GUÍA DIDÁCTICA

AIDA
AYUDA, INTERCAMBIO Y DESARROLLO

CONTEXTO: EL PROYECTO

El proyecto 'Viviendo los ODS' pretende informar y sensibilizar a la ciudadanía segoviana sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible, con el propósito de fomentar una comunidad crítica, participativa y activa, comprometida con la construcción de una sociedad global solidaria, justa y equitativa.

Nuestra propuesta es hacerlo utilizando el Escape Room como herramienta: las personas participantes adquieren conceptos y son movidos a la acción a través del juego y la posterior puesta en común.

En noviembre de 2019 comenzamos este proyecto. El resultado: una experiencia con gran acogida (46 sesiones, 179 participantes y un total de 321 personas involucradas) y de gran impacto.

Vamos a contaros cómo lo hicimos y el resultado obtenido, para animaros a poner en marcha vuestro propio Escape Room.

CONCEPTOS BÁSICOS

Nos centraremos en los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible:

Erradicar la pobreza en todas sus formas sigue siendo uno de los principales desafíos que enfrenta la humanidad. Más de 700 millones de personas, o el 10 % de la población mundial, aún vive en situación de extrema pobreza a día de hoy.

Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible. Actualmente, 795 millones de personas pasan hambre.

Poner fin a todas las formas de discriminación contra las mujeres y niñas. Empoderarlas tiene un efecto multiplicador y ayuda a promover el crecimiento económico y el desarrollo a nivel mundial.

Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos.
En el mundo, una de cada tres personas no tiene acceso a agua potable.

HERRAMIENTA PROPUESTA

- Para acercar a la infancia y juventud a la importancia de la Agenda 2030, se utilizará una metodología lúdico formativa: una experiencia de Escape Room en el ágora del Campus María Zambrano (Segovia).
- Se trata de crear un sala de escape en la que un grupo de personas deben permanecer durante un tiempo determinado hasta resolver un enigma o problema a través de un conjunto de pistas. De esta manera, se activa una serie de mecanismos cognitivos que potencian las capacidades de los jugadores.
- A través de esta herramienta, los jóvenes no son meros receptores de información, sino los protagonistas de la acción y tendrán que entender los Objetivos de Desarrollo Sostenible para poder escapar y ganar el juego.

FASES DEL PROYECTO

1. Seminario: ¿cómo escribir un guion de Escape Room?
2. Producción de nuestro propio juego.
3. Participación de jóvenes y familias.
4. Evaluación y rendición de cuentas.

SEMINARIO: ¿CÓMO ESCRIBIR UN GUION DE ESCAPE ROOM?

"Un guion, ya sea una historia de amor o una película policiaca, es una serie de sorpresas. Las vamos haciendo aparecer según avanza, pero para que una sorpresa sea válida debemos establecer primero las reglas básicas, debemos indicar las expectativas".

- William Goldman.

La temática del guion son los ODS, así que les informamos sobre ellos en el marco de nuestros proyectos, en concreto, de los ODS 1. Fin de la Pobreza; ODS 2. Hambre Cero; ODS 5. Igualdad de Género; y ODS 6. Agua limpia y saneamiento.

"*El detonante es el suceso dramático que rompe el equilibrio (la estabilidad) e inicia la acción (la inestabilidad, el nudo, el conflicto)".*

- Gorka Magallón.

El escenario elegido fue el proyecto de huertas comunitarias gestionadas por mujeres que AIDA ejecuta en Senegal, desde 2008, con financiación de la Junta de Castilla y León. El proyecto incluye la puesta en marcha y funcionamiento de un centro de formación agrícola que beneficia a todos los campesinos/as de la región en aspectos nutricionales y agrícolas y promueve además la comercialización de los excedentes en los desabastecidos mercados locales de la zona.

El detonante: un robo por la noche en la oficina de AIDA en Senegal en el que desaparecen cuatro documentos imprescindibles que acompañan la solicitud de financiación a la Junta de CyL: diagnóstico del proyecto, carta de apoyo, presupuesto y memoria fotográfica.

