 3,5/5

La metodología utilizada es apropiada para el desarrollo de los objetivos del programa. 3,5/5

Los alumnos muestran interés/motivación hacia las actividades del programa: Implicación. 3,5/5

La secuencia de actividades programadas (blog-escape-sesiones en el aula) resulta coherente con relación a los objetivos, destinatarios y recursos planificados. 3,48/5

La organización y disciplina del aula en donde se desarrolla el Escape Room interfiere en el sistema organizativo y disciplinar del centro. 2,38/5

Cuestionario de satisfacción para alumnado.

CUESTIONARIO DE SATISFACCION ALUMNADO (1-9)							
	SOTO	MADR	SEGO	AZUQ	GUAD	ALCO	TOTAL
La historia me ha resultado interesante. GUION/NARRATIVA	6,83	5,73	6,67	5,63	6,38	5,24	6.08
Los retos del blog han sido muy difíciles. RETOS BLOG	4.95	5,00	5,31	3,33	5,28	5,10	4,83
Los retos y puzzles de la Escape Room han sido fáciles RETOS ESCAPE	5.60	5,21	5,19	5,83	5,41	5,21	5,41
Trabajar en equipo y comunicarme con la otra mitad del grupo fue lo más difícil. IN&OUT MECANICA	4,84	4,77	4,63	4,71	4,77	5,02	4,79
En muchas ocasiones, me sentí perdido y no sabía cómo colaborar. SENSACIONES ESCAPE	3,40	3,48	3,80	3,73	3,59	4,20	3,70
Valora el grado de satisfacción general que tienes en relación con el juego.	6,65	5,87	6,68	5,46	6,27	5,57	6,08

SATISFACCION GENERAL							
¿Te gustaría trabajar algunas asignaturas con actividades como esta?	7,00	6,72	7,42	6,07	6,70	6,19	6,68
METODOLOGÍA							
¿Cuánto lo has intentado después de no haber conseguido resolver un reto?	6,77	6,57	7,05	6,05	6,36	5,93	6,45
PERSISTENCIA							
Valora cuánto has aprendido durante este juego y si crees que te servirá para tu vida	6,02	5,15	6,2	5,03	5,63	4,80	5,5
APRENDIZAJE PERCIBIDO Y GENERALIZACION							
¿Te han parecido interesantes las 4 sesiones de tutoría sobre "RESILIENCIA"?	5,06	4,21	5,82	4,53	3,98	3,72	4,55
SESIONES DE AULA							

11.- CONCLUSIONES.

A falta de obtener datos sobre la adquisición de los contenidos “formales” planteados, debemos indicar que el programa ha supuesto un claro factor motivador para el trabajo en las horas de Tutoría.

La práctica totalidad de alumnos y profesores nos indican en los cuestionarios de satisfacción que la vivencia de una experiencia lúdica, basada en el desarrollo de habilidades sociales, les ha permitido una adecuada reflexión sobre los contenidos transversales que queríamos abordar (Comparto, Decido, Siento y Disfruto).

El desarrollo de una Escape Room portátil en una Instituto (con todo el atrezzo y el misterio que conlleva) supone una actividad impactante que motiva para el posterior trabajo pedagógico. Viven una experiencia grupal en primera persona, tienen que comunicarse y decidir entre todos, gestionar emociones y llegar a acuerdos para superar la aventura.

El desarrollo de este tipo de actividades, más vivenciales y gamificadas, está empezando a tener mucho éxito en los centros educativos porque predispone al alumnado hacia un aprendizaje basado en la experiencia, generando contenidos entre todos.

Autores: AGD, EGGF, ALG, SRR, BGG y VGD.

