

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



MANUAL DE BUENAS PRACTICAS



Cofinanciado por
la Unión Europea

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción

Socios

1. La fuga de la uva
 - 1.1 Resultados del cuestionario
 - 1.2 Aspectos técnicos del escape room (sala de escape)

2. El curioso caso del valle
 - 2.1 Resultados del cuestionario
 - 2.2 Aspectos técnicos del escape room (sala de escape)

3. El misterio del almáciga
 - 3.1 Resultados del cuestionario
 - 3.2 Aspectos técnicos del escape room (sala de escape)

4. Bienvenido al jardín de permacultura
 - 4.1 Resultados del cuestionario
 - 4.2 Aspectos técnicos del escape room (sala de escape)

5. La Herencia
 - 5.1 Resultados del cuestionario
 - 5.2 Aspectos técnicos del escape room (sala de escape)

6. El jurgo de cartas de Agro_Edu Games
 - 6.1 Resultados del cuestionario
 - 6.2 Aspectos técnicos del escape room (sala de escape)

¿Que hacer y que no hacer?

Referencias



Introducción

Este manual es el cuarto resultado del proyecto "Agro_EduGames; An array of contemporary game-based learning methodologies towards the amelioration of Agro-entrepreneurship" (Metodologías basadas en el juego para la promoción del agro-emprendimiento). Se trata de un manual detallado de "lo que hay que hacer y lo que no hay que hacer", basado en los comentarios de los participantes en las sesiones de formación realizadas a nivel local y que se en respectivamente el segundo y tercer resultado intelectual, las escape room (salas de escape) y el juego de cartas.

Para recopilar datos de retroalimentación se organizaron dos tipos de eventos: Movilidad Formativa, Enseñanza, Actividad de formación y Sesiones de formación local.

La Movilidad Formativa se llevó a cabo en Atenas en abril de 2022, con 2 participantes de cada organización socia, 8 personas en total. Por otro lado se organizaron Sesiones de Formación Local entre junio y octubre de 2022 en el país de cada socio. Cada organización reunió un mínimo de 20 participantes, y un total de 96 personas. Los números específicos de participantes en cada país se compartirán en la siguiente sección.

Las pautas a seguir de "que hacer y que no hacer" se han creado en base a las observaciones de los participantes después de las actividades, detallando el montaje las actividades, los problemas enfrentados, los desafíos superados, el éxito, el impacto en el proceso de aprendizaje y el compromiso de los participantes. Los datos de retroalimentación se recopilaron a través de cuestionarios diseñados especialmente para cada una de las actividades, el cual permitió que los participantes dieran sus opiniones sobre el curso del juego, su calidad y el valor educativo.

Además de los estudios de casos y los relatos personales, este particular libro electrónico se enriquece con grabaciones de vídeos y fotografías de las actividades de testeo del juego, que demuestran las formas de facilitar los resultados 2 y 3 (escape rooms y juego de cartas).

La retroalimentación se recibió a través de los cuestionarios. Los participantes respondieron una encuesta sobre el escape room y otra sobre el juego de cartas. Además, los socios que organizaron la sesión de formación rellenaron un cuestionario sobre los aspectos técnicos de las pruebas, por ejemplo, cuánto tiempo les llevo montar el escape room, etc.

Los resultados se presentan por separado para cada escape room y el juego de cartas. Las respuestas a las preguntas cerradas se presentan en forma de gráficos. Las respuestas a las preguntas abiertas se presentan como citas de los encuestados anónimos que las proporcionaron.



Partners

C.I.P. – Citizens in Power, Cyprus

El coordinador del proyecto, organizó en Chipre dos sesiones de formación local en mayo y septiembre de 2022, reuniendo a un total de 26 personas. Menelaos Lambis (coordinador del proyecto) y Konstantina Tsimbita (experta externa) participaron en nombre de C.I.P. en la movilidad formativa celebrada en Atenas.



Challedu, Greece

En Grecia se organizaron dos sesiones locales de formación en junio y julio de 2022, en las que participaron un total de 23 personas. Konstantina Iakovou (coordinadora del proyecto) y Sofia Almpani (experta externa) participaron en nombre de Challedu en la movilidad formativa celebrada en Atenas.



Dramblys, Spain

En España se organizaron dos sesiones locales de formación en julio y septiembre de 2022, en las que participaron un total de 27 personas. Durante la movilidad formativa, Dramblys estuvo representado por Erna Pulaj, técnico del proyecto y Nicly Amber Spiering, experta externa.



PFA-Polish Farm Advisory, Poland

En Polonia se organizó una sesión de formación local en septiembre de 2022, que reunió a 20 personas. Durante la actividad formativa en Atenas, PFA estuvo representada por Wiktoria Magdziak, la responsable del proyecto, y Urszula Zawadzka, la experta externa.



Para evaluar cada escape room, se distribuyó entre los participantes una encuesta específica con las siguientes preguntas:

1. ¿Qué te pareció la experiencia del escape room en general? (1-5)
2. ¿Tiene sentido para ti la relación entre cada pista (1-5)
3. ¿Crees que has adquirido algún tipo de conocimiento sobre el emprendimiento agrícola? (1-5)
4. ¿Cómo calificarías el valor educativo de este juego? (1-5)
5. ¿Te ha parecido inspirador este tema? (1-5)
6. ¿Crees que el tiempo establecido para este juego es adecuado?
7. ¿Obtuviste algún conocimiento nuevo durante este juego?
8. Por favor, incluye cualquier otra sugerencia/mejora sobre nuestro juego.
9. ¿Cuál es la prueba que te ha parecido más divertida? ¿Podría explicar por qué?
10. ¿Cuál prueba te resultó la más desafiante? ¿Puede explicar por qué?
7. ¿Obtuviste algún conocimiento nuevo durante este escape room?
8. Por favor, incluye cualquier otra sugerencia/mejora sobre nuestro escape room.
9. ¿Cuál prueba te pareció más divertida? ¿Podría explicar por qué?
10. ¿Cuál prueba le pareció más desafiante? ¿Podría explicar por qué?

En las preguntas 1 a 5, se les pidió a los participantes que valoraran un aspecto concreto mediante una puntuación en escala Likert de 1 a 5. Los números correspondían a las siguientes calificaciones:

- '1 = Malo',
- "2 = Regular",
- '3 = Bueno',
- 4 = Muy bueno", y
- 5 = Excelente".

En la 6ª pregunta había tres opciones a elegir para evaluar la duración de la actividad:

La duración era adecuada.

La duración debería haber sido más larga.

La duración debería haber sido más corta.

Las últimas cuatro preguntas eran abiertas y las respuestas no eran obligatorias para el envío.

Algunos socios decidieron distribuir las encuestas traducidas entre los participantes en papel. A continuación, los socios introdujeron las respuestas en el formulario original de Google en inglés. Esto permitió a los socios obtener las respuestas inmediatamente después de las actividades de testeo y asegurarse de que el número de respuestas era el correcto. Las encuestas impresas y completadas se escanearon y se guardaron en una carpeta dedicada a los socios.

Las respuestas de las preguntas cerradas se presentan en gráficos, donde cada pregunta está marcada con un color diferente. El eje horizontal representa las valoraciones y el eje vertical indica cuántos participantes eligieron cada valoración.

Para cada escenario de escape room, se presenta un gráfico, las respuestas abiertas y un resumen de los resultados.

Para evaluar el aspecto técnico del testeo se creó una encuesta especial para los socios.

1.La fuga de la uva

1.1 Resultados de los cuestionarios

Este escape room fue testeado por 3 organizaciones socias reuniendo a 25 personas en total. Puedes encontrar el guion aquí: <https://agroedugames.com/the-grape-escape/?lang=es>. El gráfico siguiente resume las respuestas de todos los participantes a un cuestionario de evaluación específico.

La valoración media de todos los aspectos de este escape room es de 4,5 (1 p.d.).

Los participantes calificaron sus impresiones con las siguientes notas medias:

- satisfacción general: 4,60
- la relación entre pistas: 4.60
- conocimientos adquiridos sobre emprendimiento agrícola: 4.00
- el valor educativo de este escape room: 4,48
- el tema fue inspirador: 4.64

- ¿Qué te pareció la experiencia del escape room en general?
- ¿Tiene sentido para ti la relación entre cada pista?
- ¿Crees que has adquirido algún tipo de conocimiento sobre el emprendimiento agrí...?
- ¿Cómo calificarías el valor educativo de este juego?
- ¿Te ha parecido inspirador este tema?

