



**CÓMO UTILIZAR LAS SALAS
DE ESCAPE PARA LAS
INDUSTRIAS CULTURALES
Y CREATIVAS: ASPECTOS
A TENER EN CUENTA PARA
LOS FORMADORES QUE
QUIERAN CREAR SUS
PROPIOS JUEGOS**

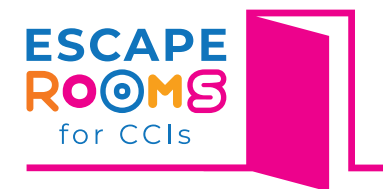
Libro blanco



Cofinanciado por
la Unión Europea

CÓMO UTILIZAR LAS SALAS DE ESCAPE PARA LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS: ASPECTOS A TENER EN CUENTA PARA LOS FORMADORES QUE QUIERAN CREAR SUS PROPIOS JUEGOS

Libro blanco



Este libro blanco ha sido elaborado por el consorcio del proyecto Escape Rooms for the Cultural and Creative Industries, formado por:



Número de proyecto: **2022-3-PL01-KA210-YOU-000097600**

Diseño gráfico y maquetación: Katarzyna Baranek-Stachura

Más información sobre el proyecto y sus socios en: <https://er4cci.eu/>



Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.

PUBLICACIÓN GRATUITA
2024



El proyecto

Cada vez más jóvenes europeos optan por trabajar en las Industrias Culturales y Creativas (ICC) y se enfrentan a problemas como la omnipresencia del empleo basado en proyectos, la falta de contratos indefinidos y el empleo a tiempo parcial. Además, estas personas necesitan tener -debido a las especificidades del sector cultural y creativo- una amplia gama de competencias tradicionales, generales, digitales y especializadas. Esto hace aún más importante concienciar a los jóvenes de la importancia de desarrollar sus capacidades empresariales y ofrecerles orientación sobre sus ideas creativas. Para lograrlo, es crucial dar prioridad a métodos de formación atractivos, innovadores e inclusivos que se sepa que atraen a este grupo destinatario, como la gamificación.

La gamificación consiste en aplicar mecánicas de juego a entornos no lúdicos para crear experiencias de juego. Está reconocida como un buen método para aumentar el compromiso y la motivación. Las Salas de Escape (SE) pueden considerarse una forma ideal de gamificación en la formación, ya que permiten un sinfín de posibilidades de temas y ámbitos que pueden tratarse a través de los rompecabezas que ofrecen los juegos.

A través de los distintos resultados desarrollados en el marco del proyecto, el partenariado ha tratado de sensibilizar sobre el uso de las Salas de Escape como herramienta para adquirir competencias emprendedoras y mejorar las sinergias entre agentes del ámbito cultural. Estos recursos pretenden proponer la gamificación como una alternativa para desarrollar más competencias relacionadas con las Industrias Culturales y Creativas (ICC).

En primer lugar, los socios redactaron la guía “Utilizar las salas de escape para apoyar el espíritu empresarial” que explora los beneficios de la gamificación para desarrollar las capacidades empresariales en las ICC.

Como segundo resultado, el consorcio creó nueve escenarios de SE sobre el espíritu empresarial en los sectores cultural y creativo y los puso a prueba con diversos participantes.

Por último, este libro blanco es la última publicación del proyecto. Este documento pretende ofrecer recomendaciones concretas sobre cómo utilizar el material creado durante el desarrollo de este proyecto, y sobre los aspectos a tener en cuenta por los formadores que quieran crear sus propias Salas de Escape para las Industrias Culturales y Creativas. Estas sugerencias garantizarán que los materiales creados se utilicen de la mejor manera posible. El objetivo es proporcionar a este grupo de profesionales información práctica sobre cómo debe utilizarse el material del proyecto para alcanzar de forma óptima los objetivos (promover y formar a los jóvenes en el espíritu empresarial de las ICC).

