

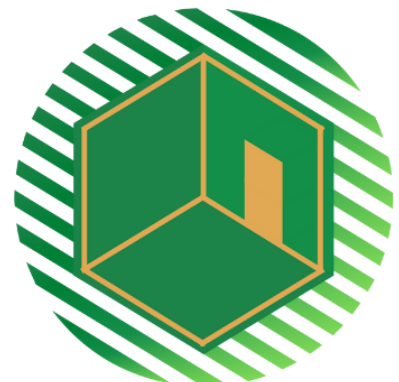
RESULTADO INTELECTUAL 2

MÓDULO DE FORMACIÓN:

**ESCENARIO 5 DE
ESCAPE ROOM:
“LA HERENCIA”**

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 5 de Escape Room:

“La herencia”

Tabla de contenido

Introducción	3
Contexto	3
Objetivos de Escape Room.....	3
Público al que va dirigido:.....	4
Paso 1: El concepto de Escape Room	5
Escenario	5
Un vistazo al sector del aceite de oliva en España	5
Juego:	6
Paso 2: Preparar del material	6
Material necesario	6
Configuración del diseño en línea.....	6
Tareas en orden	9
Tarea 1	9
Tarea 2	9
Tarea 3	10
Tarea 4	10
Tarea 5	10
Tarea 6	11
Tarea 7	12
La trama	12
La parte técnica	13
Paso 3: Sesión informativa	18
Paso 4: Sesión de evaluación informativa	18
Informes	18
Evaluación	19
Anexo I.....	20





Introducción

Contexto

«Agro_EduGames» proporcionará a las organizaciones juveniles y a los trabajadores y educadores jóvenes herramientas educativas adecuadas y actualizadas sobre el emprendimiento agrícola, que paralelamente tienen en cuenta todas las posibilidades digitales sincrónicas y los procesos educativos innovadores que son capaces de reforzar la absorción de los conocimientos pertinentes, por lo tanto, operar como el principal catalizador para inspirar, “comprometer, conectar y capacitar a los jóvenes” para aplicar el agroemprendimiento.

Procesos innovadores como el aprendizaje basado en juegos o Game-Based Learning (GBL), especialmente la metodología Escape Room, en nuestro caso, es una poderosa herramienta educativa no solamente para acercar a los participantes a una determinada área de conocimiento, sino que en este proyecto, también se ayudará a los jóvenes participantes a dirigirse con problemas de aprendizaje y desarrollar habilidades blandas, pensamiento crítico y habilidades en la resolución de problemas a través de la colaboración que se lleva a cabo durante las actividades.

El objetivo de esta guía es proporcionar a los trabajadores en el ámbito de la juventud, directrices, herramientas y consejos sobre cómo crear un ER en línea basado en un tema específico.

Objetivos de Escape Room

El objetivo de esta Escape Room (ER) es acercar e informar a los jóvenes sobre las actividades agrícolas. En este caso, se ha seleccionado el sector del aceite de oliva para centrar la trama.

A través de la trama que se desarrolla mediante retos, tareas y pruebas, los participantes no solamente captarán el potencial que ofrece la agricultura para el autoempleo, sino que también explorarán:

- Conocer en detalle el proceso de producción del aceite de oliva (del árbol a la mesa) junto con los retos y particularidades de cada fase
- Tipos de aceite de oliva
- Usos
- Impacto ecológico y reciclaje de residuos

La investigación respalda la idea de que la educación basada en el juego ofrece una apreciación más accesible del espíritu empresarial, al tiempo que mejora las habilidades y competencias, por lo que los ER son, en efecto, una gran herramienta para dirigir el aprendizaje multidisciplinar a través del entretenimiento.



Público al que va dirigido:

EDAD: 18-35 años

Tamaño del grupo: N/A.

Configuración o formato: en línea





Paso 1: El concepto de Escape Room

Escenario

Olivia es una chica de ciudad de treinta y pocos años que vive en Tarragona. Como muchos jóvenes de su generación, tras terminar sus estudios ha estado luchando con el desempleo y con contratos de trabajo inestables. Siempre ha disfrutado las oportunidades que la vida en la ciudad le ha proporcionado, pero la falta de recursos y la inestabilidad está empezando a hacer mella.

Un día recibe una carta de su abuelo, un agricultor en Ulldecona, que está a una hora en coche de la ciudad. Es propietario de un pequeño olivar y produce aceite de oliva virgen extra, del que está muy orgulloso. Olivia ha pasado innumerables veranos con él corriendo entre los olivos, pero a medida que la vida se complica, cada vez lo ha ido visitando menos. No obstante, se compró una *tablet* hace unos meses y se aseguró de que mantuvieran el contacto. En la carta, el abuelo le dice que se está haciendo mayor y que ya no puede llevar a cabo las tareas del olivar y la producción de aceite de oliva, que su mayor deseo es que el olivar permanezca en la familia. Nadie más ha mostrado interés; de hecho, el resto piensa que venderlo es la mejor solución, por lo tanto, si su nieta desea conservarlo, se lo podrá quedar.

Sin embargo, hay que sopesar si puede hacerse cargo del negocio. Debe demostrar que dispone de la suficiente dedicación, paciencia y perseverancia para ser empresaria agrícola y productora de aceite de oliva. Para ello debe pasar por diferentes pruebas. Si consigue pasar todas las pruebas, el olivar será suyo.

Un vistazo al sector del aceite de oliva en España

España produce, en un año medio, alrededor de 1,75 millones de toneladas de aceite de oliva. Aproximadamente, la mitad del aceite de oliva del mundo se produce en España, del cual se exporta alrededor del 46%, lo que convierte a España en el principal productor y exportador de aceite de oliva del mundo (ICEX, 2021). Más de la mitad de la superficie total de olivares de la Unión Europea se encuentra en España. Entre los años 2015 y 2018, el 63% de toda la producción de la UE (Comisión Europea, 2020) se situaba en España. Además, recientemente ha sido reconocida como «Denominación de Origen Protegida (DOP)¹ por la UE.

A nivel nacional, cada persona consume aproximadamente unos 7 litros de aceite de oliva al año. Incluso los médicos recomiendan su uso, entre 20 a 40 mg al día. El aceite de oliva virgen extra está compuesto por ácido oleico, vitamina E y polifenoles, entre otros. Estos componentes son beneficiosos para la salud, ya que ayudan a reducir las enfermedades

¹ Las denominaciones de productos registradas como DOP son las que tienen un mayor vínculo con el lugar en el que se fabrican (https://ec.europa.eu/info/food-farming-fisheries/food-safety-and-quality/certification/quality-labels/quality-schemes-explained_en)



cardiovasculares. No es de extrañar, que este aceite delicioso sea considerado, para muchos, como *el oro líquido español*.

