

Guía metodológica

Empoderando a los padres del mañana



2021

Proyecto n °2018-1-FR01-KA204-047919



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Este material de aprendizaje ha sido elaborado dentro del proyecto "Positive Paternal Engagement" financiado por la Comisión Europea



Este material tiene la licencia Creative Commons, 2020. Esto significa que puede copiar, distribuir y mostrar partes o la versión completa del texto y las imágenes, siempre que dé crédito explícito a la asociación del proyecto "Positive Paternal Engagement". Además, eres libre de distribuir el trabajo resultante solo bajo la misma licencia o una similar a esta, pero no con fines comerciales.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye un respaldo del contenido que refleja únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Organizaciones



TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	4
Habilidades de crianza y crianza positivas	5
Figura paterna	5
Complementariedad con la madre	6
Los objetivos pedagógicos de las habilidades parentales	6
Brindar consejos sobre la crianza de los hijos a las familias	7
El concepto de gamificación aplicado a la crianza de los hijos	8
Ejemplos de juegos de escape europeos	10
España	10
IRLANDA	11
Noruega	12
Lituania	13
Francia	14
Recomendaciones	16
CONCLUSIÓN	18

Introducción

Hoy en Europa, millones de padres están asumiendo roles más amplios y diversos en la crianza de los hijos y la vida familiar, algunos por elección y otros por necesidad. Las investigaciones muestran que los padres no solo tienen la capacidad de brindar cuidados, sino que los niños se benefician directamente de las contribuciones de los padres.

El objetivo del proyecto "Positive Paternal Engagement" - liderado por la federación regional Familles Rurales en la región de Pays de la Loire (Francia) y otras 4 organizaciones de Europa - es promover la inclusión social ofreciendo tanto a mujeres como a hombres, a través de sus roles equilibrados de padres, el mismo poder para moldear la sociedad y sus propias vidas.

Para alcanzar este objetivo, el proyecto PPE tiene como objetivo renovar las actividades de apoyo orientadas a la familia de una manera lúdica al concebir un juego de Escape para padres dispuestos a desarrollar sus conocimientos y habilidades y asumir plenamente su papel de padres. Este juego colectivo e innovador sobre el papel de los padres activará su conocimiento, motivación y voluntad para dar un salto hacia las otras actividades orientadas a la familia ya existentes. Se les dará la oportunidad de desarrollar su nivel de participación en la vida del niño, por el bien de toda la familia.

Una vez concebido por los desarrolladores del proyecto del consorcio, el juego Escape estará disponible para los profesionales de la crianza de los hijos y las organizaciones que deseen utilizar la gamificación como este juego de Escape como una nueva forma innovadora de desarrollar las habilidades y habilidades del padre en beneficio de sus familias.

<https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/>

Habilidades de crianza y crianza positivas

En los últimos años, el concepto de paternidad positiva se ha divulgado ampliamente. La crianza positiva abarca herramientas y claves para entender a los padres para educar a los niños de una manera compasiva. Si bien este concepto es bastante efectivo durante la etapa más temprana del desarrollo del niño, los padres pronto encuentran resistencia y no saben cómo reaccionar o abordar este desafío.

Figura paterna

La madre se define biológicamente como tal porque está cuidando físicamente al bebé y los trastornos hormonales relacionados con el embarazo establecen un fuerte vínculo con el recién nacido.

Hoy en día, los padres están reconsiderando cada vez más su papel y la posible conciliación entre la vida familiar y laboral. Sin embargo, quedan bastantes obstáculos: un hombre se expresará menos sobre su papel de padre, lo que puede llevar a sentirse ilegítimo (desgana o miedo).

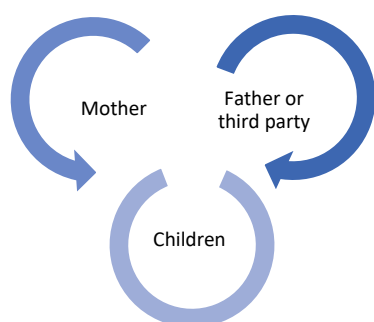
Hoy en Europa, tres tipos de padres pueden coexistir en nuestras sociedades modernas occidentales.

- **El "pater familia": el padre cubre las necesidades de su familia con su propio dinero**
- **El padre moderno en la visión cristiana: es el padre biológico y espiritual quien inculca valores**
- **El padre contemporáneo se centra en la importancia que se le da a la educación de sus hijos, la relación con los hijos.**

Cabe señalar que la posición del padre está íntimamente ligada a la capacidad de la madre de dejarle tener el espacio que necesita para tomar como un "tercer" elemento en la relación de fusión madre / hijo. Esta posición es aún más difícil de adquirir y mantener dentro del hogar porque hay muy poco diálogo y actividades entre padres / compañeros relacionados con cuestiones de crianza.