La publicación se estructura del siguiente modo:

- 1) Introducción y metodología
- 2) Salas de Escape y objetivos de aprendizaje
- 3) Fase de prueba: observación y comentarios
- 4) Orientaciones prácticas para formadores
- 5) Conclusión

Los objetivos son:

- Abarcar las observaciones y los comentarios recogidos durante la fase de prueba.
- Aportar testimonios relacionados con el material creado
- Ofrecer orientación para la concepción y animación de una actividad de SE
- Impartir formación de alta calidad a los agentes de las ICC con una mayor inmersión

1. Introducción y metodología

Para elaborar el libro blanco se siguió la siguiente metodología 1) Reflexión sobre el trabajo de los socios en el desarrollo de las SE; 2) Fase de prueba con los grupos destinatarios; 3) Evaluación y análisis de la fase de prueba; 4) Recogida de testimonios y conclusión. En un primer momento, para la “Fase de prueba: observación y comentarios” se establecieron dos grupos objetivo diferentes. En total, el proyecto se proponía poner a prueba el material creado implicando a 100 jóvenes, de entre 16 y 30 años, que podrían beneficiarse de la formación en iniciativa empresarial de las ICC (grupo A), y al menos 16 profesionales externos, trabajadores juveniles, educadores y partes interesadas en la iniciativa empresarial de las ICC (grupo B), para un total de 116 personas. Al final, el público objetivo fue de 76 del grupo A (jóvenes de entre 16 y 30 años) y 22 del grupo B (profesionales externos, trabajadores en el ámbito de la juventud, educadores y partes interesadas en la iniciativa empresarial de las ICC), lo que supone un total de 98 personas. La asociación tuvo dificultades para alcanzar las cifras previstas. Por ejemplo, en Bélgica no fue fácil concertar citas con jóvenes del grupo destinatario en diciembre y enero debido al periodo de exámenes. En España, fue difícil llegar a los jóvenes, ya que la organización no trabaja directamente con este grupo destinatario. Sin embargo, los grupos alcanzados fueron satisfactorios y representaron una muestra significativa para probar y hacer ajustes.

Para evaluar la prueba de campo, el proyecto creó dos formularios de evaluación diferentes, uno para los participantes y otro para los Game Masters, con el fin de recoger información principalmente cualitativa sobre su experiencia al jugar a los diferentes escenarios. Con esta información se pretende garantizar que el material proporcionado sea funcional y convincente y que se cumplan los objetivos de aprendizaje. En segundo lugar, las „Orientaciones prácticas para formadores” se basan en la experiencia de los socios en la creación de las SE (retos, aprendizajes, etc.) y reflexionan sobre los resultados obtenidos a través del análisis de la evaluación de la prueba de campo. Las orientaciones prácticas se derivaron principalmente de este punto. Aquí los socios enumeraron los consejos sobre las cosas que hay que hacer o evitar al utilizar los materiales del proyecto. A modo de resumen, se presenta un manifiesto de „lo que se debe y lo que no se debe hacer”.

Por último, la conclusión recoge todos los resultados de la creación de SE del proyecto y el análisis de las pruebas de campo. Además, el libro blanco recoge declaraciones de personas implicadas en la fase de pruebas y/o de personas ajenas a la fase de pruebas con experiencia en la formación de SE como fuente de inspiración.

2. Salas de Escape y objetivos de aprendizaje

Para el desarrollo de las Salas de Escape, la asociación creó una lista de temas generales relacionados con las Industrias Culturales y Creativas. A continuación, cada organización identificó los temas más significativos para abordarlos teniendo en cuenta su experiencia. Una vez elegidos los temas, un plan de desarrollo y creación de herramientas sirvió de guía para la producción de las Salas de Escape. Este documento incluía una investigación sobre las oportunidades educativas de las ICC en cada uno de los países de los socios para determinar los futuros objetivos de aprendizaje de las SE que se iban a desarrollar. A continuación, el equipo llevó a cabo un análisis exhaustivo de temas inexplorados a nivel de juego para un grupo de edad diverso. Un aspecto clave fue determinar los distintos tipos de juego tras seleccionar el tema principal para garantizar la inclusividad y atender a las variadas habilidades de los jugadores dentro de los distintos equipos. Una vez identificados los objetivos de aprendizaje, se acordaron los resultados del mismo. Con esta última información, la asociación debatió qué tipo de SE quería hacer cada organización (digital o física). Esto llevó a planificar los aspectos prácticos (lugar, presupuesto, duración de los juegos, etc.) para después desarrollar los escenarios, definir su concepto y empezar a trabajar en la narración. A continuación, se diseñó el flujo del juego, la estructura de los acertijos (haciéndolos lo más diferentes posible entre sí) y se preparó el material necesario. Tras la creación de las SE, el siguiente paso fue la preparación de la caja de herramientas y el material. El siguiente paso consistió en realizar pruebas sobre el terreno antes de ajustar las SE y traducirlas a cada una de las lenguas de la asociación.

