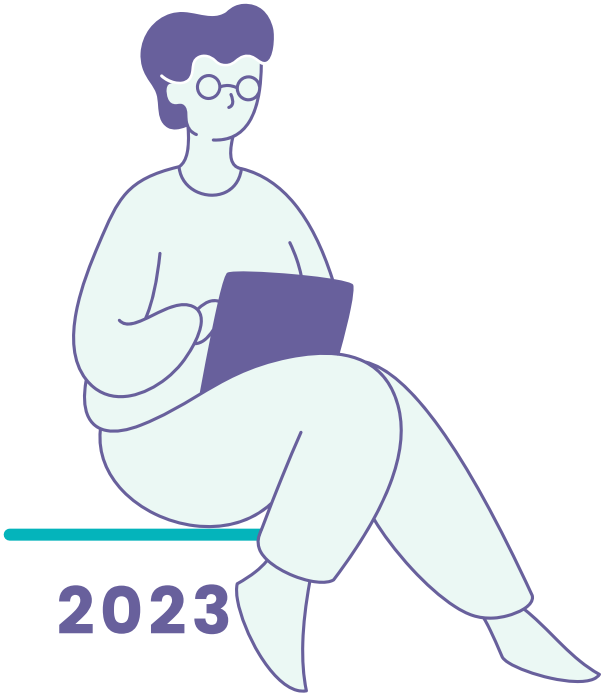
UPSKILLING ARTPRENEURS

Escape-Rooms online: Manual de aprendizaje



2023

Co-funded by
the European Union

Co-funded by
the European Union

Este material ha sido creado para el proyecto CO-ART No.2020-1-FR02-KA227-YOU-0186660, financiado por el programa Erasmus+. El contenido de esta publicación es de responsabilidad única del coordinador y puede no siempre reflejar el punto de vista de la Comisión Europea o de la Agencia Nacional

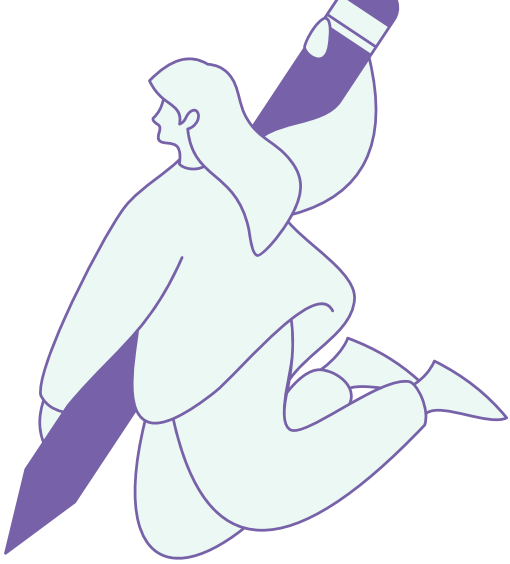
Esta obra está amparada por la Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visite:
http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Más información

coart
UPSKILLING ARTPRENEURS

co-artproject.eu
coart.project
coart-eu
coart.eu

ÍNDICE:



4. Introducción
5. Sección 1: Escape Rooms online
5. ¿Qué es?
6. Escape rooms online en la educación no formal
8. Sección 2: El enfoque CO-ART
8. Marco de aprendizaje
10. Recursos de aprendizaje de CO-ART
14. Sección 3: Diseñar un escape room
14. Cómo diseñar un escape room - paso a paso
24. Herramientas para el aprendizaje online
32. Integración en las actividades de aprendizaje
34. Sección 4: El programa de entrenamiento de CO-ART
35. Objetivos de aprendizaje y resultados clave
36. La estructura general
37. El entrenamieto de 4 días
41. Conclusión
42. Anexo - Resultados del aprendizaje abordados por el proyecto CO-ART Project

Introducción

El manual "Escape Rooms online: El Manual de aprendizaje CO-ART" está diseñado para apoyar a los trabajadores juveniles, líderes juveniles, educadores y formadores en sus misiones de desarrollar las competencias digitales y empresariales de los jóvenes. Se basa en los marcos comunes de competencias ENTRECOMP y DIGCOMP 2.1 y se centra específicamente en los jóvenes que trabajan o están interesados en trabajar en las industrias culturales y creativas.

Los objetivos de "Escape Rooms online: El Manual de aprendizaje CO-ART" son apoyar a los trabajadores juveniles, líderes juveniles, educadores y formadores:

- en la realización de actividades de formación interactivas y ricas en medios para los jóvenes mediante la adaptación del enfoque CO-ART de los escape rooms en línea;
- dotándolos de los conocimientos, habilidades, competencias y herramientas necesarias para que puedan diseñar sus propios escape rooms online con el fin de utilizarlos en sus actividades de enseñanza/aprendizaje;
- promoviendo los escape rooms online como una herramienta eficaz para la enseñanza/aprendizaje en línea.

El Manual de aprendizaje está dividido en cuatro partes:

1. **Sección 1** introduce el concepto de escape rooms en línea y explica su papel dentro del aprendizaje no formal.
2. **Sección 2** muestra 24 salas de escape en línea diseñadas por los socios del proyecto CO-ART y las relaciona con los resultados del aprendizaje: conocimientos relacionados con el emprendimiento y las habilidades digitales, habilidades y competencias a dominar.
3. **Sección 3** explica cómo diseñar sus propias escape rooms utilizando herramientas de libre acceso y cómo integrarlas en el proceso de aprendizaje.
4. **Sección 4** presenta el enfoque diseñado para formar a trabajadores en el ámbito de la juventud, líderes juveniles, educadores y formadores en el desarrollo, prueba y pilotaje de sus propias salas de escape en línea.

El Manual del alumno presenta el enfoque y la metodología diseñados y probados por el equipo internacional de expertos del proyecto Erasmus+ "CO-ART: Herramientas en línea basadas en retos para desarrollar competencias empresariales y digitales entre los jóvenes ARTpreneurs" (2020-1-FR02-KA227-YOU-018660).

Sección 1: Escape Rooms online

¿Qué es?

Aunque los escape rooms online (ER), también denominados salas de escape digitales, salas de escape virtuales, etc., están empezando a atraer la atención de los monitores juveniles y otros profesionales, siguen considerándose a la vanguardia de la innovación pedagógica y, especialmente durante la pandemia de Covid-19, han ganado gran popularidad como actividad de tiempo libre, de creación de equipos y educativa.

El concepto de las salas de escape en línea incluye los mismos principios que las salas de escape físicas, pero en lugar de escapar de una habitación real, los alumnos, individualmente o en grupo, deben resolver una serie de pistas para desbloquear los siguientes retos, resolver los enigmas y alcanzar resultados de aprendizaje específicos en línea. La ventaja de ER es que todo el mundo puede participar desde la comodidad de su casa, o desde la oficina, una cafetería, una biblioteca o cualquier otro lugar. Todo lo que se necesita para participar es un ordenador o un móvil y una conexión a Internet.

Muchas de las herramientas y métodos educativos tradicionales convierten a los alumnos en oyentes pasivos y tienen muy poca interactividad. Esto fue especialmente cierto durante la pandemia de Covid-19, cuando se interrumpió temporalmente la educación normal y se adoptó la educación de emergencia en línea a todos los niveles. Los alumnos se quedaban pegados a sus pantallas y pasaban horas escuchando seminarios y conferencias en línea, luchando por mantener la atención. Este conjunto de circunstancias han desencadenado un cambio de visión hacia las salas de escape digitales educativas, no sólo como herramienta recreativa, sino como método de educación no formal utilizado para alcanzar determinados resultados y objetivos de aprendizaje. Los escape rooms educativos son actividades pedagógicas basadas en problemas y centradas en el alumno que exigen una participación activa y colaborativa. Crean experiencias de aprendizaje más informales y son premiadas por su flexibilidad y por comprometerse a despertar interés en los alumnos.

Los ER son un excelente ejemplo del enfoque del aprendizaje basado en el juego, que utiliza los principios del juego para que los alumnos se relacionen con los materiales educativos de forma lúdica y dinámica. Los ER educativos se crean de forma que los retos impliquen contenido educativo, de modo que los jugadores/alumnos tengan que dominarlo para tener éxito y avanzar en el escape room y así desbloquear los retos. Un elemento importante de los ER educativos es una trama general que proporcione el contexto del problema y cree el entorno del juego.

Los ER se construyen principalmente en torno a un tema educativo que se revela en la narrativa del ER, que a menudo anima al alumno a involucrarse con el tema a través de un juego de rol. Los retos de los ER se desarrollan para un grupo específico y se diseñan teniendo en cuenta metas y objetivos de aprendizaje concretos y bien definidos. Diseñar ER educativos y sus retos es una tarea difícil, ya que los retos fáciles pueden aburrir rápidamente, mientras que los demasiado difíciles pueden provocar frustración y desinterés.

Escape Rooms online en la educación no formal

El poder y la eficacia de los ER reside en que pueden adaptarse a cualquier materia y, por eso, los ER educativos en línea pueden utilizarse no sólo en la educación formal, sino también en el aprendizaje no formal.

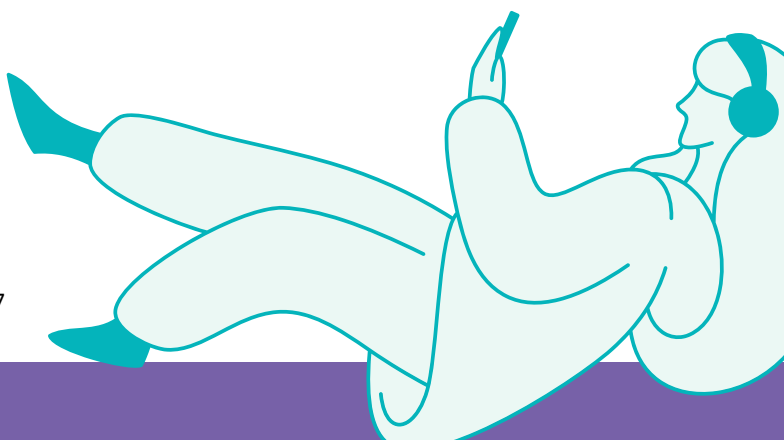
Pero, ¿qué es la educación no formal? El aprendizaje no formal (ANF) se define como cualquier actividad educativa fuera del sistema educativo formal que se dirige a un grupo de alumnos y tiene objetivos educativos específicos. La educación no formal puede adoptar diversas formas. Sin embargo, hay algunas características comunes:

- ANF es un proceso de aprendizaje planificado con objetivos educativos;
- Las actividades ANF se desarrollan en función de las necesidades de los alumnos;
- Los ejercicios de ANF favorecen la participación de los alumnos en el proceso de enseñanza y promueven la creación de conexiones con situaciones del mundo real;
- El núcleo de ANF es el compromiso voluntario de los alumnos (en otras palabras, no son actividades obligatorias);
- ANF es inclusiva y accesible: los organizadores buscan activamente métodos para incluir a personas que podrían sufrir exclusión o marginación;
- Las técnicas de ANF son flexibles, inclusivas y centradas en el alumno; combinan el aprendizaje individual y en grupo y promueven el aprendizaje entre iguales;
- El desarrollo de habilidades para la vida y la preparación para la ciudadanía activa son los principales focos de ANF;
- Los programas ANF pueden estar dirigidos por instructores o formadores remunerados o por voluntarios.

Los puntos anteriores remarcan el solapamiento entre los principios básicos de la ANF y las características del ER de educación en línea y por qué encajan bien. La NFL se basa en la participación activa (hacer, experimentar), y la autorreflexión es crucial para el proceso de aprendizaje.

Los ejercicios en ANF son de naturaleza experiencial (por ejemplo, juegos de rol y simulaciones), y la aportación es siempre participativa (un producto del facilitador y los participantes; contribuyen con sus experiencias y conocimientos). Al mismo tiempo, la idea de un escape room educativo, es en esencia, un aprendizaje basado en problemas que organiza e incorpora elementos de un marco de aprendizaje en el contexto de un supuesto interesante o un tema.

A diferencia de los métodos convencionales de enseñanza y aprendizaje, el enfoque de "aprendizaje activo" y la interactividad de un escape room no sólo pueden atraer a los estudiantes, sino también abrir nuevas oportunidades de participación fuera de los confines del escape room. Éstas ofrecen tanto una experiencia de aprendizaje basada en el juego como la adquisición de habilidades mediante el juego, por lo que son excepcionalmente adecuadas para entornos de aprendizaje no formal.