Complementariedad con la madre

La figura paterna (independientemente del género) necesita tener el deseo de convertirse en uno de ellos. El individuo debe, de acuerdo con las exigencias o impedimentos de la madre, constituir una base sólida que incluya a tres protagonistas: la figura del padre, la figura de la madre y los hijos. Efectivamente, para crecer, un niño necesita varios modelos de referencia, de ahí la importancia de integrar tanto a este tercero como a la figura materna. Este triángulo fundador es reconocido como uno de los más estables para asegurar el florecimiento de todos los miembros



de la familia. No es necesariamente con estructura piramidal porque cada situación es única y permite al niño acercarse a una u otra. Es necesario para su construcción mental y psicológica.

En el triángulo, lo importante es la multiplicidad de posibles combinaciones de alianzas, lo cual es bueno para la familia. Evita la dualidad opuesta o fusional.

En un juego de Escape orientado a la familia, el objetivo es movilizar a los padres para unificar familias, sin devaluar a las madres, basándose en la noción de complementariedad. Una familia requiere un par de dos adultos, lo cual es fundamental para permitir el funcionamiento familiar:

La figura materna: hoy es ampliamente reconocida en nuestra psique colectiva, es un elemento importante para la construcción de la identidad del niño.

El padre o tercera figura: no es necesariamente el padre biológico si este último ya no está presente. Para la madre soltera, la tercera figura puede ser alguien del círculo familiar.

Los objetivos pedagógicos de las habilidades parentales

- **Habilite el entrenamiento de habilidades parentales a través del juego creativo y el descubrimiento.**
- **Crear una historia, enfocándose en escenarios con juegos y acertijos, para compensarlos con los hábitos y dificultades familiares.**
- **Apoyar a la familia para ayudar a cada miembro a encontrar su lugar, permitiendo que los padres reflexionen**
- **Fomentar una nueva conciencia de la práctica del estilo de vida familiar para operar los cambios y la evolución gracias a sus propios recursos internos.**

Brindar consejos sobre la crianza de los hijos a las familias



El mensaje para transmitir a las familias sería “Confía en ti mismo”. La mayoría de las veces, las familias son dueñas de sus propias soluciones a sus dificultades.

El juego Escape puede facilitar a las familias a entrenarse a través de una experiencia lúdica.

El concepto de gamificación aplicado a la crianza de los hijos

**"En todo hombre real, un niño se esconde
que quiere jugar "**

Friedrich Nietzsche

La gamificación se define como la aplicación de elementos típicos del juego (reglas de juego, puntuación de puntos, competencia con otros) a otras áreas de actividad, específicamente para involucrar a los usuarios en la resolución de problemas.

Los profesionales que deseen concebir nuevas actividades orientadas a la familia para apoyar y mejorar las habilidades parentales de los padres pueden pensar en la oportunidad de aplicar este concepto de gamificación de una manera lúdica.

Los juegos de escape orientados a la familia se pueden concebir y experimentar como una herramienta innovadora y lúdica, que despierta el interés y desafía a los miembros de las familias.

A continuación se muestran las ventajas de lanzar un juego de este tipo dirigido a familias:

1. Mejora la creatividad

Los juegos de escape ofrecen a los equipos la oportunidad de emplear creativamente sus habilidades para resolver problemas. Desafiarte a ti mismo y a los demás a pensar de manera innovadora tiene una serie de beneficios que pueden pasar a otras áreas de la vida.

2. Fomentar la colaboración

Fomentar el trabajo en equipo en un nuevo contexto puede estimular la comunicación y las habilidades de síntesis de ideas. Inyectar un nuevo conjunto de problemas en un entorno novedoso puede romper la rutina.

3. Reducir el estrés

Tomar un descanso y participar en el juego reduce el estrés, aumenta la capacidad de concentración y puede aumentar la productividad a largo plazo.

4. Desarrolle empatía

El equipo que lucha unido permanece unido. Enfrentar y superar los desafíos como equipo ayuda a desarrollar la empatía. Si bien las victorias son importantes, luchar e incluso fracasar juntos puede ser igualmente valioso, ya que brinda a los miembros del equipo la oportunidad de expresar compasión, capacidad de respuesta y aprecio, lo que puede trasladarse a situaciones difíciles en el lugar de trabajo.

