

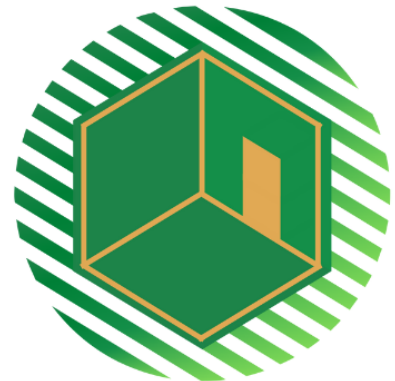
RESULTADO INTELECTUAL 2

MÓDULO DE FORMACIÓN:

**ESCENARIO 4 DE  
ESCAPE ROOM:  
“BIENVENIDO AL JARDÍN  
DE PERMACULTURA”**

Número de proyecto : 2020-2-CY02-KA205-001870

AGRO



EDUGAMES

# RESULTADO INTELECTUAL 2

## SOCIOS

Citizens In Power (CIP) es una organización no gubernamental independiente y sin ánimo de lucro. CIP tiene como objetivo el desarrollo de diferentes ramificaciones del espíritu empresarial, la educación y el diálogo democrático en Chipre y en el extranjero. Para lograr estos objetivos, CIP ha establecido una colaboración continua con la mayoría de las principales universidades chipriotas, ONG y organizaciones de investigación en Chipre, especialmente para el desarrollo de proyectos innovadores y formaciones o seminarios internacionales, así como para el despliegue de material educativo pedagógico, utilizando principalmente plataformas web y otras innovaciones tecnológicas.

**Página web:** <https://www.citizensinpower.org/>



Challedu es pionera en nuevos modelos de aprendizaje, inclusión y compromiso. Su equipo está formado por educadores, profesores, expertos, o diseñadores de juegos. Diseña experiencias lúdicas y juegos con el objetivo de transformar cada actividad en una experiencia irresistible. El objetivo es liberar el poder transformador de las personas para que sean capaces de solucionar problemas complejos, arriesgados, innovadores y visionarios. Nuestro trabajo también potencia la creatividad, la fantasía, la inclusión y la empatía.

**Página web:** <http://challedu.com/>



The Polish Farm Advisory and Training Centre not-for-profit Sp. z o.o es una empresa privada sin ánimo de lucro, en proceso de convertirse en ONG, dedicada a prestar servicios de asesoramiento agrícola, potenciar el espíritu empresarial en las zonas rurales y fomentar el desarrollo rural en general. El objetivo principal de la empresa es mejorar los medios de vida de los habitantes de las zonas rurales ofreciéndoles el mejor y más profesional asesoramiento personalizado en el ámbito de la agricultura, así como una variedad de cursos y materiales de formación de interés para los actores rurales en materia de protección del medio ambiente, sostenibilidad, seguridad alimentaria, crecimiento ecológico, permacultura, agricultura social, etc..

**Página web:** <https://farm-advisory.eu/en/>



DRAMBLYS es una organización sin ánimo de lucro ubicada en España que trabaja para la promoción de la innovación social. En DRAMBLYS combinamos la imaginación e investigación sociológica con la creatividad y el diseño social para abordar, explorar e innovar soluciones que contribuyan al desarrollo sostenible. Nuestros principales programas y áreas de especialización son los siguientes: diseño y evaluación de programas, visualización de datos y diseño, desarrollo y gestión de la innovación social. En DRAMBLYS el objetivo es facilitar diálogos creativos y co-crear alternativas sostenibles y así, inspirar a nuevos emprendedores sociales y líderes comunitarios y promover formas de vida sostenibles.

