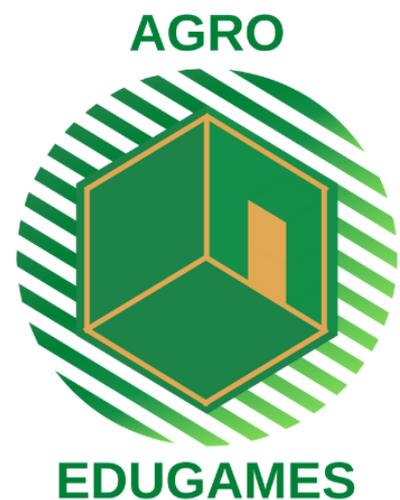


RESULTADO INTELECTUAL 2

MÓDULO DE FORMACIÓN:

**ESCENARIO 3 DE
ESCAPE ROOM:
“EL MISTERIO DE
ALMÁCIGA”**

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



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 3 de Escape Room:

Escape Room Nº 1: "El misterio de la almáciga"

Tabla de contenido

Tabla de contenido	1
Introducción	2
Contexto:	2
Objetivos de Escape Games	2
Grupo de destino	2
Step1: El concepto de Escape Room	3
Escenario.....	3
Juego	3
Una historia corta sobre la almáciga y la producción.....	3
STEP 2: Preparar el material	4
Disposición de la Room.....	4
Escenario.....	5
Instalación y reinicio:	5
Cómo organizar un Escape Room	6
1ª Tarea:	6
2ª tarea:	6
3ª tarea:	9
FIN:	10
El material necesario:	10
Material que hay que imprimir:	10
Material que hay que agregar:	11
Establecer/reiniciar el juego:	11
El Game Master	12
Introducción al Juego:	12
Duración del juego.....	12
Sugerencias:	12
El final	13
Preguntas de la sesión informativa:	13
Preguntas de evaluación:	13





Introducción

Contexto:

El proyecto Agro_EduGames tiene como objetivo crear herramientas formativas innovadoras en el campo de la agro-empresariado utilizando, principalmente, una amplia variedad de metodologías de aprendizaje basadas en juegos (GBL), como las Escape Room y los juegos de escape (Escape Games).

Las Escape Room son un medio de recreación muy popular entre los jóvenes. Actualmente, está aumentando el interés por utilizarlos como herramienta educativa en diversos ámbitos. Según Martina y Göksen, la utilización de estos juegos en la formación para el emprendimiento es prometedora, ya que ofrecen la oportunidad de un aprendizaje experimental (Martina & Göksen, 2020). Con el uso de esta herramienta, los formadores pueden formular sus objetivos educativos de forma amena y eficaz.

Objetivos de los juegos de escape (Escape Games)

El propósito de este escenario es promover el cultivo del árbol de la almáciga, así como de otros productos con DOP, para promover entre los jóvenes emprendedores continuar con este cultivo y la utilización de los productos derivados de la almáciga en otros ámbitos, por ejemplo, en medicina, cosmética, etc.

Esta Escape Room pretende familiarizar a los participantes con el tema del cultivo de la almáciga y su aplicación contemporánea.



No debemos olvidar que el objetivo de una Escape Room es, sobre todo, la **diversión**. Sin embargo, los Escape Room también pueden utilizarse a nivel educativo. En este caso, las tareas y los rompecabezas de una Escape Room pueden ayudar a los participantes a despertar su curiosidad e interés en torno a un tema, como el emprendimiento agrícola. Por lo tanto, es esencial que haya un **tiempo de reunión** con los participantes para discutir el contenido y la pedagogía del juego.

Grupo de destino

EDAD: 18-35 años

Tamaño del grupo: 2- 5 participantes

Ocupación o nivel de empleo actual: cultivo de almáciga, jóvenes emprendedores de este sector.





Paso 1: El concepto de Escape Room

Escenario

Nuestra historia comienza contigo y tus hermanos que vais de vacaciones a la isla de Quíos. En Quíos vive la hermana de tu abuela con su familia. Toda tu familia se dedica a la producción de almáciga. La almáciga es una gota resinosa obtenida del árbol de la almáciga, también conocida como "lágrimas de Quíos", que se produce tradicionalmente en la isla. Cuando entres en casa de tu tía, te darás cuenta de que ella no está. Sobre la mesa encontraras su pastillero cerrado y supondrás que no se ha tomado la medicación. Junto al pastillero encontraras una nota de su hija. ¡Empieza a leer y comienza la cuenta atrás para tu búsqueda!

