

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Nacional Helénica (IKY). Ni la Unión Europea ni la IKY se hacen responsables de ellos.

Número de proyecto: 2023-1-EL01-KA220-ADU-000153091



Cofinanciado por
la Unión Europea

ESCA PERS

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

BOLETÍN INFORMATIVO 3

Julio 2025



www.projectescapers.eu

NOTICIAS

Julio 2025



INGLÉS, GRIEGO, ITALIANO, ESPAÑOL

¡Cada uno de los cinco juegos ESCAPERS está disponible en estos cuatro idiomas europeos!



¡Los cinco JUEGOS ESCAPERS ya están aquí!

¡El segundo resultado del proyecto ya está disponible para descargar!

Desde los talleres de memoria hasta las pruebas durante el LTTA, pasando por las pruebas internas, los juegos ESCAPERS han evolucionado mucho a lo largo de cada sesión de pruebas y ahora están todos finalizados y listos para ser resueltos.

Cada caso se ha desarrollado por separado y con mucho cuidado, centrándose siempre en los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los grupos destinatarios de los juegos. Gracias a las pruebas de juego, se ha optimizado y simplificado la jugabilidad, minimizando cualquier complejidad innecesaria, al tiempo que se ha mantenido intactos el tema y el interés. Además, en el caso de los juegos que combinan tecnología con rompecabezas físicos y la plataforma digital también se ha actualizado y finalizado individualmente para cada juego.



ARCHIVOS DESCARGABLES EN LA PÁGINA WEB DE ESCAPERS

Siga el [enlace a nuestra página web](#) para obtener más información sobre las versiones finales de los cinco juegos ESCAPERS y decidir cuál se adapta mejor a las necesidades de su grupo. Debajo de la imagen de portada de cada juego, encontrará todos los archivos imprimibles y digitales necesarios para configurar y jugar. ¡Descárguelos y que comience la diversión!

PRESENTACIÓN: JUEGOS DE ESCAPE



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

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Nacional Helénica (IKY). Ni la Unión Europea ni la IKY se hacen responsables de ellos.

Número de proyecto: 2023-1-EL01-KA220-ADU-000153091

Julio 2025



Cofinanciado por la Unión Europea



Itch.io es la plataforma que utilizan casi todos los juegos de ESCAPERS (excepto «La chica desaparecida») para acceder a los archivos digitales (cifrados o no). La interfaz de usuario de estos juegos se ha diseñado cuidadosamente para que sea minimalista y fácil de usar para todas las edades.



OPERACIÓN PRENSA LIBRE

Nivel de dificultad: 2/5

Estamos en 1983. Un golpe militar ha tomado el control y la prensa ha sido silenciada. Los jugadores, como nueva generación de luchadores por la libertad, se esconden en un viejo almacén donde se guardan algunos documentos secretos. Allí deben descifrar códigos y resolver acertijos, tanto individualmente como en equipo, para desbloquear todos los archivos informáticos encriptados, piratear la radio y transmitir la verdad al pueblo.



LA DESAPARICIÓN

Nivel de dificultad: 3/5

Es mayo de 2025 y Pablo Rabal, chef de renombre mundial y organizador de un importante concurso de cocina europeo, ha desaparecido misteriosamente en Valencia, pocos días antes del evento en París. El juego se divide en dos fases, en las que los jugadores deben reunir pruebas, descifrar testimonios, responder preguntas y seguir las pistas para descubrir qué ha sucedido y traer de vuelta a Pablo antes de que sea demasiado tarde.

PRESENTACIÓN: JUEGOS DE ESCAPE

Julio 2025



ATRAPADOS EN LA REALIDAD VIRTUAL

Nivel de dificultad: 5/5

En el año 2066, un experimento revolucionario destinado a conectar mentes humanas más allá de las fronteras ha salido terriblemente mal, atrapando a sus voluntarios dentro de la máquina analizadora de cerebros! Los jugadores deben ahora descifrar mensajes secretos, salvar las diferencias culturales creando un lenguaje común mediante símbolos y escapar de este mundo digital antes de que el sistema los encierre para siempre.



EL JARDÍN CERRADO

Nivel de dificultad: 4/5

El huerto comunitario Raíces Verdes alimentaba a familias, escuelas y residencias de personas mayores; era un espacio vital para la salud y la unidad. Pero después que un hacker robara sus planes de sostenibilidad, se extendieron las dudas y el apoyo se desvaneció. Ahora, como miembros dedicados del huerto, depende de vosotros localizar al hacker, recuperar los archivos perdidos y recuperar la confianza de la comunidad en este preciado espacio verde.

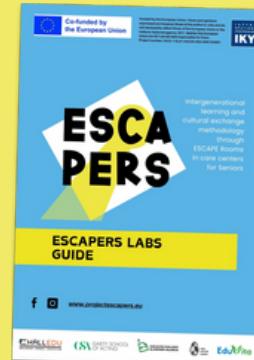


LA CHICA DESAPARECIDA

Nivel de dificultad: 2/5

Brenda, una huérfana tranquila, lleva días desaparecida. Todo el pueblo está preocupado. Como adolescentes decididos a descubrir la verdad, entraréis en su casa abandonada, revisaréis sus diarios y os enfrentaréis a los miedos ocultos y los estereotipos que marcaron su vida. Después de resolver los cuatro acertijos por equipos, los equipos participantes se moverán como un gran grupo hacia el acertijo final que revelará la ubicación de Brenda.

¿QUÉ ES LO SIGUIENTE?



¡Únete a nuestro grupo en [EPALE](#)!



ESCAPERS LABS

Tras la finalización de los cinco juegos ESCAPERS, nuestro equipo está trabajando ahora en el tercer y último resultado de este proyecto, los «ESCAPERS Labs». Vamos a jugar a estos juegos con los grupos destinatarios del proyecto, es decir, personas mayores y jóvenes en los ESCAPERS Local Labs. También vamos a poner en marcha talleres de formación, que incluirán estos juegos, con educadores de jóvenes y adultos, así como con profesionales que trabajan con personas mayores de 65 años.

Finalizadas estas sesiones, elaboraremos la Guía ESCAPERS Labs, que reflejará estos eventos y dotará a los profesionales de las herramientas necesarias para utilizar el aprendizaje intergeneracional basado en juegos en múltiples entornos. Esta guía será la prueba final de la metodología del proyecto ESCAPERS, los juegos y una revisión de las pruebas intergeneracionales de los juegos, así como la formación resultante de los profesionales.



Visita nuestra página web
[ESCAPERS](#) para obtener más
información sobre nuestro trabajo
y todos los detalles del proyecto.