PRUEBA
COLOR
DISTRIBUCIÓN
PALCO
CONEXIÓN
PISO
AMBIENTE
OLOR

1

La llegada de los nuevos cooperantes en prácticas a la oficina (participantes del escape room) ayudará a encontrar estos cuatro documentos en una hora, tiempo del que disponen antes de que llegue el cartero para enviar toda la documentación de la solicitud.

LLlevamos a cabo 4 sesiones formativas sobre cómo escribir un guion de Escape Room y los contextos de trabajo de AIDA:
1.- De la narrativa cinematográfica al escape room en el contexto de un proyecto de cooperación al desarrollo. Quiénes somos (AIDA), contexto del proyecto, conceptos clave que se van a trabajar (sobre cooperación, derechos humanos, agenda 2030), descripción proyectos.
2.- Elementos de un guion: escenario, progresión dramática. Día a día del cooperante y descripción de proyectos. Ejercicio práctico sobre elección del escenario y detonante de nuestro escape room.
3.- Elementos del escape room: espacio, enigmas, secuencia y jugabilidad
Ejercicio práctico/trabajo en grupo para trasladar los elementos a nuestro escape room.
4.- Planificación y desarrollo de nuestro guion de Escape Room

Otros escenarios y detonantes: tenéis 17 ODS, otros países, incluido el nuestro, para informar, sensibilizar y movilizar a la acción en torno a cualquiera de ellos, con sus especificidades en cada realidad. ¡No lo dudéis!

Las 3 preguntas de Mamet que os pueden ayudar para trabajar en vuestro escape room:
¿Quién quiere qué?
¿Qué pasa si no lo consigue?
¿Por qué ahora?

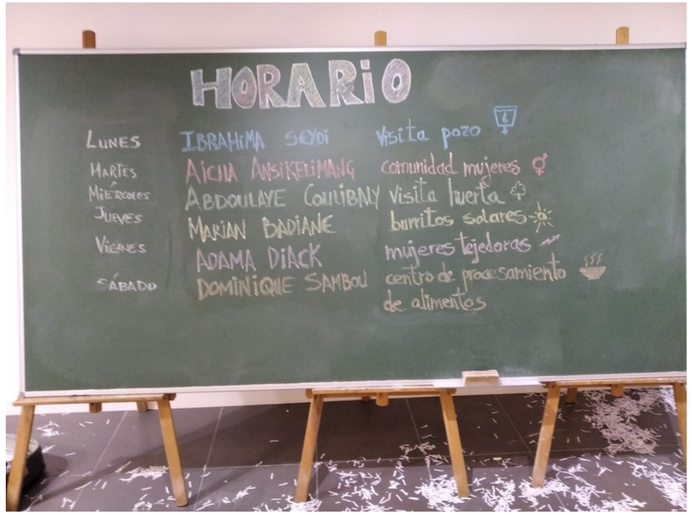
PRODUCCIÓN DE NUESTRO PROPIO ESCAPE ROOM

"El espacio elegido para llevar a cabo nuestro escape room fue la sala de exposiciones de la biblioteca del campus. Una sala diáfana, larga y estrecha, de 15 m de largo x 3 m de ancho, que había que transformar en la oficina de AIDA en Senegal.

de nuevo, estudiantes de Relaciones Públicas del campus María Zambrano de Segovia,, UVA, construyeron la experiencia de usuario y diseñaron la imagen corporativa del juego.

Nos pusimos manos a la obra y entre el mobiliario del campus de la UVA, el alquiler de más mobiliario y attrezo conseguimos el estilo que queríamos.

Una vez decorada la sala incluimos las pistas entre la decoración, muchas de ellas realizadas artesanalmente, gracias al equipo de colaboradoras habituales de la asociación, que pusieron su maña al servicio del juego.



2

¿Cómo elaborar las pistas y conseguir que conecten con los objetivos de la actividad?

Es importante la ambientación, pero no solo la decoración de la sala, también el sonido de fondo… cómo ver y oír a los participantes para poderles ayudar (con un circuito cerrado de cámara, por ejemplo, o como en nuestro caso, y por las características de la sala, a través de walki talkis). ¡Hasta el menor detalle cuenta!