Juego

En nuestro Escape Room, los participantes son un grupo de parientes que visitan a su abuela en la isla de Quíos. Debéis asociar ciertas pistas en la Room para encontrar a tu abuela y que se tome la medicación. De lo contrario, la abuela corre peligro.

Una historia corta sobre la almáciga y la producción

La almáciga de Quíos (resina) es una de las famosas denominaciones de origen protegidas (DOP) griegas que crece principalmente en la isla de Quíos y que adopta forma de producto culinario y también farmacéutico ("Μαστίχα η Π.Ο.Π.", s.f.).

Aunque la Pistacia lentiscus se cultiva en toda la región mediterránea, desde la Península Ibérica hasta Turquía e Israel, una variedad especial de schinos (Pistacia lentiscus var. Chia), de la que se extrae la resina natural o almáciga, se cultiva en la isla de Quíos, y más concretamente en el sur de la isla.

Su cultivo disfruta de muchas etapas al año. El proceso comienza en enero con la poda y el cuidado de la almáciga y dura hasta junio. Entonces, se procede a la limpieza del suelo y esparcimiento de la arena blanca que conservará la almáciga cuando gotee el árbol. En julio comienza el "bordado" de la almáciga. una técnica que se lleva a cabo dos veces por semana durante cinco o seis semanas seguidas. Es una técnica tradicional en la que los agricultores arañan el tronco y las ramas del árbol con una herramienta afilada llamada "kentos" para liberar las lágrimas de resina. Las tallas miden alrededor de 1,5 cm de largo y 0,5 cm de profundidad. El procedimiento de bordado comienza desde la base del tronco hasta cada rama). Las lágrimas corren por el tronco y se recogen después de 15-20 días y se usa una herramienta específica llamada "timitri". A continuación, se almacenan en lugares secos en los hogares de los productores y se tamiza. Tras el tamizado, los agricultores la lavan con agua y jabón. Después, los agricultores limpian los gránulos con una técnica llamada "tsimpima" que elimina la suciedad restante. El proceso termina en la Asociación de Productores de Almáciga y apoyado por medios mecánicos. Por último, la almáciga se clasifica en diferentes grados utilizando la clasificación por color.

Desde 2014, la UNESCO ha incluido este procedimiento tradicional de recolección y producción de la almáciga en sus Listas de Patrimonio Cultural Inmaterial («UNESCO - know-how of cultivating mastic on the island of Chios», n.d.). Asimismo, en 2015 los productos de almáciga de Quíos fueron votados por unanimidad por el Comité de





Medicamentos a base de Plantas (HPMC) de la Agencia Europea del Medicamento (EMA) como una medicina tradicional a base de hierbas para hacer frente a los problemas gástricos (trastornos gastrointestinales, por ejemplo, la enfermedad de Crohn, gastritis, úlceras, indigestión eliminando el *Helicobacter pylori*) y para las inflamaciones y el tratamiento de las heridas de la piel ("Mastic Museum", n.d.) ("Mastic Museum", n.d.) (European Union herbal monograph on *Pistacia lentiscus* L., resin (mastix), 2015) (Zavos, 2020). Diacrónicamente se ha utilizado también para mejorar la presión arterial alta, para regular la glucosa en sangre y tener un impacto positivo en los niveles de colesterol HDL, colesterol LDL y colesterol total, así como los niveles de triglicéridos. Además, el aceite de almáciga también se puede utilizar como ingrediente en los suplementos nutricionales (η Μαστίχα Χίου - Chios Travel Guide, n.d.).

La almáciga también tiene diversos usos en el sector alimentario y de las bebidas. Se utiliza en bebidas alcohólicas (licor de almáciga y ouzo con sabor a almáciga llamado mastichato) y también en bebidas no alcohólicas. El polvo de almáciga es un ingrediente utilizado en varios productos de confitería y cocina, como las delicias turcas, los chicles, los caramelos, los helados, la bollería, las galletas, los helados, el pan, etc. ("H Μαστίχα Χίου - Chios Travel Guide", s.f.).