Sección 2: El enfoque Co-ART

Marco de aprendizaje: competencias digitales y emprendedoras

Antes de iniciar cualquier actividad de enseñanza, entrenamiento o aprendizaje, hay que establecer una visión clara de los objetivos y los resultados del aprendizaje. Los escape rooms en línea diseñados con fines didácticos no son una excepción. Los escape rooms pueden ser infinitamente atractivos y divertidos, pero ¿cómo garantizar que realmente promueven los conocimientos, habilidades, competencias y actitudes deseados?

Un proceso de aprendizaje eficaz requiere una estructura, un contexto y un alcance determinados. Es imposible aprenderlo todo de una vez, por lo que es aconsejable dividir el itinerario general de aprendizaje en tareas y logros más pequeños. Cuando se considera un escape room como una tarea de aprendizaje independiente, hay que definir claramente entre 2 y 6 conocimientos, habilidades y/o competencias que se mejorarán a través de la experiencia de aprendizaje proporcionada por el escape room online.

El proyecto CO-ART se centra en las habilidades y competencias que demandan actualmente los jóvenes desempleados del Sector Cultural y Creativo (SCC) y los aspirantes a emprendedores (artísticos). Teniendo esto en cuenta, el alcance de las actividades de escape room de CO-ART se ha basado en dos marcos de aprendizaje: el Marco de Competencias Empresariales (ENTRECOMP) y el Marco de Competencias Digitales para Ciudadanos (DIGCOMP 2.1). Cada uno de los marcos se centra en un conjunto de habilidades, competencias y actitudes específicas que son relevantes para el desarrollo personal y profesional de los individuos.

El punto central de ENTRECOMP son las competencias empresariales y el aprendizaje empresarial. Según el Marco ENTRECOMP, el espíritu empresarial es una competencia transversal clave que permite a los ciudadanos fomentar su desarrollo personal, contribuir activamente al desarrollo social, acceder al mercado laboral como empleados o autónomos, y poner en marcha o ampliar empresas que pueden tener un motivo cultural, social o comercial (ENTRECOMP: Marco de competencias empresariales, 2016).

DIGCOMP 2.1 introduce 8 niveles de competencia para el desarrollo de las habilidades digitales. El concepto de competencia digital ha surgido de la mano del desarrollo tecnológico y ha empujado a la sociedad a reconocer la necesidad de nuevas habilidades y competencias.

La competencia digital es una combinación de conocimientos, habilidades y actitudes en relación con el uso de la tecnología para realizar tareas, resolver problemas, comunicarse, gestionar información, colaborar, así como para crear y compartir contenidos de manera eficaz, adecuada, segura, crítica, creativa, independiente y ética (Anders Skov, Center for Digital Dannelse, 2016).

Se seleccionaron doce áreas de competencia tanto empresarial como digital para construir el marco de las experiencias de aprendizaje CO-ART basadas en las necesidades de empleo durante la pandemia Covid-19, el atractivo para los jóvenes y la infrarrepresentación de competencias en el trabajo juvenil. La lista detallada de conocimientos, destrezas y actitudes específicas seleccionadas y abordadas por los escape rooms de CO-ART se recopilan en el Anexo 1. Éstas representan las siguientes áreas de competencia seleccionadas:

ENTRECOMP	DIGCOMP 2.1
DETECTAR OPORTUNIDADES	COLABORAR A TRAVES DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL
PENSAMIENTO ÉTICO Y SOSTENIBLE	NORMAS DE EDUCACIÓN EN INTERNET
MOVILIZAR RECURSOS	DESARROLLAR CONTENIDO DIGITAL
EDUCACIÓN FINANCIERA	DERECHOS DE AUTOR Y LICENCIAS
AFRONTAR LA INCERTIDUMBRE, LA AMBIGÜEDAD Y EL RIESGO	PROTEGER LOS DATOS PERSONALES Y LA PRIVACIDAD
TRABAJAR CON LOS DEMÁS	PROTEGER LA SALUD Y EL BIENESTAR
DETECTAR OPORTUNIDADES	COLABORAR A TRAVÉS DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL

Recursos de aprendizaje de CO-ART

Las siguientes páginas presentan los escape rooms del proyecto CO-ART por niveles de dificultad- Introductorio, Intermedio, Avanzado

NIVEL INTRODUCTORIO

EVENTO DE LA LIBRERÍA DE ARTE - COLABORAR A TRAVÉS DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES Y LAS NORMAS DE EDUCACIÓN EN INTERNET
Janet es una artista visual que gestiona la realización de proyectos artísticos y culturales, en particular la organización de exposiciones de arte contemporáneo, estancias culturales, etc. En la actualidad, su objetivo es abrir una artoteca para el gran público con el fin de democratizar el acceso al arte y el diseño contemporáneos. ¡Ayuda a Janet a poner en marcha su proyecto!

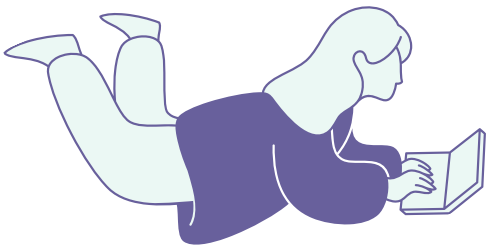
EXPANDIR LA CREATIVIDAD DE CLAIRE- DESARROLLO DE CONTENIDOS DIGITALES Y DERECHOS DE AUTOR Y LICENCIAS
Claire está atrapada en el mercado laboral y lucha por encontrar trabajo desde que la pandemia de Covid-19 golpeó con especial dureza al sector de los SCC. Claire, fotógrafa profesional, necesita reinventarse y adquirir nuevas competencias para reincorporarse al mercado laboral. Tienes que ayudar a Claire a entender cómo utilizar CANVA para crear contenidos con los que dar a conocer mejor su trabajo; después, ayuda a Claire a entender mejor y aumentar sus conocimientos sobre derechos de autor y licencias.

EL CAMBIO TRAE OPORTUNIDADES - DETECTAR OPORTUNIDADES, PENSAMIENTO ÉTICO Y SOSTENIBLE
Tu amiga Janet y tú tenéis muchas tradiciones que os mantienen motivados e inspirados. Ahora ella se traslada a México para investigar sobre el cambio climático y a ti te preocupa echar de menos a tu amiga, que te ayudaba a organizar y asistir a exposiciones, conciertos y eventos. Decides dar un paseo y descubres a tu alrededor muchas creaciones y obras de arte interesantes para compartir con ella. Al final, te das cuenta de que el cambio trae oportunidades.

IMPACT4WORLD, CAMBIANDO EL MUNDO - AFRONTAR LA INCERTIDUMBRE, LA AMBIGÜEDAD Y EL RIESGO Y TRABAJAR CON LOS DEMÁS
Hace algún tiempo, un grupo de amigos del club de teatro de un colegio se dieron cuenta de que la actuación era muy importante para ellos y decidieron que querían seguir haciéndolo después de la escuela. Además, los temas sociales también eran muy importantes para ellos, porque creían que todo el mundo tiene derecho a influir en la forma del mundo. Por eso se les ocurrió la idea de organizar actuaciones, pero no las habituales. Se llamaron a sí mismos Impact4World.

EL CONCIERTO ONLINE - PROTECCIÓN DE LOS DATOS PERSONALES Y DE LA INTIMIDAD
La pandemia ha instaurado una nueva realidad. Se acabaron las grandes reuniones, las fiestas, los conciertos y las salas de música abarrotadas... quién sabe cuándo volverás a tener la oportunidad de vivir el mismo ambiente. ¡Seguro que has echado de menos esa sensación! Bueno, al menos puedes escuchar a tu grupo favorito en streaming online. No es nada comparado con el escenario en vivo, los momentos inolvidables que pasaste con tus mejores amigos, tus piernas cansadas después de horas de baile abrazando a quien sea que esté a tu alrededor. Pero aún así, ¡algo es algo! ¿Qué más se puede pedir?

COWORKING CREATIVO - MOVILIZAR RECURSOS
Joseph es un famoso artista de Zaragoza que ha decidido trasladarse a un espacio rural y organizar allí un coworking creativo. Ayúdale a investigar sobre la variedad de beneficios y tipologías de los espacios de coworking y descubre las oportunidades de coworking que se ofrecen en Europa.



NIVEL INTERMEDIO

BIBLIOTECA DE ARTE EN LÍNEA - COLABORACIÓN A TRAVÉS DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES Y LAS NORMAS DE EDUCACIÓN EN INTERNET
El evento de Janet tuvo lugar y le permitió seleccionar a diferentes artistas que podrían formar parte de su biblioteca de arte. Sin embargo, para popularizar el proyecto entre el público destinatario (aficionados, coleccionistas de arte, comunidades, etc.) es necesario establecer la presencia en línea de la biblioteca de arte. Por otra parte, ninguno de los artistas tiene relevancia en las redes sociales y todos están preocupados sobre cómo establecerla.

EXPANDIR LA CREATIVIDAD DE CLAIRE- DESARROLLO DE CONTENIDOS DIGITALES Y DERECHOS DE AUTOR Y LICENCIAS
Claire, fotógrafa profesional, se da cuenta de que tiene que mejorar sus conocimientos sobre programas/herramientas/instrumentos que puedan ayudarla a hacer más populares sus contenidos. El primer reto será seleccionar las herramientas adecuadas. Después, tendrá que investigar en Internet para resolver los problemas relacionados con los derechos de autor.

UNA NOCHE EN EL MUSEO - DETECTAR OPORTUNIDADES, PENSAMIENTO ÉTICO Y SOSTENIBLE
Gregory es un artista independiente que consigue encerrarse en un museo durante una noche. Su mente curiosa le permite vagar por el museo, donde descubre exposiciones sobre arte sostenible. Se inspira y se ve llamado a resolver una serie de retos para acercarse a su propio diseño de arte sostenible.

IMPACT4WORLD ENCONTRAR SOLUCIONES - AFRONTAR LA INCERTIDUMBRE, LA AMBIGÜEDAD Y EL RIESGO Y TRABAJAR CON LOS DEMÁS
El objetivo de sus actuaciones era implicar a los espectadores y demostrarles así que podían influir en el destino de su comunidad y crear el mundo en el que quieren vivir. En este ER, los actores desarrollan competencias empresariales de nivel intermedio en los ámbitos de: - afrontamiento de la incertidumbre, ambigüedad y riesgo, - trabajo en equipo; en particular, trabajaran: - el pensamiento crítico, - la diferencia entre opinión y hecho, - el uso de rompecabezas, - estrategias para resolver conflictos - y el proceso de toma de decisiones.

EXPOSICIÓN DE FOTOGRAFÍA DIGITAL - PROTECCIÓN DE LOS DATOS PERSONALES Y LA INTIMIDAD Y PROTECCIÓN DE LA SALUD Y EL BIENESTAR
Hola, soy Peter Feuzberg y desde hace diez años trabajo como fotógrafo callejero. En diciembre de 2020, iba a presentar mi nueva exposición titulada "Retratos de Uganda" en el CLB de Berlín. Mi exposición se compone principalmente de retratos en blanco y negro de jóvenes miembros de la comunidad local de la aldea de Rutoke. Las fotografías fueron tomadas durante un viaje solidario de 6 meses organizado por ActionAid, algunas de ellas captan sus difíciles condiciones de vida y otras retratan momentos conmovedores de su frágil inocencia infantil. Debido a la pandemia de Covid-19, los espacios artísticos permanecieron cerrados durante más de 6 meses sin que se informara de su reapertura. Durante una reunión por Skype con el director artístico del espacio de arte, decidimos organizar la exposición fotográfica virtualmente en la página web del CLB.

LABORATORIO DE MODA - EDUCACIÓN FINANCIERA
Maria, de Eslovaquia, dirige una pequeña empresa, "Fashion Lab", que diseña y vende vestidos, zapatos y cinturones de moda. Se ha comprometido a adquirir algunos conocimientos financieros, ya que son necesarios para que su negocio funcione bien. Ayúdala a estructurar sus datos financieros, calcular indicadores financieros básicos y aprender los términos financieros más comunes.