Juego:

Ahora eres Olivia. Lee atentamente todas las instrucciones y sigue las pistas que te ha dejado tu abuelo y de otras personas que se cruzarán contigo, que no serán casuales. Dispondrás de 40 minutos para completar la ER. Si superas todas las pruebas, el olivar será tuyo y te convertirás en un emprendedor en el apasionante mundo de la producción del aceite de oliva.

Paso 2: Preparar del material

Material necesario

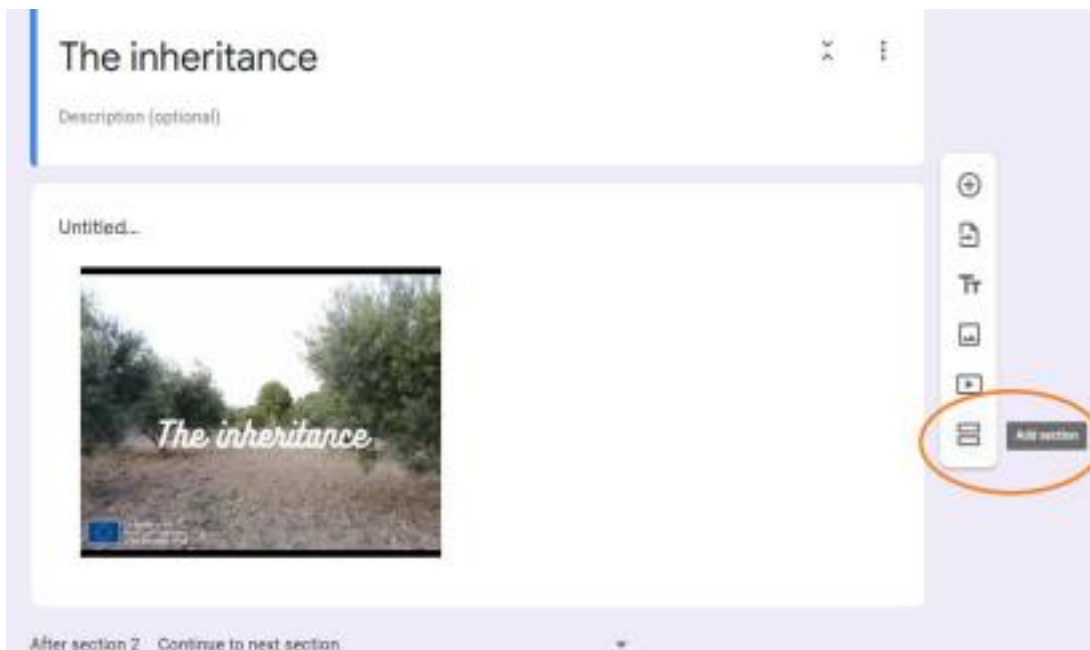
Dado que el ER se realiza completamente en línea, se necesitará el siguiente material:

- Un ordenador portátil (o un dispositivo similar adecuado, como un ordenador de sobremesa, una tableta, etc.): conexión a Internet
- Se recomienda un bolígrafo y papel para las tareas de scrabbling de palabras

Configuración del diseño en línea

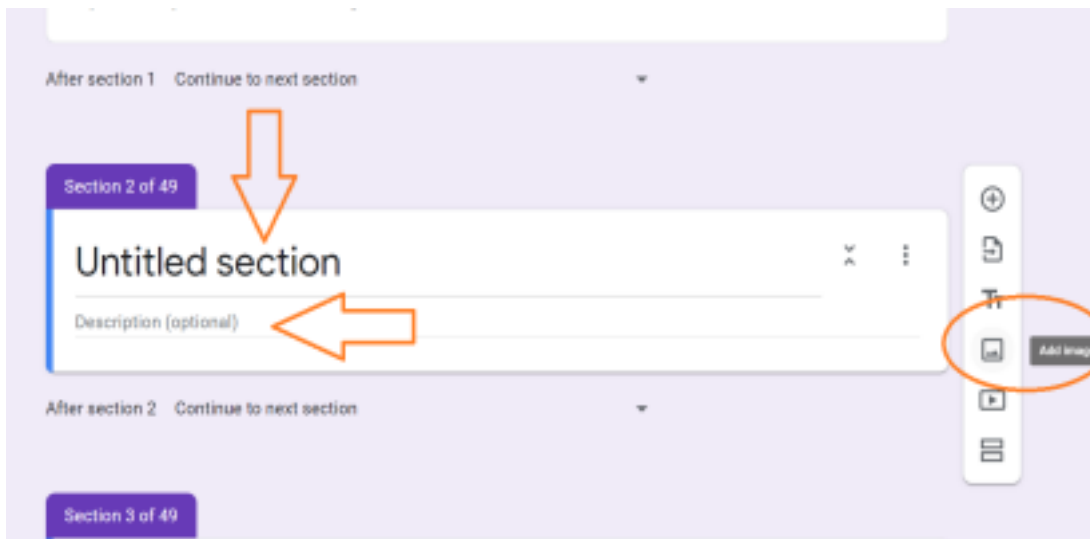
Se utilizarán varias herramientas para diseñar el ER en línea:

1. El principal será **Google Forms**. El ER se organiza en secciones, lo que significa que el ER se muestra en una página a la vez en lugar de desplazarse por ella. Esto es útil cuando se trata de las pruebas que se tienen que pasar para ir a la siguiente sección.