La almáciga también se utiliza en el sector de la perfumería y de la cosmética (champús, jabones, cremas, geles de ducha, etc.). Por último, el aceite de almáciga puede utilizarse como dispersante de pinturas o como revestimiento de barnices.

Paso 2: Preparar el material

Disposición de la Room

La Escape Room se dividirá en dos espacios más pequeños. La más cercana a la entrada es una sala que contiene una mesa y 2 sillas en el centro y una biblioteca donde los jugadores pueden ojear algunos libros y también hay un cofre. El segundo espacio es una cocina.



Figura 1 3D Vista de la sala



Escenario

La acción transcurre en una casa tradicional de Quíos, en 2021.

La sala debe incluir:

- Una mesa
- Dos sillas
- Un diario (o un libro similar que se asemeje a un diario)
- Una nota
- Un álbum de fotos
- Un cofre de madera
- Dos sobres (para colocar dentro del cofre)
- Notas en los sobres
- Un cofre de madera más pequeño
- Dos candados para cerrar el cofre
- Una estantería
- Un armario de la cocina (podría ser una foto de un armario)
- 2 productos (o fotos de ellos de ellos)

La idea es que los participantes entren en la sala de una casa tradicional de Quíos y busquen pistas entre los muebles.

El juego comienza cuando todos los participantes o grupos de personas entran en la sala de la casa tradicional de Quíos. Sobre la mesa encontrarán una nota, algunas fotos dispersas del álbum y un diario. En ese lugar, los participantes encontrarán un espacio ordenado y organizado como una típica oficina (será muy bueno añadir artículos básicos como bolígrafos, lápices, carpetas). También encontrarán algún otro equipamiento de la casa, por ejemplo, sillas.

Instalación y reinicio:

Es necesario un tiempo de preparación (aprox. 30 minutos) y un tiempo de reposición (aprox. otros 30 minutos) al principio y al final del juego para instalar y luego guardar todo el equipo.

La organización de la sala y el plan de distribución de pistas pueden ayudar al director del juego en la realización de estos pasos.¹



¹ ¡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:

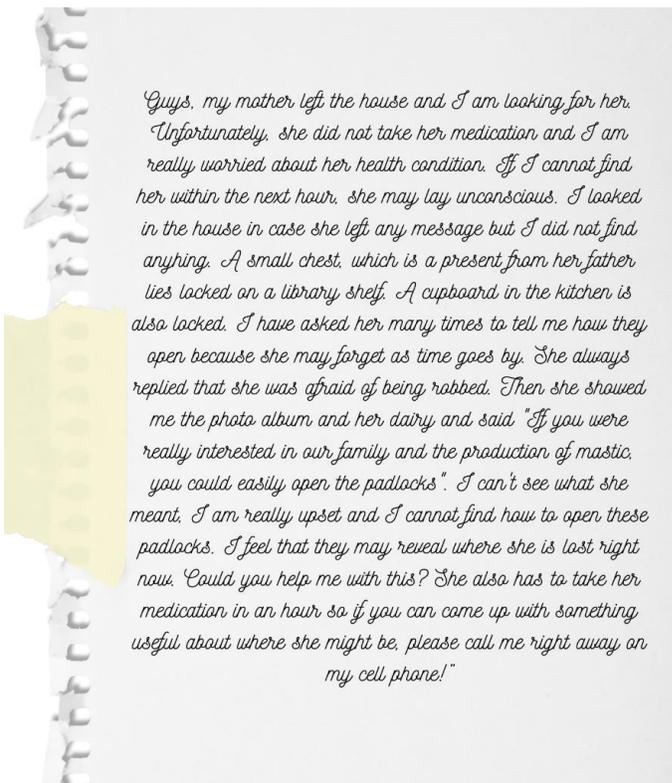


Figura 3 Nota que la madre ha dejado en casa



Figura 4 Tamizado de las resinas de almáciga

Colocamos el diario, la nota y el álbum sobre la mesa en una posición aleatoria. Al lado de la mesa colocamos la(s) silla(s).

