

Financiado por la Unión Europea. Los puntos de vista y opiniones expresados son los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Nacional Helénica (IKY), por lo que ni la Unión Europea ni IKY son responsables de los mismos.
Project number: 2023-1-EL01-KA220-ADU-000153091



Cofinanciado por
la Unión Europea

ESCAPERS

Intergenerational
learning and
cultural exchange
methodology
through
ESCAPE Rooms
in care centers
for Seniors

BOLETÍN INFORMATIVO 2

Marzo 2025



www.projectescapers.eu

LOGROS



INGLÉS
BRITÁNICO



GRIEGO

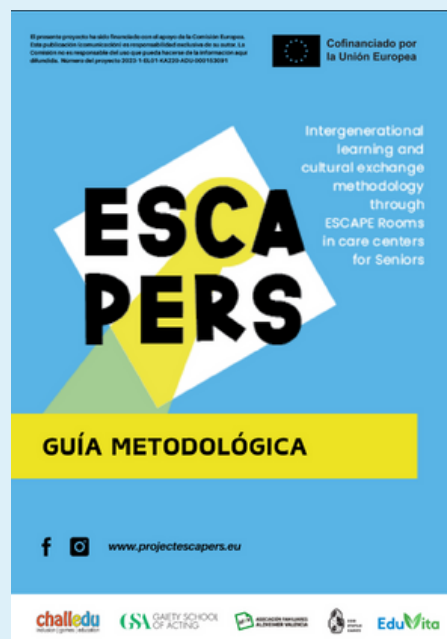


CASTELLANO



ITALIANO

La Guía Metodológica de ESCAPERS está disponible en cuatro lenguas europeas.



CREACIÓN DE LA GUÍA METODOLÓGICA DE ESCAPERS

¡El primer resultado del proyecto está en línea!

Descargue la Guía Metodológica de ESCAPERS y aprenda a desarrollar oportunidades de aprendizaje intergeneracional basadas en el juego y a promover la inclusión social.

¿Para quién? Educadores de adultos y profesionales que trabajan con mayores de 65 años y jóvenes mayores de 18 años.



IMPLANTACIÓN DE TALLERES DE MEMORIA

Utilizando la Guía Metodológica de ESCAPERS, todos los socios se reunieron con mayores de 65 años en talleres que pusieron de relieve sus conocimientos, intereses y recuerdos.

Recuerdos relacionados con la cocina y los olores inolvidables, los años escolares, el cultivo de la tierra, los principales acontecimientos históricos y la tecnología fueron las valiosas piezas que se entregaron a los diseñadores de los 5 juegos de escape.

LTTA

ENERO 2025

DUBLÍN

LTTA en Dublín

La LTTA (Learning, Teaching & Training Activity) en Dublín fue un encuentro de colaboración en el que todos los socios compartieron sus propias habilidades y conocimientos. Esta LTTA incorporó actividades de aprendizaje basadas en juegos multigeneracionales e intergeneracionales.

Se exploraron los elementos básicos de los juegos de escape, es decir, las historias inmersivas, los retos colaborativos, la presión del tiempo, los rompecabezas y las pistas.

La LTTA también incluyó una sesión sobre creación de equipos intergeneracionales y habilidades de facilitación para enfatizar la importancia de las habilidades de narración y comunicación.

Por último, los 5 juegos de escape creados a partir de los talleres de memoria fueron probados por todos los socios y se aportaron comentarios para mejorarlos.



Probando uno de los 5 juegos de escape en Dublín.



MEJORA DE LOS JUEGOS EN DUBLÍN

Mejorar los 5 juegos de escape durante el LTTA fue posible después de divertirse mucho y participar en la co-creación. También fue necesario trabajar muy duro, para que cada juego cumpliera los objetivos de aprendizaje establecidos y los jugadores pudieran mantener su compromiso. Siempre hemos tenido en cuenta que los juegos también deben ser atractivos para los jugadores que son mayores de 65 años y jóvenes 18+

PRUEBAS INTERNAS

Marzo 2025

PRUEBAS INTERNAS POR TODOS LOS SOCIOS

Después de la LTTA, los diseñadores de los juegos implementaron el feedback sobre los juegos que se dio durante la LTTA. Los juegos se mejoraron y cada uno de los 5 socios volvió a probar uno de los 5 juegos. Los jugadores eran diferentes miembros del personal/educadores de adultos, o personas mayores de 65 años. Esta interacción de los juegos conducirá a su próxima versión que se utilizará durante los Labs.