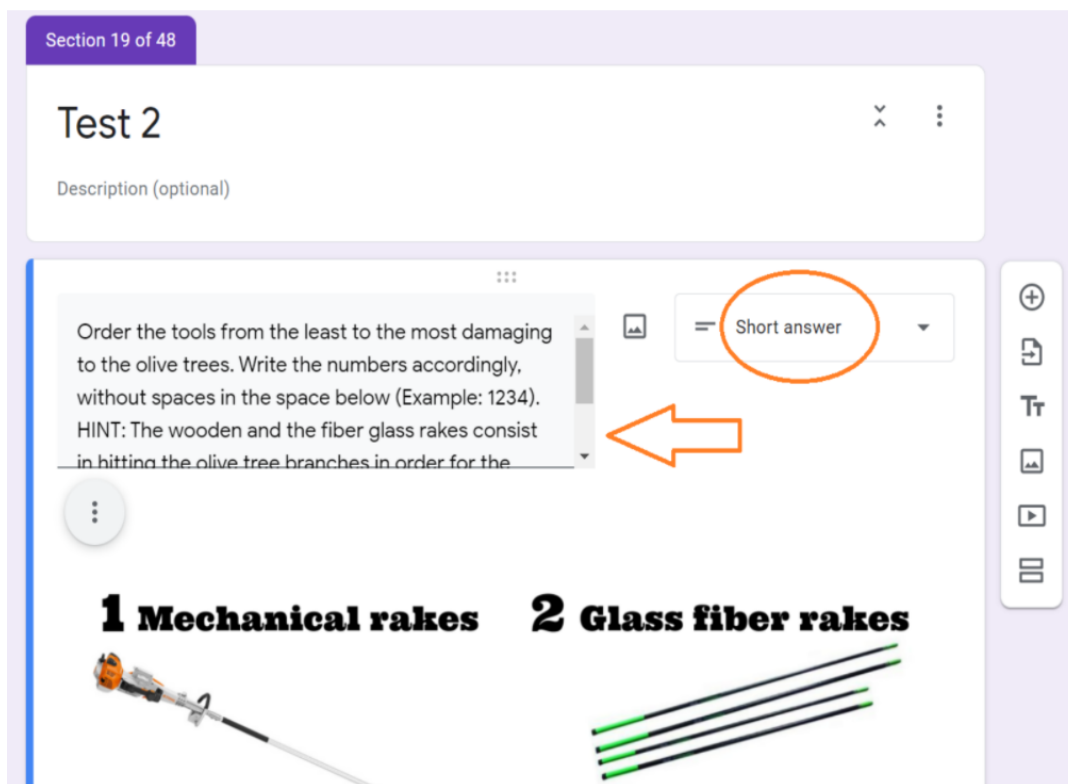




En el caso de las páginas que contienen información como la trama, las explicaciones de las próximas pruebas o los detalles sobre la producción de aceite de oliva, solamente se ha añadido texto e imágenes (si se desea) a través de la barra de herramientas vertical de la sección.



Para las páginas que contienen pruebas, se debe seleccionar el tipo de respuesta deseada. En nuestro caso, optamos por respuestas cortas. Además, se proporciona un espacio para escribir la descripción y las instrucciones de la prueba.



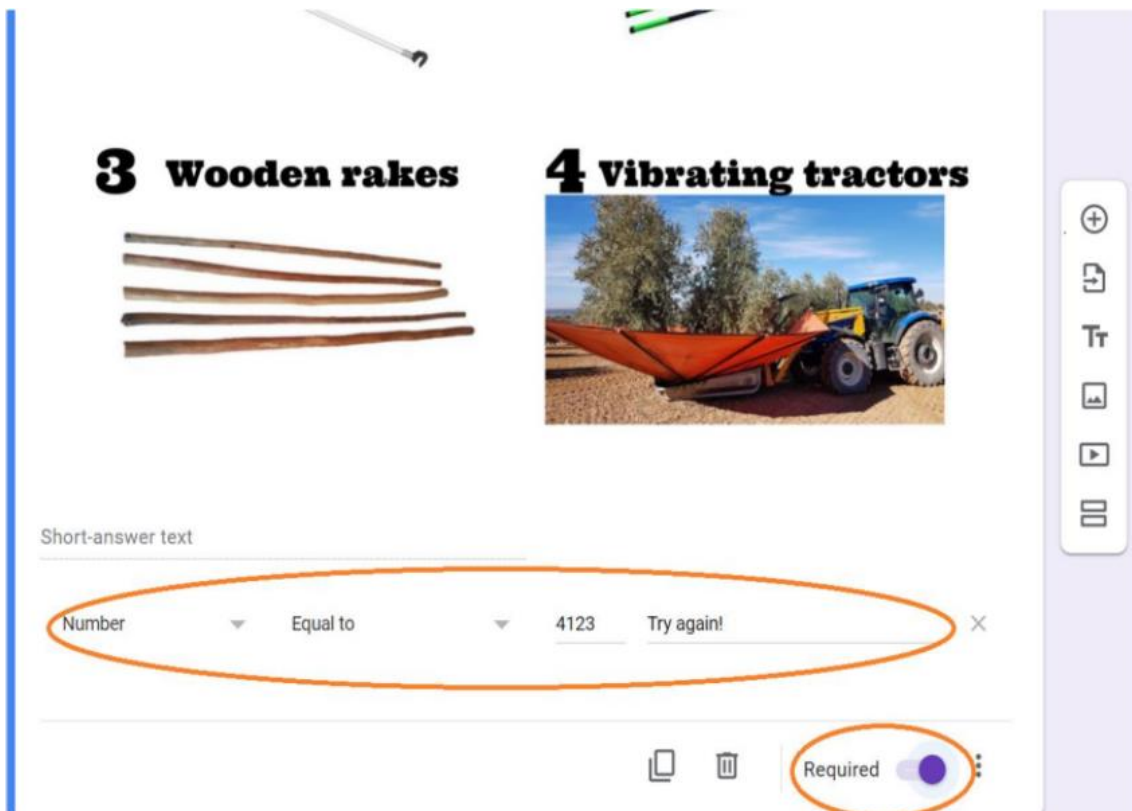


Asimismo, el formulario requiere que se proporcionen las respuestas correctas junto con una declaración en caso de intentos fallidos. En ambos casos, la palabra o el número deben ser iguales a la respuesta correcta.

La prueba contiene:

- "Texto" cuando la respuesta es una palabra.
- "Número" en los casos en que, por ejemplo, las imágenes están codificadas con números.

Asegúrate de marcar las respuestas como "obligatorias" para impedir que los jugadores pasen a otra sección, a menos que den la respuesta correcta.



2. Otra herramienta que ayuda en el contenido estético y visual es **Canva**. Muy rico en imágenes, elementos, fuentes de escritura y muchas más funciones gratuitas, nos permite crear un diseño sencillo.
3. En los casos en los que se necesitan imágenes específicas utilizamos www.freepik.es Entre la gran variedad de imágenes gratuitas, una de las característica que más utilizamos son varias imágenes del mismo individuo (en diferentes posturas corporales), que han resultado muy útiles para personificar a Olivia, a su abuelo y al



resto de personajes que encontramos a lo largo de la trama. El único inconveniente es que el número de imágenes diario disponibles para descargar es limitado.