Los jugadores deben leer el diario y conocer los procedimientos de producción de la almáciga representados en las fotos y asociarlos con los respectivos meses en que estos procedimientos tienen lugar. Tras leer el diario de la abuela tendrán que encontrar las fotos adecuadas y ponerlas en el orden correcto (orden cronológico). En cada foto resalta el número del mes en que se hizo la foto para que los jugadores se den cuenta de que ese número debe estar relacionado con el cofre que abre el cofre de la biblioteca (PIN 137) Cuando abran el cofre, podrán pasar a la siguiente tarea.

2ª tarea:

Los jugadores podrán encontrar dos sobres dentro del cofre cerrado. Tendrán que leer atentamente la nota que hay en el interior y entender que hay que medir los arañazos con una regla y se tendrán que dar cuenta de que tienen diferentes longitudes. Entonces notarán que los que tienen una medida de 10 o 15 milímetros tienen al lado el número 6 que es también el primer número del candado.

A continuación, abrirán un segundo sobre en el que distinguirán las pistas que representan las materias extrañas/sucias de las que representan la almáciga pura. Observarán que los que tienen almáciga tienen el número 8 en la parte posterior, que es el segundo número del



candado. Por último, observarán en la nota que el número 2 está resaltado y se asocia con el tercer número del PIN del candado (PIN 682)

Colocarán las notas en los sobres. Más concretamente, seguirán los siguientes pasos por sobre:

→ Sobre 1

Dentro del sobre, colocarán una fotografía con la herramienta utilizada para bordar (figura 4) y una regla de mercado a 5,10,15 y 20mm (figura 5). También dispondrán de una ilustración de un árbol de almaciga donde los grabados se representan con algunos de ellos marcados con números



Figura 5 Herramientas de bordado de Timitiria

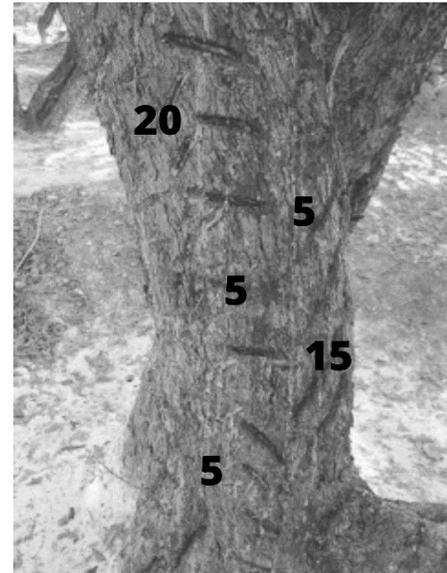


Figura 6 Bordado

→ Sobre 2

Se incluye una foto con un tamiz (figura 7). Además, dispondrán de 5 fotos más pequeñas de dos caras, dos de las cuales representan la suciedad (figura 9) y están marcadas con el número 5 en la parte posterior y el resto de las otras tres representan resina de la almaciga (figura 8) y están marcadas con el número 8 en la parte posterior.

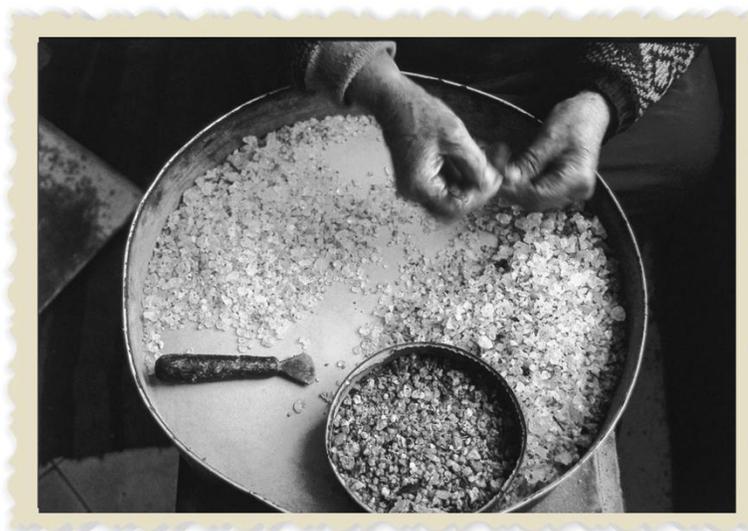


Figura 7 tamizado de la almáciga



Figura 8 Resina de la almáciga



Figura 9 Suciedad eliminada de la almáciga

Tras cerrar ambos sobres, los colocarán en el cofre. Cerrarán el cofre con un candado de 3 dígitos (PIN 682) y lo colocarán en la estantería.



