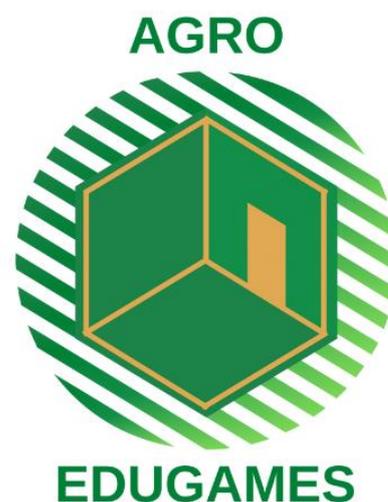


RESULTADO INTELECTUAL 2
MÓDULO DE FORMACIÓN:
**ESCENARIO 2 DE
ESCAPE ROOM:
“EL CURIOSO CASO DEL
VALLE”**

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/>



**CITIZENS
IN POWER**

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/>

challedu
inclusion | games | education

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 2 de Escape Room:

Escape Room Nº 2: "El curioso caso del Valle"

Tabla de contenido

Introducción	2
Contexto:	2
Objetivos de Escape Game:	2
Público al que va dirigido:.....	2
Paso 1: El concepto de Escape Room	3
Escenario	3
Juego:	3
Paso 2: Preparar del material	4
La distribución de la room	4
Escenografía:	4
Instalación y reinicio:	5
Cómo configurar la room y las tareas:.....	6
1ª tarea:	6
2ª tarea:	8
3ª tarea:	8
4ª tarea:	8
FIN:	9
El material necesario:	10
Material para imprimir:	10
Material que tendrás que añadir:	10
Lista de reinicio:.....	11
Paso 3: Jugar:	12
El director del juego:	12
Introducción al Juego:.....	12
Sugerencias:.....	13
Inicio del Juego	13
El Curso del Juego	13
Preguntas de la sesión informativa:	14
¿Feedback de los participantes?	14



Introducción

Contexto:

«Agro_EduGames» ofrece a las organizaciones juveniles y a los trabajadores y educadores del ámbito de la juventud herramientas y recursos formativos para promover el agro-emprendimiento. Esta formación se apoya en las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales sincrónicas y los procesos educativos innovadores como método para reforzar la absorción de los conocimientos, y así servir de catalizador para inspirar, crear compromiso, conectar y capacitar a los jóvenes” para promover el agro-emprendimiento.

Objetivos de Escape Game:

El objetivo de esta Escape Room es promover el agro-emprendimiento entre los jóvenes, proporcionar información sobre las posibilidades de autoempleo en esta área y conocer algunas herramientas útiles para dirigir una empresa agrícola. Esta Escape Room va a permitir también adquirir conocimientos y habilidades específicas para gestionar empresas ya existentes. Todo esto se realizará a partir de una serie de pruebas que ayudarán a desbloquear el camino hasta alcanzar el objetivo final, que es salir completamente de el escenario (sala).

Este Escape Room tiene como objetivo mostrar a los participantes los conceptos básicos para el agro- emprendimiento y la cosecha de cereal. Entendiendo esta como el proceso de recolección del cereal ya maduro en el campo.

Puede combinarse con las prácticas y métodos que siguen los agricultores para cosechar y recoger el cereal. Además, también ofrece información sobre los pros y contras del uso de pesticidas, fungicidas y fertilizantes. Por ultimo, y a través de esta Escape Room participantes podrán entender como el cultivo de cereal es uno de los procesos agrícolas más importantes.



No debemos olvidar que el objetivo de una Escape Room es, sobre todo, la **diversión**. Sin embargo, las Escape Room también se pueden ser utilizadas como un recurso formativo. Así, 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 necesario **dedicar un tiempo** para debatir con los participantes el contenido y la pedagogía del juego.

Público al que va dirigido:

EDAD: 18-35 años

Tamaño del grupo: 2- 5 participantes

Ocupación o nivel de empleo actual: agricultores y jóvenes emprendedores del sector agrícola.