5. Incrementar la motivación

El movimiento físico y la resolución de problemas pueden hacer que el cerebro libere dopamina. La dopamina no solo hace que el cerebro experimente placer, sino que también es esencial para una mayor motivación. Además, crear un patrón de lucha hacia el éxito crea una connotación positiva, entrenando el cerebro para incentivar los logros futuros.

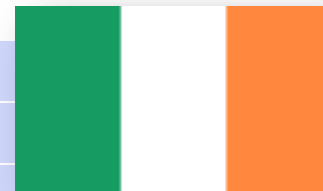
Ejemplos de juegos de escape europeos



País	España
Título del juego	Isla Mascarilla
Límite de tiempo	60 minutos
Nivel de dificultad	Fácil / medio
Capacidad	3-6 participantes (online, puede ser implementado por tantas personas al mismo tiempo como se desee)

PREMISAS Y OBJETIVOS	El objetivo de aprendizaje de esta scape room es unir a las familias para resolver un conjunto de desafíos clásicos de las salas de capa relacionados con el impacto ambiental que tiene la eliminación incorrecta de las máscaras faciales. Está diseñado en línea para que las familias confinadas debido a la pandemia de COVID-19 y sus restricciones puedan participar en una actividad común que fortalezca sus vínculos.
INSTRUCCIONES	Las familias inician sesión en un formulario de Google antes de iniciar la sala de escape. Posteriormente, ingresan a la página de inicio donde se introduce el objetivo. Viajan en un bote y ven una tortuga atrapada en mascarillas. Tu objetivo es ayudarla resolviendo todos los desafíos y activando así una red que recogerá todas las máscaras.
DESCRIPCION DEL JUEGO	El código que tienes que resolver aparece primero al principio, para que las familias puedan centrarse en él. El primer desafío está relacionado con las 7 R, en el que las familias necesitan encontrar la definición de cada una de las R (reciclar, reducir, reutilizar...). En el siguiente desafío, aparecen varios objetos reutilizables y no reutilizables. Los participantes deben recordar la posición de esos objetos. Luego hay una rueda giratoria con preguntas sobre el tiempo que tardan algunos objetos en descomponerse. Después de resolver cada uno de los desafíos, los participantes reciben diferentes letras que necesitan para abrir un casillero final que desbloquea la sala del cabo.
EQUIPOS Y ELEMENTOS DECORATIVOS	La scape room se implementó en línea y, por lo tanto, no hubo decoración. Puedes jugar toda la scape room aquí: https://view.genial.ly/5f2010b9f9beabf0cf7b3ddb3/game-breakout-escape-room-isla-mascarilla
SOLUCIÓN	La solución al acertijo final que abre la cerradura es: "EL MAR EMPIEZA AQUI" (el mar comienza aquí)
REALIMENTACIÓN	Realicé la actividad del Escape room con dos niños de 4 y 7 años. Fue una actividad que nos gustó mucho, es dinámica, entretenida y se aprenden cositas. Pasamos unos 45 minutos juntos jugando a los 3, la pequeña (4 años) pensó que era un poco difícil pero aprendió mucho, le gustó la música y todavía recuerda a veces a la tortuga. El niño de 7 años necesitaba un poco de ayuda con un par de cosas, pero pudo hacerlo de forma bastante independiente.

País	Irlanda
Título del juego	JUEGO DE ESCAPE DE JUMANJI
Límite de tiempo	30 minutos
Nivel de dificultad	Medio
Capacidad	Hasta 30 personas