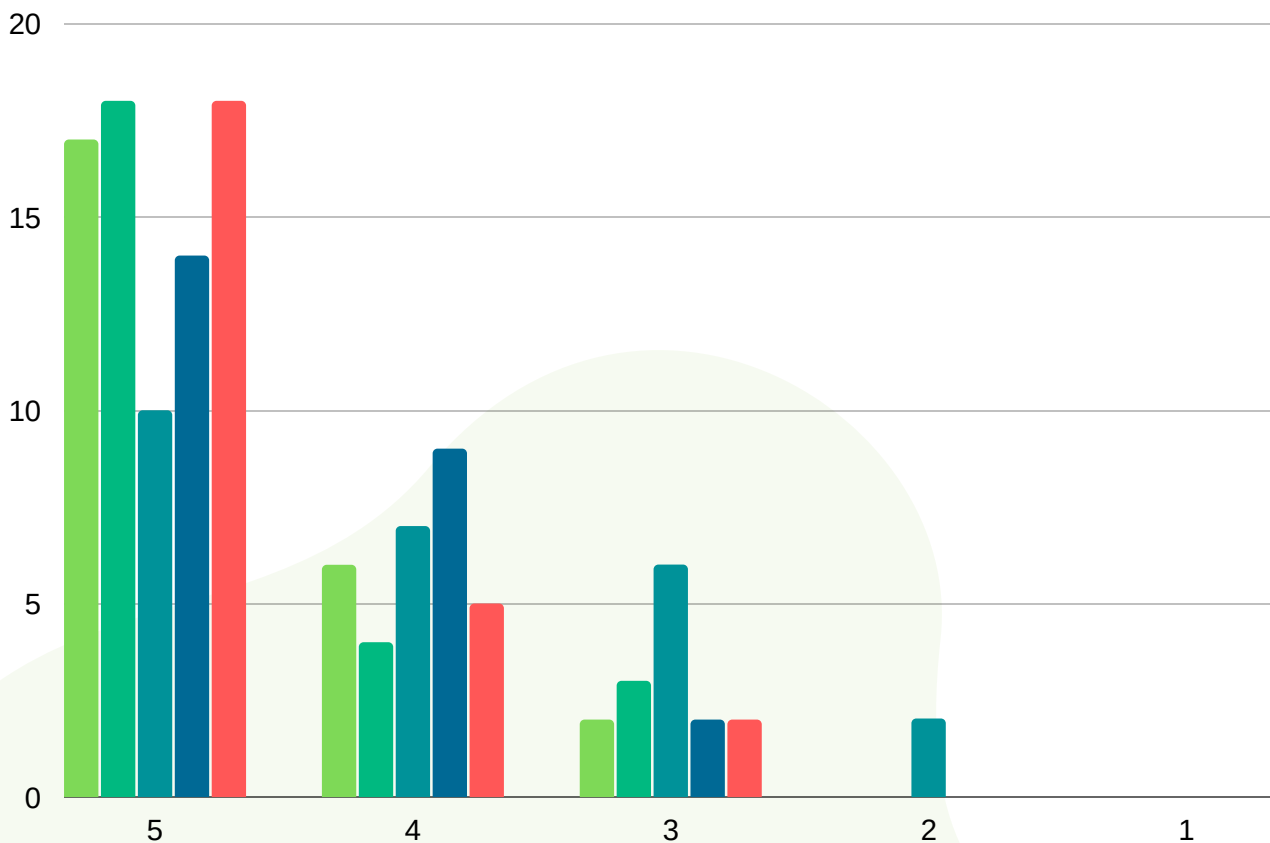
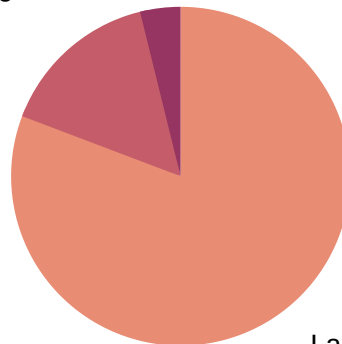


Figura 1. Gráfico de frecuencia que muestra el número de encuestados (eje y) que eligieron cada valoración (eje x) para cada una de las primeras cinco preguntas cerradas.



21 participantes dijeron que el tiempo establecido para resolver este escape room fue adecuado, mientras que 4 de ellos indicaron que podría haber sido más corto. Solo 1 participante afirmó que el tiempo debería haber sido más largo.

La duración debería haber sido mas larga
15.4%



La duración fue adecuada
80.8%

Figura 2. Gráfico de frecuencia que muestra el porcentaje de encuestados que eligieron cada opción para la pregunta sobre la duración del escape room.

Para la pregunta abierta "¿Obtuviste algún conocimiento nuevo durante este juego?", casi todos los participantes respondieron afirmativamente, y algunos de ellos decidieron compartir algunos comentarios más específicos:

- "Estar más atento a los detalles".
- "Aprendí sobre la producción del vino".
- "Pensar antes de actuar".
- "Leer cuidadosamente."
- "Aprendí sobre los procesos necesarios para la elaboración del vino de los que no tenía idea".
- "Preparación de vino".
- "Que hay que estar muy concentrado".

Para otra pregunta abierta: "Por favor, incluya cualquier otra sugerencia/mejora sobre nuestro escape room", algunos participantes compartieron las siguientes opiniones:

- "Me gustaría que fuera más largo, ¡realmente lo disfruté!"
- "Es importante ayudarse los unos a los otros para que todos se sientan parte de la actividad".
- "Utilizar cosas reales (botellas de vino, etc.) para sentirlo más real".
- "El guión estaba muy bien escrito".
- "El espacio podría haber sido más grande".
- "Me gustaría participar en más juegos como este".

En cuanto a la pregunta "¿Qué prueba te pareció más divertida? ¿Podrías explicar por qué?", algunos de los participantes indicaron lo siguiente:

- ¡ La del frigorífico!! Me encantó cómo todos empezaron a buscar un frigorífico”.
- "Encontrar las llaves y emparejarlas con los símbolos".
- "Tratar de encontrar cuál de las cuatro llaves encajaba en la cerradura para el primer desafío".
- "Cuando tuvimos que llenar los espacios en blanco porque era entretenido".
- "Adivinar el código a partir de las imágenes".
- "Los cuadros en la pared, fue una idea interesante".
- "Fotos en la pared. Me llevó un tiempo resolverlo".
- "Poner las palabras que faltan en el texto".

Para la pregunta "¿Cual prueba te resultó más desafiante? ¿Podrías explicar por qué?", algunos de los participantes compartieron los siguientes comentarios:

“Poner los números en el orden correcto para abrir el candado. ”

"Cómo desbloquear el teléfono/tableta. Fue muy desafiante conectar las imágenes con los puntos y los números, ¡pero muy divertido!."

“El PIN del móvil.”

“El del cubo de basura porque era engañoso”.

" Poner las palabras que faltan en el texto. " - esta respuesta se dio cuatro veces.

1.2. Aspectos técnicos

Para evaluar el aspecto técnico de organizar un escape room, se realizó una encuesta entre los socios.

Cada socio tenía una opinión diferente sobre la dificultad de montar el escape room. Las tres respuestas dadas, variaron entre:

"muy fácil", "bastante fácil" y "moderado".

Ningún socio lo describió como "un poco difícil" o "muy difícil".

En cuanto al tiempo necesario para preparar el montaje del escape room (incluida la impresión de los materiales y organización de todos los elementos), las respuestas variaron entre 30 minutos, 60 minutos, casi 2 horas. Esto da un promedio de aproximadamente 1 hora.



Figura 3. Estudiantes testeando el escape room en Polonia

Dos grupos de participantes necesitaron 30 minutos.

para resolver todas las pruebas , mientras un grupo necesitó 20 minutos,

lo que da un promedio de unos 25 minutos para resolver el escape room entero.



2. El curioso caso del valle

2.1 Resultados de los cuestionarios

Este escape room fue testeado por 3 organizaciones socias reuniendo a 25 personas en total. Puedes encontrar el guion aquí: <https://agroedugames.com/the-curious-case-of-the-valley/?lang=es>. El grafico siguiente resume las respuestas de todos los participantes a un cuestionario de evaluación específico.

La valoración media de todos los aspectos del escenario de este escape room es de 4.3 (1 d.p.).

Los participantes calificaron sus impresiones con las siguientes notas promedio:

- satisfacción general: 4.57
- la relación entre pistas: 4.32
- conocimientos adquiridos sobre emprendimiento agrícola:: 3.57
- el valor educativo de este escape room: 4.46
- el tema fue inspirador: 4.39

- ¿Qué te pareció la experiencia del escape room en general?
- ¿Tiene sentido para ti la relación entre cada pista?
- ¿Crees que has adquirido algún tipo de conocimiento sobre el emprendimiento...
- ¿Cómo calificarías el valor educativo de este juego?
- ¿Te ha parecido inspirador este tema?