**Página web:** <https://dramblys.org/>



**SI DESEA MÁS INFORMACIÓN  
ACERCA DE NUESTRO PROYECTO,  
POR FAVOR CONSULTE NUESTRA  
PÁGINA WEB**

**<http://agroedugames.com/>**



# ESCENARIO 1 DE ESCAPE ROOM

Bienvenido al Jardín Permacultura

## ÍNDICE

Introducción .....	2
Objetivos de Escape Games .....	2
Público destinatario .....	3
Paso 1: El concepto de Escape Room .....	3
Escenario .....	3
Juego .....	4
Paso 2: Preparar el material.....	4
Organización de la sala .....	4
Escenografía .....	5
Instalación y reinicio .....	5
Cómo organizar la Escape Room .....	6
1ª tarea .....	6
2ª tarea .....	7
3ª tarea .....	8
4ª Tarea .....	10
5ª tarea .....	11
Material que hay que imprimir: .....	12
Material que hay que agregar: .....	13
Lista de reinicio: .....	13
Paso 3: Jugar.....	14
El director del juego .....	14
Introducción al Juego .....	14
Lo más importante que debe exponer el director del juego: .....	14
Sugerencias: .....	14
Inicio del Juego .....	15
El Curso del Juego .....	15
Preguntas de la sesión informativa: .....	15
Preguntas de evaluación: .....	16





## Introducción

El proyecto Agro\_EduGames tiene como objetivo combinar los conocimientos sobre agricultura con las habilidades y competencias para el emprendimiento de una manera creativa, proporcionando una serie de metodologías modernas de aprendizaje basada en juegos (GBL) y, en particular, a través de Escape Games offshoots, como break-out-boxes y escape cards.

Según los expertos, la metodología de Escape Games encajará perfectamente con el emprendimiento agrícola, ya que completar con éxito y a tiempo un juego de escape y la capacidad de pensar de forma crítica, gestionar el tiempo, comunicarse en colaboración con un equipo y ser creativo son también esenciales para cualquier (agro) empresario de éxito.



Figura 1: acceso libre

## Objetivos de Escape Games

El propósito de este escenario de Escape Room es promover la agricultura ecológica y presentar la permacultura como sustituto de los cultivos tradicionales, difundir el espíritu emprendedor y el emprendimiento agrícola entre los jóvenes, proporcionar información sobre las oportunidades de autoempleo a través del emprendimiento agrícola, mostrar herramientas útiles para gestionar una granja o huerto de permacultura y otros. Los participantes de esta Escape Room también adquirirán conocimientos y habilidades específicas útiles en emprendimientos agrícolas de este tipo.

Esta Escape Room pretende familiarizar a los participantes con el tema de la permacultura y la posibilidad de cultivar plantas con este método. El tema también puede presentar diferentes pros y contras del uso de pesticidas, fungicidas y fertilizantes. Además, los estudiantes comprenderán el concepto de permacultura y Best Buddies.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> ¡Atención!



Figura 2 de: acceso libre

### Público destinatario

- **Edad:** 18-35 años
- **Tamaño del grupo:** 2- 5 participantes
- **Ocupación o nivel de empleo actual:** agricultores y jóvenes empresarios del sector agrícola.

## Paso 1: El concepto de Escape Room

### Escenario

15 de mayo de 2025. En Polonia estas fechas son el momento adecuado para, tras el invierno, empezar a trabajar jardines y campos. Las temperaturas favorables y las precipitaciones bastante frecuentes proporcionan condiciones óptimas para el crecimiento de las plantas. En mayo, también hay mucho trabajo que dedicar a los árboles frutales. Todo esto hace que los agricultores estén muy ocupados.

Un grupo de estudiantes de la Universidad de Ciencias de la Vida de Varsovia están participando programa de prácticas que implica trabajar en una granja de permacultura. La única información proporcionada al grupo es:

- ✓ La finca de permacultura está dirigida por Marta y Bartek.

---

Es importante recordar que Escape Room es, ante todo, una forma de entretenimiento y diversión, que, si se organiza adecuadamente, también puede utilizarse de forma muy atractiva y eficaz en la perspectiva de las actividades educativas.

Escape Room: bienvenido al Escape Room Jardín de Permacultura! El objetivo de esta sesión es ofrecer nuevos conocimientos en el ámbito de la permacultura a los emprendedores. Por lo tanto, es necesario discutir con los participantes el contenido y la pedagogía del juego.