PREMISAS Y OBJETIVOS	Es un juego familiar cuyo principal objetivo es que toda la familia participe compartiendo todo tipo de conocimientos, para poder llegar al final del juego y resolver el enigma. La idea es que todos los miembros de la familia se den cuenta de que deben ayudarse unos a otros para poder lograr más objetivos que simplemente desarrollar el juego por sí mismos.
INSTRUCCIONES	El juego comienza en una habitación oscura con una linterna que los participantes deben usar durante todo el juego. El primer objeto que encontrarán será una caja con un tablero de juego. Después de abrirlo, leerán: "Un juego para aquellos que buscan encontrar, una manera de dejar atrás su mundo. No empieces a menos que estés preparado para terminar". No podrán dejarlo hasta que no superen todos los desafíos.
DESCRIPCION DEL JUEGO	PISTA NÚMERO 1: cuando llegue al primer cuadro, verá un mensaje escrito que dice "JFMAMJJASON...". PISTA NÚMERO 2 - Tendrás que encontrar algo relacionado con la palabra diciembre. Habrá un calendario en la pared y detrás de él; encontrará un sobre pegado con algo dentro (la tercera prueba). PISTA NÚMERO 3 - Es un rompecabezas que debes resolver uniendo las piezas. Cuando termines, verás diferentes personajes de la película que se esconderán en la habitación debajo de la cual está escrito: 1.- "No lo leas"; 2.- "Ábrelo"; 3.- "Encuentra la siguiente pista". PISTA NÚMERO 4 - El acertijo número 3 te lleva a la palabra "libro". Encontrarás un libro. Mire adentro y habrá un manuscrito que tendrá que descifrar. Tendrán que adivinar que cada número corresponde a una letra del alfabeto. Aparecerá una serie de líneas con un número escrito a continuación. Tendremos que descifrar el mensaje. El mensaje resuelto será: "mira el mapa y viaja para saber cómo abrir la puerta". PISTA NÚMERO 5 - Habrá un mapa de Europa con un post-it con algunos países escritos en él: ". Tendrás que trazar una línea siguiendo todas las ciudades escritas hasta encontrar 3 números. Solución: 3 - 1 - 2 .PISTA NÚMERO 6 - Tendrás que combinar los números hasta que puedas abrir la caja. Deberás trazar una línea siguiendo todas las ciudades escritas hasta encontrar 3 números. Solución: 3 - 1 - 2. PISTA NÚMERO 6 - Tendrás que combinar los números hasta que puedas abrir la caja. Deberás trazar una línea siguiendo todas las ciudades escritas hasta encontrar 3 números. Solución: 3 - 1 - 2. PISTA NÚMERO 6 - Tendrás que combinar los números hasta que puedas abrir la caja.
EQUIPOS Y ELEMENTOS DECORATIVOS	Una caja, un candado, un calendario, un bolígrafo, pegamento, tijeras, mapa político de Europa, una llave, un cronómetro (podría ser un teléfono móvil), unas páginas que se imprimirán de la siguiente manera.
SOLUCIÓN	1.- Diciembre. 2.- Un hipopótamo, un león, un cazador. 3.- Un libro. 4.- La frase: Mira el mapa y viaja para encontrar cómo abrir la puerta.5.- Los números: 3 1 2
REALIMENTACIÓN	Algunos comentarios de los adultos: pensamos que íbamos a ayudar a nuestros hijos y ellos nos han ayudado. Los niños estaban motivados porque creían que podían ayudar a sus padres a resolver los acertijos. Muy divertido de jugar con la familia. Niños: Es curioso, logramos obtener más pistas que nuestros padres. s.

País	Noruega
Título del juego	Escapar del edificio
Límite de tiempo	15 minutos por ronda
Nivel de dificultad	Medio
Capacidad	4 personas por equipo -2 equipos por ronda



PREMISAS Y OBJETIVOS	Hemos organizado el juego para que se lleve a cabo en un local de oficinas en 2 pisos, donde todos los participantes tendrían suficiente espacio para correr, perseguirse y "dispararse" entre sí sin riesgo de lesiones / daños y también poder buscar los elementos ocultos en todas las habitaciones abiertas / cerradas. Como se describe en las reglas a continuación, algunas de las habitaciones debían desbloquearse con una llave especial que se obtiene después de la recolección de otros elementos ocultos. Todas las salas con equipos sensibles se cerraron con llave y los participantes no tuvieron acceso a ellas. Hemos utilizado armas blandas adquiridas especialmente para el evento y chalecos ligeros prestados por una de las empresas de nuestra red.
INSTRUCCIONES	El objetivo del juego es que un equipo acumule tantos puntos como sea posible. Un equipo necesita recolectar "botín" y devolverlo al punto de generación para ganar puntos. En cada punto de desove habrá una caja de papel, donde podrás dejar tu botín. No deberías, bajo ninguna circunstancia, sacar botín de la caja de otro equipo. Si hace esto, todo su equipo queda descalificado. Los jugadores obtienen botín al encontrarlo alrededor de los límites del área de juego. Todos los artículos de botín se comercializan con cinta roja o azul.
DESCRIPCION DEL JUEGO	Inspirándonos en el juego "Escape from Tarkov", estábamos tratando de hacer una edición en vivo que fuera divertida y emocionante para todos los participantes de todas las edades. El juego tiene un recorrido guiado por una historia donde los participantes se encuentran en un escenario post-apocalíptico y el acto es en un edificio, donde todos los equipos de 4 jugadores están tratando de escapar y sobrevivir con la última comida y bebida que queda en la región. Todos los equipos compiten para ganar puntos, lo que les permitirá recolectar más 'botín' y sobrevivir al final escapando del edificio como ganadores.
EQUIPOS Y ELEMENTOS DECORATIVOS	Chalecos ligeros, cajas de papel, cinta roja y azul, bandoleras de mochilas, 8 pistolas nerf, balas blandas, 1 pistola nerf más grande, vasos de plástico rojo y azul, colgadores de llaves, marte y snickers, latas de refrescos, botellas de agua.
SOLUCIÓN	La solución es sobrevivir, encontrar todos los elementos ocultos y evitar que el equipo contrario le dispare.
REALIMENTACIÓN	La retroalimentación fue muy positiva y todos los participantes expresaron su interés en ser invitados a más juegos como este. Han dicho que es divertido, social y al mismo tiempo contribuye a la actividad física activa.