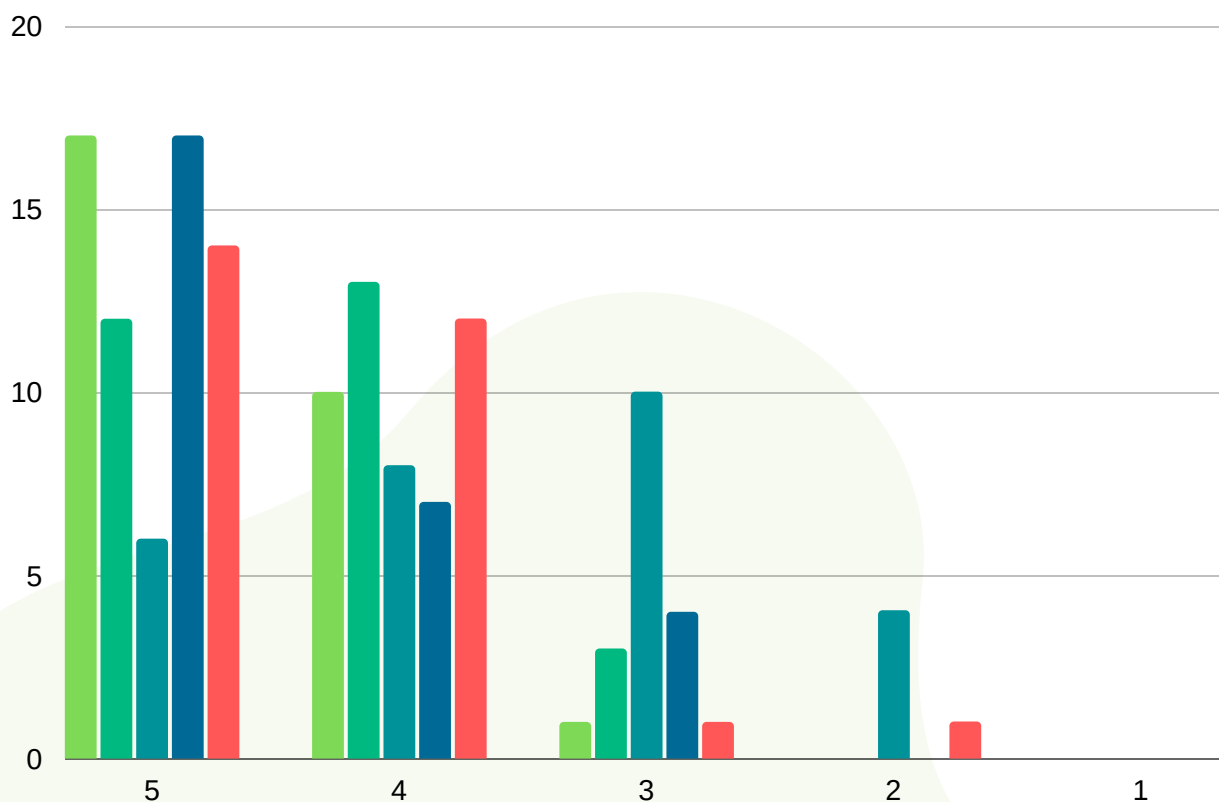


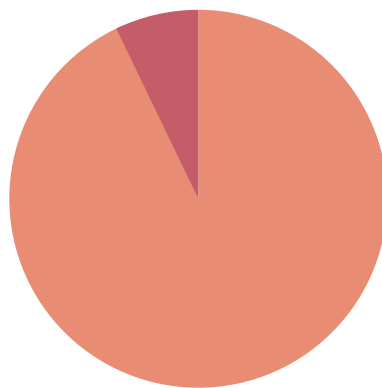
Figura 4. Gráfico de frecuencia que muestra el número de encuestados (eje y) que eligieron cada valoración (eje x) para cada una de las primeras cinco preguntas cerradas.



21 participantes dijeron que el tiempo establecido para resolver este escape room fue adecuado, mientras que 4 de ellos indicaron que podría haber sido más corto. Ningún participante afirmó que la duración debería haber sido más larga

La duración debería haber sido más corta

7.1%



La duración fue adecuada

92.9%

Figure 5. Gráfico de frecuencia que muestra el porcentaje de encuestados que eligieron cada opción para la pregunta sobre la duración del escape room.

Para la pregunta abierta "¿Obtuviste algún conocimiento nuevo durante este juego? así todos los participantes respondieron afirmativamente, y algunos de ellos decidieron compartir algunos pensamientos más específicos::

- "Aprendí mucho sobre agricultura y pesticidas."
- "Sí, que la corrupción también se encuentra en la agricultura"
- " Sí, como la corrupción puede afectar el emprendimiento agrícola" (esta respuesta fue repetida 3 veces).
- " Ya sabía la mayoría de las cosas, pero disfruté mucho de esta manera de aprender".
- "Sí, al final del escape room, después de descubrir la causa de la plaga, aprendimos que el gobierno compensa a los agricultores en caso de desastres naturales."
- "Trabajo en equipo"

Para otra pregunta abierta: "Por favor, incluya cualquier otra sugerencia/mejora sobre nuestro escape room", algunos participantes compartieron las siguientes opiniones:

- "Yo lo haría en una habitación más grande o con menos participantes para tener más espacio y colaborar."
- "La introducción podría haber sido más corta. Debería haber habido más pruebas y búsqueda".
- "La carpeta que estaba en el escritorio podría haber estado escondida en algún lugar".



- "No estábamos seguros de poder quitar el volante de la pared. Las medidas con los gramos no eran exactas".
- "En realidad esta genial que se involucre la tecnología en los escape room. Es estupendo para los jóvenes".
- "Enhorabuena por esta iniciativa de acercar a los jóvenes al mundo de la agricultura"

A la pregunta "¿Qué prueba te ha parecido más divertida? ¿Podrías explicar por qué?", algunos de los participantes indicaron lo siguiente:

- " La prueba con las fechas"
- "Todo fue muy entretenido"
- Yo diría la prueba donde había que contar las calorías para encontrar la solución. En mi opinión, contar las calorías es algo realmente importante en la dieta de todos y esta forma te hace darte cuenta de lo importante que es" (hubo cinco respuestas que hicieron referencia a esta prueba)

2.2. Aspectos técnicos

Para evaluar el aspecto técnico de organizar un escape room, se realizó una encuesta entre los socios.

Cada socio tenía una opinión diferente sobre la dificultad de montar el escape room. Las tres respuestas dadas, variaron entre "muy fácil", "bastante fácil" y "moderado". Ningún socio lo describió como "un poco difícil" o 'muy difícil'.

En cuanto al tiempo necesario para preparar el montaje de sala de escape las respuestas variaron entre 30 minutos, 60 minutos, casi 2 horas. Esto da un promedio de aproximadamente 1 hora.

Dos grupos de participantes necesitaron 30 minutos para resolver todas las pruebas , mientras un grupo necesitó 20 minutos, lo que da un promedio de unos 25 minutos para resolver el escape room entero.



Figura 6. Participantes restando el escape room El Curioso Caso del Valle - Chipre

3. El misterio del almáciga

3.1 Resultados de los cuestionarios

Este escape room fue testeado por tres organizaciones socias, reuniendo a 7 personas en total. Puedes encontrar el guion aquí: <https://agroedugames.com/mastic-mystery/?lang=es>

El grafico siguiente resume las respuestas de todos los participantes a un cuestionario de evaluación específico.

La valoración media de todos los aspectos de este escape room es de 4.3 (1 d.p.).

os participantes calificaron sus impresiones con las siguientes notas medias:

- satisfacción general: 4.43
- la relación entre pistas: 4.29
- conocimientos adquiridos sobre emprendimiento agrícola: 4.00
- el valor educativo de este escape room: 4.57
- el tema ha sido inspirador: 4.00

- ¿Qué te pareció la experiencia del escape room en general?
- ¿Tiene sentido para ti la relación entre cada pista?
- ¿Crees que has adquirido algún tipo de conocimiento sobre el emprendimiento...
- ¿Cómo calificarías el valor educativo de este juego?
- ¿Te ha parecido inspirador este tema?

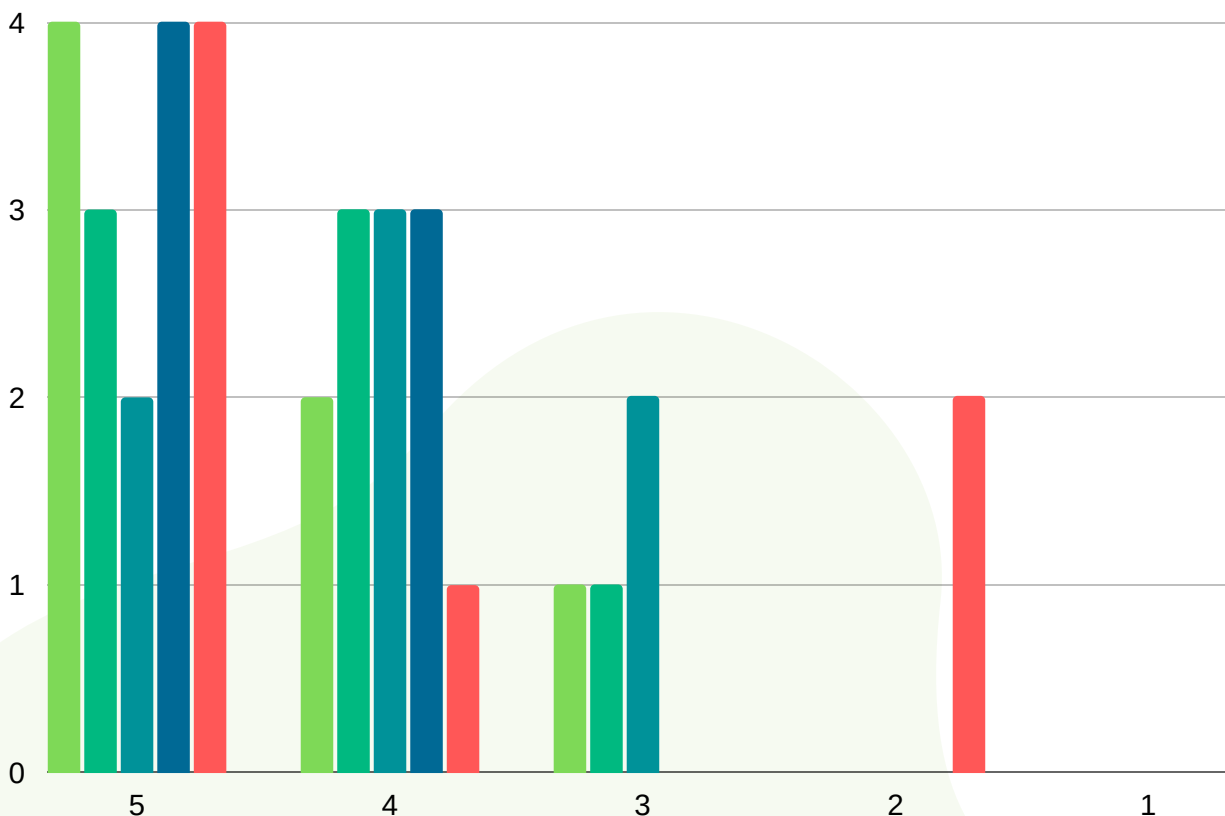


Figure 7. Gráfico de frecuencia que muestra el número de encuestados (eje y) que eligieron cada valoración (eje x) para cada una de las primeras cinco preguntas cerradas.

Todos los participantes coincidieron en que el tiempo establecido para resolver este escape room era adecuado.

Para la pregunta abierta "¿Obtuviste algún conocimiento nuevo durante este juego?", casi todos los participantes respondieron afirmativamente y algunos de ellos decidieron compartir algunos comentarios más específicos:

- "Hemos adquirido muchos conocimientos sobre el proceso de producción de la almáciga gracias a la introducción y a las anotaciones del diario durante el juego"
- "Aprendí cómo se produce la almáciga. También es genial cómo se puede utilizar un juego para enseñar a la gente temas "aburridos".
- "Fue muy atractivo aprender a través de un escape room ."