3ª tarea:

Dentro del pequeño organizador de cocina en el que caben 2 tarros, los jugadores solamente encontrarán almáciga en uno de ellos. En la tapa del primer tarro hay escrito "regalo para el agricultor que nos ha estado apoyando durante tantos años". Al lado del tarro, los jugadores también encontrarán una nota y tras leerla entenderán que la abuela ha cogido el tarro de la posición que faltaba para regalárselo a ese agricultor. En el lugar donde falta el tarro del organizador hay un catálogo y sobre él hay una pequeña caja con un candado. El catálogo incluye productos de ambos agricultores. Los jugadores tendrán que reconocer los productos del segundo agricultor y sumar el precio de sus productos. El resultado es el pin que abre la caja (PIN: 131). En el interior de la caja encontrarán una tarjeta que lleva escrito "estamos contentos por nuestra nueva colaboración; te escribo el número de teléfono y la dirección donde puedes encontrarnos". Ahí termina el juego, ya que los jugadores habrán encontrado el número de teléfono y la ubicación de la abuela.

Salid de la sala para llamar inmediatamente a la tía.



Figura 10 Armario de cocina con dos tarros con productos de almáciga contemporáneos



Figura 11 Catálogo de productos

FIN:

Cuando los participantes hayan resuelto los tres enigmas, sabrán dónde está la abuela y encontrarán un número de teléfono para ponerse en contacto con ese lugar (y la sala se abrirá para dejarnos ir a conocer a la abuela).

El material necesario:

Material que hay que imprimir:

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

- Fotos del álbum
 - Foto 1: poda
 - Foto 2: excavación
 - Foto 3: picnic con la familia
 - Foto 4: bordado
 - Foto 5 licor de almáciga
 - Foto 6: herramienta para bordar (tripitiri)
 - Foto 7: tamiz
 - Foto 8: árbol de almáciga
- Armario de cocina
- Páginas del diario
- Nota para la abuela desaparecida
- Nota dentro del cofre con los sobres
- Nota para la tarea 3



Material que hay que agregar:

- Una silla
- Una mesa
- Un cofre
- Una cerradura
- Sobres
- Una regla
- Jarrones con almáciga
- Un organizador de cocina con 2 cajas
- Libros (al menos 3-4)

Establecer/reiniciar el juego:

El diario, el álbum de fotos y la nota se colocan de nuevo sobre la mesa.

Colocamos correctamente los elementos adecuados en las dos carpetas, las cerramos y las colocamos en el cofre.

Luego cerramos el cofre.

Por último, colocamos los jarrones en el armario de la cocina (fotografías).



CONSEJOS

- Entregar siempre dos copias impresas de todos los soportes del juego.
- Utilizar elementos que ya tengáis (por ejemplo: una mesa, un ordenador portátil, un smartphone, una percha con un abrigo y un cajón). No hay necesidad de comprar cosas nuevas para el juego.
- Todas las pistas están diseñadas para ser impresas en color.
- Las dimensiones de los soportes también son importantes. Sobre todo, imprimid bien en A4, seleccionar la opción de impresión "Tamaño real" y NO "Ajustar". Algunas pistas pueden necesitar que se recorten, doblen, etc.
- Los documentos pueden plastificarse para garantizar su vida útil entre sesiones de Escape Game. Sin embargo, tener en cuenta que la representación será menos realista.
- Atención, cuando creéis la zona de juego, aseguraos de recordar la ubicación de cada pista. Esto os permitirá seguir el progreso de los participantes durante el juego y proporcionarles las pistas adecuadas.
- Puede ser divertido que los jugadores se confundan con ciertos objetos y piensen que son pistas. No obstante, es aconsejable retirar los libros que sobresalgan para evitar que molesten (anotaciones, marcadores, etc.). Si esto es demasiado restrictivo, el director del juego también puede alertar a los jugadores a medida que avance el juego e informarles de lo que no deben tocar. Pero tener en cuenta que las interrupciones repetidas pueden comprometer la inmersión de los jugadores.
- Los jugadores no deben mover cargas pesadas, a ser posible utilizad muebles ligeros, carritos, pufs, sillas pequeñas, telas, etc.