País	Lituania
Título del juego	Viaje perdido
Límite de tiempo	45 minutos por juego + 15-20 minutos para una sesión de retroalimentación
Nivel de dificultad	Moderar
Capacidad	Una familia en un juego de habitación

PREMISAS Y OBJETIVOS	El objetivo de este juego es brindar una oportunidad para que una familia se divierta juntos, mientras colabora en la misma tarea: encontrar el viaje perdido. Los miembros de la familia pueden pasar un tiempo de calidad y beneficiarse de él resolviendo diferentes acertijos juntos y luego discutiendo su experiencia con el líder del juego. Este juego de escape se puede realizar en los centros comunitarios, escuelas u otros lugares, donde se reúnen las familias.
INSTRUCCIONES	¡Felicidades! Fue una lotería organizada en nuestra casa comunitaria en la que participó su familia y usted ganó un viaje. Desafortunadamente, ocurrió un desastre y se perdieron todos los datos. Queremos darte este regalo, pero tienes que ayudarnos. Tienes que buscar pistas y resolver algunas tareas y acertijos, ayudarte unos a otros, y así es como obtienes tu premio. Todo lo que necesita para encontrar una respuesta está aquí, en esta sala.
DESCRIPCION DEL JUEGO	> 3 frases sobre la familia, escritas al revés + espejo para leerlas. Algunas letras del texto están marcadas. Obtienes un número cuando los juntas. > Rompecabezas colorido: encuentras un número en él cuando lo juntas correctamente. Empacando para un viaje. Tienes que poner los elementos que necesitas para un viaje a la mochila roja (pista = color). > 2 imágenes de "conecta los puntos" con diferentes números de puntos (ej. 18 y 15). La diferencia es la respuesta correcta. Oculto en revistas de viajes. Impreso en papel amarillo. > Rompecabezas de línea simple de figuras AZUL, VERDE, ROJO y AMARILLO. Es útil hacer un código de 4 números que obtiene, poner los números en el orden correcto. > Un código ayuda a abrir la caja de bloqueo de llaves: en ella encontrará una llave para una maleta.
EQUIPOS Y ELEMENTOS DECORATIVOS	La mayor parte del equipo estaba relacionado con el tema "Viaje": la MALETA CON EL BLOQUEO DE LLAVES era el objeto principal y la tarea era abrirla. CAJA DE BLOQUEO PARA LLAVES PEQUEÑA CON CÓDIGO 4. MOCHILA ROJA CON 6 OBJETOS ROJOS Y ALGUNOS OTROS COLORES: la familia tuvo que decidir, qué pertenece a esta mochila. Cepillo de dientes rojo. Manzana roja. Calcetines rojos. Bolígrafo rojo. Imitación roja de un pasaporte. Cartera roja. Algunos otros objetos de diferentes colores que no necesitas para un viaje. ROMPECABEZAS DE COLORES. VIAJES MAGASINES (para ocultar páginas para la tarea "Conectar los puntos"). MIRROR (para leer frases escritas al revés sobre la familia).
REALIMENTACIÓN	"No fue fácil trabajar en rompecabezas junto con mis hijos. A veces hay que tener mucha paciencia para no hacer todo usted mismo ... como en casa ". "¡Fue divertido encontrar una sorpresa dentro de la maleta!" "Como padre, tuve que esforzarme más para involucrar a mi hijo menor en la solución, porque estaba perdiendo el interés; algunos acertijos eran demasiado difíciles para él". "Fue bueno tener un líder del juego para ayudar a veces, estábamos realmente estancados".