Todo el proceso de desarrollo de las SE fue revisado por los socios y, finalmente, se crearon 9 Salas de Escape:

1. **Residencia artística**

Aprender a preparar una solicitud para una residencia artística; conocer los componentes de la solicitud y adquirir la capacidad de redactarla.

2. **Viaje a la Ópera**

Conocer los elementos de un plan de marketing; las actividades relacionadas con la promoción de un acontecimiento artístico, y familiarizarse con los principios generales de un teatro de ópera.

3. ¿Dónde está el director del Teatro Local?

Aprender sobre presupuestos de producción; detalles sobre cómo funciona la elaboración de presupuestos en el ámbito teatral, y descubrir herramientas para la elaboración de presupuestos (Excel y plantillas prefabricadas).

4. Agentes de cambio

Aprender sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS); los elementos clave de la Evaluación de Impacto Social, y cómo poner en práctica los conocimientos y habilidades para diseñar un proyecto que responda a los Objetivos de Desarrollo Sostenible y con impacto social.

5. Agitadores culturales: Hackeando el mundo del arte contemporáneo

Definir los elementos clave del Desarrollo Sostenible; descubrir los ODS y su interdependencia, y abordar el Desarrollo Sostenible desde una perspectiva cultural.

6. Soñando Europa

Aprender los elementos clave de un proyecto en los ámbitos cultural, artístico y creativo; y cómo poner en práctica los conocimientos y habilidades para obtener financiación a través del programa Erasmus+.

7. Unidos en el proceso creativo

Aprender sobre los beneficios de la colaboración, la promoción de un proyecto y los puntos fuertes de las personas con Trastornos Específicos del Aprendizaje.

8. Tejiendo redes en la Feria del Libro

Conocer la importancia de las redes para las industrias culturales y creativas y cómo crear una red empresarial.

9. La Experiencia Artística Digital ER4CCI

Utilizar determinadas herramientas digitales; descubrir nuevas prácticas artísticas innovadoras y herramientas de aprendizaje, así como obras de arte realizadas digitalmente.

3. Observación de la fase de pruebas y comentarios

Como se menciona en la introducción, para la prueba de campo se establecieron dos grupos objetivo diferentes, y se estimó que 116 personas estaban destinadas a probar los juegos. Al final, los destinatarios fueron 76 del Grupo A (jóvenes de entre 16 y 30 años) y 22 del Grupo B (profesionales externos, animadores juveniles, educadores y partes interesadas en la iniciativa empresarial de las ICC), lo que supone un total de 98 personas. Se proporcionaron dos formularios de evaluación: uno para los jugadores y otro para los Game Masters.

Durante las pruebas de campo desarrolladas por el socio en España, la mayoría de los participantes estaban familiarizados con las Industrias Culturales y Creativas. Sin embargo, casi todos ellos no estaban familiarizados con las Salas de Escape y nunca habían jugado. Al tratarse de su primera experiencia, su primera reacción fue de confusión. El acompañamiento del Game Master fue fundamental para mantener el ritmo y poder avanzar en el desarrollo del juego. Además, el mecanismo de los juegos era bastante complejo. La primera sesión se desarrolló con lentitud. Sin embargo, en la segunda sesión, todo fue más orgánico. De todos modos, los participantes se mostraron muy curiosos e implicados en ambas sesiones, lo que hizo que fuera una experiencia muy agradable. Estaban muy contentos de participar y también muy sorprendidos por la experiencia gamificada que se les ofrecía. Después del juego, los participantes expresaron buenas opiniones sobre la experiencia y se recogieron aportaciones. A partir de los comentarios de los 8 jugadores que rellenaron el cuestionario, se pudo concluir que:

- Los temas seleccionados pudieron identificarse durante la experiencia. Los participantes pudieron tener una experiencia gamificada para acercarse a „La importancia de la cultura en la sociedad”; „Aprender más sobre la relación entre la cultura y los ODS”; „(...) romper el hielo y conocer a otros colegas. Trabajar en red sobre un tema cultural”; „Establecer conexiones en la industria editorial”; „Crear dinámicas de colaboración con otros participantes”; „Tejer redes y conexiones para una mejor realización de los proyectos”.
- Las instrucciones de Game Master se evaluaron con un 4/5 en cuanto a claridad e importancia.
- El lenguaje utilizado en el material del juego se evaluó con un 4/5 en cuanto a claridad e importancia.