Challedu probando internamente el juego "Operación Prensa Libre"

"OPERACIÓN PRENSA LIBRE"

- Los jugadores examinaron sus pruebas individualmente y luego colaboraron entre sí para pasar a las siguientes etapas.
- El uso de un portátil hizo que el juego fuera aún más atractivo y los momentos de éxito trajeron sonrisas en las caras de los jugadores!
- La solución del acertijo final guio el proceso de información y dio una sensación de satisfacción a los jugadores, sugiriendo que se habían cumplido los objetivos de aprendizaje!

"LA DESAPARICIÓN"

- Usamos notas post-it para anotar todas nuestras pistas y colocarlas en un tablero grande.
- Todo el grupo se involucró mucho en la capacitación y les encantó convertirse en investigadores.
- El maestro de juegos se aseguró de animarnos y asegurarnos de que estábamos yendo en la dirección correcta, ¡su presencia nos pareció súper útil!



AFAV probando internamente el juego "La desaparición"

INTERNAL TESTING

March 2025



Eduvita probando internamente el juego "La Chica desaparecida"

"LA CHICA DESAPARECIDA"

- El 31 de marzo, EduVita probó el juego con un grupo intergeneracional de personal interno y educadores.
- Como jugadores primerizos, encontraron algunos desafíos durante el proceso. Sin embargo, compartieron que la experiencia fue divertida y la historia realmente atractiva.
- Fue realmente inspirador observar el grupo cooperando y las generaciones reuniéndose para resolver los acertijos contribuyendo con sus diversas habilidades y perspectivas. ¡Una prueba muy exitosa!

"EL JARDÍN CERRADO"

- Después del juego, todos quedaron impresionados por el hecho de que con unos pocos papeles, un par de cerraduras y una computadora portátil, ¡pudiera crear tanta diversión!
- Ninguno de los jugadores tenía experiencia en escape room, ¡pero lograron resolver todos los puzzles con éxito dentro del tiempo límite!
- Como lo afirman los propios jugadores "una experiencia única, totalmente cooperativa y muy atractiva"!



OSG probando internamente el juego "El jardín cerrado"

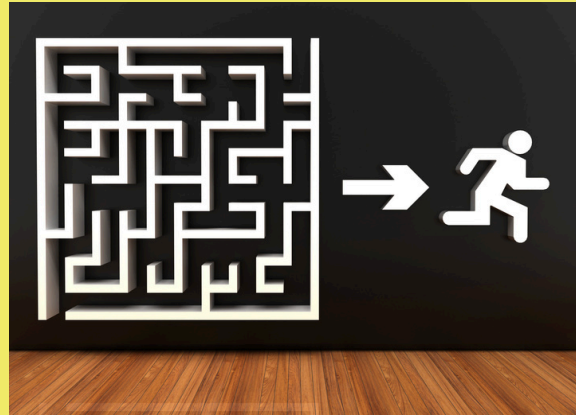
"ATRAPADO EN LA REALIDAD VIRTUAL"

- El 23 de abril la Escuela de Teatro Gaiety probó "Atrapado en la realidad virtual".
- Descubrimos cuáles de nuestros colaboradores eran realmente competitivos y quiénes eran los pensadores lógicos.
- Por un momento pensamos que podríamos estar atrapados, pero todo el equipo estaba encantado de escapar!
- ¡Fue una gran diversión para todos!



GSA probando internamente el juego "Atrapado en realidad virtual"

¿QUÉ SIGUE?



ESCAPE GAMES VERSIÓN FINAL

Tras las pruebas internas, nuestros diseñadores de juegos están ocupados finalizando los juegos. Están ajustando los escenarios, agregando más apoyos, incluyendo espacio para la construcción de equipos y asegurándose de que los elementos de narración apoyen los rompecabezas y las pistas.

CREACIÓN DE LABORATORIOS DE ESCAPE LOCALES.

Cada socio utilizará la versión final traducida de los juegos de escape en la etapa de laboratorios del proyecto. Pero, ¿cómo serán nuestros laboratorios?

- En primer lugar, cada socio tendrá una sesión de pruebas de juego con nuestros grupos destinatarios, las personas mayores de 65 años y los jóvenes para jugar y probar los juegos. Se recopilará la información obtenida y se incorporará a nuestro informe final.
- En segundo lugar, cada socio organizará un taller de formación para mejorar la cualificación de los educadores de adultos y los profesionales de la metodología ESCAPERS.

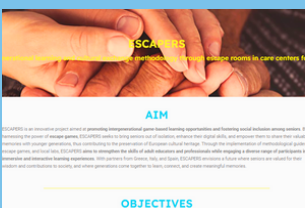
CREACIÓN DE LABORATORIOS ESCAPERS

Según los comentarios de los participantes en los laboratorios, se elaborará un informe sobre las conclusiones y se emitirán recomendaciones y directrices.



EPALE
Electronic Platform
for Adult Learning in Europe

Join our [group at EPALE!](#)



Visita [nuestra web ESCAPERS](#)