- ✓ La granja está situada dentro del Área Natural de Nadwiślański, en la parte norte de Polonia, a unos 100 km del mar Báltico (en línea recta).
- ✓ Se creó en marzo de 2019.
- ✓ El huerto frutal y la huerta se encuentran en terrenos de clase VI.

Los estudiantes disponen de una ruta en autobús para ir a la granja, pero para poder hacerlo tienen que encontrar información del nombre y dirección exacta de la granja. Son las 7:30 am y los autobuses salen a las 8:30 am, así que queda poco tiempo para la salida. Por suerte, la oficina del coordinador de las prácticas está a tan solo 1 minuto de la estación de autobuses, así que tienen 59 para conocer el nombre y la dirección exacta de la granja.

En este juego, los participantes asumen el papel de un grupo de personas reunidas en la oficina del coordinador de las prácticas y dicho grupo debe encontrar el nombre y la dirección de la granja de permacultura donde los estudiantes tienen que hacer las prácticas. Si no encuentran la información que necesitan podrán acreditar las prácticas que deben realizar (con el riesgo de repetir el año).

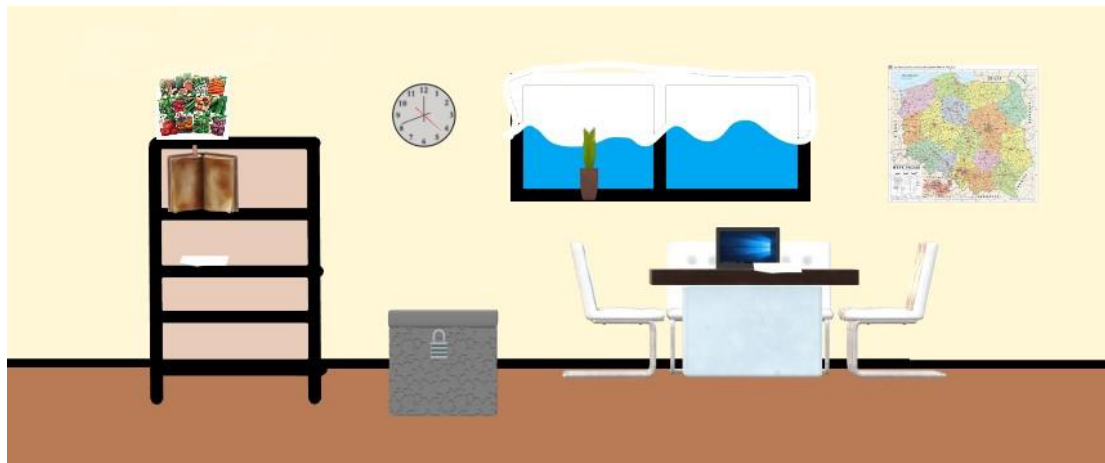
## Juego

Un Escape Game es un juego de detectives en el que los participantes tienen que colaborar entre ellos para encontrar la solución **dentro de un tiempo determinado**. Los jugadores, tras conocer el contexto, tienen que mostrar compromiso y determinación, así como trabajo en equipo, lógica y reacciones rápidas para completar su misión.

En este juego, los participantes asumen el papel de un grupo de personas reunidas en la oficina del coordinador de las prácticas y dicho grupo debe encontrar el nombre y la dirección de la granja de permacultura donde los estudiantes tienen que hacer las prácticas. Si no encuentran la información que necesitan podrán acreditar las prácticas que deben realizar (con el riesgo de repetir el año).

## Paso 2: Preparar el material

### Organización de la sala







### Escenografía

La acción tiene lugar el 15 de mayo de 2025.

La sala debe incluir:

- ✓ Un ordenador (contraseña: permaculture) – en el escritorio o mesa
- ✓ Crucigrama y bolígrafo - en el escritorio o mesa
- ✓ Una caja con candado y pin (pin 216) - en el suelo
- ✓ Breve información sobre Best Buddies - en la estantería
- ✓ Semillas de hortalizas – en el estante
- ✓ Un atlas geográfico – en la estantería
- ✓ Un mapa con una espiral de hierbas – en el escritorio o mesa
- ✓ Alfabeto de jeroglíficos – en la silla
- ✓ Un mapa de Permacultura de Polonia - colgado en la pared
- ✓ Menta y albahaca en una maceta separada - en el alféizar de la ventana

La idea es que los participantes entren en un despacho donde los funcionarios del ministerio tengan pruebas de lo que ha podido destruir la cosecha.