Para otra pregunta abierta: "Por favor, incluya cualquier otra sugerencia/mejora sobre nuestro escape room", algunos participantes compartieron las siguientes opiniones:

- "En la prueba con la regla y las fotos de resina, las imágenes no eran claras."
- "La última prueba era confusa porque pensábamos que teníamos que sumar todos los precios."
- "Ya que fue un reto resolver la prueba con el diario, por favor escriban los meses en letras y no en números.."
- "En la última prueba no debería haber fotos de los productos del segundo productor porque eso nos confundió.."

En cuanto a la pregunta "¿Cual prueba te pareció más divertida? ¿Podrías explicar por qué?", algunos de los participantes indicaron lo siguiente:

- " La prueba con las fotografías y el diario porque era importante fijarse en el color de las letras de las fechas"
- "La primera prueba con el album de fotos porque habia que estar muy atento".

Para la pregunta "¿Cual prueba te resultó más desafiante? ¿Podrías explicar por qué?", algunos de los participantes compartieron los siguientes comentarios:

- "En la prueba con el catálogo y los precios porque nos costó reconocer los precios de los productos que había que añadir." (esta respuesta se indicó tres veces en total).
- "En el diario, no pudimos encontrar el código porque utilizamos un tipo de fechas diferente (mes/día/año)"
 - "El de las rayas en el tronco. Era muy difícil de realizar pero el maestro del juego nos ayudó".



3.2. Aspectos técnicos

Para evaluar el aspecto técnico de organizar un escape room, se realizó una encuesta entre los socios.

Uno de los socios afirmó que fue fácil preparar el montaje del juego mientras que para el otro socio había resultado difícil.

En cuanto al tiempo necesario para preparar el escenario de la sala de escape, hubo una discrepancia entre las respuestas de los socios, que fueron de 2,5 horas y 20 minutos (ya que este socio ya había preparado este escenario durante la formación llevada a cabo del pasado abril en 2022).

El primer grupo con 4 participantes necesitó 25 minutos para resolver las pruebas, mientras que el segundo grupo compuesto por 3 participantes necesitó 35 minutos.



Figura 8. Participantes testeando el Misterio de la Almáciga en Chipre



4. Bienvenidos al jardín de la permacultura

4.1 Resultados de los cuestionarios

Este escape room fue testado por dos organizaciones socias reuniendo a 12 people en total. Puedes encontrar el guion aquí:

<https://agroedugames.com/welcome-to-the-permaculture-garden/?lang=es>

El grafico siguiente resume las respuestas de todos los participantes a un cuestionario de evaluación específico.

La valoración media de todos los aspectos de este escape room es de 4.8 (1 d.p.).

Los participantes calificaron sus impresiones con las siguientes notas medias:

- satisfacción general: 4.92
- la relación entre pistas: 4.75
- conocimientos adquiridos sobre emprendimiento agrícola: 4.75
- el valor educativo de este escape room: 4.75
- el tema fue inspirador: 4.83

- ¿Qué te pareció la experiencia del escape room en general?
- ¿Tiene sentido para ti la relación entre cada pista?
- ¿Crees que has adquirido algún tipo de conocimiento sobre el emprendimiento a...
- ¿Cómo calificarías el valor educativo de este juego?
- ¿Te ha parecido inspirador este tema?

15

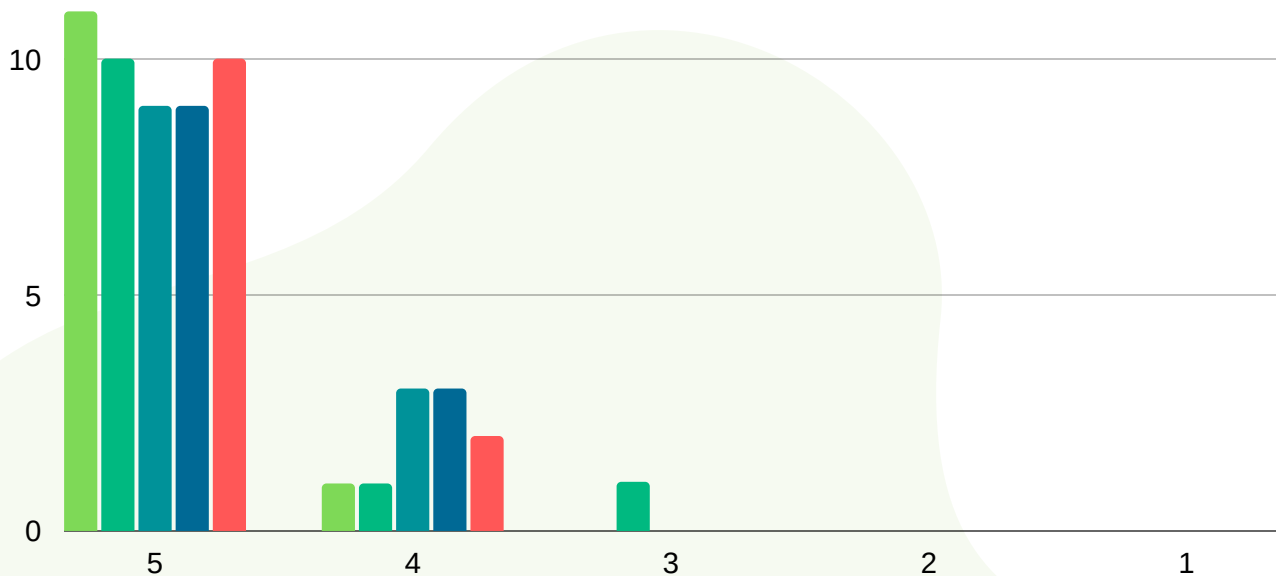


Figura 9. Gráfico de frecuencia que muestra el número de encuestados (eje y) que eligieron cada valoración (eje x) para cada una de las primeras cinco preguntas cerradas.

12 participantes, siendo este el número total de los participantes para este escape room, dijeron que el tiempo establecido para resolver este escape room fue adecuado.

En cuanto a la pregunta "¿Cual prueba te pareció más divertida? ¿Podría explicar por qué?", 10 de los 12 participantes (cuyas respuestas se registraron) compartieron sus opiniones, presentadas en el gráfico siguiente:

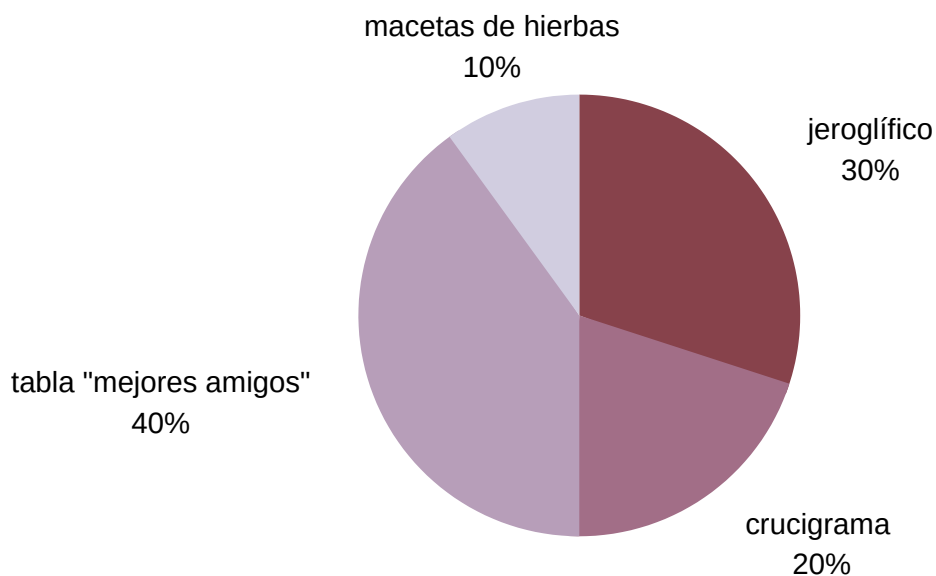


Figure 10. Gráfico de frecuencia que muestra el porcentaje de encuestados que eligieron cada opción para la pregunta sobre la prueba mas divertida de este escape room.

Para la pregunta "¿Cual prueba te resultó más desafiante? ¿Podrías explicar por qué?", 3 pruebas fueron mencionadas por 11 participantes

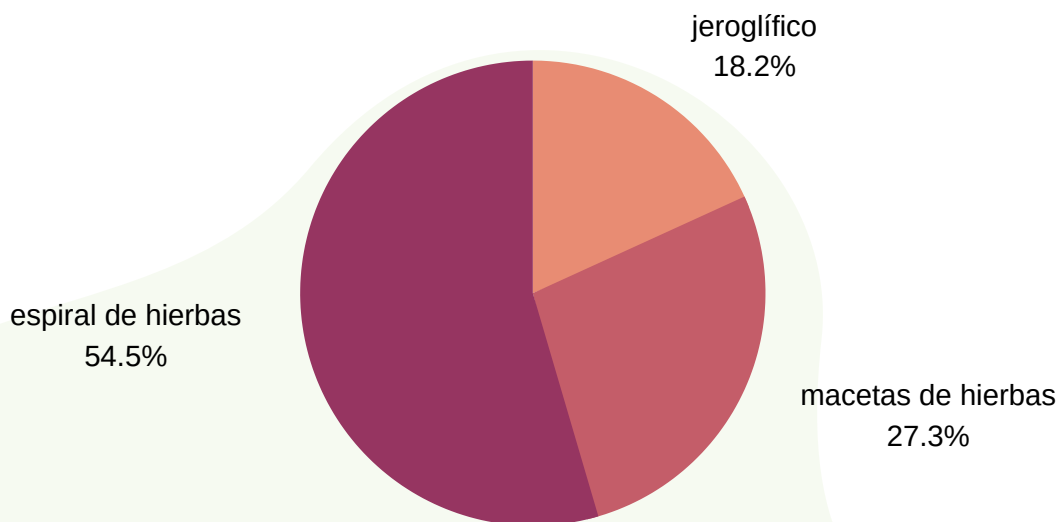


Figure 11. Gráfico de frecuencia que muestra el porcentaje de encuestados que eligieron cada opción para la pregunta sobre la prueba mas desafiante de este escape.