País	Francia
Título del juego	PAP & CO
Límite de tiempo	45 minutos
Nivel de dificultad	Fácil
Capacidad	Padres + sus hijos (a partir de 6 años)



PREMISAS Y OBJETIVOS	La familia descubre la scape room en la oscuridad. Todos toman asiento en el medio de la habitación. El facilitador bloquea a los padres con cinturones de seguridad. Luego escuchan la siguiente historia: "Estamos en 2352, eres parte de un equipo espacial que descubrió vida en un nuevo planeta. Estarás en el espacio durante 45 minutos. Tu misión es reunir pruebas de vida en Marte "
INSTRUCCIONES	La familia necesita abrir todas las cajas, que se colocan en la habitación. Debido a que la habitación está oscura, pueden usar las linternas que recibieron al comienzo del juego (si son 4 participantes, reciben 3 linternas, esto permite la cooperación entre ellos). Una vez que las cajas están abiertas, saben exactamente dónde encontrar las evidencias antes de que finalicen los 45 minutos.
DESCRIPCION DEL JUEGO	Varias cajas se encuentran en la habitación. No hay un orden específico para abrirlos. En primer lugar, los niños necesitan liberar a sus padres. Para ello, deben buscar símbolos en las paredes y encontrar una llave escondida en la habitación entre elementos decorativos del espacio. Una caja contiene estrellas fosforescentes que se colocarán en un cielo estrellado para encontrar el código en el candado. Otra caja tiene 3 planetas impresos en papeles con varios agujeros. También encontrarán planetas simples en la habitación. Cuando superponen los planetas correctos, encuentran el código correcto para abrir otro candado en otra caja. Otra caja contiene arena y rocas. Cuando los participantes lo busquen, encontrarán un código en la parte inferior de la caja (otro código para abrir el candado de una caja). Eventualmente, encontrarán en la habitación todos los planetas del sistema solar en forma de peones. Necesitan colocar el peón en el orden correcto en un sistema solar impreso, lo que les da un código para el candado de otra caja que contiene evidencia marciana. Otras pruebas marcianas están ocultas en la habitación.
EQUIPOS Y ELEMENTOS DECORATIVOS	6-8 linternas, cajas, póster, estrellas fosforescentes (brillando en la oscuridad), planetas impresos en papel, cielo estrellado, decoración de naves espaciales (puedes imprimir ojos de buey y cubrir algunos objetos con papel de aluminio). La evidencia de una vida en Marte son imágenes de marcianos en casa, huellas, una pistola espacial, dientes marcianos, caca marciana en una caja.
REALIMENTACIÓN	Para la sesión de retroalimentación, hemos preparado e impreso varias tarjetas con adjetivos positivos y negativos que cada participante eligió de acuerdo a cómo nos sentimos durante el Escape Game (diversión, ansiedad, diversión, cooperación, etc.). Luego, el facilitador dedicó de 10 a 15 minutos a discutir con la familia cómo pueden perseguir este momento de colaboración en casa y cómo pueden pasar más tiempo juntos en casa. ¡La mayoría de las familias estaban felices con el juego de escape!



Ejemplos de juegos de escape europeos de 2018 a 2020

Recomendaciones

Aquí hay algunas pautas para los profesionales que deseen experimentar un juego de escape para familias.



Las Pista

Es hora de ensuciarse las manos. ¡Realmente sucias! Porque pensar en inventar acertijos y pistas es mucho más fácil que hacerlo realmente. Sin embargo, el plan de la historia que ha escrito le ahorrará horas de tiempo y días de frustración. Tenga en cuenta que está creando este juego para un grupo objetivo específico que conoce. No tiene que ser perfecto... ¡solo tiene que ser divertido! ¡Así que no se exceda tratando de idear el desafío del siglo!

Involucre a su futuros jugadores



Una buena idea para preparar su Escape Game es involucrar a los grupos locales y establecer contactos entre los jóvenes y sus familias. ¡Una reunión previa con los participantes permite diseñar la trama del Juego de escape en función de sus intereses y experiencias! Es la mejor manera de asegurarse de que los participantes de entre 22 y 32 años participen activamente. La idea elegida para Escape Game se basó en un juego de acción online. ¡Éxito garantizado!

Prepara, prepara, ¡prepara!