NIVEL AVANZADO

EL SERVICIO WEB DE LA LIBRERÍA DE ARTE - COLABORAR A TRAVÉS DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES Y LAS NORMAS DE EDUCACIÓN EN INTERNET
En noviembre de 2023, Europa Occidental se ve azotada por una nueva oleada de COVID y todo el mundo se encierra en sus casas mientras las autoridades locales, desorganizadas por esta pandemia sin precedentes, se organizan para restablecer las infraestructuras de las posibilidades de movilidad. La idea es transformar la biblioteca de arte, ahora inaccesible, en un servicio en línea con la posibilidad de ver todas las obras y también de reservarlas con un servicio de drive through para recogerlas (gratis) o hacer que te las entreguen (pagando).

DESARROLLAR LA CREATIVIDAD DE CLAIRE - DESARROLLO DE CONTENIDOS DIGITALES Y DERECHOS DE AUTOR Y LICENCIAS
Claire tendrá que crear su CV para presentarse a algunos puestos y también tendrá que incluir un portafolio personal con sus fotos y materiales creativos creados a lo largo de los años. Ahora es capaz de señalar qué normas de derechos de autor son las mejores para proteger sus productos en línea. Claire también tendrá que seleccionar cuál de las opciones de CV es la mejor para crear una buena primera impresión y representar su trabajo.

UN CURSO CON G SOSTENIBLE - DETECTAR OPORTUNIDADES, PENSAMIENTO ÉTICO Y SOSTENIBLE
Gregory es ahora un artista de renombre que se dedica a prácticas artísticas sostenibles. Ha creado un curso sobre los principios básicos del mundo del arte, las políticas en torno a la SCC y el indiscutible vínculo entre sociedad y cultura. Aprende con Gregory la importancia de la valoración de impacto, seguimiento, y evaluación, y los distintos pasos del Modelo Lógico.

IMPACT4WORLD COOPERAR CON LOS DEMÁS - AFRONTAR LA INCERTIDUMBRE, LA AMBIGÜEDAD Y EL RIESGO Y TRABAJAR CON LOS DEMÁS
Los miembros del grupo se sintieron mal después de que Alex les dejara, pero sabían que era su propia decisión. Sin embargo, esta situación les hizo darse cuenta de que necesitan adquirir aún más habilidades y experiencia para trabajar con otros y desarrollarse ellos mismos. Gracias a esta ER, los jugadores desarrollan competencias empresariales de nivel avanzado en los ámbitos de: - hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo, - y trabajar con otras personas; en particular, llegan a conocer: - el proceso de pensamiento de diseño, - los tipos de personalidad de las personas, - varios programas apoyados por la Unión Europea.

PETER Y LA ERA DIGITAL - PROTECCIÓN DE LOS DATOS PERSONALES Y LA INTIMIDAD Y PROTECCIÓN DE LA SALUD Y EL BIENESTAR
Hola, ¡soy yo otra vez! ¡Peter Feuzberg! ¡Tengo grandes noticias! Mi exposición titulada "Retratos de Uganda" ha finalizado con gran éxito. La analítica del sitio web del CLB mostró que más de 3.000 usuarios visitaron la exposición digital. Mi público ha aumentado más que nunca y mi obra se conoce ahora en toda Europa. Mis próximos pasos profesionales son exposiciones en espacios de arte y museos de fotografía de toda Europa. He mejorado mis competencias digitales y mis conocimientos sobre el uso de la tecnología. Sin embargo, aún me queda mucho por aprender en este campo.

DISEÑAR UN DOCUMENTAL DE ENSUEÑO - MOVILIZAR RECURSOS
Albert es un apasionado cineasta rumano que diseña sus propios cortometrajes sobre el cambio climático y la huella humana en la ecología. Ayúdale a encontrar nuevas oportunidades para financiar un nuevo proyecto cinematográfico, a preparar una solicitud de subvención y a aprender técnicas para gestionar eficazmente el tiempo.

NIVEL EXPERTO

CENTRO DE RECURSOS PARA ARTISTAS - COLABORAR A TRAVÉS DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES Y LAS NORMAS DE EDUCACIÓN EN INTERNET

El desarrollo de la biblioteca de arte en línea ha permitido a los artistas y creativos profesionales trabajar en una situación de crisis y cierre temporal de todas las salas de arte. Han podido difundir su trabajo, aumentar su público y diversificarlo, vender sus obras y rentabilizar su actividad. Unos meses más tarde, durante el verano, todos los locales creativos pudieron reabrir y atraer al público de su zona. ¿Cómo marcar la diferencia y continuar el trabajo ya desarrollado por Janet y sus socios en la biblioteca de arte?

EXPANDIR LA CREATIVIDAD DE CLAIRE- DESARROLLO DE CONTENIDOS DIGITALES Y DERECHOS DE AUTOR Y LICENCIAS

Claire quiere intentar convertirse en influencer. Ayuda a Claire a entender la diferencia entre ser un creador de contenidos y un influencer y a componer el kit de influencer de éxito, ¡así como a averiguar lo que tiene que saber sobre derechos de autor!

JANNET Y EL LABORATORIO DE LA MODA - DETECTAR OPORTUNIDADES, PENSAMIENTO ÉTICO Y SOSTENIBLE

Jannet desea educar a la gente sobre la realidad del cambio climático y las consecuencias de la moda rápida (fast-fashion). Para conseguirlo, pretende crear su propio laboratorio de moda, que contendrá un laboratorio de creación de tejidos/prendas sostenibles, una tienda donde vender las creaciones de sus equipos y las creaciones de moda sostenible de otros artistas, y un departamento de investigación y educación del consumidor sobre moda sostenible. Ayuda a Jannet a emprender su propio viaje empresarial y a superar los muchos miedos que rodean a un emprendedor en la fase de iniciación.

IMPACT4WORLD DISEÑANDO SUS IDEAS - AFRONTAR LA INCERTIDUMBRE, LA AMBIGÜEDAD Y EL RIESGO Y TRABAJAR CON LOS DEMÁS

El grupo actuó por toda Polonia, pero lo hizo de forma poco profesional. La mayoría de las veces actuaban en locales públicos de ciudades y centros urbanos. A veces los espectadores les pagaban unas monedas, que eran suficientes para viajar a los siguientes lugares. Pero cuando empezó la pandemia mundial de COVID-19, tuvieron que parar. Sin embargo, se dieron cuenta de que querían trasladar sus actuaciones al mundo profesional, para poder continuar con su misión. Gracias a este ER, los jugadores desarrollan competencias empresariales a nivel de expertos en los ámbitos de: - el afrontamiento de la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo, - y el trabajo con los demás; en particular, llegan a conocer: - el proceso de diseño de su empresa, - los elementos del plan de empresa.

LA FORMACIÓN DE MATTHEW - PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES Y PRIVACIDAD Y PROTECCIÓN DE LA SALUD Y EL BIENESTAR

Me llamo Matthew Jaars y me interesan las leyes de protección de datos y las nuevas tecnologías. Me gustaría adquirir más conocimientos sobre las áreas de interés mencionadas a través de plataformas de aprendizaje online fáciles de usar. Durante mi investigación, he descubierto numerosas formaciones a las que puedo asistir y utilizar este tipo de plataformas. He decidido asistir a una formación en la Escuela de Derecho de ESB llamada "Derecho de la Digitalización", que tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes conocimientos a través de clases periódicas de empuje, reuniones y grupos de trabajo dentro de una plataforma digital. Aunque mi formación va a comenzar el mes que viene, me gustaría estar bien informado y preparado sobre los principales temas que se tratarán.

IMPUESTOS Y TIEMPO - EDUCACIÓN FINANCIERA Y MOVILIZACIÓN DE RECURSOS

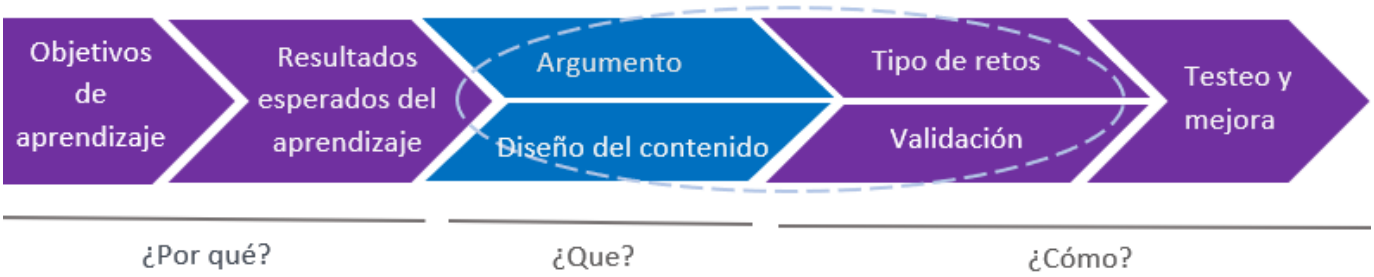
Milda es una joven empresaria de Letonia a la que le apasiona organizar eventos familiares como aniversarios, despedidas de soltera, bodas, fiestas babyborn y muchos más. Ayúdala a explorar las posibilidades de contratar a un asistente, a calcular los nuevos gastos salariales y a conocer las herramientas para controlar el tiempo.

Sección 3: Diseño de un escape room

¿Cómo diseñar un escape room? - paso a paso

Al diseñar un escape room digital, hay que seguir una secuencia lógica respondiendo a tres preguntas principales: "¿Por qué?", "¿Qué?" y "¿Cómo?". Permite al diseñador crear una experiencia significativa para los jóvenes siguiendo cada paso de las tres fases, representadas por las preguntas.

1. Plantear la pregunta "**¿Por qué?**" garantizará que los objetivos de aprendizaje y los resultados esperados se establezcan correctamente para que un escape room no sea sólo un juego divertido, sino también una experiencia de aprendizaje.
2. La pregunta "**¿Qué?**" permite especificar temas y conocimientos concretos necesarios para que los alumnos tengan éxito en un viaje de aprendizaje. Para que el contenido didáctico sea relevante para los alumnos más jóvenes, es necesario que el argumento sea claro.
3. La pregunta "**¿Cómo?**" garantiza que la experiencia de aprendizaje esté bien estructurada, sea fácil de seguir y tenga secuencias como las de los escape rooms de la vida real. Esta es la fase principal del diseño técnico que garantiza la gamificación. Cabe destacar que incluye pruebas como elemento necesario para garantizar la calidad de los escape rooms digitales.



¡Siga cada fase paso a paso para saber más sobre los pasos del diseño!

POR QUÉ | La pregunta "Por qué" se utiliza para justificar el diseño y la posterior aplicación de determinados escape rooms en un proceso de aprendizaje. Significa establecer objetivos y resultados de aprendizaje antes de diseñar el escape room.

El diseñador del aprendizaje (p. ej., formador, profesor, trabajador juvenil) debe establecer resultados de aprendizaje específicos como los resultados esperados. Éstos pueden reflejar conocimientos, destrezas y actitudes específicos adquiridos como resultado del aprendizaje, y dependen de los objetivos del aprendizaje. Para que sus objetivos de aprendizaje sean eficaces, aplique los principios SMART: defínalos como específicos, medibles, alcanzables, pertinentes y de duración determinada.

¡CONSEJO! | Para evitar frases demasiado generales sobre "aprender" o "comprender" algo, se sugiere utilizar verbos más específicos para formular claramente cada objetivo de aprendizaje. En relación con la mejora de actitudes, conocimientos y aptitudes, puede seguir los ejemplos de la tabla:	
Verbos que puedes usar para poner objetivos específicos de aprendizaje	
ACTITUD	Defender, Aceptar, Estar de acuerdo, Permitir, Analizar, Aprobar, Evaluar, Creer, Elegir, Colaborar, Cumplir, Conformarse, Convencer, Cooperar, Decidir, Defender, Respaldar, Evaluar, Elegir, Recomendar, Seleccionar, Apoyar, Tolerar, Ofrecer
CONOCIMIENTO	Comparar, Definir, Describir, Designar, Descubrir, Distinguir, Explicar, Identificar, Detallar, Etiquetar, Enumerar, Nombrar, Recitar, Reconocer, Contar, Relatar, Volver a contar, Especificar, Deletrear, Indicar, Decir, Terminar, Escribir
HABILIDADES	Accionar, Ajustar, Administrar, Alinear, Alterar, Unir, Construir, Calibrar, Cambiar, Copiar, Demostrar, Diseñar, Desarrollar, Esbozar, Ejecutar, Formar, Manipular, Manipular, Medir, Promover, Realizar, Preparar, Procesar, Registrar, Regular, Eliminar, Reparar, Sustituir, Establecer, Servir

A continuación, cada objetivo debe vincularse a los resultados del aprendizaje. Definir expectativas específicas permite medir el éxito de la actividad. El Anexo 1 refleja los resultados de aprendizaje específicos utilizados para mejorar las competencias digitales y empresariales de los jóvenes representantes de la industria cultural y creativa, aunque los escape rooms en línea son un método universal que puede aplicarse a casi cualquier tema.