El juego comenzará desde el momento en que el coordinador de las prácticas entre en el despacho. En ese lugar, los participantes encontrarán un espacio preparado como si fuera una oficina (será muy bueno añadir artículos básicos como bolígrafos, lápices, carpetas). También dispondrán de diversos artículos e información relacionada con la permacultura, como un mapa impreso de permacultura, un gráfico con una espiral de hierbas, información sobre los “Best Buddies” entre las plantas.

Es necesario que haya un ordenador o un portátil en el escritorio, que estará bloqueado con una contraseña.

### Instalación y reinicio

El tiempo que se necesita en preparar la sala Escape Room antes del juego: unos 30 minutos

Un plano detallado de la sala ayudará al director del juego a colocar las pistas necesarias y a dirigir el propio juego.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> ¡Atención!

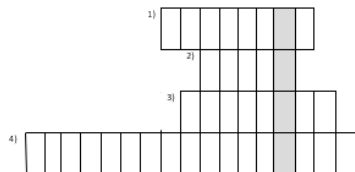
Es importante comprobar el número de artículos al final del juego para que otro grupo pueda jugar. Si es necesario, sustituir las piezas rotas o destruidas que faltan.



Cómo organizar la Escape Room

1ª tarea

Los jugadores tendrán que resolver un crucigrama (el crucigrama está vacío y con preguntas - doc 1.1) sobre el cultivo de plantas, la ecología y la permacultura en general, con la palabra SEMILLA como pista para la siguiente tarea.



- 1) It is an organic fertilizer produced from plant and animal waste by partial decomposition by microorganisms through a composting process.
- 2) ISO ... - designing and managing products and processes to reduce the volume and toxicity of waste and materials, conserve and recover all resources, and not burn or bury them.
- 3) Part of the European Environmental Agreement. Known as the Farm to Fork ... .
- 4) The plan, which contains a set of initiatives whose main objective is to make Europe a climate-neutral continent. These actions include, among others, the efficient use of the planet's natural resources through the transition to a closed loop economy, combating the loss of biodiversity or decarbonising the energy sector.

Figura 3: doc 1,1

Ejemplo de una tarea correctamente completada:

1. Es un fertilizante orgánico producido a partir de residuos vegetales y animales por descomposición parcial por microorganismos a través de un proceso de compostaje.
2. CERO ..... - diseñar y gestionar productos y procesos para reducir el volumen y la toxicidad de los residuos y materiales, conservar y recuperar todos los recursos, y no quemarlos ni enterrarlos.
3. Forma parte del Acuerdo Medioambiental Europeo, conocido como Farm to Fork ..... .
4. El plan contiene un conjunto de iniciativas cuyo objetivo principal es convertir a Europa en un continente neutro en materia climática. Estas acciones incluyen, entre otras, el uso eficiente de los recursos naturales del planeta mediante la transición a una economía de circuito cerrado, la lucha contra la pérdida de biodiversidad o la descarbonización del sector energético.

1	c	o	m	p	o	s	S	t									
		2	w	a	s	t	E										
			3	s	t	r	a	t	E	g	y						
4	e	u	r	o	p	e	a	n	g	r	e	e	n	D	e	a	l





2ª tarea

Se pedirá a los jugadores que asocien la palabra clave del crucigrama (SEED) con los paquetes de semillas que hay en la sala. Estos paquetes tendrán varios números y palabras pegadas en el reverso (muestra 2.1).