Para la pregunta abierta "¿Obtuviste algún conocimiento nuevo durante este juego?" solo hubo una respuesta : "Si, aprendí el significado de permacultura".

4.2. Aspectos técnicos

Para evaluar el aspecto técnico de organizar un escape room, se realizó una encuesta entre los socios.

Los socios que probaron este escape room compartieron sus opiniones sobre la dificultad de su preparación. Se dieron dos respuestas, ambas afirmando que la dificultad era moderada.

En cuanto al tiempo necesario para preparar el montaje del escape room, un socio afirmó que le llevo 30 minutos mientras que el otro socio logro montarlo en 90 minutos.

Un grupo de participantes necesitó 15 minutos para resolver todas las pruebas, mientras que el segundo grupo necesitó 25 minutos.

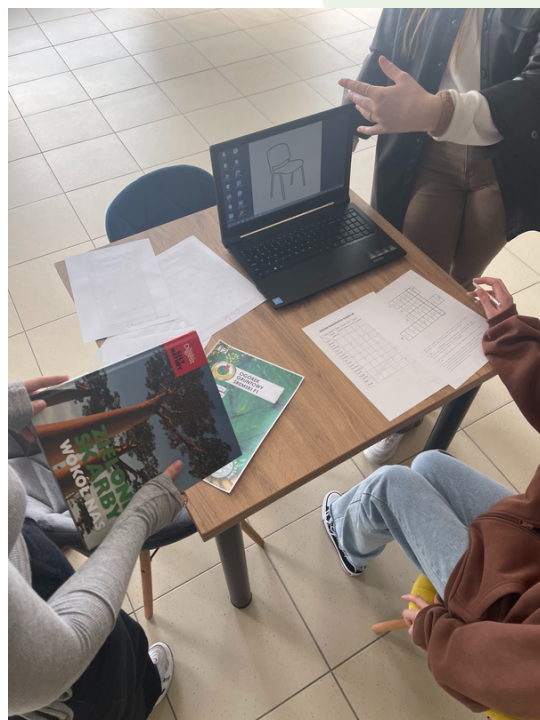


Figura 12. Participantes testeando el escape room Bienvenido al Jardín de Permacultura, Polonia

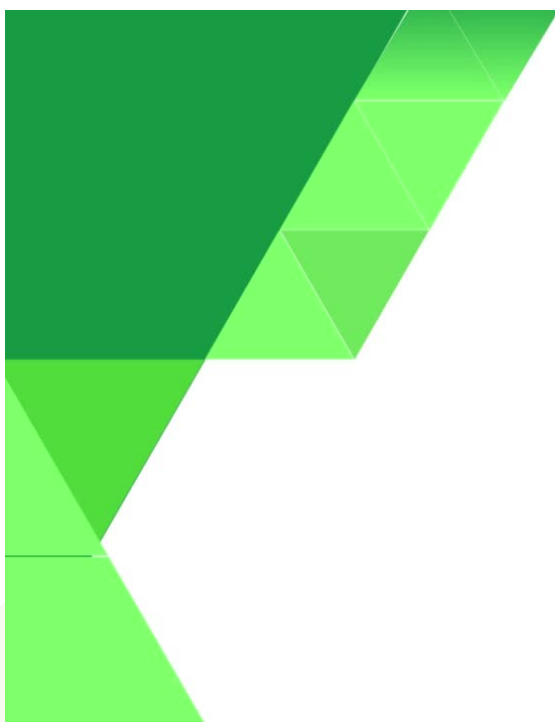


Figure 13. Vídeo - presentación de la sesión de formación en Chipre:
<https://www.youtube.com/watch?v=GRKX-qol2c&list=PLYt6CdM3emR2yia94WduC4ADBv1Pg-Uol&index=3>

5. La herencia

5.1 Resultados de los cuestionarios

Este escape room fue diseñado en formato online. Los participantes utilizan el enlace para acceder a un formulario de Google. La encuesta está diseñada para guiar a los participantes; las preguntas cuentan la historia o proporcionan pruebas a resolver para poder continuar con el argumento. Puedes encontrar el formulario de Google aquí: <https://agroedugames.com/the-inheritance/?lang=es>

Este escape room fue testeado por 2 organizaciones socias, reuniendo a 11 personas en total. El grafico siguiente resume las respuestas de todos los participantes a un cuestionario de evaluación específico.

La valoración media de todos los aspectos de este escape room es de 4.2 (1 d.p.).

Los participantes calificaron sus impresiones con las siguientes notas medias:

- satisfacción general: 4.09
- la relación entre pistas: 4.09
- conocimientos adquiridos sobre emprendimiento agrícola: 4.27
- el valor educativo de este escape room: 4.09
- el tema fue inspirador: 4.27

- ¿Qué te pareció la experiencia del escape room en general?
- ¿Tiene sentido para ti la relación entre cada pista?
- ¿Crees que has adquirido algún tipo de conocimiento sobre el emprendimiento...
- ¿Cómo calificarías el valor educativo de este juego?
- ¿Te ha parecido inspirador este tema?

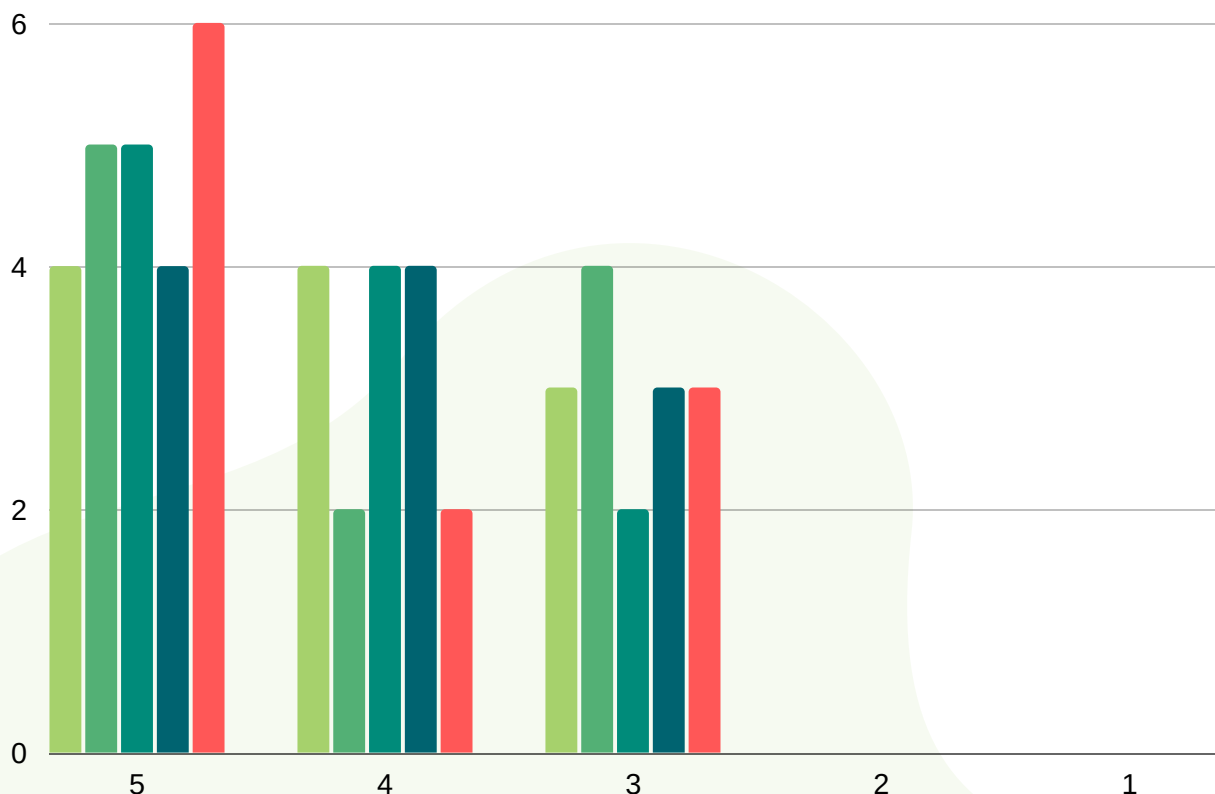


Figura 14. Gráfico de frecuencia que muestra el número de encuestados (eje y) que eligieron cada valoración (eje x) para cada una de las primeras cinco preguntas cerradas.

Cinco (5) participantes dijeron que el tiempo establecido para resolver este escape room era adecuado, 1 de ellos indicó que podría haber sido más corto y 5 dijo que debería haber sido más largo.