¡CONSEJO! | Durante la fase de prueba (o de feedback, si se opta por ella), el diseñador de la sala de escape debe crear un modelo de medición para detectar si el escape room realmente marca alguna diferencia en términos de conocimientos, habilidades y formación de actitudes. Puede utilizar un grupo de discusión, entrevistas o encuestas de seguimiento como aparato para medir las experiencias generales al acabar los escape rooms

Al establecer los objetivos y resultados del aprendizaje, es posible que ya tenga ideas sobre el contenido específico, la estructura o los casos prácticos que le gustaría incluir en sus escape rooms. En esta fase se plantean las preguntas "qué" y "cómo".

QUÉ | La pregunta "¿Qué?" se centra principalmente en el contenido y el argumento del escape room desarrollado. El contenido viene determinado por los objetivos de aprendizaje y los resultados previstos, vinculándolos a temas específicos, asuntos y conocimientos que deben adquirir los alumnos.

EJEMPLO | Si los objetivos de aprendizaje definidos requieren que el alumno evalúe los instrumentos financieros disponibles para financiar proyectos creativos y se espera como resultado de aprendizaje la capacidad de examinar los sistemas de financiación, el contenido debe centrarse directamente en los instrumentos de financiación para artistas. Pueden incluir temas como subvenciones internacionales y locales, licitaciones, becas, préstamos, incuboras de empresas, etc.

El contenido puede ser tanto creado como encontrado en fuentes fiables: extraído de libros, informes, materiales fotográficos, de audio o vídeo, bases de datos, infografías, etc. Si utilizamos materiales existentes, debe prestarse especial atención a la propiedad de los materiales: si pueden compartirse libremente y cómo deben citarse.

Más adelante, la tarea del diseñador del escape room online es transformar el contenido en tarea(s) o reto(s) para que el proceso de aprendizaje sea experiencial. El diseñador puede utilizar tareas ya preparadas (por ejemplo, cuestionarios, juegos de palabras) ofrecidas en fuentes centradas en la enseñanza (canales comunitarios) o información ya disponible para generar su propio contenido. Se recomienda especificar siempre el autor o autores, el título del contenido utilizado y el hipervínculo directo (si procede) para cada contenido aplicado en los escape rooms online.

¡CONSEJO! | Si el escape room diseñado se aplica al proceso de aprendizaje con regularidad, el moderador debe comprobar siempre si los hipervínculos funcionan correctamente. De lo contrario, la experiencia de aprendizaje podría resultar interrumpida y frustrante.

Para garantizar que la experiencia de aprendizaje no sólo sea agradable, sino también relevante para los alumnos, deben incorporarse técnicas de narración en el diseño del escape room online. La narración es una parte crucial del aprendizaje al crear contenidos más atractivos y memorables al conectar las partes del escape room en una historia fluida. Algunos de los elementos narrativos que permiten crear una experiencia de aprendizaje atractiva son los siguientes:

1. Historias realistas. El alumno adquiere conocimientos y nuevas habilidades y actitudes más rápidamente cuando se introduce la conexión entre el contenido del aprendizaje y los contextos y personajes de la vida real.
2. Interacción. Permitir que el alumno decida por el personaje o interactúe con él de otras formas sumerge al alumno en el proceso de aprendizaje.
3. Los retos mantienen al alumno enganchado e intrigado para continuar con los siguientes pasos mediante la resolución de determinados "problemas". Sin embargo, hay que asegurarse de que los retos no sean ni demasiado fáciles ni demasiado difíciles para evitar la pérdida de interés.
4. Conexión. Mezclar contextos de la vida real, retos, personajes y sus emociones/logros crea un vínculo emocional entre el alumno y el contenido

adquirido. Ayuda no sólo a memorizar, sino también a recordar el contexto de aplicación de los conocimientos.

5.Multimedia. Mezclar medios como vídeos, imágenes y archivos de audio diversifica a los alumnos y evita que se aburran, ya que hay diferentes maneras de que cada alumno adquiera la información de la forma más eficaz (este último punto merece la pena recordarlo como consejo para el diseño técnico de un escape room; véase la sección "CÓMO").

EJEMPLO | Lee el ejemplo de cómo se aplica el storytelling para crear un contexto real, el reto y el vínculo emocional pidiendo interactuar con el contenido que pueda seguir.

Brian es un artista-empresario de París que crea y edita vídeos para promocionar eventos culturales y sociales. Cómo quiere ampliar su actividad empresarial, busca financiación adicional para apoyar una nueva rama de sus actividades empresariales: el diseño de películas para la educación medioambiental. Esto es importante para él, ya que sus padres son activistas medioambientales y Brian comparte estos valores desde su infancia.

La sostenibilidad medioambiental también es promovida por múltiples redes y organizaciones europeas que apoyan las actividades empresariales que ayudan a prevenir o evitar los daños al medio ambiente. Ayuda a Brian a encontrar una que ofrezca subvenciones u otros servicios de apoyo a empresarios que impulsen innovaciones en el sector medioambiental".

En función del perfil de los alumnos, el análisis del tema y la complejidad del escape room diseñado, la historia debería tener al menos dos retos que el alumno deba resolver. Esto significa dividir el argumento en varias tareas que deben completarse secuencialmente y proporcionar instrumentos de validación, de modo que se mantenga la secuencia de realización de las tareas, obtención de las llaves (para desbloquear el siguiente reto) y paso a las siguientes tareas (al igual que en un escape room offline). Dependiendo de la estructura del programa de aprendizaje, un tema puede constar de varias salas de escape de diferente complejidad (como en las salas de escape CO-ART, donde se introducen los niveles Introductorio, Intermedio, Avanzado y Experto para cada uno de los grupos temáticos).

Vincular las partes del contenido didáctico en un argumento coherente garantiza que se apliquen los conocimientos, habilidades y actitudes adquiridos a contextos de la vida real. Además, ayuda a garantizar que las tareas de los escape rooms estén interrelacionadas y sean complementarias. En este punto nace una idea o un concepto de escape room determinado. La siguiente pregunta a revisar es natural: "pero, ¿cómo conectar técnicamente estas partes para crear una experiencia de aprendizaje significativa e interactiva?".

CÓMO | Al explorar el aspecto técnico de la creación de un escape room, uno debe estar familiarizado con las herramientas TIC al menos a nivel de "usuario". Sin embargo, esto no requiere que el diseñador de escape rooms esté familiarizado con el software avanzado de diseño de juegos o con algunos lenguajes de programación. Los escape rooms online pueden diseñarse fácilmente con el uso de algunas herramientas digitales como Google Forms, Youtube, Typeform, Padlet, Learningapps, Google Sheets o incluso Instagram. La clave está en el uso creativo de dichas herramientas. En la siguiente sección - "Herramientas para el aprendizaje en línea" - se recopilan más ejemplos de herramientas a las que se puede acceder libremente y que se pueden aplicar en el diseño de escape rooms en línea.
La idea principal que nace del uso de las TIC o de las herramientas digitales se esconde en la estructuración y diversificación de la experiencia de aprendizaje. Ésta sirve de marco en el que se almacenan y enlazan los argumentos con los retos secuenciados. Del mismo modo, como ocurre con el concepto de multimedia, la variedad de herramientas hace que la experiencia de aprendizaje sea dinámica y más interactiva, por lo tanto - más atractiva. Sin embargo, no es necesario aburrir a los alumnos innecesariamente. El diseñador también debe tener en cuenta el principio de simplicidad.

EJEMPLO | Si el escape room consta sólo de dos retos, no es necesario crear tres contraseñas (llaves) para desbloquear otras llaves. Del mismo modo, si algunos cálculos se pueden realizar en el dispositivo más cómodo para el usuario (el teléfono), no tiene sentido hacer que se descargue un software especial sólo para hacer algunos cálculos sencillos. Además, si el uso de alguna herramienta requiere que el alumno lea largas instrucciones de uso o siga un proceso de registro que lleva mucho tiempo cada vez que hay que realizar alguna tarea menor, se desincentiva la continuación del aprendizaje.

Más importante que la herramienta de diseño del escape room online es la lógica que hay tras establecer los tipos de reto, o el método de enseñanza y aprendizaje. Los escape rooms no se centran sólo en el conocimiento, sino que lo facilitan para construir actitudes, habilidades prácticas y competencias. Esto significa que los escape rooms no deben parecerse al material de lectura de un examen. El diseñador debe ofrecer a los alumnos la oportunidad de buscar las respuestas de forma independiente y, al hacerlo, explorar más contenidos y fuentes que puedan ser útiles en algún momento. Este enfoque facilita el aprendizaje práctico y activo.
Hay muchas soluciones listas para usar que ayudan a los profesores a organizar el aprendizaje en línea. Como ejemplos, se pueden consultar colecciones de herramientas como Educaplay o Learningapps para descubrir la variedad de tareas que se pueden diseñar para estructurar y aprender algunos contenidos.

Por ejemplo

- Juegos de correspondencias ("¿Dónde está qué?"): buscar pares de palabras, términos y definiciones o imágenes interrelacionados. Algunos pueden incluir elementos de memorización, otros pueden tener todas las palabras o imágenes a emparejar abiertas en la "mesa". Otros pueden centrarse en identificar objetos o lugares y relacionarlos con los títulos o segmentos uno por uno;
- Crucigrama/Adivina la palabra - buscar las respuestas a las preguntas con un número definido de letras en una palabra y opciones para descubrir algunas letras o palabras;
- Cuadrícula de palabras/Sopa de letras - buscar palabras de longitud definida en una caja estructurada llena de letras;
- Juegos alfabéticos/entradas de texto libre - buscar las palabras que describen imágenes, grabaciones de audio o definiciones escritas. Puede ser necesario definir palabras que empiecen por o contengan todas las letras del alfabeto (como en el caso de Educaplay);
- Juegos de memorizar: emparejar pares de imágenes o palabras (frases) relacionadas entre sí;
- Pruebas (incluyendo mapas y vídeos): selección de la respuesta o respuestas correctas a las preguntas (enunciado), como en un cuestionario cerrado. A veces, los cuestionarios incluyen elementos adicionales de ilustración, como una rana saltando hacia las respuestas seleccionadas o un jinete montando a caballo y avanzando en caso de responder correctamente;
- Juego de "rellenar espacios en blanco": buscar las palabras correctas para ponerlas en el espacio. Deben tener un espacio en blanco para utilizar o elegir la palabra correcta en el menú desplegable, según el programa informático;
- Tabla para rellenar - rellenar la tabla con las palabras correctas según la tarea, por ejemplo, identificar las traducciones correctas a los verbos en las formas de infinitivo, pasado o futuro;
- Juego de ordenación - estructurar frases o imágenes en el orden correcto para crear una secuencia lógica;
- Adivinanzas - buscar una palabra según unas pistas textuales, de imagen o de audio dadas. Se dan varios intentos y se otorgan puntos según el uso de las pistas; y muchos más...

Vea más juegos y programas de aprendizaje en la sección "Herramientas para el aprendizaje en línea".

¡CONSEJO! | Haciendo uso de la creatividad, los diseñadores de los escape rooms también pueden utilizar sus propios métodos y tipos de tareas, por ejemplo, creando hojas de trabajo en Google Forms, Google Docs u hojas de cálculo, o cualquier otra plataforma en línea. Se pueden insertar fácilmente elementos multimedia enlazando estas hojas a Youtube o Vimeo, subiendo archivos, poniendo contraseñas, dejando pistas y muchas cosas más.