Al recibir a los equipos participantes proyectábamos un vídeo introductorio para que supieran dónde estaban, qué había pasado y qué se esperaba de ellos… una oportunidad muy buena para contextualizar el juego y el trabajo de AIDA en Senegal.

Al terminar, además de compartir con ellos la explicación de cada pista, se proyectaba un vídeo de salida, diferente si habían conseguido concluir el juego si no habían logrado el objetivo.

PARTICIPACIÓN DE FAMILIAS Y JÓVENES

“El público no tiene una función pasiva. No necesita intervenir ni manifestarse para participar. Su participación es continua a través de su presencia expectante”.

- Peter Brook.

La figura del **Game Master** es fundamental en todo escape room que se precie, es el personaje principal, la persona que hace de guía, apoyo y control, y que crea la ambientación necesaria para el juego cooperativo, para que los jugadores trabajen en equipo para resolver las encrucijadas y terminen con éxito…

¡No te olvides de testar antes de empezar! El juego fue testado antes de empezar, con los jugones más experimentados de Segovia, y así quedaron resueltas las dudas que ofrecía y que hacían más difícil la resolución.

Nuestro colectivo destinatario de la acción eran los estudiantes de la universidad, el alumnado de primaria y secundaria de centros escolares de Segovia, las familias y resto de asociaciones y entidades de la provincia.

3

Dada la normativa sanitaria del momento, limitamos el juego a máximo 4 participantes y como los colegios no podían participar directamente pusimos todo nuestro empeño en contactar y animar a las familias a participar.

Finalmente, se llevaron a cabo 46 sesiones, 8 de ellas con familias, y participaron un total de 172 personas.

Como recuerdo, hacíamos una foto en nuestro photocall ambientado con un ODS de su elección a cada equipo y se llevaban la foto de regalo. Además, se llevaban un folleto con información sobre el proyecto y los ODS para que pudieran seguir informándose. Y finalmente les pedíamos su opinión, que es fundamental.

3

EVALUACIÓN Y SOCIALIZACIÓN DE RESULTADOS

“Los objetivos del proyecto van más allá de que las y los participantes consigan o no finalizar la tarea encomendada. Se trata de que **cuando termina la experiencia se lleven consigo aprendizaje y sobre todo una motivación para moverse a la acción.** Que comprendan que todos estamos llamados a poner de nuestra parte para que los ODS se conviertan en una realidad global.

Sin perder de vista que la metodología elegida señala como necesario que quienes participen se diviertan, intercalamos en las pistas y el ambiente perchas que permitirían en la puesta en común posterior y a través de contenido audiovisual reforzar el aprendizaje.

Como elementos de socialización de resultados destacan:

Video testimonial: https://www.youtube.com/watch?v=SernwvcLt8c

Landing page: https://mailchi.mp/ong-aida/escape-room

Puntos fuertes y aprendizajes principales:

- Público objetivo

Dirigirnos a un público distinto al que habitualmente participa en actividades de sensibilización.
A través de una propuesta atrayente y la utilización de elementos comunicativos diferenciadores hemos conseguido que las personas participantes se vieran sorprendidas por la temática solidaria.

- Involucrar a las familias.

La propuesta se convirtió en un momento de ocio "con causa" para muchos padres y madres que acudieron junto con sus hijos e hijas. El feedback de las familias destaca el hecho de que actualmente la oferta de actividades está muy reducida.

- Reforzar los mensajes con productos audiovisuales.

Antes y después de participar en el Escape Room se mostraba a los equipos sendos vídeos que les ayudaban a ponerse en situación y contexto (en primer lugar) y a reforzar los aprendizajes adquiridos (en segundo). Estas herramientas junto al folleto permitían.

- Flexibilidad

La situación social de los meses en los que se ha desarrollado el proyecto ha exigido un alto grado de flexibildad para lograr los objetivos planteados cambiando parcialmente la metodología o los medios.

Contacto:
Maite López Presa
Responsable de Sensibilización
sensibilizacion@ong-aida.org

Más información: **www.ong-aida.org**