Paso 1: El concepto de Escape Room

Escenario

Estamos en octubre de 2025, en el valle de Ezousa de Paphos, Chipre. Los agricultores que comienzan a trabajar temprano por la mañana se dirigen a las tierras de cultivo. El propietario de las tierras de cultivo, para el que trabajan los agricultores, es propietario de una tierra de 43814 m² en las afueras del bosque de Pafos. Este terreno era propiedad de su padre. En 1920, la región en la que se ubica este terreno, estaba cubierta por pinos en su mayor parte, representando la superficie destinada a fines agrícolas cerca del 25% del total.

Desde finales del siglo pasado, se han utilizado en Chipre los nuevos métodos de la llamada agricultura industrial. El uso diferentes tipos de pesticidas, insecticidas y fungicidas ha ayudado a que la tierra sea más productiva y aumente su rendimiento. Con objeto de comercializar sus productos gran escala, el propietario de esta explotación amplió la superficie de cultivo a tierras próximas a las heredadas de su padre. La región del antiguo bosque de frondosas se convirtió casi por completo en tierras de cultivo a finales del siglo pasado y actualmente sólo el 20% de la región es bosque. Es un terreno semimontañoso, situado a 900 metros de altitud en la cordillera de Pafos.

Son las 6 de la mañana y está amaneciendo ahora mismo. Cuando los agricultores llegan a las tierras cultivadas observan que todas las cosechas están deterioradas y la cosecha se verá afectada por ello. ¿Qué es lo primero que tienen que hacer tras una catástrofe de ese calibre? Por supuesto, el objetivo principal es identificar la causa de ese desastre.

Perteneces a un grupo de agricultores que trabajan en las tierras cultivadas de la cordillera de Pafos. Cada uno de vosotros se dedica al cultivo y al ganado. Esta mañana descubres que toda la cosecha se ha estropeado y existe algún tipo de enfermedad que se propaga. Pero no hay una respuesta única y clara de lo que está pasando. Muchos sospechan que está pasando algo raro y sospechoso. El Ministerio de Agricultura intenta ayudar, pero la administración funciona de forma lenta y la investigación no lleva a ninguna parte. No hay más remedio que unir fuerzas y buscar el origen del problema para encontrar la solución. Ahora debes trabajar en equipo y descubrir lo que ocurre en las tierras de cultivo. Tienes que salvar la empresa y los puestos de trabajo de los empleados.

Los funcionarios están tan perdidos que les han pedido a todos que se reúnan en el edificio del Ministerio de Agricultura para ayudarles. Sin embargo, se rumorea que alguien se ha opuesto a esta decisión. Los funcionarios han dicho que han investigado a fondo y han recopilado muchas pruebas, pero no han encontrado la causa de todo. Creen que vosotros podríais analizar las pruebas y ayudarles a resolver el caso. Os proporcionarán un despacho repleto de material para la investigación y dispondréis de 45 minutos para solucionar el caso. De lo contrario, esta enfermedad desconocida se propagará a otros campos y destruirá la agricultura de Chipre.

Juego:

Un juego de escape (escape game) es un juego colaborativo que se desarrolla en un tiempo determinado. Inmersos en el corazón de la historia, los jugadores tendrán que demostrar su





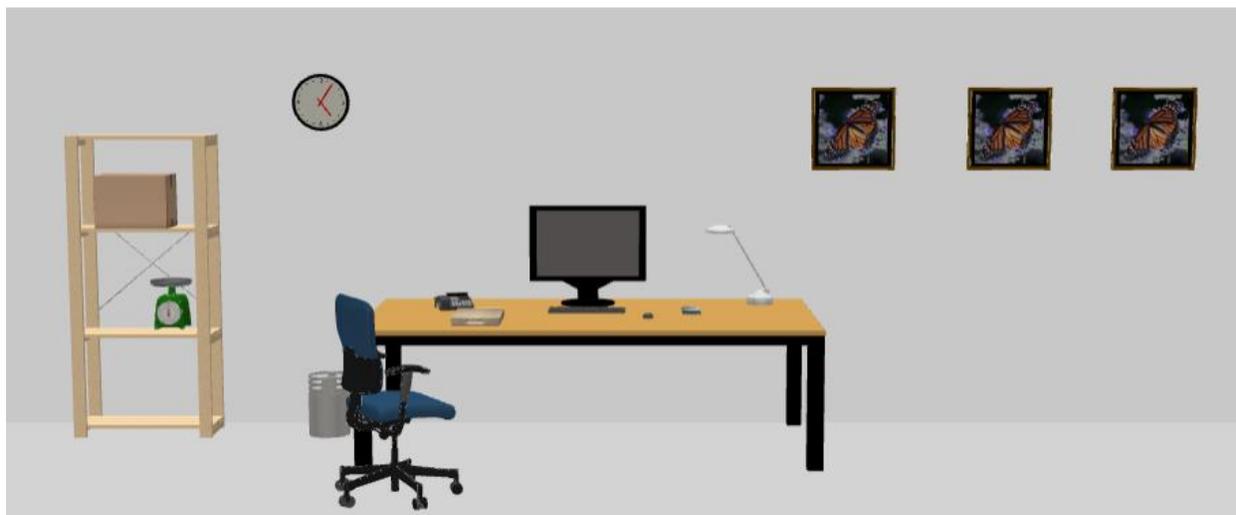
disposición de trabajar en equipo, su capacidad de lógica y reacción para completar la misión y encontrar la solución antes de que finalice la cuenta atrás.