La preparación es clave para un evento exitoso. Todos los aspectos deberán tenerse en cuenta antes de lanzar Escape Game:

- Ponerse en contacto con el lugar con suficiente tiempo de antelación y hacer los arreglos necesarios,
- Ponerse en contacto con el grupo objetivo relevante, enviar recordatorios oportunos
- Configurar el juego Escape observando todos los aspectos de la logística, como los materiales, el tamaño de los accesorios, las luces, escribiendo las instrucciones con claridad.
- Asegúrese de que todas las pistas y sugerencias funcionen, imprima todas las hojas del juego Escape, obtenga su música ambiental
- ¡Y no olvides tu temporizador!



Hazlo a salvo

Al organizar un juego de escape con actividad física como correr, perseguir, disparar con balas suaves, etc., los organizadores deben tener en cuenta el establecimiento de estrictas normas de seguridad y reglas del juego. Las reglas deberán explicarse muy bien antes de que comience el juego. Con la explicación de las reglas, también se debe introducir una lógica detallada del juego limpio.



Usa objetos "reales" para jugadores jóvenes

Use más artefactos reales y varios objetos en las tareas, si desea que un juego sea más atractivo, especialmente para los niños más pequeños. Sus habilidades de pensamiento son más concretas, les gusta tocar y operar en un nivel concreto, por lo que esta es una forma de mantenerlos ocupados e involucrados en el juego. De lo contrario, podrían perder la motivación para jugar y sentirse excluidos. Las versiones en papel serían más adecuadas para familias con niños mayores.



No olvides el sesión de retroalimentación

¡No subestime una sesión de retroalimentación y prepárese para ella! Si está planeando una sesión de EG "en vivo", aproveche la posibilidad de tener una breve charla con la familia después del juego. Planifique cuidadosamente sus preguntas para averiguar cómo fue esta experiencia de juego para ellos, cómo se sienten todos después, cuáles son los valores que más valoran cada miembro de la familia. ¡Es la mejor manera de hacer que tu juego sea aún mejor la próxima vez! También te da la oportunidad de notar si algo salió mal y asegurarte de que nadie se sienta decepcionado por el juego.



Crea diversión ¡personajes!

Una excelente manera de hacer que los más pequeños se involucren en tu scape room es crear un personaje divertido al que necesiten ayudar. Dale un nombre divertido y toda la atención que se merece. ¡Recordarán a su nuevo amigo al que han ayudado durante meses!



No olvides quien es tu audiencia

Al preparar y crear los desafíos, es posible que se emocione demasiado y se le ocurran pruebas divertidas y desafiantes. A veces incluso demasiado desafiante para la edad de los futuros participantes. Por otro lado, a veces quieres evitar esto y, por lo tanto, crear desafíos fáciles que incluso los más jóvenes resuelven sin pensarlo mucho. Trate de que sean apropiados para su edad y pruébelos con sus propios hijos (o con los de un familiar o amigo).

Conclusiones

Hay una frase común que dice: No hay "yo" en la palabra "Equipo". De hecho, el trabajo en equipo se trata de colaborar y no de forma individual. Si tuviéramos que establecer algunos paralelismos con el área de la crianza, podríamos decir que las familias más exitosas o las que tienen un alto nivel de felicidad y realización están todas enfocadas al trabajo en equipo y la comunicación.

Si tiene algunas personas en la familia (los padres o los hijos) que no se comunican bien con los demás o no quieren compartir tiempo con otros, esto puede afectar a la familia. Los juegos de escape pueden ser parte de una solución, combinados con otras actividades de apoyo familiar.

Este proyecto europeo ha demostrado que los juegos de escape para familias pueden ayudar a involucrar e involucrar a todos los miembros de la familia. La sala y los acertijos a resolver permiten a las familias discutir, comunicarse y desafiarse a sí mismos, dando a los padres la oportunidad de demostrar a sus hijos que escuchan y valoran sus opiniones. Además, los ejercicios dentro de la sala requieren muchas habilidades, incluido el pensamiento lateral, la observación cuidadosa, la resolución de acertijos, el pensamiento innovador y la comunicación verbal.

Cuestionario sobre hábitos parentales familiares

Juego de escape para familias:

Desarrollo de las habilidades y el compromiso del padre.



[Nombre de la organización] está preparando una nueva actividad familiar para todos los miembros de la familia.

Las instrucciones son muy sencillas: resolver acertijos en familia, con un espíritu lúdico y cordial, lo que permite a los padres, especialmente a los padres, comprender mejor las habilidades y los conocimientos que deben desarrollar sus hijos.