Tareas en orden

Tarea 1

Después de que Olivia recibiera una nota de su abuelo informándole del reto que le esperaba. Tras una conversación online, el abuelo le muestra su plan y la invita a ir al día siguiente a un lugar con las siguientes coordenadas y es allí donde comenzará su aventura:

40.62936140006855, 0.42271262414598737



En ese mismo lugar se encuentra el olivo más antiguo de España. Una vez insertadas las coordenadas en Google Maps aparecerá el nombre de La Farga de l'Arion. Escribidlo en el espacio previsto en el cuestionario permitirá al participante pasar a la siguiente prueba.

Esta prueba, más que información, aporta un dato curioso y agradable dado que ese lugar es un museo natural y abierto a las visitas.

Respuesta: Farga de l'Arion

Tarea 2

una vez superada la primera tarea, Olivia llegará a un almacén donde encontrará diferentes herramientas para utilizar en la recolección de la aceituna. La tarea consiste en ordenar las

1 Mechanical rakes



2 Glass fiber rakes



3 Wooden rakes



4 Vibrating tractors



herramientas que producen de menor a mayor daño para los olivos. Una vez ordenadas, el número resultante abrirá las pista para la siguiente tarea. La propia tarea ofrece información sobre la recolección de aceitunas y va seguida de otra página que ofrece más información sobre las particularidades de la cosecha.

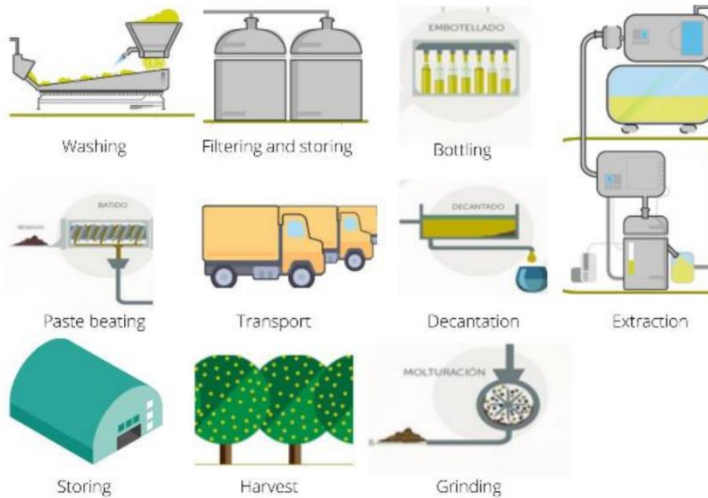
Respuesta: 4123



SUGERENCIA: Los rastrillos de madera o de fibra de vidrio consisten en sacudir las ramas del olivo para que las aceitunas caigan al suelo, mientras que los rastrillos mecánicos y los tractores las sacudirán a través de la vibración.

Tarea 3

La imagen muestra la mayoría de las fases de producción de aceite de oliva. Aunque es más exigente que las anteriores, la tarea requiere que el participante ordene las fases de manera cronológica.



El objetivo es ofrecer una visión relativamente completa de todas las fases por las que pasa la producción de aceite de oliva. El nombre de las fases se explica por sí mismo. Por lo tanto, no debería ser fácil de ordenar, aunque puede que se necesiten algunos intentos para hacerlo bien.

Respuesta: 98511047623

Tarea 4



Su objetivo es enseñar a los participantes a diferenciar entre las diferentes calidades del aceite de oliva a través de la lectura de las etiquetas y se les pide que lo ordenen de mayor a menor calidad.

Respuesta: 1423

Tarea 5

Cubre el aspecto ecológico del proceso de producción presentando a los participantes diferentes formas de reciclar o reutilizar los residuos.



1 - RESIDUAL WATER



2 - OLIVE BONE



5 - Residual of the first extraction (paste, skin, bone and water)



3 - BRANCHES AND LEAVES



4 - POMACE

- a. Animal feed
- b. Pomace olive oil
- c. Biomass/fertilizer
- d. Combustion/heating
- e. Ecological fertilizer

Se les pedirá que el residuo incida con el uso final adecuado.

Respuesta: 1c2d3a4b5e

Tarea 6



Consiste en una prueba de scrabble de trabajo y presentará a los participantes algunos de los usos alternativos y saludables del aceite de oliva.

Respuesta: belleza salud higiene

Sugerencias:

1. Se refiere a productos para el cuidado de la piel y del cabello como la crema hidratante. Estos productos se denominan como productos de belleza.
2. Esto es probablemente lo más crucial en la vida. Los buenos hábitos, como la buena alimentación, lo potencian. Los malos hábitos, como el tabaco, lo empeoran. salud
3. La pandemia mundial ha puesto de relieve la importancia del higiene personal, que se refleja en pequeños gestos como lavarse las manos o cubrirse la nariz al estornudar o toser.



Tarea 7



Puesto que España es uno de los mayores exportadores de aceite de oliva del mundo, esta tarea es más bien una curiosidad fácil de resolver. Una simple búsqueda en Google te proporcionará la respuesta.

Sugerencias:

1. Se dice que es la cuna de la pizza y la pasta.
2. Un gallo es su símbolo.
3. Conocido por su industria del cine.

Respuesta: italia, francia estados unidos

La trama

Existen dos puntos cruciales a la hora de crear la trama de un ER en línea. El primero (una vez más) se tienen que tener en cuenta los objetivos de aprendizaje y el grupo objetivo. Los primeros deben adaptarse a el grupo. Nosotros hemos seleccionado el tema del aceite de oliva ya que en la zona en la que se encuentra Dramblys esta es una actividad de relevancia

Por otra parte, es crucial la forma en que se desarrollan los pasos de la trama a los participantes puesto que no existe la presencia de alguien a quien preguntar en caso de duda. En el caso del presente ER, se han utilizado varias páginas no solamente para desarrollar las bases de la trama, sino también para dar contexto a las pruebas, información sobre el sector seleccionado y también para animar a los participantes a emprender en caso de éxito o a intentarlo de nuevo en caso de fracaso. Más detalles:

1. **La página de introducción** proporciona una visión general de la trama que se desarrollará en las secciones y páginas siguientes. Junto con las páginas explicativas siguientes tratará de resolver la ausencia de un director del juego en línea.
2. **Las páginas explicativas** guiarán al participante paso a paso a medida que la trama se desarrolla de forma gradual y cronológica. Cada desarrollo (sección) culminará con una prueba.
3. **Es necesario superar las páginas de prueba** para que el participante pueda avanzar a través de ER. Teniendo en cuenta que el objetivo de ER es acercar a los más jóvenes a las actividades relacionadas con la agricultura, se ha prestado mucha atención a la investigación de diferentes aspectos de la producción de aceite de oliva en cada prueba, a fin de proporcionar o mejorar la percepción de los participantes a