En este juego, los participantes pertenecen a un grupo de agricultores que deben encontrar la causa de la destrucción de la cosecha que se produjo la noche anterior. Cuando encuentren a los responsables de dicha destrucción, el estado les compensará la pérdida sufrida y así podrán mantener sus puestos de trabajo como agricultores. Deben actuar rápido. Disponen de tan solo 45 minutos.

Los participantes también aprenderán sobre la evolución de las enfermedades en las cosechas, cómo se propagan y qué se puede hacer para detenerlas y salvar la cosecha.

Paso 2: Preparar del material

La distribución de la room



(Tened en cuenta que esto es solamente una ilustración, lo que se muestra en la imagen anterior se asemeja a los elementos reales mencionados en este documento.

Escenografía:

La historia se desarrolla en octubre de 2025, en un despacho del Ministerio de Agricultura. El despacho debe disponer de:

- Un escritorio y una silla. El escritorio debe tener:
 - Un portátil con un PIN de 4 dígitos (PIN: 1216).
 - Un dossier de 4 fotos tomadas en el campo que muestran la cosecha y las hortalizas en un estado de descomposición (img.1,1; img.1,2; img.1,3), un documento (Doc1,1) y una nota manuscrita (Note1,1).
 - Un teléfono bloqueado con un PIN de 6 dígitos (PIN: 232425).
 - Todo tipo de material y artículos que podemos encontrar en una oficina.
- Una estantería con una caja cerrada con un PIN de 4 dígitos (PIN: 2130). La caja contiene:



- Una báscula de cocina donde los participantes podrán pesar pequeñas cantidades de cosas.
- Una calculadora.
- Un documento con una variedad de cultivos y sus calorías por 100 gramos (Doc3,1)
- En la estantería hay 4 tarros con 4 tipos diferentes de cereales (cebada, avena, arroz, trigo)
- Colgadas en la pared hay 3 imágenes de tierras de cultivo (foto4,1; foto4,2; foto4,3).
 - En la foto 4,1, pone "Pafos".
 - Tras la foto 4.1, cinta adhesiva 4.1.
 - En la foto 4,2, pone "Limassol".
 - En la foto 4,3, pone "Larnaca".

La idea es que los participantes entren en un despacho donde los funcionarios del ministerio tengan pruebas de lo que ha podido deteriorar la cosecha. Tiene que estar todo ordenado y con accesorios adecuados por todas partes, pero también con material de oficina, como bolígrafos, lápices, etc. Puedes añadir cualquier cosa que encaje en una oficina relacionada con el sector agrícola.

En el escritorio habrá un teléfono bloqueado.

No dudes en añadir componentes y mobiliario para enriquecer la experiencia: más sillas, un cubo de basura, sillones, cuadros, un revistero, clips, bolígrafos, una grapadora, etc.

Instalación y reinicio:

Se necesita un tiempo de preparación (aprox. 30 minutos) y un tiempo de reinicio (aprox. otros 30 minutos) al principio y al final del juego para instalar y luego guardar todo el equipamiento.

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

Comprueba la lista de reinicio.