Basándose en la información impresa sobre "BEST BUDDIES IN PLANTS WORLD PERMACULTURE BASED (que uno puede cultivar mejor con la compañía de otro)" (doc. 1.2), se pide a los jugadores que seleccionen aquellas plantas que tienen una sola "combinación perfecta" cada una. Los correspondientes paquetes de semillas de plantas formarán un eslogan: "Abrir el libro" en la parte inferior del paquete y los números colocados en la parte superior del paquete, en ese orden, harán referencia al número de la página en la que tienen que abrir el libro. La información se utilizará en la siguiente tarea.

nombre nombre	Remolacha (burak ćwikłowy)	Cebolla (cebula)	Calabacín (cuquinia)	Eneldo (koper)	Pimentón (papryka)	Zanahoria (marchew)	Pepinos (ogórki)	Judías (fasola)
Remolacha (burak ćwikłowy)		X		X			X	
Cebolla (cebula)	X	X		X		X	X	
Calabacín (cuquinia)								
Eneldo (koper)	X	X				X		
Zanahoria (marchew)		X		X			X	
Pepinos (ogórki)	X	X		X	X	X		X
Pimentón (papryka)							X	
Judías (fasola)							X	

Figura 4 doc 1,2



Foto de ejemplo de la muestra 2,1:



Las judías y el pimentón son los únicos (de todas las muestras que se utilizarán) que son Best Buddies. La combinación del número 1 y 5 significa la página 15 del libro.

3ª tarea

En el siguiente paso, los jugadores deben abrir el único libro que está en la estantería, por la página 15 (el número de página que corresponde a la solución anterior de la tarea 2). En esta página los jugadores encontrarán una carta (doc 1.3) que irá dirigida a M. B. ESTUDIANTES y el texto dirá:

"No olvides que ese elemento de la espiral de hierbas sabe qué hacer a continuación".



Esta carta se refiere al mapa de Herbal Spiral (doc. 1.4) que se utiliza en permacultura y que estará en el escritorio o mesa. Este mapa de Herbal Spiral permitirá a los participantes conocer la jerarquía de las hierbas en una espiral de permacultura tradicional. Este mapa estará vinculado con 4 plantas situadas en el alféizar de la ventana (ejemplo 2.2). Solamente una (de todas las plantas) que se nombra en el mapa (menta) tendrá una llave en una maceta (muestra 2.3) para una caja que estará en el suelo.