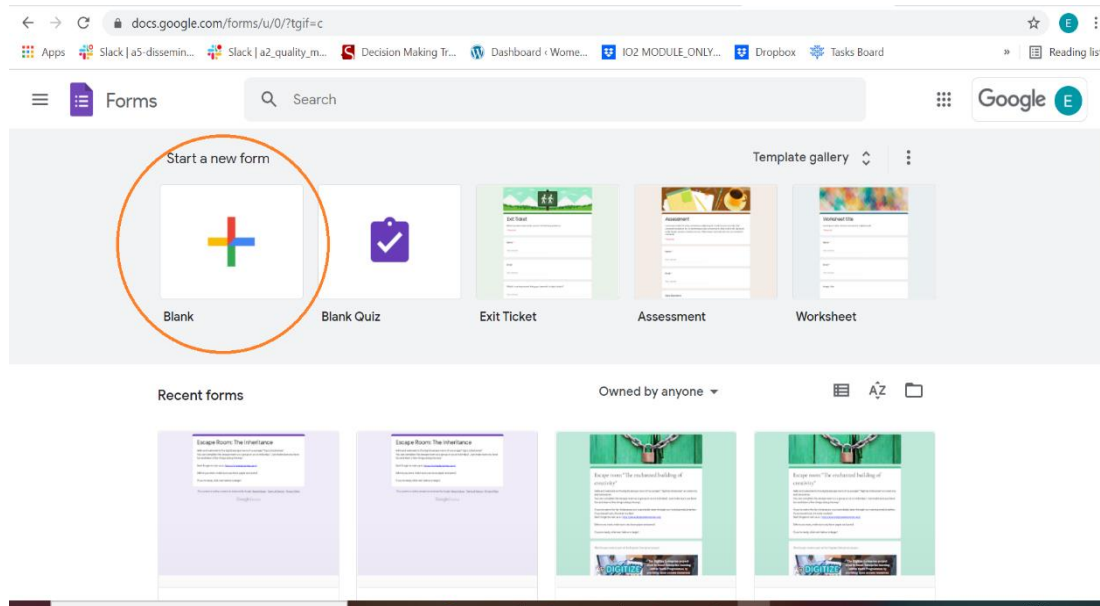
través de las diferentes fases. Las pruebas contienen las instrucciones y, en algunos casos, pistas para superarlos con éxito.

4. **Las páginas de información** se utilizan a lo largo de ER para proporcionar información adicional a una prueba recién superada. Estas páginas están más dedicadas a proporcionar información general relacionada con el tema específico del aceite de oliva. Pueden tener el formato de textos corto o videos.
5. **Se han añadido páginas de animación** para animar y felicitar a los participantes por sus respuestas correctas, dado que no hay ningún director del juego para hacerlo.

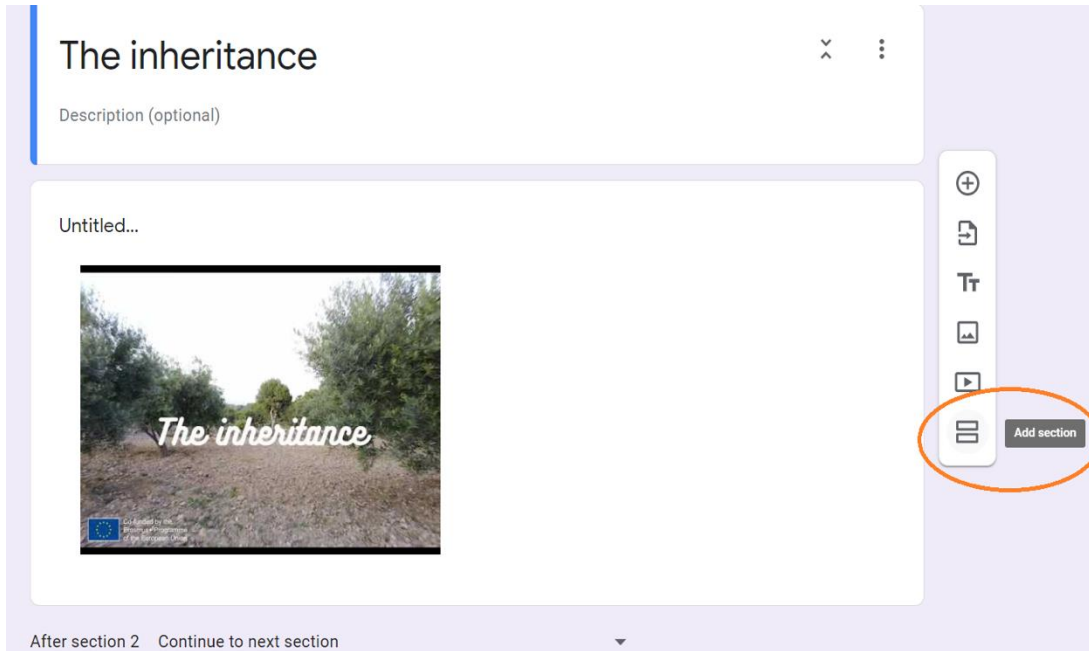
La parte técnica

Se utilizarán varias herramientas para diseñar el ER en línea:

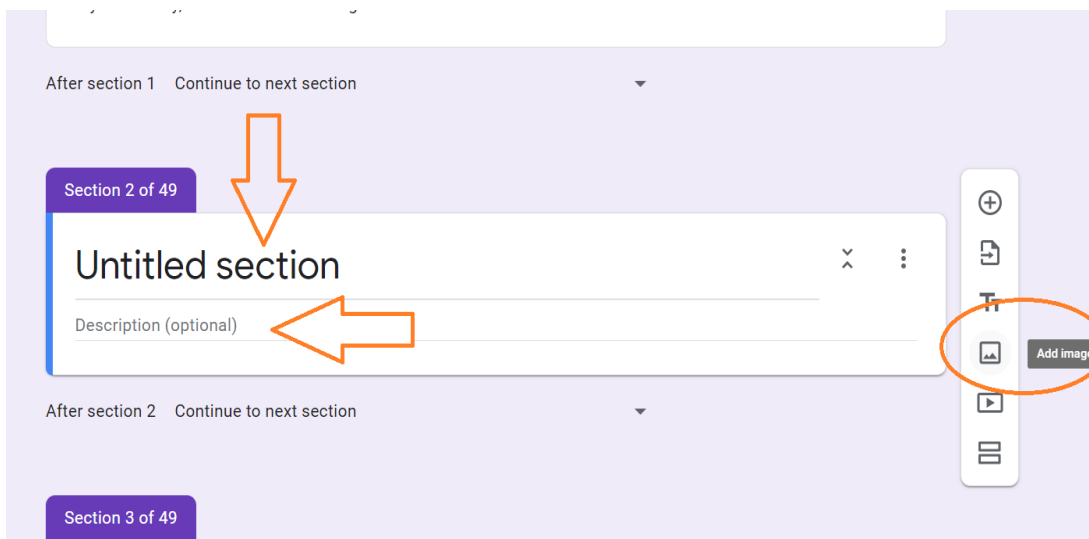
1. Google Forms



El ER se organiza en secciones, lo que significa que el ER se muestra en una página a la vez en lugar de desplazarse por ella. Esto puede resultar útil cuando se trata de las pruebas que hay que superar para que el participante pueda pasar a la siguiente sección.