Para evitar problemas, se recomienda hacer siempre un recuento del material utilizado para montar el Escape Room al final de cada sesión. Comprobad su estado y si se puede reutilizar o hay que sustituirlo. Es posible que los jugadores hayan escrito en el material utilizado que se hayan llevado consigo alguna pista por descuido. Así que asegúrate de que todo está en buenas condiciones y se puede volver a utilizar.



Cómo configurar la room y las tareas:

1ª tarea:

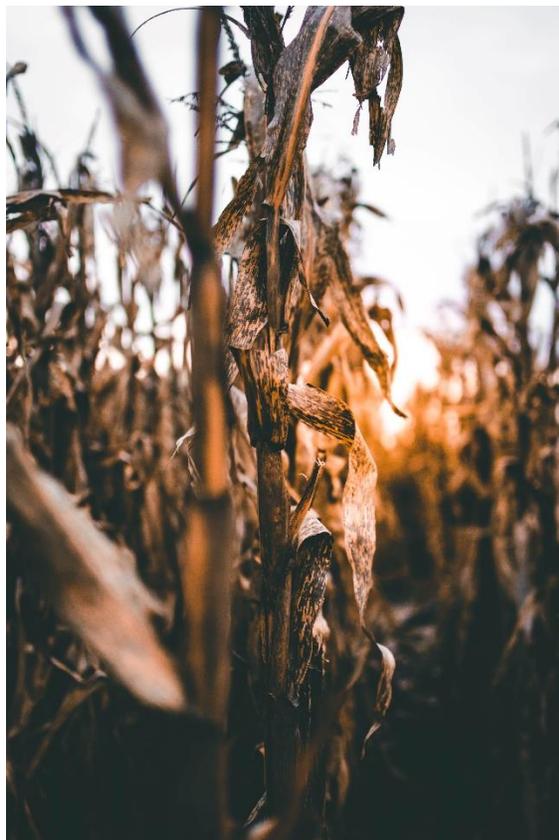
Lo primero que encontrarán los participantes es el dossier con las 3 fotos (Foto1.1; Foto1.2; Foto1.3), dos documentos (Doc1.1; Doc1.2) y una nota manuscrita (Nota1.1). Asegúrate de que en el expediente hay una pegatina que pone "para el ministro".



Detrás de la Foto1,1 tiene que poner "Larnaca, octubre de 2023"



Detrás de la Foto1,2 tiene que poner "Limassol, octubre de 2024"



Detrás de la 1.3 tiene que poner "Larnaca, octubre 2023"

La nota manuscrita (Note1,1) del expediente dice lo siguiente:

Dear Minister,

It seems that the results of the sample from Paphos are identical to last year's results from Limassol and the results from Larnaca two years ago. Whatever this is, it is immune to the already existing pesticides.

P.S. It seems that you have forgotten your phone last night at the office. I was calling you but you did not respond.

Estos elementos servirán para que los participantes encuentren el código PIN del teléfono, que es la combinación de las fechas que aparecen en el reverso de la Foto 1.1, Foto 1.2 y Foto 1.3.

$$2023 + 2024 + 2025 = 232425$$



2ª tarea:

Minister, if you need any help with the plan in Paphos, call me at 99024025, it is my personal number. I am available only after **21.30** in the evening.

Una vez desbloqueado el teléfono, la única cosa que debe aparecer en la pantalla de inicio del teléfono es IMG2.1. Todo ello facilitará a los participantes el PIN de 4 dígitos de la caja cerrada, que es **2130**.

3ª tarea:

Una vez abierta la caja cerrada, los participantes encontrarán una báscula de cocina en la que podrán pesar pequeñas cantidades de cosas, una calculadora y el Doc3.1.

A continuación, los participantes tienen que pesar los cereales que hay en los tarros de los estantes.

Los cereales tienen que pesar:

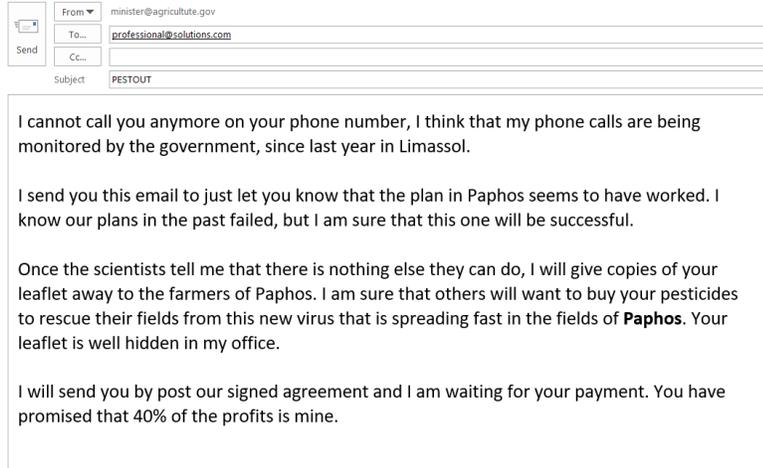
- Cebada: 150 gramos (531 calorías)
- Avena: 250 gramos (170 calorías)
- Arroz: 200 gramos (260 calorías)
- Trigo: 75 gramos (255 calorías)

La suma de las calorías es **1216** y este número es el PIN que desbloquea el portátil.

4ª tarea:

Cuando los participantes abran el portátil del ministro y lo desbloqueen con el PIN (1216), encontrarán el correo electrónico4.1.





Si los participantes no han encontrado todavía el folleto (flyer4.1) que hay detrás de la foto4.1., les llevará a la foto de la pared en la que pone "Pafos".



Fyer4.1

FIN:

Con todas las pistas encontradas y los rompecabezas resueltos, los participantes tendrán que averiguar que el ministro está involucrado en esta situación y que quiere promocionar el pesticida PEST OUT entre los agricultores de Pafos y obtener el 40% de los beneficios de The Professional & Specialty Solutions Ltd.



El material necesario:

Material para imprimir:

Comprueba la [carpeta Google Drive](#) con todos los elementos que deben imprimirse.

En esta carpeta encontraréis los siguientes documentos:

- Doc1.1
- Nota1.1
- Imagen1.1
- Imagen1.2
- Imagen1.3
- Doc3.1
- Correo4.1
- Flyer4.1
- Foto4.1
- Foto 4.2
- Foto4.3

(El orden se refiere al orden en que aparecen los objetos durante el juego)

Material que tendrás que añadir:

- Un escritorio
- Una silla
- Una estantería
- Un portátil (bloqueado: PIN **232425**)
- Un smartphone (bloqueado: PIN **1216**)
- Un teléfono bloqueado con un PIN de 4 dígitos (PIN **2130**)
- 4 tarros de muestras o cajas de plástico transparentes
- 150 gramos de cebada
- 250 gramos de avena
- 200 gramos de arroz
- 75 gramos de trigo
- Un dossier
- Un dispositivo fijo



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.

Lista de reinicio:

- Pega el folleto 4.1 a la foto 4.1
- Pega la Foto4.1; la Foto4.2; la Foto4.3 en la pared.
- Vuelve a bloquear el portátil.
- Vuelve a colocar la báscula de cocina, la calculadora y el Doc3.1 en la caja de madera y ciérralos con el candado de 4 dígitos.
- Vuelve a colocar la caja de madera en la estantería.
- Coloca la cebada, la avena, el arroz y el trigo en sus tarros
- Vuelve a colocar los tarros en la estantería.
- Asegúrate de que IMG2.1 sigue en la pantalla de inicio del smartphone
- Bloquea el smartphone y vuelve a ponerlo en la mesa.
- Vuelve a colocar las fotos 1.1, 1.2, 1.3, la nota 1.1 y el documento 1.1 en el expediente.
- Coloca el dossier en la mesa junto al portátil.



Paso 3: Jugar:

El director del juego:

Sus misiones:

- Prepara todos los soportes del juego, monta la escape room y vuelve a colocarlos en su sitio.
- Recibe a los jugadores y los sumerges en el ambiente de su misión antes del juego.
- Sigue el juego para ayudarles, darles pistas o consejos.
- Una vez terminada la misión, el director del juego comentará y repasará con los participantes los aspectos más destacados de la misión.



CONSEJOS

En el espacio de juego, aconsejamos que el director del juego se mantenga un poco alejado del grupo para permitir que los jugadores evolucionen de forma autónoma y tengan menos tentaciones de solicitar pistas o juzgar las reacciones del director del juego

Introducción al Juego:

Antes de comenzar el juego y como director del juego tienes que presentarte y explicar tu papel. El director del juego estará presente por si los participantes necesitaran ayuda o se pierden durante el desarrollo juego.