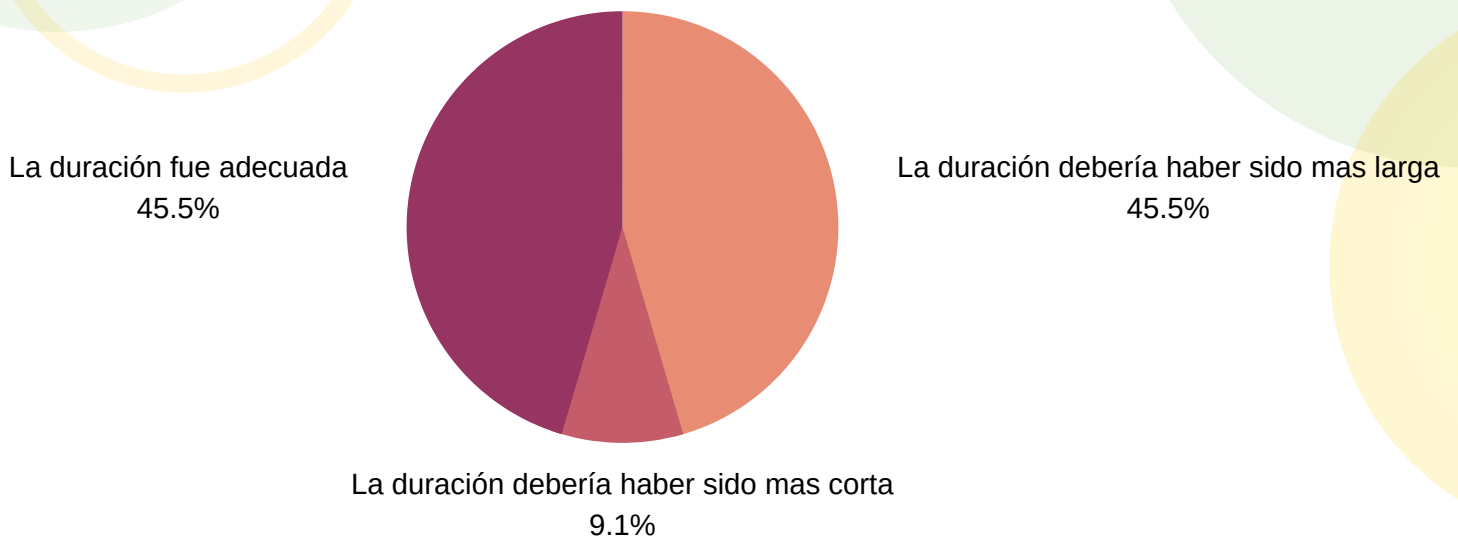


Figure 15. Gráfico de frecuencia que muestra el porcentaje de encuestados que eligieron cada opción para la pregunta sobre la duración del escape room.

En cuanto a la pregunta "¿Qué prueba te pareció más divertida? ¿Podrías explicar por qué?", algunos de los participantes indicaron lo siguiente:

- "La prueba en la cual necesitábamos poner en el orden correcto en la producción del aceite de oliva, porque se puede aprender de eso".
- "Cómo se produce la aceituna porque da una idea clara de los pasos a seguir".
- "La prueba de los residuos (que coinciden con números y letras) y la de la localización en google."
- "El de las opciones de reciclaje porque tenía que pensar con lógica".

Para la pregunta "¿Cual prueba te resultó más desafiante? ¿Podrías explicar por qué?", algunos de los participantes compartieron los siguientes comentarios:

- "Seleccionar las etiquetas del aceite de oliva porque me costó entender a qué letra correspondía cada etiqueta".
- "La última prueba, en la que teníamos que encontrar los tres países".
- "Las fases de elaboración. Tuve que buscar en Google algunas cosas que no conocía."

A la pregunta de compartir sugerencias adicionales, resaltaron las siguientes respuestas :

- "Me enteré de todo el proceso de producción del aceite de oliva".
- "La forma en que está diseñado es realmente atractiva".

1. "Fue genial ver un escape room en un formato diferente".
2. "Algunas pruebas eran complejas. En caso de intentos fallidos, se podrían dar más pistas."

5.2. Aspectos técnicos

Para evaluar el aspecto técnico de organizar un escape room, se realizó una encuesta entre los socios.

Los socios que probaron este escenario compartieron sus opiniones sobre la dificultad de preparar el escenario. Se dieron dos respuestas, afirmando que era fácil.

El tiempo de preparación no era aplicable en este escape room.

Un grupo de participantes necesitó 30 minutos para resolver todas las pruebas, mientras que el otro socio dio una respuesta más detallada:

"Organizamos dos sesiones de prueba para el escenario de La Herencia, una híbrida y otra totalmente en línea. En todas las sesiones de prueba, los participantes no pudieron avanzar después de la tercera tarea, a pesar de que el maestro del juego les dio pistas".

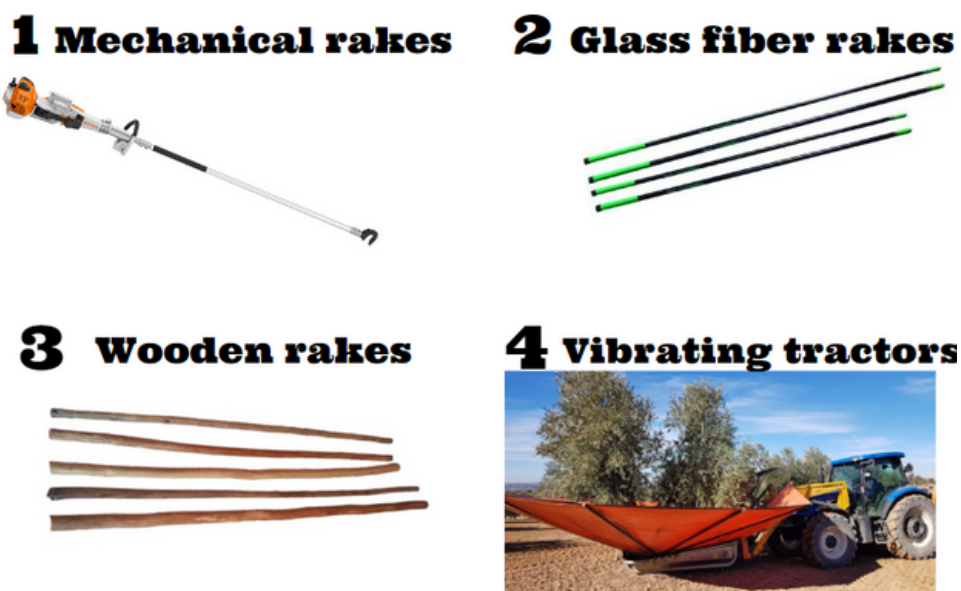


Figura 16. Una diapositiva del formulario google de La Herencia - Se pide a los participantes que elijan una de las opciones para pasar a la siguiente tarea.

6. El juego de cartas de Agro_Edu Games

Para evaluar el juego de cartas, se distribuyó una encuesta específica entre los participantes:

- ¿Qué te pareció la experiencia general de este juego? (1-5)
2. ¿Qué te pareció interesante en este juego? ¿Podrías explicar por qué?
3. ¿Hay algo que te haya supuesto un reto en este juego? ¿Podrías explicar por qué?
4. ¿Recuerdas algún reto o elemento de este juego que te haya parecido excepcional (difícil, fácil, divertido o interesante)?
5. ¿Qué te han parecido las cartas de rol?
6. ¿Hay algún personaje (rol) que te haya gustado más?
7. ¿Consideras que has adquirido algún conocimiento sobre el emprendimiento agrícola? (1-5)
8. ¿Cómo calificarías el valor educativo de este juego? (1-5)
9. ¿Crees que los rompecabezas de este juego reflejan situaciones reales a las que pueden enfrentarse los empresarios? (1-5)
10. ¿Qué te ha parecido el aspecto visual de las cartas? (1-5)
11. ¿Crees que el tiempo establecido para probar este juego ha sido adecuado?
12. ¿Obtuviste alguna idea nueva durante este juego?
13. Por favor, incluye cualquier otra sugerencia/mejora.

Para evaluar el aspecto técnico del juego, se hicieron las siguientes preguntas a los socios:

1. ¿Cuánto tiempo tardaste en colocar las cartas y preparar el juego?
2. ¿Le resultó fácil entender las reglas?
3. ¿Cuánto tiempo tardaron los participantes en terminar el juego?
4. ¿Cuántas personas jugaron?
5. En tu opinión, ¿los participantes se involucraron en la actividad?
6. Algún otro comentario sobre la organización?

6.1 Resultados de los cuestionarios

El juego de cartas se testeó en todos los países las organizaciones socias, reuniendo a 28 personas en total. Puede encontrar las normas del juego y todo el material a imprimir aquí:

https://agroedugames.com/io3-agro_edugames-escape-card-game/?lang=es

Challedu, el creador de este resultado, llevó a cabo dos sesiones de prueba: una era presencial con las cartas impresas, y la segunda se realizó en línea, utilizando el servicio tabletopia.com. Tabletopia es una plataforma online que funciona como una mesa virtual donde la gente puede jugar a juegos de mesa cuando está conectada a Internet. En otras palabras, utilizando esta plataforma, se pueden crear versiones digitales de los propios juegos de mesa para promocionarlos, demostrarlos y utilizarlos. En el caso del proyecto Agro_EduGames, Challedu creó esta versión digital del Juego de Cartas de Escape "Misterios de la Granja" (resultado 3), para poder probar el juego con las personas interesadas en participar en la sesión online.



El juego de cartas de escape de Agro_EduGames 'Misterios de la granja' fue probado por Challedu en su versión beta durante la actividad C1 y las sesiones de formación local utilizando Tabletopia. El juego ha sido actualizado y su versión final está disponible en Tabletopia aquí: <https://tabletopia.com/workshop/games/tour-friend/1-8players-mystery-farms/test>

Creemos firmemente que una versión digital de nuestro juego de cartas sería un gran herramienta para el proyecto, ya que permitiría a los trabajadores juveniles y/o a los jóvenes en general, utilizar este material educativo a distancia, aumentando también la difusión y la sostenibilidad de nuestro proyecto.

La valoración media de todos los aspectos de este escape room según los 28 participantes es de 4.5 (1 d.p.)

Los participantes calificaron sus impresiones con las siguientes notas medias:

- satisfacción general: 4.54
- satisfacción de las cartas de rol: 4.57
- conocimiento adquirido sobre el emprendimiento agrícola: 4.36
- el valor educativo de este juego: 4.75
- las pruebas reflejan situaciones de la vida real: 4.50
- el aspecto visual: 4.46

- ¿Qué te ha parecido la experiencia general de este juego?
- ¿Qué te han parecido las cartas de rol?
- ¿Consideras que has adquirido algún conocimiento sobre el emprendimiento agríc...
- ¿Cómo calificarías el valor educativo de este juego?
- ¿Crees que los rompecabezas de este juego reflejan situaciones reales a las qu...
- ¿Qué te ha parecido el aspecto visual de las cartas?