La única restricción es la validación de las respuestas (véase más abajo) y, preferiblemente, la comprobación automatizada de las respuestas correctas.

Para que los escape rooms creados estén bien estructurados y de algún modo unificados, se recomienda utilizar un software básico que luego tendrá todas las tareas, instrucciones, enlaces e información necesaria para no perderse. Cuando se juega a escape rooms físicos, a veces resulta extremadamente difícil empezar cuando no se tiene ningún punto de referencia. Lo mismo puede ocurrir si el alumno recibe varios enlaces, imágenes y documentos por correo electrónico y se pierde al principio del trabajo.

Por lo tanto, para mantener cierta estructura y orden, se sugiere un formulario sencillo y automatizado en línea para almacenar todas las tareas y retos de un escape room. En primer lugar, los cuestionarios en línea estructuran las partes de los escape rooms en Introducción, Retos (con las instrucciones y los mecanismos de validación) y Cierre. Cada reto puede organizarse como una hoja separada (sección) con las funciones "atrás" y "siguiente", de modo que no se vean las siguientes tareas si aún no se han respondido las anteriores.

En segundo lugar, ofrece espacio para escribir tantas instrucciones como sea necesario. No obstante, se recomienda que sean lo más breves posible. También, existen herramientas de validación para comprobar las respuestas correctas y se pueden utilizar varios formatos de preguntas para saber si un alumno puede seguir al siguiente nivel (reto, tareas) o no. Además, en los cuestionarios en línea se pueden integrar y almacenar fotos (incluidos códigos QR), vídeos, audio, enlaces y referencias a fuentes recomendadas.

Te animamos a que pruebes primero con los formularios de Google y luego decidas si se puede utilizar alguna otra herramienta de cuestionarios para una mejor funcionalidad. Se pueden programar varios tipos de preguntas directamente en los formularios de Google: preguntas de opción múltiple, casillas, preguntas de menú desplegable, respuestas cortas y respuestas de párrafo, preguntas de opción múltiple en cuadrícula o de verificación. Sin embargo, no todas ellas permiten validar las respuestas.

¡CONSEJO! | A los usuarios de TIC más avanzados les sugerimos que prueben herramientas de diseño de juegos especializadas, muy visuales, por ejemplo, Genially (requiere planes de pago). En éste puedes añadir música de fondo,

arrastrar y mover elementos, crear diálogos, bloquear y desbloquear elementos, añadir cuestionarios y otros tipos de tareas.

Como ya se ha dicho, la validación es una parte crucial de los escape rooms. La salida de un determinado escape room se determina encontrando la(s) llave(s) correcta(s), lo que significa que los escape rooms online requieren que se establezcan mecanismos de validación. En la práctica, esto significa que cada tarea o reto como conjunto de tareas debe requerir que el alumno proporcione una o varias respuestas correctas para continuar con los siguientes pasos. Si el alumno no completa la tarea correctamente, no puede pasar al siguiente paso y debe realizar un aprendizaje adicional.

¡CONSEJO! | Se recomienda diseñar un escape room de este tipo, en el que los alumnos puedan repetir la misma tarea varias o infinitas veces hasta completarla de forma correcta.

Las páginas pre-programadas de juegos y tareas suelen tener un sistema integrado que proporciona información sobre si las respuestas han sido correctas o incorrectas. Sin embargo, la función principal de estos mensajes es sencilla: proporcionar información. Los escape rooms, por su parte, requieren una función adicional, que permita o no pasar a las siguientes tareas o salir del escape room, en función de las entradas de los alumnos (correctas o incorrectas). Este requisito es otra razón para tener una estructura unificada del escape room en forma de cuestionario online.

EJEMPLO | Un cuestionario simple de Google Form ofrece varias opciones para validar las respuestas:

- Las preguntas que son obligatorias para responder, es necesario establecerlas como "Obligatorio". Puedes seleccionar también que se proporciones respuestas correctas exactas
- Cuando se requiere una respuesta específica para el tipo de pregunta "Respuesta corta" o "Párrafo", se debe pulsar el icono de los "tres puntos" para seleccionar la opción necesaria para la "Validación de la respuesta". Permite limitar la respuesta como:

1. número o número entero que es igual/no igual a, mayor/menor que, mayor/menor o igual que, rango entre, no entre algunos datos predefinidos;
2. texto que contiene/no contiene, es correo electrónico o enlace URL;
3. longitud de la respuesta escrita que responde al requisito de máximo o mínimo de caracteres
4. expresión regular que contiene/no contiene, coincide/no coincide con algún texto.

- Cuando se requiere una respuesta específica en preguntas de tipo 'Casillas de verificación' o 'Desplegable', el alumno puede ser transferido a una Sección específica del cuestionario en función de las respuestas proporcionadas. En este caso, como mecanismo de validación, se puede seleccionar la misma sección si la respuesta es incorrecta y la sección siguiente - si la respuesta es correcta.
- En los tipos de preguntas 'Cuadrícula de selección múltiple' y 'Cuadrícula de casillas de verificación' se puede establecer un mecanismo de validación para limitar a una el número de respuestas por columna. Asimismo, en las preguntas de tipo "Casilla de verificación", las respuestas pueden limitarse únicamente por el número de respuestas obligatorias proporcionadas: al menos, como máximo o igual a una cantidad definida. Sin embargo, éstas no validan la respuesta correcta o incorrecta, por lo que no pueden aplicarse plenamente para validar el escape room online.
- Cuando se utiliza la opción de Opción múltiple, la validación de la respuesta se aplica dejando que el alumno pase a la siguiente sección si la respuesta es correcta o permanezca en la misma sección si la respuesta es incorrecta. Preste atención a mantener las preguntas en secciones separadas, porque si hay más de una pregunta en la misma sección, aunque el jugador haya respondido correctamente sólo a una de las muchas preguntas, el formulario pasará automáticamente a la sección siguiente. Al mantener una pregunta por sección, te aseguras de que el alumno responde correctamente a todas las preguntas.
- La funcionalidad de los formularios de Google permite establecer un "texto de error personalizado" para guiar el aprendizaje de qué y cómo se debe proporcionar exactamente para continuar con el escape room.

Se puede tener en cuenta cualquier tipo y herramienta de validación para los escape rooms online; sin embargo, hay que tener en cuenta que la validación manual realizada por el formador o facilitador lleva mucho tiempo y no siempre es posible y conveniente para el alumno. Por lo tanto, se recomiendan las herramientas digitales automatizadas.

Para garantizar que el escape room esté bien estructurado, es lógico en su secuencia, carece de errores gramaticales y la validación de las respuestas funciona bien, es necesario realizar una fase de pruebas antes de continuar con el proceso de aprendizaje. La primera ronda de pruebas debe realizarse dentro de los equipos de desarrolladores o compañeros del diseñador. Los dos aspectos principales que hay que probar son:

1. técnico - si el escape room funciona realmente bien desde el punto de vista técnico
2. contenido y método - ¿si el escape room aporta algún conocimiento?

Una vez eliminados los errores técnicos o lógicos de los escape rooms y mejorado el contenido, las segundas pruebas pueden hacerse con los grupos objetivos - gente joven y jóvenes emprendedores creativos (futuros emprendedores)

Esto proporcionará información adicional sobre la utilidad y el atractivo de los escape rooms en línea como herramientas de aprendizaje.

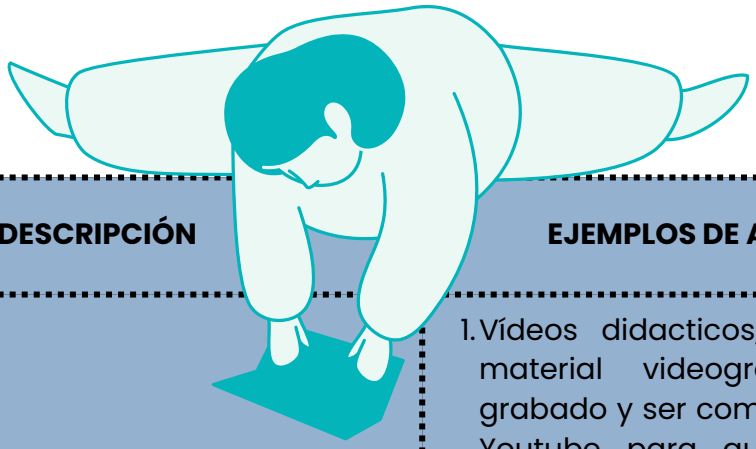
Las pruebas pueden organizarse en una sala común con los consiguientes debates en grupo o individualmente con la posterior entrevista o encuesta que deberá rellenar cada persona que realice la prueba. Para apoyar el proceso, es necesario diseñar un instrumento de medición adecuado que se utilizará para evaluar cada escape room.

¡CONSEJO! | Además. otros procedimientos parecidos se pueden llevar a cabo con formadores adultos o profesores para evaluar la utilidad del contenido.

ISi el escape room recibe evaluaciones positivas, puede entonces usarse para el proceso de aprendizaje.

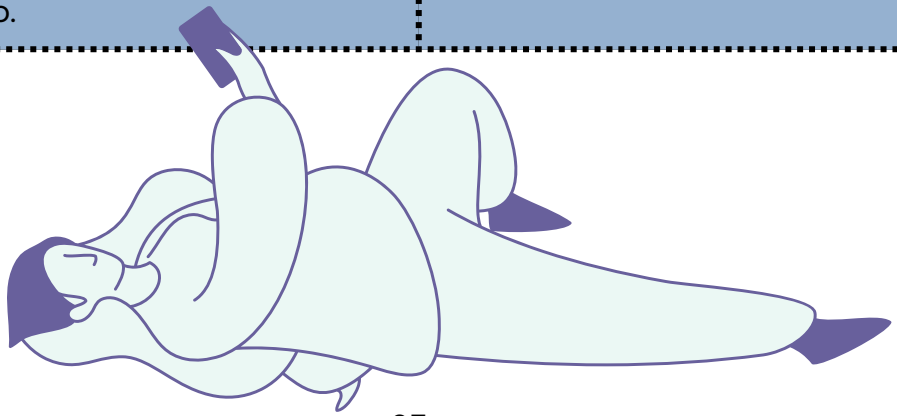
Herramientas para el aprendizaje online

Las herramientas para el aprendizaje en línea constituyen una recopilación de los métodos y herramientas que pueden utilizarse para realizar actividades de aprendizaje en línea para los jóvenes. El objetivo es animar a los educadores juveniles a probar nuevos recursos interactivos y abundantes en medios (incluidas herramientas y metodologías) para implicar a los jóvenes en el aprendizaje en línea. A continuación se ofrece una recopilación de herramientas, recursos y técnicas, su descripción y ejemplos de cómo pueden aplicarse en el aprendizaje en línea con los jóvenes como grupo destinatario.



DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS DE APLICACIÓN
Youtube los videos pueden ser ampliamente usados para publicar materiales de aprendizaje – para todos los usuarios o un determinado grupo solo. Se pueden crear listas de reproducción para almacenar todos los vídeos relevantes como un conjunto de materiales de aprendizaje.	1. Vídeos didacticos, webinars, y otro material videográfico puede ser grabado y ser compartido a través de Youtube para que los estudiantes puedan acceder al contenido en cualquier momento. 2. Los vídeos de Youtube se pueden compartir libremente con un link o insertados en otras plataformas de aprendizaje online para que sea de más facil acceso usando un código especial asignado a cada vídeo. 3. La gente joven puede ser evaluada pidiéndoles subir un vídeo a Youtube hablando sobre los temas que han estado aprendiendo o presentando sus propios proyectos. Los proyectos con mas likes pueden ser escogidos como los mejores.
Online-Stop-Watch puede ser usado para contar el tiempo de una actividad o una cuenta atrás con el tiempo restante	1. La herramienta puede utilizarse en la preparación de presentaciones para controlar el tiempo dedicado a cada una de las secciones presentadas. 2. La herramienta puede ser usada para contar el tiempo restante para la presentación. También se puede utilizar para contar el tiempo que queda para la pausa del café dejando el reloj a pantalla completa

EducaPlay permite diseñar los siguientes tipos de juegos: juegos de unir, crucigramas y sopas de letras, juegos de abecedario, juegos de memoria, juegos de preguntas y respuestas (incluidos juegos de mapas y vídeos), de rellenar espacios en blanco, adivinanzas, diálogos, juegos de dictado, etc. Aunque algunas funciones sólo están disponibles para cuentas de pago, EducaPlay ofrece muchas opciones gratuitas para diseñar y compartir juegos. En algunos juegos se integran imágenes, vídeo, archivos de audio e incluso la opción de grabación de audio para hacerlos más interactivos, por ejemplo, las adivinanzas de los concursos de vídeo.	La herramienta puede utilizarse para diseñar tareas, que luego pueden integrarse en los escape rooms en línea. Los juegos deben integrar alguna palabra o frase clave que pueda detectarse durante el juego y ponerse en el campo correspondiente del escape room.
Link Lock es una herramienta que permite añadir una contraseña a un enlace para que el acceso a ciertos contenidos sea más difícil. Puede añadirse a cualquier enlace original o ya acortado, de modo que se deba introducir la clave específica (contraseña) para que se abra. La herramienta nos da un nuevo enlace URL.	Las contraseñas pueden diseñarse para secuenciar (ordenar) las actividades, lo que significa que se debe cumplir un reto y recibir la clave para acceder al siguiente reto, etc.
Quizizz permite crear cuestionarios y encuestas para que los alumnos comprueben sus conocimientos. Se pueden combinar diferentes cuestionarios en una tarea, por ejemplo, cuestionarios de opción múltiple, encuestas, rellenar espacios en blanco, dibujar (requiere que el alumno dibuje en la pantalla del móvil) y cuestionarios abiertos. Se pueden hacer en equipo o individualmente. Una vez completado, todos los alumnos pueden ver la clasificación. Se puede limitar el tiempo de respuesta para cada pregunta del cuestionario.	La herramienta puede utilizarse para diseñar tareas y generar respuestas que se integrarán en escape rooms digitales. Se pueden insertar audios, vídeos, imágenes e incluso ecuaciones y fórmulas complejas para apoyar el aprendizaje. Las respuestas correctas del cuestionario pueden integrarse en los escape rooms. Los cuestionarios se pueden compartir con códigos QR y códigos sencillos.



Los **formularios de Google (Google Forms)** pueden utilizarse como herramienta para crear cuestionarios con herramientas de evaluación automática o manual y ofrecen a los educadores un acceso rápido para conocer el nivel de comprensión del contenido de la formación por parte de los alumnos.	1. Los jóvenes pueden participar eficazmente en el proceso de aprendizaje mediante herramientas interactivas. Al final de cada resultado de aprendizaje, el cuestionario puede utilizarse como ejercicio para analizar las respuestas correctas, las preguntas fallidas y las respuestas incorrectas. El cuestionario resume la teoría y hace que los alumnos se sientan realizados. 2. El profesor puede recopilar fácilmente los correos electrónicos de los alumnos y proporcionar comentarios personalizados para las respuestas incorrectas. Además, a través de Google Forms el profesor puede identificar los fallos de cada alumno y darle explicaciones adicionales. El feedback en los formularios de Google puede adoptar la forma de un comentario, un hipervínculo o ambos. 3. El cuestionario Google Form ofrece a los alumnos la opción de recibir una copia de sus respuestas por correo electrónico después de enviarlas. Esta opción les ayuda a revisar sus respuestas, especialmente las relacionadas con las unidades de aprendizaje en las que tienen fallos. Los formularios de Google pueden compartirse fácilmente a través de un enlace para que los materiales de formación estén disponibles para todos en cualquier momento.
Slido es una aplicación de interacción que puede involucrar a los alumnos en el proceso de aprendizaje con encuestas en directo, preguntas y respuestas, cuestionarios y nubes de palabras.	Slido puede captar en tiempo real las opiniones, pensamientos y comentarios de los alumnos, y hacer que se sientan conectados en todo momento. Es una herramienta de fácil acceso. Los alumnos pueden participar sin necesidad de iniciar sesión ni descargar nada. Se puede obtener información valiosa con la herramienta Slido Analytics. Por ejemplo, pueden averiguar cuántos alumnos participaron, cuáles fueron las preguntas más comunes relacionadas con el tema, y exportar las preguntas o resultados de

	de las votaciones para su análisis en las próximas sesiones .Slido da la oportunidad de hacer preguntas, tanto si están silenciados como si son demasiado tímidos para hablar. A través del Slido, se puede crear un concurso o un trivial en directo y poner a prueba los conocimientos de los alumnos de forma interactiva.
Stormboard es una de las plataformas más amplias y ofrece varias herramientas y funciones para satisfacer las necesidades de los alumnos. Las plantillas proporcionadas pueden utilizarse para enseñar a los alumnos varios procesos de resolución de problemas y planificación.	El educador puede crear un tablón con categorías relacionadas con el tema de la formación. A continuación, los alumnos pueden participar añadiendo sus preguntas, respuestas, preocupaciones, etc. en notas adhesivas y colocándolas en la categoría correspondiente. Además, las notas adhesivas pueden moverse por el tablero según sea necesario, lo que resulta muy útil Esta opción hace que la formación sea más interactiva y motive a los alumnos a investigar sobre recursos relacionados con el tema de la formación. El Stormboard potencia el brainstorming. Los alumnos pueden basarse en las ideas de los demás.
Edapp permite crear un número ilimitado de lecciones, impartirlas a un número ilimitado de alumnos y proporcionar un conjunto de herramientas analíticas y de gestión para seguir el progreso de los alumnos.	Existe la opción de que el educador suba las diapositivas de la formación y las convierta en micro lecciones para dispositivos móviles, haciendo que el aprendizaje sea más accesible y atractivo para los alumnos. Esta función permite a los alumnos realizar la formación en sus propios móviles. A través de Edapp, se puede crear una experiencia de aprendizaje moderna completa con gamificación, repetición espaciada y recompensas reales para el alumno. Además, Eddap ofrece docenas de plantillas listas para usar, conversión a PowerPoint y carga SCORM, así como cursos gratuitos actualizados periódicamente que tratan distintos temas, desde la legislación sobre protección de datos hasta cómo manejar con seguridad una carretilla elevadora.

	EddAp ofrece a sus usuarios la herramienta de traducción en la nube que utiliza AutoML de Google para permitir el uso de un curso en varios idiomas. Junto con la creación rápida, los cursos pueden traducirse y distribuirse en numerosos idiomas. EddAp puede reforzar el aprendizaje, ya que el educador puede comprobar la comprensión de los alumnos en las reuniones, la incorporación y la formación mediante una herramienta de creación de cuestionarios denominada "Rapid Refresh". El educador puede añadir preguntas y respuestas a la hoja de cálculo de fácil uso, y desplegarla para ver dónde pueden necesitar ayuda adicional cada uno de los alumnos.
El uso de **enlaces a recursos externos** puede incluir artículos, encuestas y/o documentos cuyos temas estén relacionados con el tema de la formación. Estos enlaces pueden utilizarse como material didáctico adicional y apoyar el proceso de aprendizaje.	Los alumnos pueden profundizar conocimientos y comprender temas difíciles estudiando más recursos e información sobre ese tema. Podrán acceder a estos recursos siempre que lo deseen, ya sea al final de cada sesión o incluso al final de toda la formación. Los enlaces externos pueden ofrecer acceso a contenidos educativos de alta calidad publicados bajo licencias abiertas y mejorar la calidad de los planes de estudios. Los recursos externos son muy útiles como herramientas de apoyo en la enseñanza y el aprendizaje. Ofrecen a los alumnos la flexibilidad de acceder a archivos y materiales de una manera más informal, sin la supervisión de un educador ni la presión del tiempo de la sesión.
Pixabay es una herramienta en línea que permite a los usuarios: utilizar un gran banco de imágenes y vídeos de alta calidad, acceder a un espacio colaborativo donde compartir sus propias imágenes y vídeos y descargar gratuitamente imágenes y vídeos de otros usuarios.	En el desarrollo de Escape Rooms, es esencial utilizar material visual de calidad, y Pixabay ofrece esta opción de forma gratuita. Ha sido una herramienta clave para descargar vídeos que posteriormente se han utilizado para crear otros con los que presentar los escenarios y retos de las Escape Rooms.

Filmora es un editor de vídeo que ofrece al usuario una amplia gama de funcionalidades. La sencilla barra de herramientas permite a los usuarios novel crear fácilmente vídeos de alta resolución con efectos profesionales. Incluso se pueden crear pequeñas presentaciones de diapositivas en cuestión de minutos. Las ventajas más destacables de este software son las siguientes: es gratuito, ofrece la posibilidad de editar tanto vídeos sencillos como profesionales gracias a su facilidad de uso e incluye más de cien efectos y elementos para ser utilizados	Gracias a Filmora, se han desarrollado vídeos de presentación para los distintos escenarios y retos de cada nivel, con el fin de captar la atención del usuario y generar un atractivo visual, además de dinamismo.
Pexels ofrece fotos y vídeos totalmente gratuitos y de alta calidad. Todos ellos con etiquetas, y por tanto fáciles de encontrar en las búsquedas ya que aparecen en nuestras páginas de descubrimiento de imágenes y vídeos.	En el desarrollo del Escape Room, es esencial utilizar material bonito visualmente, y Pexels ofrece esta opción de forma gratuita. Como tal, ha sido una herramienta clave para descargar vídeos que posteriormente se han utilizado para para presentar los escenarios y retos de los Escape Rooms.
LearningApps.org es una aplicación Web que permite crear fácilmente ejercicios divertidos para integrarlos en sus contenidos educativos. Hay más de 20 ejercicios diferentes que permiten una gran variedad de posibilidades	Se utiliza para obligar a los alumnos a acceder a recursos de aprendizaje en línea integrados en juegos interactivos para aprender habilidades de forma divertida: crucigramas sobre términos de Instagram, rellenar huecos en un texto y así seguir un procedimiento.
Genially es una herramienta en línea para crear impresionantes presentaciones, imágenes interactivas, infografías, dossieres, cuestionarios, currículos, etc. y enriquecerlos con interactividad y efectos de animación en cuestión de segundos.	Las numerosas opciones interactivas de Genially han hecho posible crear juegos en línea como puzles y también integrar un bot en un juego.
Canva es una plataforma de diseño gráfico usada para crear herramientas para redes sociales, presentaciones, carteles, documentos y otros contenidos visuales. Se incluyen plantillas que pueden ser utilizadas. La plataforma es gratuita y ofrece opciones de pago como Canva Pro y Canva for Enterprise para mas funciones. Canva lanzó una herramienta de edición de vídeo. Los usuarios también pueden pagar por la impresión y el envío de productos físicos.	La herramienta puede ser utilizada para crear contenidos atractivos para ser añadidos a los Escape Rooms; algunos ejemplos de su uso pueden ser la creación de CVs, edición de fotos, creación de elementos gráficos para hacer el entorno más amigable. Además, Canva permite la creación de logotipos e insignias para añadir al final de los Escape Rooms.