En el caso de las páginas que contienen información como el argumento, las explicaciones de las próximas pruebas o los detalles sobre la producción de aceite de oliva, solamente se ha añadido texto e imágenes (si se desea) a través de la barra de herramientas vertical de la sección.



Para las páginas que contienen pruebas, se debe seleccionar el tipo de respuesta deseada. En nuestro caso, optamos por respuestas cortas. Además, se proporciona un espacio para escribir la descripción y las instrucciones de la prueba.



Section 19 of 48

Test 2

Description (optional)

Order the tools from the least to the most damaging to the olive trees. Write the numbers accordingly, without spaces in the space below (Example: 1234).
HINT: The wooden and the fiber glass rakes consist in hitting the olive tree branches in order for the

Short answer

1 Mechanical rakes **2 Glass fiber rakes**

Asimismo, el formulario requiere que se proporcione la respuesta correcta junto con una declaración en caso de intentos fallidos. En ambos casos, la palabra o el número deben ser iguales a la respuesta correcta.

La prueba contiene:

- "Texto" cuando la respuesta es una palabra.
- "Número" en los casos en que, por ejemplo, las imágenes están codificadas con números.

Asegúrate de marcar las respuestas como "obligatorias" para impedir que los jugadores pasen a otra sección, a menos que den con la respuesta correcta.



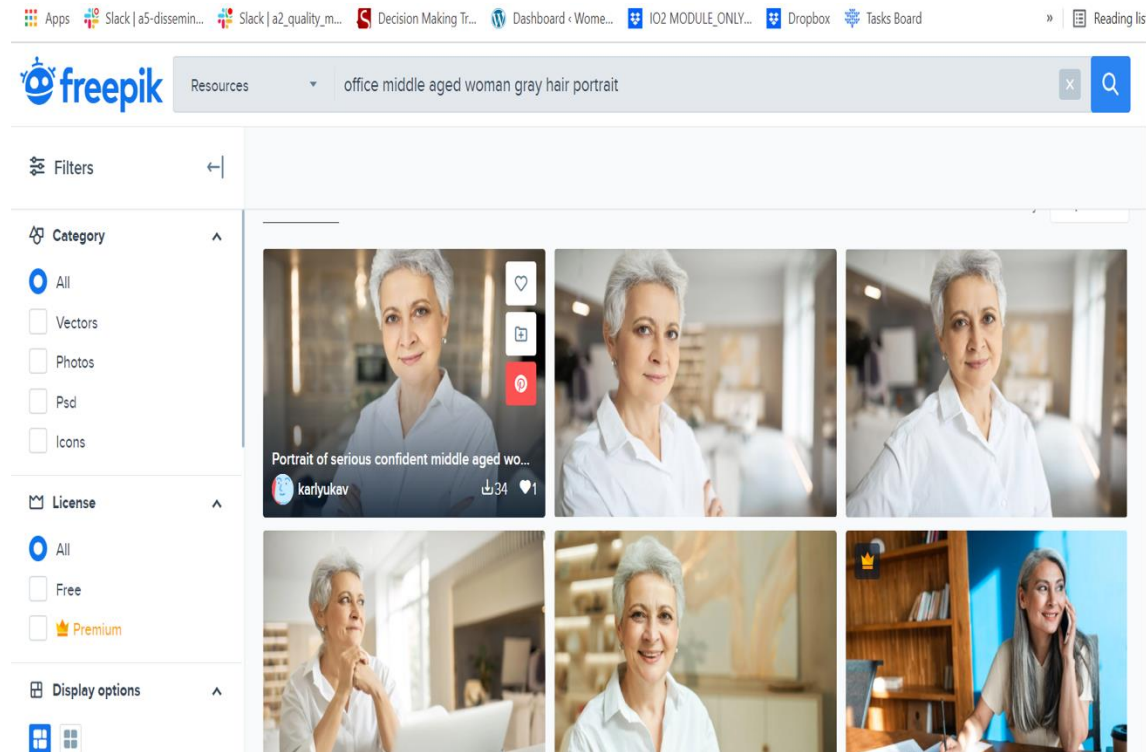
2. Canva

Otra herramienta de ayuda en la parte estética y visual es Canva. Muy rica en imágenes, elementos, fuentes de escritura y muchas características gratuitas, nos ha permitido crear un diseño sencillo. También permite cargar imágenes y funciones de otras fuentes.

3. Freepik



En los casos en que se necesitaban imágenes específicas, utilizamos www.freepik.es. Entre la gran variedad de imágenes gratuitas, una de las características más utilizadas son varias imágenes del mismo individuo (en diferentes posturas corporales) al introducir palabras clave de lo que se necesita. Esto resultó muy útil para personificar a Olivia, su abuelo, y al resto de personajes que se encuentran a lo largo de la trama. El único inconveniente es que el número de imágenes diario disponibles para descargar es limitado.





Paso 3: Sesión informativa

El objetivo principal de la sesión informativa es obtener una perspectiva sobre los aspectos del ER que los participantes consideran adecuados y los aspectos que podrían mejorarse en un futuro.

En la sesión informativa se formularán las siguientes preguntas:

1. ¿Qué parte de ER has disfrutado más?
2. ¿Qué parte de ER has disfrutado menos?
3. ¿Consideras que has adquirido conocimientos sobre el sector de la producción de aceite de oliva?
4. ¿Qué aspecto de la información que has recibido te ha llamado más la atención?
5. ¿Encuentras alguna aplicación de todo lo que has aprendido útil para tu vida?
6. ¿Puedes nombrar una cosa que cambiarías de ER?