25

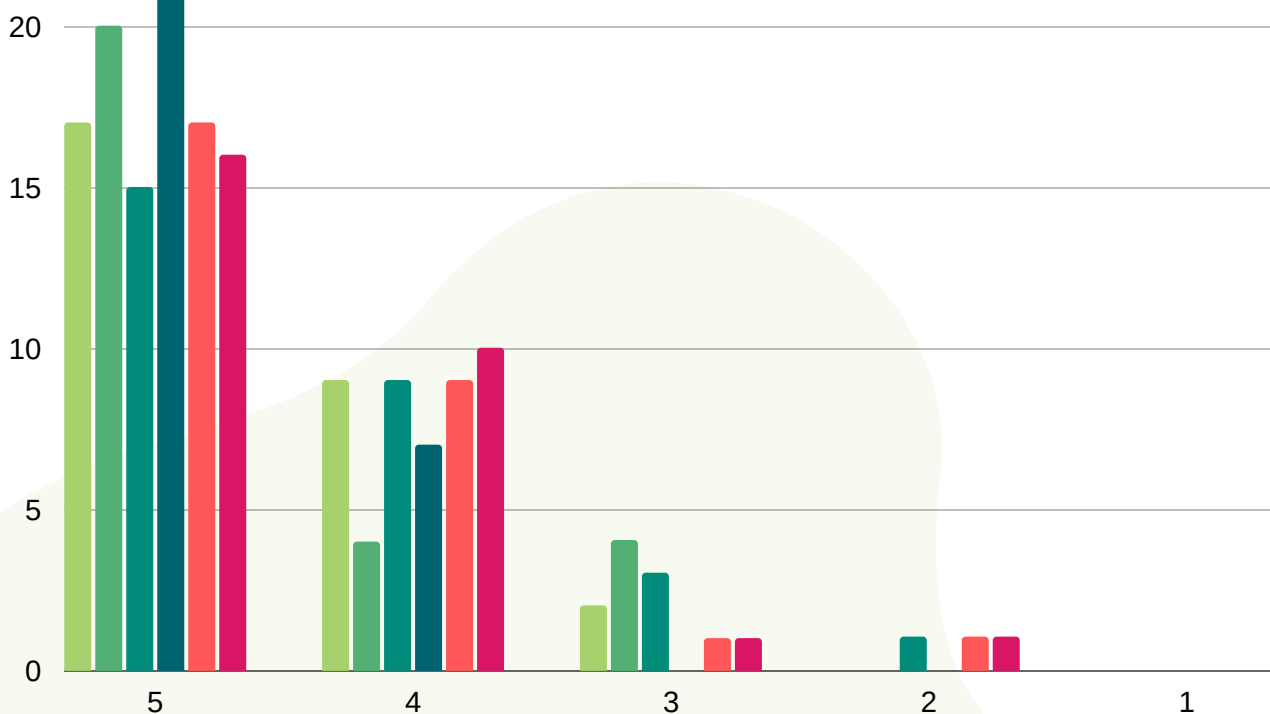


Figura 17. Gráfico de frecuencia que muestra el número de encuestados (eje y) que eligieron cada valoración (eje x) para cada una de las primeras seis preguntas cerradas.

Five (5) participantes dijeron que el tiempo establecido para resolver este escape room fue adecuado, 5 de ellos indicaron que podría haber sido más corto and 5 afirmaron que el tiempo debería haber sido mas largo.



Figura 19. Gráfico de frecuencia que muestra el porcentaje de encuestados que eligieron cada opción para la pregunta sobre la duración del juego de cartas

También hubo algunas preguntas abiertas, a las que los participantes dieron algunas respuestas: ¿Qué te pareció interesante de este juego? ¿Podrías explicar por qué?

- "No tenía ni idea de lo que supone dirigir una empresa, así que me pareció muy útil que este juego ofreciera una visión general de ello de forma lúdica".
- "A pesar de no tener muchos conocimientos sobre la emprendimiento agrícola, el juego nos ayudó a entender algunos de los procesos relacionados con el mundo empresarial".
- El juego era emocionante porque intentaba hacernos pensar de forma diferente y conocer cuáles son los principales problemas/soluciones de las cuestiones relacionadas con la agricultura.
- "Tener que colaborar en lugar de competir". (hubo 4 respuestas más que lo indicaban).
- "El debate en cada ronda". (hubo 3 respuestas más que lo indicaban).
- "Toda la idea del juego y la trama". (hubo 3 respuestas más indicando lo mismo).
- "El hecho de que juguemos un juego de cartas online".

¿Hay algo que te haya parecido desafiante de este juego? ¿Podrías explicar por qué?

- "Hay un reto cuando hay que encontrar las pistas adecuadas en equipo para resolver el misterio".
- "Enlazar adecuadamente los hilos". (hubo 3 respuestas más indicando lo mismo)
- "Hay que pensar con mucha lógica y tener la mente clara todo momento".
- "No, fue bastante fácil. Aunque no entendimos bien si las rondas y los misterios formaban parte de una historia mayor o no tenían relación entre sí."



- "La variedad de pistas pero es interesante".
- "Las reglas, pero una vez resueltos los primeros misterios pudimos seguir el juego."
- "La familiarización con la plataforma Tabletopia que utilizamos para jugar al juego online, pero aparte de esto, el juego fue fácil."

¿Recuerdas algún reto o elemento de este juego que te haya parecido excepcional (difícil, fácil, divertido o interesante)?

- "Uno de misterios que me pareció divertido fue la historia del perro que se comió el contrato del seguro".
- "Los problemas que se produjeron cuando los insectos invadieron el jardín".
- "El misterio relacionado con los gatos fue muy bonito". (hubo 2 respuestas más indicando lo mismo)
- "La fuga de residuos biológicos, ¡fue muy interesante!"
- "El primer reparto de las cartas".
- "Es interesante que el juego contenga el elemento de juego de rol".
- "El debate, la argumentación y la colaboración entre los jugadores". (hubo 3 respuestas más que indicaron lo mismo)
- "El uso de los misterios fue muy interesante. Los gráficos del juego y el escenario era como en los juegos de misterio, lo cual creó una atmósfera divertida."



Figura 19. Participantes jugando a la versión en papel del juego de cartas - España

¿Hay algún personaje que te haya gustado más?

Para el economista, la mayoría de las respuestas indicaron que su aspecto lo convertía en la carta de personaje más interesante. Para el agrónomo, una respuesta indicó que era agradable que en este papel estuviera una mujer.

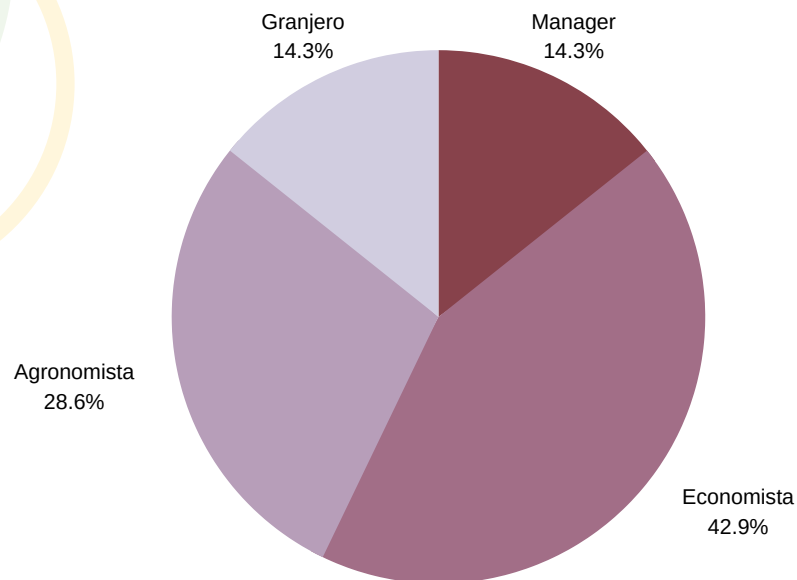


Figura 20. Gráfico de frecuencia que muestra el porcentaje de los encuestados que eligieron cada opción para la pregunta abierta sobre su personaje preferido

¿Adquiriste conocimientos nuevos durante este juego?

- "Después de jugar y leer los misterios, aprendimos cosas nuevas sobre el emprendimiento agrícola."
- " Si, sobre todo de como los juegos mejoran el proceso de aprendizaje"
- "Si, tengo más confianza en mí mismo."
- "Sobre el debate constructivo"
- "Habilidades analíticas y debate"

Por favor, incluya cualquier otra sugerencia/mejora.

- " Las normas necesitan clarificaciones, por ejemplo,añadiendo más normas o incluir pasos entre las mismas.
- " Los roles no parecían tener mucho sentido, aparte el hecho que estaban relacionados con los misterios."
- " El debate debería tener una duración porque sin moderación puede seguir hasta el infinito"
- " Este juego podría servir como base para muchos temas en el ámbito de la educación agrícola"

6.2 Aspectos técnicos

Dos socios dijeron que les llevó 15 minutos colocar las cartas y preparar el juego, un socio dijo que le llevó 7 minutos, y el otro socio afirmó que les llevó 2 minutos (ya que fueron los autores principales de este juego).

¿Fue facil para ti entender las reglas?	¿Fue facil explicas las reglas a los participantes?
muy dificil	muy dificil
bastante facil	bastante facil
muy facil	bastante facil
muy facil	bastante facil

Figura 21. Tabla con las 8 respuestas dadas por cuatro socios a dos preguntas cerradas.