SnatchBot es una plataforma de construcción de chatbot que no necesita codificación ni habilidades técnicas. Puedes personalizar y publicar tu bot en varias plataformas online.	Disponen de una tienda de bots de conversación, incluido uno sobre GPDR. Lo utilizamos porque nos permite aprender más sobre las leyes hablando con el bot, y también hacer un cuestionario.
Prezi permite a cualquiera que sepa esbozar una idea en una servilleta crear y realizar asombrosas presentaciones no lineales, haciendo zoom en los detalles y ajustándose al tiempo restante sin necesidad de saltarse diapositivas.	Se utiliza para hacer interactiva una infografía muy grande en formato JPEG y ocultar los hipervínculos.
uMap te permite crear mapas en línea con capas de OpenStreetMap en un minuto e incrustarlos en tu sitio web.	Se ha creado un mapa online para facilitar la búsqueda de las autoridades independientes de protección de datos de su país y sus sitios web.
Creative Commons es una organización mundial sin ánimo de lucro que permite compartir y utilizar los recursos de otros usando herramientas legales gratuitas. Éstas ayudan a quienes quieren fomentar la reutilización de sus obras ofreciéndolas para su uso bajo ciertas condiciones estandarizadas; a quienes quieren hacer un uso creativo de las obras; y a quienes quieren beneficiarse de esta simbiosis. Busca ayudar a otros aprovechando todo el potencial de Internet.	Este sitio web nos dio la posibilidad de recopilar información sobre las distintas opciones comunes de licencia y de crear una actividad incluida en el Escape Room introductorio con el fin de dar a los usuarios la oportunidad de conocer las opciones que tienen para conceder al público permiso para utilizar su obra creativa en virtud de la legislación sobre derechos de autor. En el ejercicio, los usuarios tendrán que elegir y marcar la definición correcta.
Teaching Treasure es una plataforma en la que puedes encontrar herramientas didácticas como juegos educativos, actividades interactivas en línea, hojas de trabajo imprimibles, ideas para proyectos y planes de lecciones para lograr ciertos resultados de aprendizaje.	Esta plataforma es útil para desarrollar Escape Rooms ya que incluimos el enlace a una actividad online sobre derechos de autor que deben rellenar los usuarios, de forma que completando el ejercicio puedan ampliar sus conocimientos sobre la vulneración de los derechos de autor.
CopyrightUser.org es un recurso en línea independiente cuyo objetivo es poner la legislación sobre derechos de autor al alcance de creadores, profesionales de los medios de comunicación, empresarios, estudiantes y el público en general. Su objetivo es dar respuesta a las preocupaciones de los creadores en materia de derechos de autor, ayudándoles a comprender sus derechos.	Este sitio web nos da pistas sobre cómo desarrollar la historia a través de la cual se han desarrollado los Escape Rooms. También es útil para crear cuestionarios sobre el uso y las condiciones de los derechos de autor.

Google Arts and Culture es probablemente la mejor plataforma educativa de arte y cultura disponible de forma gratuita. Se trata de una iniciativa sin ánimo de lucro que ofrece contenidos de más de 2000 museos y archivos destacados que se han asociado con el Google Culture Institute. Los usuarios pueden encontrar fácilmente obras de arte, museos cercanos, jugar a juegos de arte, crear una colección de obras de arte y mucho más.	El material educativo de Google Arts & Culture puede servir de inspiración para el desarrollo de Escape Rooms online. Explorando y experimentando con los distintos juegos que ofrece la plataforma, puedes inspirarte para crear tus propias actividades educativas en formato de escape room.
Gitmind es un creador de mapas mentales profesional para brainstormings, planificación de proyectos, desarrollo, acción y muchas otras tareas creativas. Con esta herramienta puedes capturar tus ideas e inspiraciones y estructurarlas en consecuencia para crear mapas visualmente agradables que te ayudarán a poner en orden tus pensamientos.	Gitmind se puede utilizar durante el desarrollo del Escape Room, ofreciendo una plantilla de análisis DAFO personalizada. Los usuarios pueden completar su análisis DAFO añadiendo comentarios en cada casilla sugerida. Los demás pueden ver lo que cada uno ha añadido como comentario, por lo que también funciona como una herramienta interactiva de colaboración para garantizar que los usuarios puedan inspirarse en los demás y en sí mismos.
Powtoon ofrece un software de animación en la nube para crear presentaciones animadas y vídeos explicativos animados. Esta herramienta electrónica puede utilizarse con fines personales, educativos o empresariales/profesionales. Es gratuito, muy fácil de usar y te da la oportunidad de crear presentaciones con tu propio guión, voz en off y efectos visuales.	Powtoon ofrece magníficas plantillas para las presentaciones que se pueden utilizar en los Escape Rooms, proporcionando directrices introductorias para los retos que se plantearan a continuación.
Thinglink es un sitio web gratuito que permite a los usuarios crear una página web con una imagen con hotspots. Al pasar el ratón por encima de los puntos aparecerán más contenidos, vídeos, imágenes, texto y enlaces a páginas web.	Thinglink puede utilizarse como herramienta que unifique todos los retos. Una imagen principal puede tener la función de la "habitación" de la que el usuario intenta escapar, y se pueden añadir hotspots en las imágenes que hagan aparecer las pistas y retos para escapar de la habitación.

Integración en las actividades de aprendizaje

La idea de la gamificación, es la base del ER, es clave en la educación no formal. Es una nueva forma de hacer que el aprendizaje sea lúdico y de conectarlo con la forma de pensar de los jóvenes, utilizando lo que generalmente les interesa. Las personas son curiosas por naturaleza, y el escape room educativo es ideal para utilizar este deseo de aprender.

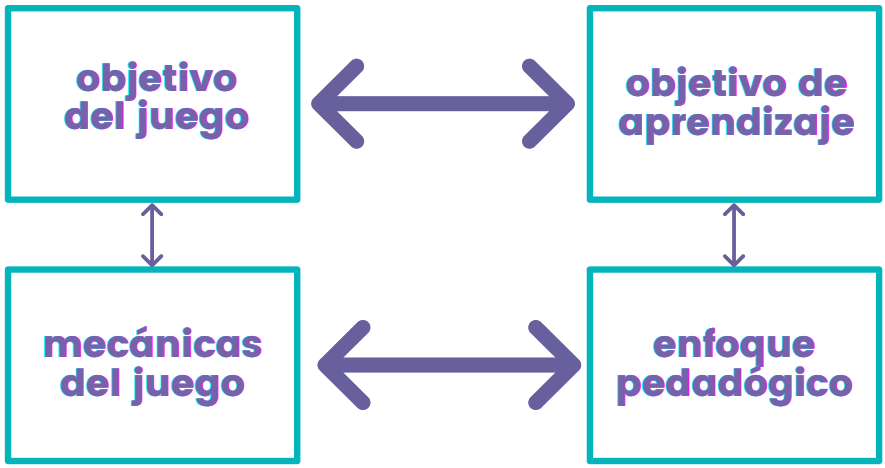
Las estrategias pedagógicas de aprendizaje hacen sinergia con las de las ER, además del aprendizaje basado en juegos, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje colaborativo y el activo, son también estrategias pedagógicas que se encuentran a menudo en el aprendizaje no formal.

Hay varias razones por las que los ER son una herramienta adecuada para los entornos de educación no formal:

- Los ER ofrecen enfoques alternativos y atractivos para que los alumnos adquieran nueva información, habilidades o actitudes;
- Los ER pueden utilizarse para poner a prueba el propio nivel de comprensión, destreza, conocimiento y avance;
- Los ER pueden ayudar a conectar la información con una memoria multisensorial, eficaz, activa o práctica;
- Los ER se centran en el alumno, anteponiendo sus necesidades y confiándole responsabilidades;
- Se utiliza su curiosidad e inventiva, animando a los alumnos a experimentar y fracasar;
- Se utilizan sus propias competencias y preferencias de aprendizaje, los ER animan a los alumnos a ser proactivos y a buscar sus propias soluciones;
- El instructor apoya el aprendizaje observando e interactuando con los alumnos, pero sólo cuando ellos lo solicitan;
- Los ER fomentan la creatividad y utilizan diversos recursos;
- Los ER dan cabida a varios estilos de aprendizaje;
- Los ER tienen un impacto importante en los comportamientos y actitudes de los usuarios y, lo que es más, en el desarrollo de las competencias del siglo XXI.

Debido a esta versatilidad, los ER pueden integrarse en el aprendizaje no formal como actividad independiente o como parte de una serie de otras actividades educativas, por ejemplo, una introducción al tema o todo lo contrario, al final como actividad de evaluación. Los ER son apropiados para su uso en todos los entornos de aprendizaje y se adaptan a una amplia gama de estudiantes en términos de edad, capacidades intelectuales, nacionalidad y procedencia. El principal requisito para hacerlas apropiadas es modificar el método y el diseño del aula en función de las necesidades y capacidades de los alumnos y del entorno educativo.

Para los escape rooms educativos, los educadores definen objetivos y resultados de aprendizaje (descritos en la sección 3 sobre POR QUÉ) y una meta de juego. La intención de los educadores debe ser que, al alcanzar la meta del juego, los estudiantes logren los objetivos de aprendizaje y los resultados deseados. En los ER educativos, la alineación de los objetivos de aprendizaje, el objetivo del juego, la pedagogía y la mecánica del juego en el diseño son componentes cruciales. Esto es válido no sólo para los ER educativos, sino para los juegos educativos en general.



Lo que es importante comprender al incorporar un enfoque tan innovador como los ER en el aprendizaje no formal, es el papel del educador. A diferencia de las metodologías de aprendizaje clásicas, la función del educador es muy diferente: ayudar y orientar en lugar de dirigir y ofrecer una dirección clara en circunstancias difíciles. No se debe detener a los equipos cuando estén haciendo algo incorrectamente o avanzando en la dirección equivocada, a menos que soliciten ayuda específicamente, porque los errores son parte integrante del proceso. Durante el juego, las principales funciones del educador son: 1) supervisar, 2) guiar, 3) dar pistas y 4) informar.

La última función mencionada (debriefing) es importante. La presencia de un espacio para la reflexión sobre la experiencia es un componente crucial para el aprendizaje y es lo que define al ER como escape room educativo. Este elemento de reflexión debe incorporarse en el diseño del escape room educativo, así como planificar cuándo incorporar el escape room al aprendizaje no formal. Es esencial proporcionar espacio para el debriefing, ya que ofrece a los participantes la oportunidad de reflexionar sobre la experiencia, cuestionar lo sucedido, proporcionar y/o recibir feedback, y tomar conciencia de su aprendizaje. Este espacio para el debriefing puede permitir construir una comprensión compartida de todo el proceso evaluando los resultados individuales y las soluciones utilizadas para cada tarea, así como evaluar a los participantes para ver si han alcanzado los objetivos de aprendizaje. Un espacio de reflexión también permite finalizar la narración del escape room y explicar el propósito de todo el significado educativo del proceso de ER en particular.

Sección 4: El programa de entrenamiento de CO-ART

La sección 4 presenta el enfoque diseñado dentro del proyecto CO-ART para formar a trabajadores en el ámbito de la juventud, líderes juveniles, educadores y formadores en el desarrollo, pruebas y desarrollo de los propios escape rooms online. El propósito del programa es:

- Promover los escape rooms en línea como herramienta eficaz para la enseñanza/aprendizaje en línea;
- dotar a los trabajadores en el ámbito de la juventud de los conocimientos, habilidades, competencias y herramientas para diseñar sus propios recursos de aprendizaje basados en retos y utilizarlos como herramienta interactiva en sus propias actividades de enseñanza/aprendizaje en diversos contextos de educación no formal.

El programa de formación se basa en el contenido de este Manual e incluye referencias a los recursos multimedia e interactivos desarrollados y proporciona una guía paso a paso para su diseño. La formación y el Manual tienen por objeto ayudar a los formadores de jóvenes a seguir formando a otros trabajadores en el ámbito de la juventud, líderes juveniles y formadores en sus países/regiones.

La formación abarca:

- el concepto de salas de escape en línea y explica su papel dentro del aprendizaje no formal;
- muestra 24 escape rooms online diseñados por los socios del proyecto CO-ART y las relaciona con los resultados del aprendizaje: conocimientos, habilidades y competencias digitales y relacionadas con el espíritu empresarial;
- cómo diseñar tus propios escape rooms utilizando herramientas de libre acceso;
- cómo integrar las salas de escape en el proceso de aprendizaje.

El programa de formación se puso a prueba del 5 al 8 de julio de 2022 en Riga, Letonia, con 24 participantes de Letonia, Polonia, Francia, España, Chipre y Grecia.

Objetivos del aprendizaje y principales resultados

Los **objetivos de aprendizaje** del programa de formación son los siguientes:

- familiarizar a los monitores juveniles con los nuevos enfoques necesarios para utilizar e integrar eficazmente los nuevos recursos en talleres y formaciones
- hacer hincapié en el trabajo en entornos de aprendizaje en línea nuevos y dinámicos y en el uso de herramientas TIC ricas en medios de comunicación
- explorar las diferentes funciones de los trabajadores juveniles y los formadores en la aplicación del ER en la educación no formal.