Paso 3: Jugar al Juego

El director del juego

El director del juego es responsable de la correcta ejecución de la Escape Room. Más concretamente, es responsable de preparar/reiniciar correctamente la Escape Room para que los jugadores puedan iniciar el juego. Recibe a los jugadores al entrar y los sumerge en el mundo imaginario del juego. El director del juego tiene que seguir a los jugadores durante toda la partida, ayudarles, darles pistas y consejos. Cuando se termine la cuenta atrás, el director del juego se encargará de informar sobre la experiencia general de los jugadores y de debatir con ellos los objetivos de aprendizaje de su misión.

Introducción al Juego:

Antes de entrar en la Escape Room, el director del juego se presentará a los jugadores y les explicará su papel en el juego. También deberá proporcionar información sobre el escenario del juego, responder a cualquier pregunta relevante (sin proporcionar ninguna pista) y permanecer alerta en caso de que se necesite ayuda.

En caso de que algunos de los jugadores nunca hayan jugado en una Escape Room, el director del juego será responsable de proporcionar información sobre el alcance y la función de la Escape Room, como, por ejemplo

- Los jugadores tienen que permanecer en la sala durante un tiempo determinado o menos (si consiguen resolver el acertijo).
- Los jugadores deben cooperar para resolver los enigmas. Después de todo, las Escape Room son divertidas. No obstante, si es necesario, podrá dividir las tareas asignadas.
- Los jugadores estarán atentos y no causarán ningún daño físico.

El director del juego confirmará que todos los participantes han comprendido el alcance del juego. Entonces, ¡deja que empiece la diversión!

Duración del juego



- ▶ El director del juego debe ajustar el cronómetro en 45 minutos.

Sugerencias:

1. Cada paso tiene que ser en un mes determinado.
2. Los arañazos tienen 10-15 mm de largo.
3. Desechar la suciedad de la resina de la almáciga.
4. ¿Cuántos proveedores son?
5. Comprobad el otro cofre.
6. La tía afirma que la almáciga es un medicamento.
7. ¿Debo seguir con los productos de almáciga contemporáneos o con los más tradicionales?



El final ²

 <p>Quando los jugadores ganan</p> <p>¡Gracias a Dios! ¡Toma el pastillero y corre al proveedor! ¡Llamaremos para pedirle que la abuela se espere allí!</p>	 <p>Quando los jugadores pierden</p> <p>Dios mío, hay que volver a intentar buscar pistas en la casa donde está la abuela.</p>
--	---

Preguntas de la sesión informativa:

- ¿Has comprendido el significado de la secuencia de números que te permite abrir el cofre (procedimiento de cultivo de la almáciga)?
- ¿Cuáles son los pasos y las condiciones para el cultivo de la almáciga?
- ¿Conoces las aplicaciones de la resina de la almáciga desde la antigüedad hasta ahora?
- ¿Estás al tanto de las cooperativas?
- ¿Has aprendido algo nuevo sobre las cooperativas?

Preguntas de evaluación:

1. ¿Qué rompecabezas ha sido el más obvio o el más difícil de resolver?
2. ¿Te ha parecido que cierta asociación de pistas tenía algún sentido?
3. ¿Ha visitado alguna vez otra Escape Room?
4. ¿Has estado confiado o estresado durante la Escape Room?
5. ¿Consideras que todo el equipo ha participado de la misma manera en el juego? ¿Cómo evaluarías tu contribución?
6. ¿Te parece interesante nuestra Escape Room? Por favor, razona tu respuesta.
7. Por favor, sugiere cualquier cambio o mejora.

En este punto, se anima al director del juego a repasar todas las adivinanzas y a explicar sus objetivos de aprendizaje, si fuese necesario.

La sesión informativa no debe durar más de una hora.

Referencias

Martina, R., & Göksen, S. (2020). Developing Educational Escape Rooms for Experiential Entrepreneurship Education. *Entrepreneurship Education and Pedagogy*, 251512742096995. doi: 10,1177/ 2515127420969957

² ¡Atención!

Ahora el director del juego puede explicar todas las tareas y eventualmente debatir las soluciones.



Imágenes:

Todas las imágenes se han obtenido de unsplash.com o canva.com