- La mayoría de los participantes sabían poco o estaban ligeramente informados sobre los temas de los juegos. Sin embargo, salvo uno de ellos que se mantuvo neutral, los demás afirmaron haber aprendido algo de la experiencia del juego.
- En cuanto a si habían podido aportar sus ideas al equipo y poner en práctica sus habilidades y conocimientos, la respuesta media fue de 4/5.
- En cuanto a las competencias o habilidades puestas en práctica durante el juego, se mencionaron las siguientes: invención, creatividad, resolución de problemas, capacidad de deducción, habilidad mental, comprensión lectora, trabajo en equipo, escucha activa, generación de conexiones de forma relajada.
- En general, los rompecabezas y los juegos fueron evaluados con un 4/5. Entre los elementos que prefirieron los jugadores, mencionaron los códigos numéricos para descifrar; las letras en blanco para rellenar con un código alfanumérico; los puzles que incorporaban objetos para descifrarlos, y los que necesitaban la participación de otros compañeros de equipo.
- La ambientación de las Salas de Escape (la identidad gráfica, los elementos, el material, la interacción digital/offline) y la atmósfera se valoraron con un 4,4/5
- La estructura del juego se valoró con un 4,25/5; la narración y la misión con un 4,4/5; la retroalimentación del GM (el debriefing) al final del juego, con un 4,1/5; y la dinámica general del juego, con un 4,4/5.

A partir de los comentarios de los 2 Game Masters que rellenaron el cuestionario, se pudo concluir que:

- Las instrucciones proporcionadas en la caja de herramientas fueron suficientes para guiar al Game Master a lo largo de la SE (100% de respuestas positivas). Sin embargo, en lo que respecta a la transmisión de las instrucciones a los participantes, para la progresión del juego, la evaluación media fue de 3,5/5. Ambos Game Masters eran novatos, lo que les dificultó crear un rol y transmitir eficazmente las instrucciones, ya que estaban nerviosos y no sabían bien cómo proceder. Además, las pistas no estaban suficientemente desarrolladas en el documento y los GMs echaron en falta información al respecto.
- Desde el punto de vista de los GM, los participantes pudieron compartir sus ideas y fueron evaluados con un 4/5.
- También observaron que los jugadores, aunque ya conocían los temas, aprendían algo de la experiencia del juego. Destacaron la importancia de la colaboración entre los jugadores para progresar en el juego.
- La complejidad de los rompecabezas fue evaluada globalmente en 4/5 por los GM.
- La ambientación resultó muy atractiva para los jugadores. La identidad gráfica, los elementos, los materiales, la interacción digital/offline y la atmósfera, fueron evaluados 5/5.

El nivel de dificultad de los juegos se evaluó de forma diferente. Podría ser un poco más complejo de lo esperado. Sugirieron desarrollar un poco más el documento de instrucciones del GM, dando más pistas a los jugadores.

En **Bélgica**, las opiniones recogidas también fueron muy interesantes.

A partir de los comentarios de los 17 jugadores que rellenaron el cuestionario, se pudo concluir lo siguiente:

- Los participantes, aunque ya conocían los temas de los juegos, afirmaron haber aprendido algo de la experiencia.
- Los rompecabezas fueron calificados de interesantes, con respuestas que oscilaban entre 3 y 5 sobre 5. Entre los elementos que los jugadores prefirieron, mencionaron la diversidad de puzles, los sutiles vínculos con los temas, el uso de colores y el aspecto cooperativo.
- La estructura, los escenarios y la dinámica de los juegos también fueron muy bien valorados, con puntuaciones que iban de 3 a 5 sobre 5. Los jugadores afirmaron haber disfrutado especialmente con los recorridos no lineales.

A partir de los comentarios de los 3 Game Masters que rellenaron el cuestionario, se llegó a la conclusión de que:

- Las instrucciones proporcionadas en la caja de herramientas son suficientes para guiar al Game Master a lo largo de la SE (100% de respuestas positivas).
- También observaron que los jugadores, aunque ya conocían los temas, aprendían algo de la experiencia del juego.
- En el caso de las SE físicas, los jugadores reaccionaron bien al entorno y la atmósfera del juego. Sin embargo, a los jugadores del juego híbrido físico y digital no les impresionó el diseño del juego, que, como profesionales de las ICC, les pareció demasiado simple y erudito.
- Los escenarios hicieron que los jugadores se implicaran en la misión, con puntuaciones de 3 a 5 sobre 5 en esta cuestión.