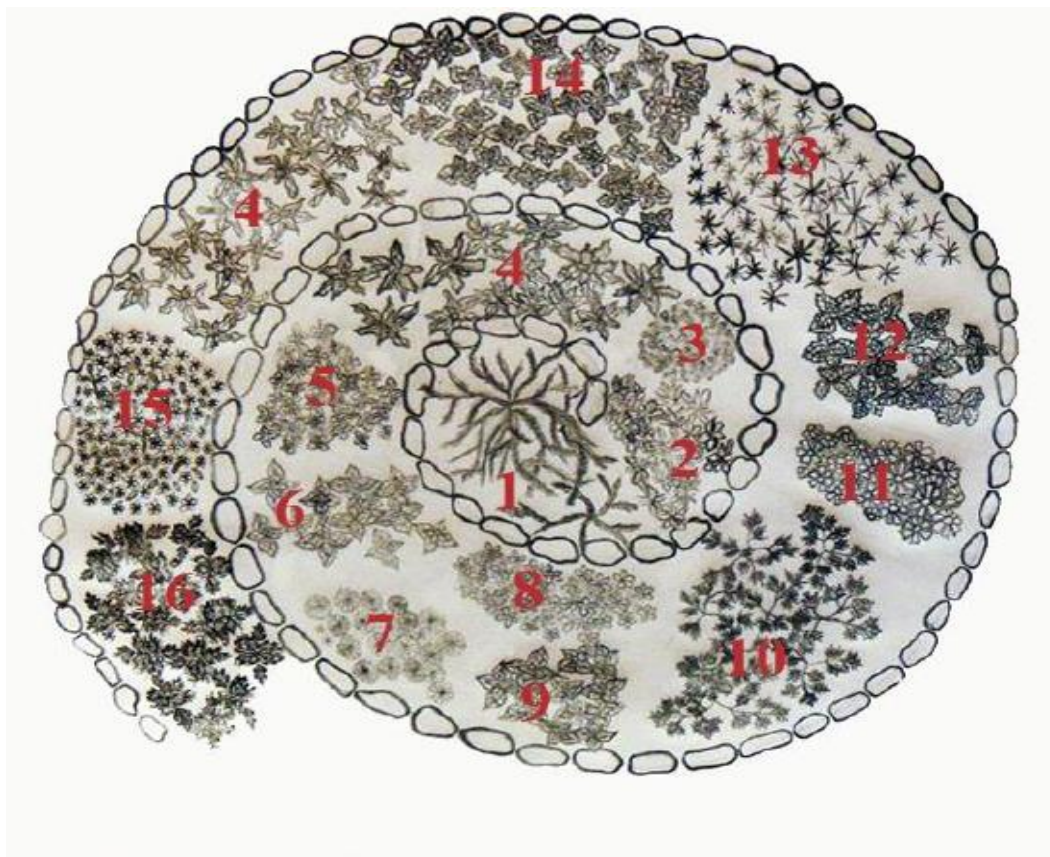


Figura 5 doc 1,4

1. romero	9. albahaca
2. salvia	10. perejil
3. tomillo	11. manzanilla
4. acedera	12. bálsamo
5. mejorana	13. cebollino
6. orégano	14. menta
7. caléndula	15. borraja
8. hierba de San Juan	16. levístico



Figura 8  
la  
2.3

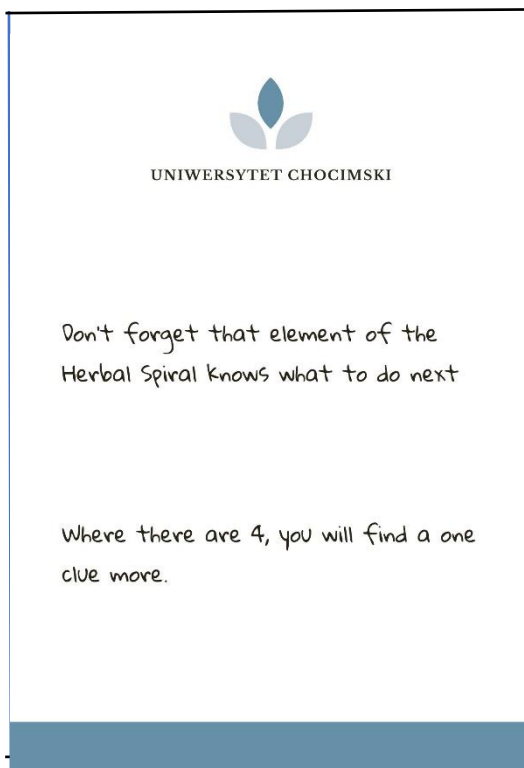


Figura 6 doc 1,3



ejemplo de  
muestra



Figura 7 ejemplo de la muestra 2.2

#### 4ª Tarea

Con la llave que encontraréis en una de las macetas podréis abrir la caja. En su interior encontraréis una tarjeta con una palabra jeroglífica egipcia y el icono de una esfinge (doc 1.5). La tarea de los participantes será encontrar el alfabeto (doc 1.6) escondido en un atlas geográfico (muestra 2.4) en una página dedicada al continente africano (de donde procede la escritura utilizada) y descifrar el texto. La palabra resultante: permacultura será la contraseña del ordenador que está en el escritorio o en la mesa.

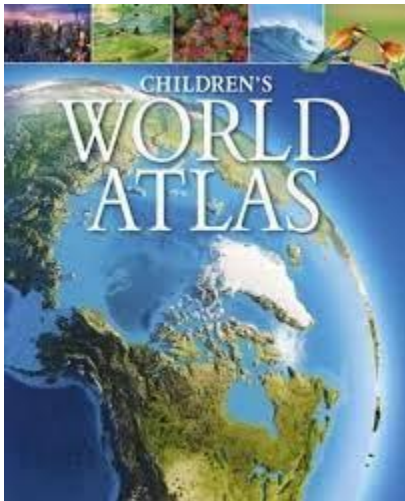


Figura 101 Ejemplo 2,4

A	B	C	D	E	F	G	H	I
92	μ	3	α	9	:	∇	:	+
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
α	Σ	3	3	β	∪	z	K	w
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
VII	7	l	14	β	:	III	3	