Paso 4: Sesión de evaluación informativa

Una de las primeras cosas que se tuvo en cuenta a la hora de pensar en derivar a los participantes a otro formulario (de google como de cualquier otro tipo) fue hacerlo visualmente lo más atractivo posible. Al mismo tiempo y, teniendo en cuenta que nos dirigimos a trabajadores del ámbito de la juventud, optamos por aprovechar la oportunidad para presentarles una herramienta que puede resultarles útil en su trabajo.

MURAL (www.app.mural.com) es una plataforma/herramienta en línea para que varias personas trabajen juntas de forma visual, creativa y dinámica.

Para las sesiones de evaluación informativa se utilizarán plantillas sencillas.

Se puede acceder a la plataforma (entre otras formas) con la generación de un enlace que permite a cualquiera que disponga de dicho enlace acceder como visitante y contribuir en la plantilla.

Dicho enlace se compartirá en google form de ER y redirigirá a los participantes a Mural junto con instrucciones sobre cómo utilizar las herramientas.

Informes

La sesión informativa tiene como objetivo recibir comentarios sobre los informes que los participantes han conservado del sector del aceite de oliva. Las preguntas del informe son las siguientes:

- ¿Qué aspecto del sector del aceite de oliva te ha sorprendido más?
- ¿Puedes nombrar 3 formas de reciclar los residuos de aceite de oliva?
- ¿Qué aspecto del productor de aceite de oliva crees que es más difícil?
- ¿Tenías información sobre el sector del aceite antes de participar en el ER?



- ¿Consideras el emprendimiento rural como una forma de capacitar a los jóvenes?
- ¿Te gustaría compartir alguna cosa?

En Mural:

Liberating Structures

Voltage Control is a facilitation agency that helps teams work better together with custom-designed meetings and workshops, both in-person and virtual.

People 2 - 8 | Time 30 min | Difficulty Beginner

Debriefing Session

Need context? Find a finished example & facilitation tips here

Thank you for participating in this debriefing session

Which aspect of the olive oil industry surprised you most

1 Add stickies below. 5 Minutes

Can you name 3 ways olive/olive oil waste can be recycled?

1 Add stickies below. 5 Minutes

What do you think is the most challenging aspect of being an olive oil producer?

1 Add stickies below. 5 Minutes

Did you know much about this industry before participating in the ER

Do you see rural entrepreneurship as a way to empower young people?

Any other things you'd like to share ?

EP

FEEDBACK

Evaluación

La evaluación tendrá como objetivo conocer mejor las impresiones de los participantes sobre la "construcción" del juego. Se les dará información sobre las siguientes áreas:

- ¿Qué tarea resultó más fácil?
- ¿Qué tarea resultó más difícil?
- ¿Qué se hizo bien?
- ¿Qué se podría mejorar?
- ¿Qué cambiarías?

En Mural



El participante tendrá que escribir su evaluación en una nota adhesiva, arrastrarla y soltarla en la zona deseada.

MURAL

TELL US HOW YOU EVALUATE OUR ONLINE ESCAPE ROOM

Kanban Board

INTRODUCTION
Make it easy to track your team's progress and visualize everyone's tasks.
The Kanban Board is used to communicate the stages of your project within your team. This template tracks the progress of your work and helps your team focus on current goals while being able to see the state of all work at anytime.

TOOL TIPS & RESOURCES
Make plans and put them into action in Jira:
Process outputs from prioritization and planning sessions quickly and efficiently by exporting sticky notes from your mural directly into Jira.
→ **Import tasks into MURAL from Jira**
To import issues into a mural to plan and prioritize, simply right click on the canvas and choose "Import Jira Issues."
← **Export tasks from MURAL to Jira**
After your session in MURAL, right click on a sticky note (or select multiple sticky notes) and choose "Send to Jira."

Participant

Easiest task

What went well

What could go better

What I'd change / improve

Most challenging task

FEEDBACK

The Tompkins team loves feedback! Use an escape rooming for escape the feedback experience, and most importantly, escape yourself!

Anexo I



Se puede acceder a cada formulario de Google como:

Un formulario de participante, donde uno tiene que proporcionar respuestas para continuar con la siguiente sección.

Un formulario de colaborador, donde uno puede hacer cambios.

Sin embargo, lo mejor sería que el creador tuviera el control total del formulario creado por el, ya que los cambios no son rastreables y si muchas personas, incluso ajenas al equipo, empiezan a hacer cambios, puede resultar confuso.

El texto que se encuentra en cada sección del formulario de Google se resume a continuación:

Sección	Text
Sección 1	<p>Hola y bienvenid@ al Escape Room digital de nuestro proyecto "Agro_EduGames". Puedes realizar este scape room de manera individual o con un grupo/equipo. Sólo trata de pasarlo bien y aprender algunas cosas mientras lo haces.</p> <p>No olvides visitarnos en: https://agroedugames.com/</p> <p>Antes de empezar, asegúrate de tener a mano un lápiz y papel.</p> <p>Si estas list@, impulsa siguiente para empezar!</p>
Sección 3	<p>Olivia es una chica treintañera y de ciudad que vive en Tarragona. Cómo la gente joven de su generación, tras acabar sus estudios ha estado luchando entre contratos basura, paro y trabajos de corta duración.</p> <p>Un día, Olivia recibe una carta de su abuelo que es agricultor en Ulldecona, un pueblecito a una hora de La Capital, en la provincia de Tarragona. Su abuelo posee un pequeño olivar del cual produce un aceite de oliva virgen extra por el que está muy orgulloso.</p>



	<p>En su carta, su abuelo le dice que ya está muy mayor y qué cada vez le cuesta más ocuparse del olivar por el que tanto ha trabajado, y su mayor deseo es que el olivar siga perteneciendo a la familia. Nadie por el momento ha mostrado interés, (de hecho el resto de la familia solo piensa en vender como la mejor solución), entonces si ella lo desea, se lo entregará. Sin embargo, hay una serie de pruebas que debe superar antes de heredar el olivar y su producto estrella.</p>
Sección 4	Señoras y caballeros, les presentamos a Olivia. Y va a recibir una noticia inesperada.
Sección 5	Una noche, recibe un email poco común en su bandeja de entrada...
Sección 6	Inmediatamente, Olivia llama a su abuelo
Sección 7	De hecho, él es el responsable de todo esto
Sección 8	¡Me dejas de piedra, abuelo!
Sección 9	Lo último pero no menos importante
Sección 10	¡Entendido!
Sección 11	<p>Prueba nº 1</p> <p>Las coordenadas enviadas por el abuelo indican la localización del olivar, que casualmente contienen el olivo más antiguo de España. Si lo encuentra, encontrará la primera pista.</p> <p>Introduce las coordenadas en Google Maps y encuentra y escribe el nombre del olivo más antiguo de España:</p> <p>40.62936140006855, 0.42271262414598737. Nota importante: Asegúrate de copiar EXACTAMENTE las palabras como aparecen en google maps, teniendo en cuenta las mayúsculas y espacios! Pista: Busca el símbolo de un muso (M)</p>