En **Italia**, a partir de la evaluación de los datos recogidos a través del formulario, se recogieron diferentes comentarios positivos e ideas para mejorar el juego:

- Más del 70% de los participantes consideraron que las instrucciones dadas eran claras y suficientes, y casi todos los jugadores consideraron que el lenguaje utilizado era claro.
- Sólo un pequeño porcentaje de los participantes conocía el tema tratado durante el juego (30%) y, tras el final del juego, más del 75% de los participantes había aprendido sobre los temas.
- La mayoría de los participantes se sintieron implicados durante la experiencia de juego y pudieron aportar sus ideas y poner en práctica sus habilidades y conocimientos.
- Los participantes admitieron haber utilizado habilidades de comunicación, de trabajo en equipo, de pensamiento crítico y de cooperación. La mitad de los participantes valoraron los acertijos 3 sobre 5 y los preferidos fueron los relacionados con los códigos descubiertos y la apertura de las cajas.
- La narrativa, la estructura del juego y la ambientación también recibieron críticas positivas.

En cuanto a la experiencia italiana, fue interesante la descripción que muchos de ellos hicieron de su experiencia, como el siguiente testimonio:

"Pude participar activamente en la actividad y contribuir a resolver los enigmas. Durante toda la partida me mantuve enganchado, y la idea del reto me mantuvo efectivamente concentrado en el juego. También aprendí algunos conceptos nuevos, como el efecto de las partes interesadas en los proyectos y la relación entre poder e interés. En general, la experiencia me pareció entretenida e informativa".

En **Polonia**, la fase de pruebas se realizó con jóvenes que participaban en diversas actividades artísticas y creativas. Algunos de los participantes tenían experiencia previa en salas de escape, por lo que fue más fácil involucrarlos para que desempeñaran el papel de Game Masters. Esto ayudó mucho en las pruebas. Gracias a la información colectada en los cuestionarios de evaluación, es posible concluir que:

- Los jugadores valoraron mucho la posibilidad de cooperar en grupo durante el juego.
- Describieron el lenguaje utilizado en el juego como comprensible, calificándolo de 3 a 4 en una escala de 5 puntos.
- Con un conocimiento previo medio de los temas incluidos en los juegos, la mayoría de los participantes especificaron que habían aprendido algo nuevo, y algunos que habían aprendido mucho.
- Los participantes describieron la dificultad de los rompecabezas como intermedia. Los retos les parecieron interesantes y la historia atractiva.
- La dinámica del juego también fue calificada de media-alta. A los participantes les gustaron los gráficos preparados por los desarrolladores del juego.
- En general, los participantes se mostraron muy interesados en los juegos e implicados en probarlos. El ambiente durante los juegos en grupo fue muy positivo. Sin embargo, se observaron dificultades cuando los participantes rellenaban los cuestionarios. Era difícil responder a las preguntas. Los jóvenes parecían tener poca habilidad para expresar claramente sus opiniones y pensamientos.

La percepción general de todos los participantes en los distintos países fue que la experiencia era estimulante y agradable, y la mayoría de los jugadores encontraron los juegos atractivos y motivadores.

"Este juego estimuló mi curiosidad y mi reflexión en un entorno entretenido y atractivo".

4. Orientación práctica a los formadores

Cada organización asociada tenía una experiencia diferente en la creación de los juegos. Para la mitad de los socios, por ejemplo, era su primera vez produciendo una Sala de Escape. En general, a todas las organizaciones les pareció muy interesante explorar las posibilidades de la gamificación para abordar temas y competencias de las ICC. Fue un gran reto y una oportunidad de conocimiento, de la que surgieron diferentes aprendizajes respecto al desarrollo de los juegos. Se redactaron las siguientes conclusiones:

Tema / Escenario / Narración. Existe una relación significativa entre estos tres elementos. Elegir un tema de interés para las ICC es importante. Sin embargo, envolver los elementos educativos y las competencias a desarrollar en una narrativa adecuada, con un escenario y una narración convincentes, será lo que conduzca a un compromiso concreto de los jóvenes. Un punto interesante de la gamificación es la posibilidad de conectar diferentes ideas/temas que en apariencia divergen, por ejemplo, hablar de las ICC dentro de una historia de crímenes.