Figura 99 doc 1,6

< 9w } 92 3 / 3.7 / w 9



Figura 10 doc 1,5

5ª tarea

Abrir el ordenador, y veréis que en la pantalla aparecen las direcciones geográficas de un punto del Mapa de Permacultura de Polonia (doc 1.7). Tras encontrar las direcciones aparecerá el nombre del pueblo donde se supone que los estudiantes tienen que realizar las prácticas. Además, encontrarán un consejo que tendrán que buscar debajo de una de las sillas (hallarán un pequeño dibujo de una silla junto al nombre del pueblo).

Fin del juego:

Tras completar todas las tareas, los participantes tendrán que encontrar un sobre con un papel (doc 1.8) en el que se escribirá el nombre y la dirección de la granja de Marta y Bartek.





Figura 122 doc 1,7

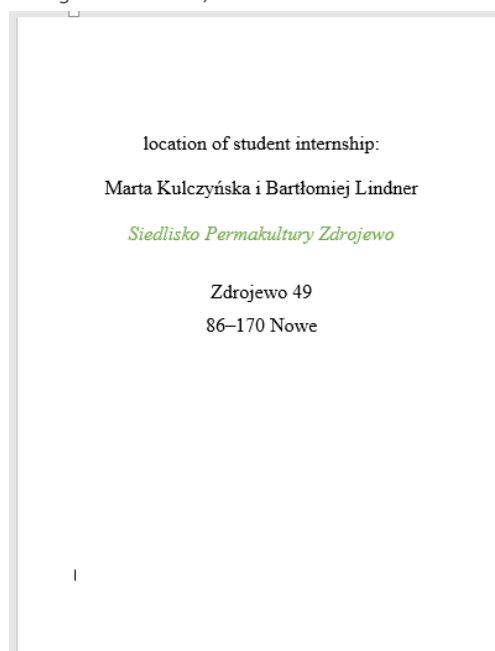


Figura 11 doc 1,8

Material que hay que imprimir:

Comprobad [la carpeta de Google Drive](#) para ver el material que hay que imprimir

- doc 1.1
- doc 1.2
- doc 1.3
- doc 1.4
- doc 1.5
- doc 1.6
- doc 1.7
- doc 1.8





### Material que hay que agregar:

- Ejemplo 2.1
- Ejemplo 2.2
- Ejemplo 2.3
- Ejemplo 2.4
- Ordenador
- Bolígrafo
- Menta y albahaca en maceta
- Caja cerrada con llave<sup>3</sup>

### Lista de reinicio:

- Un ordenador (contraseña: permaculture) – colocadlo en el escritorio o mesa
- Crucigrama y bolígrafo: colocadlo en el escritorio o mesa
- Una caja con candado y pin (pin 216) - colocadla en el suelo
- Breve información sobre Best Buddies - colocadla en la estantería
- Semillas de hortalizas: colocadlas en el estante
- Un atlas geográfico: colocadlo en la estantería
- Un mapa con una espiral de hierbas – colocadlo en el escritorio o mesa
- Un alfabeto de jeroglíficos – colocadlo dentro
- Un mapa de Permacultura de Polonia – colgadlo en la pared
- Menta y albahaca en una maceta separada – colocadlas en un alféizar de la ventana
- Un sobre con un trozo de papel con el nombre y la dirección de la granja de Marta y Bartek - pegadlo debajo de la silla

---

### <sup>3</sup> ¡Atención!

- Se recomienda preparar y disponer de 2 copias de todos los materiales impresos; en caso de que necesite sustituir alguno de ellos.
- Es mejor que todas las instrucciones se impriman en color.
- Se aconseja utilizar todos los accesorios disponibles de la oficina y comprar solamente lo que se necesite.
- Se aconseja memorizar las pistas ocultas para intervenir o dar pistas sin problemas.
- Se aconseja colocar algunos elementos para despistar en el Escape Room, pero tampoco demasiados para que los jugadores puedan terminar el juego en el tiempo previsto.
- Los jugadores no deben mover objetos pesados durante el juego, por ejemplo, una estantería.