Explicará el escenario por si todavía queda alguna pregunta o duda y también les explicará el tiempo del que disponen y pondrá en marcha un temporizador:

1. Preguntará a los participantes si ya habían jugado alguna vez en una Escape Room. En caso negativo, les explicará la finalidad y los mecanismos de las Escape Rooms.
2. Dará las siguientes instrucciones:
 - Todos permanecerán dentro de la zona de juego definida en el suelo, a menos que una de las pistas le invite a salir. En este caso, solamente podrá salir el jugador más joven.
 - No hay necesidad de utilizar la fuerza física, solamente la mente. Ninguna pista permanecerá escondida en lugares demasiado altos, por lo que no es necesario subirse a los muebles.
 - Cada pista se utilizará solamente una vez.
 - Acuérdate de explicar a los demás jugadores lo que estás haciendo y escucha a los demás.
 - No dudes en dividir las tareas.
 - Y, por último, no olvides mantener la calma y divertirse.



CONSEJOS

Siempre será mejor dar las instrucciones y los consejos fuera del área de juego, principalmente en un rincón tranquilo donde los jugadores puedan escuchar atentamente al director del juego.

Sugerencias:

1. La cosecha suele ser en verano, pero las muestras pueden ayudarte a desbloquear algo y están al final de cada año.
2. El tiempo es importante para nuestro ministro.
3. He oído que nuestro ministro cuida su dieta y cuenta cada caloría que ingiere. Especialmente los cereales que pueden ser muy nutritivos.
4. PEST OUT parece dirigirse a los agricultores de Pafos.

Inicio del Juego

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



▶ 45 min

El Curso del Juego



¡Felicidades!

¡Enhorabuena, has mostrado un buen espíritu de equipo! Has recopilado todos los documentos y encontrado todas las pistas en el PIN del portátil del ministro y el PEST OUT de The Professional & Specialty Solutions Ltd. Has encontrado suficientes pruebas para descubrir los planes del ministro. Muchas gracias por tu valiosa ayuda. El gobierno parece muy decepcionado con el ministro y se ha iniciado un procedimiento para encontrar un nuevo ministro de agricultura. Esperemos que el nuevo ministro respete las necesidades de los agricultores y les ayude, en lugar de buscar su propio beneficio incluso en contra de los agricultores. Ahora, vosotros, los agricultores también podéis obtener la compensación del estado por la destrucción de las cosechas.



Lamentablemente, no has conseguido completar tu misión a tiempo. La enfermedad ha empezado a extenderse peligrosamente a otros campos de Pafos y se está descontrolando. Otros agricultores se han reunido frente al ministerio y protestan por la lentitud de la respuesta del ministerio ante dicha amenaza. ¡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. ¿Entiendes el significado de los PIN utilizados en la sala?
2. ¿Qué pueden hacer los agricultores si se enfrentan a una amenaza de este tipo o a cualquier otra destrucción en el futuro?
3. ¿Ha oído hablar de alguna amenaza natural a la que suelen enfrentarse los agricultores de tu país?
4. ¿Qué soluciones existen para estas amenazas?
5. ¿Qué conocimientos nuevos has adquirido durante el juego?
6. ¿En qué situación se encuentra tu país en materia de política agrícola?

Si fuese necesario, también se podrían hacer las siguientes preguntas:

7. ¿Qué te ha parecido la experiencia general de este Escape Room?
8. ¿Qué nuevos conocimientos has adquirido durante el juego?
9. ¿Qué rompecabezas te ha parecido más difícil?
10. ¿Vincular cada pista relacionada ha tenido sentido para ti?
11. En general, ¿cuál es el significado principal de este juego educativo?
12. ¿Sientes que ha aprendido algo más sobre el espíritu emprendedor agrícola?
13. ¿Has participado en algún juego educativo similar, ya sea Escape Room o cualquier otro? ¿Qué opinas de este método de educación?
14. ¿Es interesante/eficiente? Por favor, razona sobre esto.
15. ¿Qué puedes añadir para hacerlo más interesante?

Los participantes y el Game Master pueden revisar los documentos y folletos encontrados para debatir las definiciones y profundizar en los detalles.

¿Feedback de los participantes?