"El juego era bueno, atractivo. Se utilizaron buenos medios para hacer accesible un elemento repulsivo como una hoja de cálculo Excel"

Contar historias. Desarrollar un argumento creíble funciona bien con los jóvenes adultos. Les gusta poder reconocer elementos de su propia vida en el juego. Por ejemplo, durante las pruebas, los empleados de un teatro local disfrutaron con la trama en la que faltaba el director de un teatro. A la hora de crear una SE, es importante seleccionar un tema que esté relacionado con los intereses del grupo destinatario. Realizar una investigación previa sobre lo que importa/afecta/interesa a los participantes probablemente garantizará un mayor compromiso con la experiencia. Durante el juego, la narración es fundamental. La narrativa propuesta tiene que ser atractiva. La ambientación, el juego de rol y las instrucciones tienen que transmitirse adecuadamente y con entusiasmo, para implicar a los participantes.

Experiencias desafiantes/resultados del aprendizaje. Un juego demasiado fácil es aburrido y uno demasiado difícil es desalentador. Es mucho más fácil transmitir contenidos a los jóvenes que han jugado antes SE, aunque no fueran muy educativos. Están acostumbrados a resolver enigmas. Es interesante señalar cómo el interés puede surgir de los retos: Cómo enredar las competencias de las ICC en el flujo del juego, para detonar el interés por los temas a lo largo de los rompecabezas.

Entorno y tipo de acertijos. Una progresión no lineal de los puzzles permite a los jugadores tomarse su tiempo para echar un vistazo a la sala, recoger elementos y averiguar qué hacer con ellos. También fomenta la cooperación y da espacio para que todos participen. Utilizar todo el espacio disponible da al jugador más espacio para explorar. Si sólo explotas una esquina de la habitación, corren el riesgo de perder el interés por el juego. Pero si escondes pistas en la pared, detrás de objetos, dentro de otros objetos, etc., seguirán explorando. Por ejemplo, un elemento eficaz en la SE „Agentes de Cambio” fue dividir el mazo de cartas en submazos ocultos en cajas cerradas, lo que atrajo a los jugadores, ansiosos por descubrir el contenido de cada caja. El juego era intuitivo en este caso, con instrucciones claras proporcionadas por cartas numeradas para mantener la coherencia del juego. Añadir música de fondo o ruido ambiental también ayuda a los jugadores a sumergirse en la atmósfera del juego. En el caso de un juego digital, los efectos sonoros también son una muy buena forma de aportar más viveza a la experiencia.

”En cuanto al espacio, creo que podría funcionar si hubiera un poco más de distancia entre los jugadores. Al estar tan cerca, me costaba concentrarme y también creo que resolver los enigmas de los demás contaminaba al resto. Es una idea, quizás no sea la solución. Si los participantes estuvieran un poco más separados, esto permitiría que las parejas tuvieran más espacio físico y sonoro para resolver mejor las cuestiones, incluso para hablar de otras cosas mientras -tejían redes-.”

Juego de roles. Asignar papeles específicos a los jugadores aumenta su implicación en la historia. Preparar una breve historia de fondo y una misión para cada jugador les hace sentir que su participación en el juego es muy importante. En la SE „Tejiendo redes en la Feria del Libro”, invitaron a cada participante a personificar a un personaje del ámbito editorial. Durante el desarrollo del juego, tuvieron que descifrar enigmas a lo largo del encuentro con otros participantes, preguntándose cómo su personaje podía ser de ayuda a los demás. Esto potenció el trabajo colectivo a lo largo del compromiso con la narración. Por el contrario, en la SE “Soñando Europa”, los jugadores tenían más libertad para navegar por el espacio del juego y debían colaborar activamente para descubrir todos los elementos necesarios para resolver los enigmas planteados.

”Creo que lo que más les gustó fue meterse en el papel y tomarse el „reto” de descifrar algo muy personal, lo vivieron como algo intenso y emocionante en mi opinión”.

Los Game Masters desempeñan un papel vital. Tienen que estudiar la guía e incorporar todos los elementos para tener éxito en su papel. La paciencia es imprescindible. El GM tiene que confiar en la intuición y la inteligencia de los participantes, dejarles resolver los enigmas, procurando no dar pistas, excepto si los participantes realmente se esfuerzan por ir más allá. Los GM deben motivar a los participantes para que encuentren soluciones sin ayudarles de inmediato. El discurso introductorio es fundamental, ya que establece el estado de ánimo para el resto del juego. Esta introducción tiene que intrigar a los jugadores y facilitar su conexión con el papel que están representando.

Equipos. Los equipos pequeños de 4-5 personas que trabajan juntas pueden resolver los rompecabezas más rápido y mejor. En grupos más grandes, no siempre es posible que todos participen por igual.

”Trabajo en equipo, inmersión, intriga, lógica y cultura son las consignas de esta experiencia”

”Fue una experiencia bastante enriquecedora para nuestro equipo en términos de cohesión y puesta en común”.