## Paso 3: Jugar

### El director del juego

El director del juego es responsable de preparar el Escape Room de forma que permita a los jugadores iniciar el juego. También es responsable de saludar y presentar a los participantes, así como de asegurarse de que se sientan cómodos antes de empezar. Durante el juego, él o ella (si fuese necesario) ayudará o dará pistas. El director del juego tiene el deber de seguir todo el juego de principio a fin y supervisar la seguridad de los jugadores. Al final, discutirá los detalles del juego con los participantes y recopilará *feedback*.<sup>4</sup>

### Introducción al Juego

El director del juego debe presentarse a los jugadores y hablar de su función. También debe explicar de qué trata el juego, discutir brevemente el escenario (sin spoilers) y dar el tiempo exacto que tienen para completarlo.

### Lo más importante que debe exponer el director del juego:

- Permanecer en la sala hasta que la tarea se complete o por si el grupo decidiera abandonar.
- Ninguna tarea es tan difícil como para que no se pueda realizarse.
- Todas las pistas no son más altas de lo que el ojo puede ver y alcanzar.
- Trabajas en equipo, así que formas parte de él.
- Si se te ocurre algo, asegúrate de compartirlo con los demás, quizás sea la solución a la tarea.
- Sé creativo y pásatelo bien.

### Sugerencias:

1. La solución del crucigrama está relacionada con la siguiente tarea.
2. Si compruebas la información sobre los Best Buddies podrás organizar la respuesta a partir de los materiales disponibles.
3. Hay artículos de Herbal Spiral en la sala.
4. ¿De qué país son los jeroglíficos?
5. Asegúrate de mirar el mapa.

El director del juego es responsable de garantizar que los participantes estén informados de la duración del juego y de que todos entiendan las reglas.

---

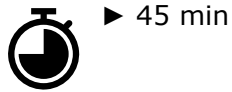
<sup>4</sup> ¡Atención!

Se recomienda que el director del juego se mantenga al margen para no molestar a los participantes.



### Inicio del Juego

Asegúrate de que las instrucciones son claras para todos los participantes y, cuando lo confirmen, llévalos a la sala y pon el temporizador. El juego debe durar 45 minutos:



### El Curso del Juego



¡Felicidades!

¡Enhorabuena, has mostrado un buen espíritu de equipo! Al recopilar todos los documentos y descifrar todas las pistas que has podido encontrar el PIN que desbloquea la puerta del almacén y te lleva a tu libertad. Muchas gracias por tu ayuda tan valiosa, el almacén ha estado a punto de poner en marcha su función de refrigeración que baja la temperatura a 4°C. ¡Has pasado otro día!



Lamentablemente, no has conseguido completar tu misión a tiempo. La función de refrigeración del almacén ya se ha puesto en marcha y la temperatura se acerca poco a poco a los 4 °C. ¿Soy yo o ya hace un poco de frío aquí? Esperemos que puedas salir mañana por la mañana cuando el turno de la mañana abra el almacén. ¡Has estado cerca del final! Todo lo que tenías que hacer era...

En esta fase del juego, si los jugadores quieren, el director del juego -puede volver a los rompecabezas que no se han resuelto y explicarles el proceso que hay que seguir.

### Preguntas de la sesión informativa:

1. ¿Estas familiarizado con términos como los Best Buddies y Herbal Spiral?
2. ¿Habías visto antes un mapa de permacultura?
3. ¿Sabes lo que supone montar y gestionar una granja de permacultura?
4. ¿Crees que estas granjas son una buena idea?



### Preguntas de evaluación:

1. ¿Qué es lo que más te ha gustado de Escape Room?
2. ¿Qué parte ha sido tu favorita?
3. ¿Ha habido algún momento en el que te has sentido especialmente orgulloso de ti mismo o de tu equipo durante el juego? ¿Por qué?
4. ¿Ha habido algún momento en el que te has sentido especialmente estresado? ¿Qué te ha causado el estrés?
5. ¿Cómo has contribuido personalmente en el juego? ¿Qué papel crees que ha desempeñado cada uno?