Sección 12	¿Sabías qué...
Sección 13	¡Qué curioso!
Sección 14	La alarma suena a las 5:00 am, Olivia se despierta y se prepara. Se monta en su coche y conduce hasta la localización indicada.
Sección 15	La localización corresponde con el emplazamiento de un olivo Olivia camina en la oscuridad hasta que alcanza el olivo, donde se encuentra con una linterna y una llave colgando, con una nota que dice:
Sección 16	La llave del almacén
Sección 17	Dentro del almacén Olivia llega al almacén y abre la puerta. Anda alrededor en la oscuridad y va descubriendo diferentes herramientas las cuales le recordaba verlas en su infancia, y también otras desconocidas. Se acerca un poco más donde parece ver una nota.
Sección 18	La nota
Sección 19	Prueba nº 2 Ordena las herramientas de la que menos daña el olivo hasta la que más puede dañarlo. Escribe los números en los espacios correctos (Ejemplo: 1234). PISTA: El rastrillo de madera y de fibra de cristal consisten en golpear las ramas del olivo para hacer caer las aceitunas/olivas. Mientras que los rastrillos mecánicos y tractores, sacuden los árboles a través de vibración.
Sección 20	¡Felicidades!
Sección 21	¿Sabías qué...



Sección 22	El trabajo (y la diversión) no ha hecho más que empezar... Mientras tanto los agricultores están recolectando
Sección 23	Alguien se acerca: ¡Hola Señor!
Sección 24	Houston, ¡tenemos un problema!
Sección 25	Houston, ¡problema resuelto! ¡Larga vida a Google! Comprueba este link para saber más sobre las almazara: https://www.youtube.com/watch?v=zlwptwom6lQ
Sección 26	Alguien se acerca: ¡Hola Señora!
Sección 27	Prueba nº 3 Aquí hay un esquema del proceso de producción del aceite de oliva. Debes ORDENAR las fases, identificadas por números, en el orden correcto. Algunas tareas ya están identificadas en su orden _8_1_4_6_3. Escribe el número completo (con todos los dígitos) en el espacio de abajo. (Ejemplo: 12345678910)
Sección 28	Una vez más, ¡enhorabuena!
Sección 29	¿Sabías qué...
Sección 30	Huele como si algo nuevo esta en camino
Sección 31	Prueba nº 4 Aquí tienes diferentes tipos de etiquetas de aceites de oliva. Ordinals de mejor a peor calidad. Escribe los números en los espacios de abajo (Ejemplo: 1234). PISTA: Entre los cuatro tipos, uno es el típico aceite que encuentras en un supermercado,



	uno es un producto residual de la primera extracción, uno es un aceite de alta calidad (presta atención al nombre) y otro es el mismo pero producido de manera sostenible con el medio ambiente. ¡Piénsalo!
Sección 32	¡Bien hecho!
Sección 33	¿Sabías qué...
Sección 34	Oh, ¿qué tal maestra olivarera?
Sección 35	Definitivamente, la próxima prueba esta a la vuelta de la esquina
Sección 36	Prueba nº 5 Asocia el número de los residuos del proceso de obtención del aceite de oliva (12345) con su uso correcto (abcde). Escribe los caracteres juntos sin espacios. Ejemplo: (1a2b3c4d5e)
Sección 37	¿Sabías qué...
Sección 38	¿Qué tiene que ver la crema hidratante con el aceite de oliva? Después de despedirse del director técnico, Oliva va a la tienda de la almazara donde para su sorpresa, además de los diferentes tipos de aceites de oliva, Ella encuentra otros productos que a primera vista nada tienen que ver con el aceite de oliva.
Sección 40	¿y esto?
Sección 41	Prueba nº 6 Encuentra los siguientes 3 usos alternativos del aceite de oliva. Escribe las palabras en minúsculas con un solo espacio entre medias. Por ejemplo: palabra1 palabra2 palabra3 Pistas



	<p>1 se refiere a los productos del cuidado de la piel y el cabello, como la crema hidratante. Son los llamados productos de _____</p> <p>2 es probablemente lo más importante en la vida. Los buenos hábitos como una buena alimentación la mejoran. Los malos hábitos como fumar la deterioran.</p> <p>3. La pandemia mundial ha recalcado la importancia de la _____ personal, que se refleja en pequeños gestos como lavarse las manos o taparse la nariz y boca al estornudar o toser.</p>
Sección 42	¿Sabías qué...
Sección 43	<p>Código correcto = Bóveda abierta</p> <p>Olivia encuentra en la bóveda, los documentos de propiedad a su nombre y firmados por su abuelo.</p>
Sección 44	<p>¿Contando ovejas?</p> <p>Once you get the bug, there is no turning back</p>
Sección 45	<p>Prueba nº 7</p> <p>¿Qué países son los principales importadores de aceite de oliva español? Escribe los nombres de los países en minúsculas, con un espacio entre ellas (Por ejemplo: país país país): Si necesitas escribir un país de dos palabras, escríbelo normal, con un espacio entre palabras (por ejemplo costa rica). PISTAS: 1. Se dice que es la cuna de la pizza y la pasta. 2. Un gallo es su símbolo. 3. Conocido por su industria del cine.</p>
Sección 46	¿Sabías qué...
Sección 47	¡Un trabajo excelente! ¡Disfruta de tu olivar!
Sección 48	<p>Para terminar:</p> <p>Tomate unos minutos para reflexionar sobre las cuestiones siguientes:</p>



<https://app.mural.co/invitation/mural/dramblys9413/1668162046132?sender=u95c6be383bc342e59ddb7194&key=c2e54e3e-c72c-483b-9ba0-df488ac9eee4>

Por favor, rellena el siguiente cuestionario de evaluación:

<https://forms.gle/Kp8HPoQ3oWvDzWGE7>

Sección
49

¿Te has quedado con ganas de más?

Si deseas ampliar tus conocimientos sobre aceite de oliva, te recomendamos este video: <https://www.youtube.com/watch?v=dnzSoMqOWDY>