Uno socio afirmó que los participantes tardaron 15 minutos en terminar el juego, dos otros indicaron que les llevó entre 30 y 35 minutos. Un socio, que organizó dos sesiones, declaró que tardó aproximadamente entre 15 y 20 minutos en terminar el juego, tanto en la versión en papel como en la versión en línea.

Todos los socios afirmaron que los participantes estaban muy comprometidos con el juego.

Un socio compartió una nota muy importante:

Sería bueno encontrar formas interactivas de obtener la opinión de los participantes, tal vez una encuesta con la plataforma Mentimeter. A mucha gente no le gusta rellenar cuestionarios ni en papel ni en línea. "

Que hacer y que no hacer

¿Cómo organizar eficazmente una sesión de formación? ¿Hay alguna manera de mantener el interés de los participantes? ¿Por qué es tan importante recibir la retroalimentación de los grupos destinatarios? Veámoslo más de cerca.

La retroalimentación es la información proporcionada por las partes implicadas (por ejemplo, profesores, compañeros, libros, padres) sobre aspectos del trabajo realizado por un individuo. Los profesores o los padres pueden corregir, los compañeros pueden sugerir estrategias alternativas, los libros pueden proporcionar información para aclarar ideas, los padres pueden dar ánimos y los alumnos pueden encontrar respuestas.

La retroalimentación es, de alguna manera, el "resultado" del trabajo realizado, la consecuencia de proporcionar sus acciones a los espectadores.

La retroalimentación se aborda muy a menudo en un contexto de aprendizaje, por lo que forma parte del proceso de enseñanza/aprendizaje. Es más potente cuando proporciona una opinión general y ayuda a detectar algunos errores, por lo que no puede tener un desconocimiento o falta de comprensión del tema. Por ello, el grupo que proporciona la retroalimentación debe estar formado/informado antes de que se le pida la evaluación.

"Si el material estudiado es poco familiar o abstruso, la retroalimentación tendrá poco efecto en el rendimiento del criterio, ya que no hay manera de relacionar la nueva información con lo que ya se sabe" (Hattie & Timperley, 2007).

Durante nuestras sesiones locales de formación, los participantes asistieron a una breve presentación que abarcaba el contexto de los OI2 y OI3 y su importancia dentro del conjunto del proyecto. Gracias a ello, recibieron información básica para que, durante la sesión, supieran qué estaban probando y para qué se había creado.



Figura 22. Participantes resolviendo uno de los escape rooms - Grecia

Una retroalimentación eficaz requiere una cuidadosa consideración de las personas que dan la proporcionan, las que la reciben y el entorno.

Estos tres elementos pueden ser fuentes de algunas barreras para una retroalimentación eficaz.

Considerando el entorno, las barreras pueden referirse al tiempo, a un incidente aislado (falta de una relación establecida) y a la falta de privacidad.

En el grupo de proveedores, algunas barreras pueden ser: el miedo a la reacción emocional, el desconocimiento de las expectativas (del personal), la incertidumbre sobre la utilidad del feedback y la falta de formación (sobre la retroalimentación).

El grupo de receptores puede enfrentarse a barreras como: expectativas desconocidas (alumno), demasiado pronto en el proceso de formación, exceso de confianza o falta de confianza

Los consejos a la hora de proporcionar retroalimentación pueden ser los siguientes:

- Establecer un diálogo respetuoso,
- Crear objetivos compartidos,
- Compartir detalles descriptivos y constructivos basados en la observación directa.

Algunos consejos a la hora de recibir retroalimentación:

- Ser un participante y un oyente activo,
- Hacer preguntas aclaratorias,
- Identificar y evitar los elementos provocantes.

A partir de los comentarios de los participantes y las organizaciones socias, a continuación se proporcionan algunas recomendaciones para organizar las sesiones de formación y las pruebas de juego.

Durante las sesiones locales de formación, no se observaron problemas a la hora de organizar el montaje de las salas de escape. Los participantes también quedaron muy satisfechos con la experiencia de juego. Los comentarios de los participantes fueron muy valiosos, ya que nos ayudaron a notar algunos aspectos que sólo se podían ver desde la perspectiva de los jugadores. Esto nos ayudó a sacar algunas conclusiones y a crear directrices para organizar la sesión de formación/prueba de juego, centrándonos en las salas de escape.



Basándonos en nuestra experiencia, los consejos que presentamos a continuación pueden tenerse en cuenta a la hora de organizar una sesión de formación:

1. Informar a los participantes sobre el contexto de la formación, informándoles del propósito de la misma, por qué es valioso obtener opiniones y cómo este evento contribuirá al desarrollo de los objetivos del proyecto.
2. Presentar cuidadosamente la trama a los participantes. Hacerles entender bien cuál es su papel y sentir que forman parte de la trama.
3. Ser muy específico al explicar las reglas. Durante la prueba del juego de cartas, algunos participantes informaron de que las pistas no eran obvias y dificultaban el juego o tardaban mucho en conocer las reglas y empezar a jugar sin problemas. La persona que organiza el juego, el Game Master (maestro del juego), tiene que asegurarse de que todo el mundo entiende todo y se queda cerca por si surgen dudas más adelante.



Para el juego de cartas, es conveniente tener una versión impresa del libro de reglas a disposición de los jugadores. En el caso de la sala de escape, el game master (maestro del juego) modera la partida y da pistas si los participantes las piden. Esto es importante porque ayuda a evitar que los jugadores realicen acciones inútiles y se aburran o molesten. Sin embargo, el game master debe interferir sólo si es necesario, para que los jugadores puedan divertirse resolviendo los enigmas por su cuenta.

4. Aparentemente, los participantes no siempre están dispuestos a rellenar los cuestionarios de evaluación. Para evitar obtener poca o ninguna información, vale la pena considerar la posibilidad de utilizar una forma diferente de recoger las respuestas de los participantes. Por ejemplo, se puede utilizar la herramienta Mentimeter o intentar recoger las respuestas orales en un debate abierto. Sin embargo, si decide utilizar los cuestionarios, evite pedir a los participantes que los rellenen después del acto, ya que probablemente no lo harán. En su lugar, proporcione los enlaces o las versiones impresas de las encuestas inmediatamente después de la sesión. Recuerda que, en general, a los encuestados no les gusta responder a preguntas abiertas. Intenta elaborar la mayoría de las preguntas de forma que requieran respuestas cerradas. No marques las preguntas abiertas como obligatorias, ya que podría desanimar a los participantes a la hora de terminar y enviar el cuestionario si es online.

5. Mantener la flexibilidad: no es necesario ceñirse estrictamente a todas las reglas, ya que algunas de ellas están pensadas sólo como sugerencias. Por ejemplo, no termine el juego del escape room una vez transcurrido el tiempo previsto: informe a los participantes de este hecho, pero permítales continuar el juego.

6. Mantenerse centrado - observar y moderar el juego, y estar siempre presente en caso de que surja algún problema.

7. Ser útil pero no insistente - intervenir sólo si es necesario.

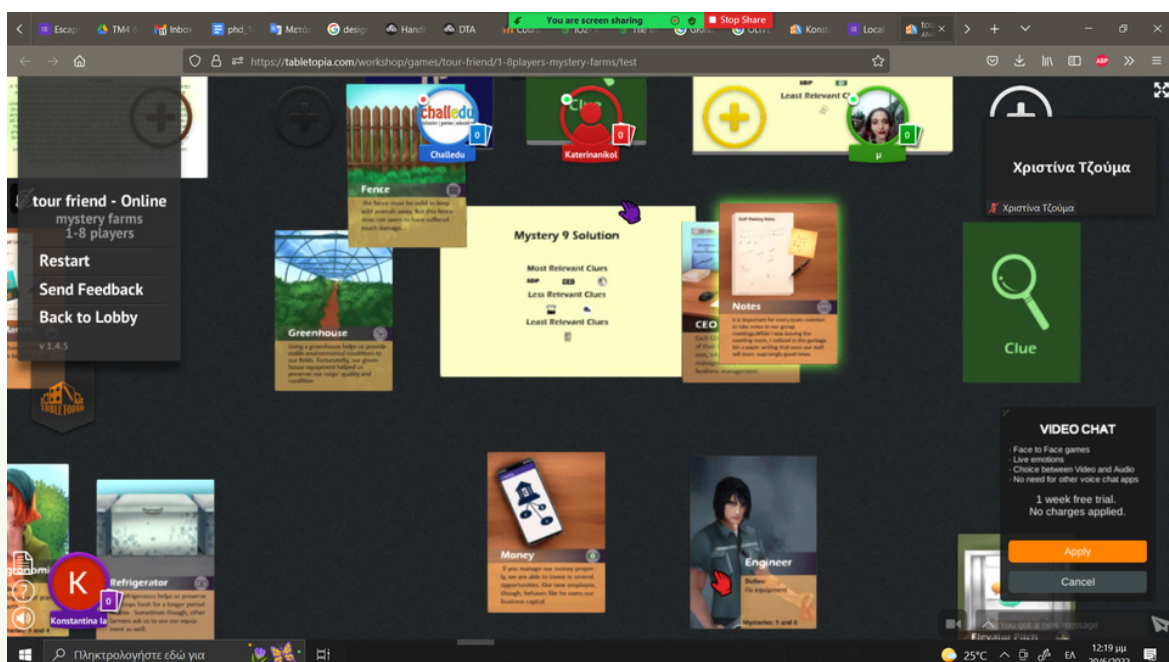


Figura 23. La versión online del juego - Grecia

Referencias

Bean S.M., Jiang X., Jug R. 2019. Giving and Receiving Effective Feedback: A Review Article and How-To Guide. Arch Pathol Lab Med, 143: 244-250.

Hattie J., Timperley H. 2007, The power of feedback. Review Of Educational Research, 77(1): 81-112.

Kulhavy, R. W. 1977. Feedback in written instruction. Review of Educational Research, 47(1): 211-232.