Los objetivos del cuestionario son los siguientes:

- Identificar el papel y las prácticas educativas de los padres en la crianza de sus hijos.
- Identificar las necesidades a desarrollar a lo largo de este juego en términos de habilidades parentales.

Para que este juego de Escape sea exitoso al abordar las necesidades de las familias de una manera lúdica y pedagógica, le agradecemos de antemano por tomarse el tiempo para responder las siguientes preguntas marcando las casillas y completando cuando sea necesario:

Tipología de familias

1. Eres:

- ☐ Un hombre
- ☐ Una mujer

2. Su situación familiar:

- ☐ En pareja
- ☐ Familia monoparental

3. Su rango de edad:

- ☐ 18/24 años
- ☐ 25/34 años
- ☐ 35/44 años
- ☐ 45/54 años
- ☐ + de 55 años

4. Número de hijos dependientes: _____

5. Edad de los niños: _____

6. Situación profesional:

- ☐ Granjero
- ☐ Dueño de negocio / Artesano
- ☐ Empleado
- ☐ Trabajador de fábrica
- ☐ Profesión intermedia
- ☐ Retirado
- ☐ Buscando trabajo
- ☐ Licencia parental
- ☐ Otro: _____

7. Situación profesional del socio:

- | | |
|--|--|
| ☐ Granjero | ☐ Retirado |
| ☐ Dueño de negocio / Artesano | ☐ Buscando trabajo |
| ☐ Empleado | ☐ Licencia parental |
| ☐ Profesión intermedia | ☐ Otro: _____ |
| ☐ Trabajador de fábrica | |

Prácticas educativas familiares

1. En su rutina matutina del día a día, quién está cuidando a los niños (el despertar - el desayuno - dejar en la escuela):

- ☐ El padre
- ☐ La madre
- ☐ Otro: _____

2. En su rutina nocturna del día a día, quién se ocupa de los niños (almuerzo - lecciones - hora de dormir):

- ☐ El padre
- ☐ La madre
- ☐ Otro: _____

3. Según usted, cuáles son las características cotidianas de un padre involucrado (clasifíquelas en prioridad del 1 al 5):

- ☐ Sentirse y comportarse responsablemente con su hijo.
- ☐ Estar comprometido emocionalmente
- ☐ Ser físicamente accesible
- ☐ Brindar apoyo material para satisfacer las necesidades del niño.
- ☐ Ejercer influencia en las decisiones sobre la crianza de los hijos

Conocimientos y habilidades de los padres: las necesidades de las familias

1. En su papel de padre, ¿cuáles son sus mayores preocupaciones entre las siguientes proposiciones (clasifíquelas en prioridad del 1 al 6):

- ☐ Equilibrio trabajo-vida
- ☐ Balance de tiempo en pareja / tiempo familiar
- ☐ Comunicarse de manera positiva con su hijo.
- ☐ Establecer reglas claras y equilibradas
- ☐ Construyendo un fuerte vínculo socioemocional entre padre e hijo
- ☐ Compartiendo la patria potestad

2. Cuáles son sus principales problemas con respecto a la vida de su hijo (clasifíquelos en prioridad del 1 al 5):

- ☐ Enseñanza
- ☐ Salud
- ☐ Comportamiento, actitud, conducta

- ☐ Nuevas tecnologías
- ☐ Arreglos de cuidado infantil

3. Si tiene un problema con su hijo:

- ☐ Manejas la situación con el otro padre
- ☐ Manejas la situación solo
- ☐ Buscas consejo o ayuda de un profesional
- ☐ Buscas consejo o ayuda de tu familia
- ☐ Buscas consejo o ayuda de tus amigos.
- ☐ No sabes exactamente como proceder

4. En los asuntos del día a día, no siempre tienes la solución:

- ☐ Porque es muy difícil
- ☐ Porque te falta información
- ☐ Porque requiere dinero
- ☐ Porque no tienes suficiente tiempo libre
- ☐ Porque no tienes las conexiones necesarias con personas que puedan ayudarte

5. ¿Cuáles son las franjas horarias más adecuadas para poder participar en este juego de Escape según tu propio horario?

	La mañana (entre las 9 y las 11 a. m.)	Al mediodía (entre las 12 y las 2 de la tarde)	La tarde (entre las 14 y las 17 horas)	Al final del día (a partir de las 5 a las 6 p. M.)	Tarde (después de las 6 PM)
miércoles					
sábado					
domingo					
Otros días					



Erasmus+



Positive PATERNAL ENGAGEMENT



Número de acuerdo de proyecto

2018-1-FR01-KA204-047919