Información y resultados del aprendizaje. Si el juego está repleto de demasiados conocimientos, deja de ser un juego educativo y se vuelve demasiado erudito. No es recomendable ofrecer demasiada información y complejidad. Lo importante es incluir una narración adecuada en los acertijos. El juego tiene que ser introductorio a ciertos temas, pero no extenderse en conocimientos profundos sobre ellos. Una sugerencia interesante fue incluir códigos QR a lo largo de los juegos que, al ser escaneados con un dispositivo, condujeran a breves vídeos explicativos o resúmenes en línea de los puntos clave tratados en el juego para reforzar la comprensión. Otro factor crítico a tener en cuenta es la duración del juego, difícil de definir debido a las diferencias de edad que influyen en la jugabilidad.

"Me ha gustado y creo que se pueden hacer cosas muy interesantes con el juego. Creo que puede funcionar muy bien como "rompehielos" que además te permite hacer un poco de networking a partir del trabajo en equipo".

Instrucciones. Cuando la gente no está acostumbrada a las Salas de Escape, puede resultar difícil guiarles por el juego. Las instrucciones y el desarrollo del juego deben ser muy claros. Los vídeos introductorios no son especialmente la mejor manera de involucrar a los jugadores en el escenario. A veces, un discurso bien preparado del Game Master es más eficaz que un vídeo mostrado en un ordenador o una tableta.

"Me ha gustado y creo que tiene mucho potencial, sobre todo porque se puede adaptar a muchos formatos. Creo que es importante dedicar mucho tiempo a la introducción. Más allá de comunicar para qué sirve el juego (dependiendo de lo que interese) creo que puede ayudar que en la introducción se explique un poco la dinámica que puede darse en el juego, la duración prevista del juego, ciertas reglas (cosas que están permitidas y cosas que no), etc."

Lenguaje e inclusividad. Es importante prestar atención a los códigos culturales generacionales para poder comunicarse adecuada y eficazmente con el público destinatario. Es importante no depender demasiado de los conocimientos previos de los jugadores sobre el tema. El juego debe permitir resolver enigmas a partir de información sólo disponible durante la partida. Además, es pertinente utilizar herramientas específicas que los participantes conozcan y sepan cómo funcionan. Un conocimiento mínimo necesario para utilizar ciertos mecanismos, o leer el material, es esencial.

Escenarios híbridos. Cuando se mezclan escenarios físicos y digitales, hay que encontrar el equilibrio adecuado. Los jugadores prefieren ir de uno a otro con regularidad en lugar de pasar mucho tiempo inspeccionando la sala y luego mucho tiempo detrás de una pantalla de ordenador.

Salas de Escape digitales. En un juego digital, a los jugadores no les gusta cuando no pueden volver a un paso anterior. Si no prestan suficiente atención, pueden saltarse elementos importantes, y no poder volver atrás obliga al Game Master a darles la pista que se han perdido. Esto les estropea el juego. En los entornos digitales, poder validar conocimientos o códigos antes de seguir adelante hace que la experiencia sea funcional y más interesante.

Pruebas. Durante el desarrollo del juego, fue difícil evaluar la complejidad del juego/mecanismos. Las pruebas son fundamentales para evaluar el nivel adecuado de los juegos.

A continuación, se exponen los 5 „qué hacer” y los 5 „qué no hacer” que la asociación propone como pauta inspiradora a la hora de crear y animar Salas de Escape para industrias Culturales y Creativas:

Qué hacer

1. Contar historias lo es todo. Independientemente de los elementos educativos y las competencias que se pretendan abordar, un escenario y una narración convincentes serán el gancho para que los participantes se impliquen.
2. Probar los acertijos antes de presentarlos a los jugadores. De este modo, si algo no funciona como se había planeado, se puede ajustar el acertijo en consecuencia.
3. Las instrucciones tienen que ser directas, concisas y muy claras.
4. Los Game Masters tienen que entrenarse de antemano y entender muy bien el juego. Las instrucciones deben ser muy claras para que puedan dar explicaciones a los jugadores en caso necesario.
5. Como Game Master, el entusiasmo es vital. Es preciso reaccionar a lo que están haciendo, no esperar a que pidan pistas. Si van por el buen camino, es importante animarlos. Si van por mal camino, invitarlos a reconsiderar sus decisiones.

No hacer

1. No desalentar los enfoques no convencionales y creativos de la resolución de problemas. Las Salas de Escape dirigidas a personas de las ICC deben fomentar la creatividad.
2. No precipitarse en las explicaciones. Los Game Masters deben tomarse su tiempo para explicar las reglas y los objetivos del juego durante la charla previa con los jugadores. Las explicaciones apresuradas pueden causar confusión y malentendidos más adelante.
3. No actuar como un observador del juego. El Game Master debe estar totalmente inmerso en el universo de la experiencia de juego para involucrar plenamente a los jugadores.
4. Dejar tiempo a los jugadores para debatir y explorar el juego. El Game Master debe tener buenas dotes de gestión del tiempo e intervenir sólo cuando los jugadores estén atascados en el juego.
5. Al diseñar una Sala de Escape, no hacer demasiado hincapié en los aspectos teóricos. Aunque la información y el aprendizaje son valiosos, es mejor evitar el exceso de texto y de contenido educativo. El proceso de aprendizaje es más eficaz cuando los jugadores disfrutan de la actividad del juego.

5. Conclusión

Si bien el número de participantes en la fase de prueba fue menor de lo esperado, los resultados obtenidos fueron satisfactorios, tal y como se ha desarrollado anteriormente. Poder evaluar las Salas de Escape con un grupo más numeroso podría servir para incorporar nuevas percepciones y realizar ajustes. No obstante, el documento sirve como guía sobre los elementos que deben tenerse en cuenta para crear e implementar una Sala de Escape para las ICC. Además, cada Sala de Escape es una estructura que no está cerrada, que puede ajustarse en función de las necesidades de los formadores y los participantes, así como del contexto en el que estén jugando. Dado que los grupos objetivo y sus campos de interés son uno de los principales puntos a tener en cuenta, los ajustes específicos en la narración, el diseño del material o las instrucciones proporcionadas serán un cambio importante que puede adaptarse en cada caso.

En general, durante este proyecto, se puede afirmar que las metodologías relacionadas con la Gamificación y el Aprendizaje Basado en el Juego utilizadas en el núcleo del desarrollo de las Salas de ESCAPE tienen mucho potencial para el aprendizaje no formal. El uso de este tipo de enfoque para la educación puede hacer más atractivo e interactivo el aprendizaje. Por otra parte, a través de esta metodología, en el ámbito de las Industrias Culturales y Creativas es posible crear sesiones de formación que tienen como objetivo apoyar el desarrollo de diversas habilidades, en particular las habilidades empresariales, para los trabajadores jóvenes en el sector.

Hemos visto que, incorporando elementos de juego al proceso de aprendizaje, es posible crear un entorno atractivo y envolvente que fomente las habilidades blandas: trabajo en equipo, pensamiento crítico y creativo, pensamiento computacional, resolución de problemas y habilidades de colaboración. En el contexto de la enseñanza del espíritu empresarial en las Industrias Creativas Culturales, la gamificación puede simular escenarios y retos del mundo real a los que se enfrentan los empresarios, permitiendo a los jugadores aplicar sus conocimientos de forma práctica y dinámica.

Además, la gamificación fomenta la colaboración y competencia: a través de juegos multijugador o retos en equipo, las personas pueden trabajar juntas para resolver problemas, aportar ideas y desarrollar soluciones innovadoras. Este entorno de colaboración refleja la naturaleza colaborativa de las industrias culturales creativas, en las que los empresarios suelen colaborar con artistas, diseñadores y otros profesionales creativos para dar vida a sus ideas. Además, el enfoque de la gamificación aumenta el compromiso, fomenta la colaboración, proporciona información y recompensas inmediatas y, en última instancia, prepara a los jugadores para la naturaleza dinámica y competitiva de la industria. Aprovechando las técnicas de gamificación, es posible crear un entorno de aprendizaje estimulante que dote a los aspirantes a empresarios de las habilidades y la mentalidad necesarias para triunfar en las industrias creativas culturales.

En conclusión, las Salas de Escape pueden ser una poderosa herramienta de aprendizaje, motivación y crecimiento tanto individual como colectivo. Incorporar estas metodologías de aprendizaje no formal puede mejorar la calidad del aprendizaje, el compromiso y la colaboración en múltiples contextos. Esperamos haber aportado algunas recomendaciones útiles sobre cómo utilizar el material creado durante el desarrollo de este proyecto, y sobre los aspectos a tener en cuenta por los formadores que quieran crear sus Salas de Escape para las Industrias Culturales y Creativas.

¡Disfruten de los juegos!



ESCAPE
ROOMS
for CCIs