Los principales **resultados de aprendizaje** del programa de formación continua son que, como resultado de la formación, los trabajadores en el ámbito de la juventud (líderes juveniles, formadores) deben ser capaces de:

- Identificar y evaluar métodos y herramientas innovadores de aprendizaje no formal para el trabajo juvenil online;
- Aplicar el marco de competencias ENTRECOMP y DIGCOMP 2.1 en el trabajo juvenil, siendo capaces de identificar las principales áreas de competencia a abordar en la juventud;
- Reflexionar sobre los propios conocimientos, habilidades y competencias necesarios para llevar a cabo un trabajo juvenil eficaz online;
- Explicar qué son los escape rooms online y cuáles son sus características clave en relación con la educación no formal;
- Probar, evaluar y aplicar los escape rooms online y los recursos para el aprendizaje en línea diseñados dentro del proyecto CO-ART en la propia práctica de trabajo con jóvenes;
- Diseñar los propios escape rooms online (incl. desarrollo de tácticas, estructura, funcionalidad) para aplicarlas en el trabajo con jóvenes;
- Aplicar diversas herramientas en línea para la implementación de aprendizaje online interactivo y con diversos medios (incl. diseño y aplicación de escape room);
- Evaluar y proporcionar comentarios sobre los escape rooms online y los eventos de aprendizaje en línea diseñados por los compañeros;
- Diseñar metodologías propias y únicas para un aprendizaje en línea eficaz con el uso de escape rooms online para jóvenes y presentarlas a otros trabajadores en el ámbito de la juventud;
- Identificar los papeles de los trabajadores juveniles y formadores dentro del aprendizaje en línea;
- Actuar como un profesional seguro de sí mismo en el entorno online;
- Transmitir los conocimientos recién adquiridos sobre la facilitación eficaz del aprendizaje en línea a otros trabajadores en el ámbito de la juventud, líderes juveniles y formadores.

La estructura general del programa de entrenamiento

La siguiente subsección introduce la estructura general de cómo el programa de formación fue implementado por el consorcio del proyecto CO-ART con el propósito de probarlo y luego mejorarlo. Sin embargo, el propósito de la sección 3 es proporcionar a los trabajadores juveniles una comprensión clara de cómo ellos mismos pueden organizar una formación similar con el fin de popularizar el ER educativo en línea como metodología en su propio país, región, sector y ámbitos de trabajo. Esto significa que los lectores del manual deben evaluar por sí mismos qué pasos del programa de formación son los más aplicables a su propia situación. Es posible que, a menos que se implemente un programa de formación internacional, la Parte I y la Parte IV puedan omitirse.

Parte I.

Evento introductorio - realizado en cada país socio como preparación para el evento de formación transnacional en Letonia. Destinado a presentar el proyecto CO-ART, informar sobre la logística y los materiales/equipos necesarios (por ejemplo, ordenador) que deben llevarse a la formación.

Parte II.

Formación presencial y aprendizaje autodirigido online a través del portal de aprendizaje electrónico - Las actividades de formación de 4 días incluyen el trabajo tanto en entornos en línea como fuera de línea.
El objetivo de la formación presencial es ayudar a los trabajadores y formadores en el ámbito de la juventud a desarrollar sus propios recursos de aprendizaje digitales en línea basados en retos.
El objetivo del aprendizaje autodirigido en línea es desarrollar las habilidades y competencias necesarias para impartir talleres y formaciones en entornos en línea dinámicos y gestionar con éxito las nuevas relaciones digitales entre alumnos y formadores.

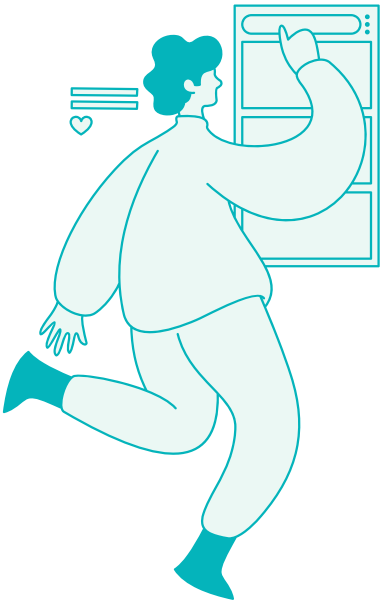
Parte III.

Evaluación de la formación - cada participante rellenó un cuestionario de entrada y otro de salida para identificar mejoras en su proceso de aprendizaje y, al mismo tiempo, recibir comentarios sobre la realización de la formación. Los participantes evaluaron la calidad del contenido, la profesionalidad de los profesores, la dinámica de equipo, la logística y otros aspectos relevantes.

Parte IV.

Seguimiento - Tras la formación, los trabajadores en el ámbito de la juventud de cada país socio se encargaron de organizar pruebas con los recursos del proyecto CO-ART con al menos otros 10 trabajadores en el ámbito de la juventud a escala local o internacional. Se ha diseñado un cuestionario especial y se recopilarán datos sobre las pruebas para su posterior análisis.

La estructura de los 4 días de formación



La siguiente subsección presenta la estructura día a día de cómo el consorcio del proyecto CO-ART implementó el programa de formación con el propósito de probarlo y después mejorarlo. Sin embargo, el propósito de la sección 3 es proporcionar a los trabajadores en el ámbito de la juventud una comprensión clara de cómo ellos mismos pueden organizar una formación similar con el fin de popularizar el ER educativo online como metodología en su propio condado, región, sector y ámbitos de trabajo. Esto significa que los lectores del manual deben evaluar por sí mismos qué pasos del programa de formación son los más aplicables a su propia situación. Es posible que, dependiendo del número de participantes, una parte de las actividades del Día 4 puedan realizarse en el Día 3, terminando así antes el Día 4.

La estructura de la formación de 4 días se basa en el contenido de este Manual. Por lo tanto, en estas páginas encontrará materiales y contenidos para todas las sesiones de trabajo.

En el Día 1, se realiza tanto la Presentación como la Prueba de los Escape Rooms CO-ART. Le sugerimos que no omita estos pasos, sino que utilice los recursos del proyecto como una forma de introducir a sus alumnos en los Escape Rooms digitales educativos con ejemplos prácticos concretos. Una de las razones por las que el Día 1 contiene pruebas de ER, es para que cuando llegue el Día 2 que contiene la teoría de la autonomía de un ER, los alumnos ya hayan experimentado un ER jugando ellos mismos y les resulte más fácil percibir la teoría y aplicarla posteriormente en la práctica. El día 2 se celebra una sesión de feedback de las pruebas de ER de CO-ART, que sirve para debatir con los alumnos las preguntas que puedan tener a raíz de esa experiencia y asegurarse de que se responden en las sesiones siguientes.

Día 1

Tema: **¿Qué es un escape room digital, cómo puede utilizarse y qué aspecto tiene?**

Metodología:
Presentación
Trabajo en grupo

¡Bienvenido a la formación CO-ART!
Presentación del programa e introducción de los participantes.

¿Qué es un breakout digital?

Escape Rooms online en el aprendizaje no formal e integración del ER en actividades de aprendizaje no formal

Presentación de los Escape Rooms de CO-ART:

- marcos de aprendizaje: competencias empresariales y digitales
- recursos de aprendizaje CO-ART - visión general de los 24 ER

Pruebas de los Escape Rooms CO-ART.

Día 2

Tema: **Diseñando tu propio escape room - teoría**

Metodología:
Presentación
Trabajo en grupo

¡Bienvenido al día 2!
Presentación de la agenda del día.

Sesión de feedback de los escape rooms CO-ART.

Visión general de la anatomía de un ER: POR QUÉ, QUÉ, CÓMO

- POR QUÉ: los objetivos y resultados del aprendizaje
- QUÉ: el contenido y el argumento
- CÓMO: el aspecto técnico de la creación de un escape room

Recursos para el aprendizaje online (presentación de las herramientas TIC).

Formación en grupos para trabajar en sus propios escape rooms.

Trabajo en grupos: creación de sus propios escape rooms - ideación y brainstorming de los temas

Día 3

Tema: **Diseñar tu propio escape room - práctica**

Metodología:
Presentación
Trabajo en grupo

¡Bienvenido al día 3!
Presentación de la agenda del día.

Trabajo en grupos: ideación sobre la integración del ER en la actividad de aprendizaje, desarrollo de un argumento e ideas para los retos

Trabajo en grupos: construcción técnica de sus propios escape rooms

Trabajo en grupos: finalización de los escape rooms

Día 4

Tema: **Diseñar tu propio escape room - práctica**

Metodología:
Presentación
Trabajo en grupo

¡Bienvenido al día 4!
Presentación de la agenda del día.

Presentación de los escape rooms y feedback sobre los escape rooms.

Feedback y sesión de preguntas y respuestas del aprendizaje autodirigido.

Evaluación de la formación.

Presentación de los escape room y de las actividades de aprendizaje en las que podrían utilizarse. Comentarios de los formadores sobre los escape rooms.

Evaluación de la formación

Una vez concluidas las actividades de aprendizaje, enseñanza y formación, se pide a los participantes que rellenen un cuestionario de evaluación en el que expresar sus opiniones y sentimientos sobre su experiencia. Los participantes se muestran satisfechos con la organización general de la formación, en particular con el ambiente colaborativo de grupo que se creó entre ellos, la oportunidad de establecer contactos con otros profesionales de toda Europa y la facilitación del proceso de aprendizaje. Los objetivos fijados antes de la formación se cumplieron. Los participantes comprendieron en profundidad cómo integrar los escape rooms en un proceso de aprendizaje, cómo diseñar sus propios escape rooms basándose en la metodología del proyecto, y comprendieron el concepto del escape room online y su papel en el aprendizaje no formal.

Conclusión

Educadores de todo el mundo se han visto motivados a incorporar escape rooms en contextos educativos como resultado del aumento global de escape rooms de ocio, así como dado por el reciente aumento del aprendizaje en línea debido a la pandemia. A medida que los escape room se hacen más y más populares en la educación formal y no formal, existe la necesidad de directrices sobre cómo crear y dirigir escape rooms en contextos educativos. Este Manual se ha creado exactamente con ese propósito. Los expertos en educación se beneficiarán de las sugerencias del Manual para diseñar y poner en práctica los escape rooms, ya que estos nuevos entornos de aprendizaje ayudarán a los estudiantes a adquirir conocimientos y habilidades de forma más eficaz. A diferencia de los escape room recreativos, los jugadores de los escape rooms educativos deben completar objetivos educativos para avanzar en el juego. Este manual explica cómo unir la mecánica del juego y los objetivos y resultados del aprendizaje educativo. ¡Esperamos que hayas adquirido nuevos conocimientos y ganas de jugar!

Annex – Resultados de aprendizaje del proyecto CO-ART

COMPETENCIAS DE EMPRENDEDORES				
COMPETENCIAS CLAVE	**Niveles**	**Conocimiento**	**Habilidades**	**Actitudes**
Al finalizar con éxito este recurso, los alumnos serán capaces de:				
1) **DETECTAR OPORTUNIDADES** 2) **PENSAMIENTO ÉTICO Y SOSTENIBLE**	**Introductorio** El aprendiz depende del apoyo de otros	• Identificar oportunidades en los ámbitos creativos pertinentes, • Reconocer las necesidades y los retos de un sector creativo concreto. • Reconocer los comportamientos éticos en el sector cultural y creativo. • Utilizar el pensamiento sostenible en actividades creativas en beneficio de la comunidad y la sociedad. • Diferenciar los cambios y el impacto que pueden lograr las actividades creativas y artísticas.	• Capaz de crear valor mediante actividades creativas en la comunidad local y su entorno. • Capaz de abordar retos y necesidades de la comunidad local y su entorno mediante acciones creativas. • Capaz de diferenciar diversas áreas dentro del sector cultural y creativo en las que se puede crear valor. • Ser capaz de reconocer las funciones de las distintas partes interesadas en el sector creativo. • Ser capaz de reconocer los comportamientos honestos y responsables y los valores éticos, y describir su importancia en el contexto del sector cultural y creativo. • Capaz de definir ejemplos de comportamientos éticos en las acciones culturales, creativas y artísticas. • Capaz de identificar comportamientos respetuosos con el medio ambiente dentro del cultural and creative sector. • Capaz de seleccionar y distinguir el impacto para la comunidad y la sociedad en general creado a través de acciones artísticas y creativas.	• Conocimiento del sector cultural y creativo en el contexto local, incluida la conciencia de los retos, necesidades y oportunidades. • Conciencia e interés por los principios de comportamiento ético y pensamiento sostenible dentro del sector cultural y creativo. • Ampliar la mentalidad sobre el entorno en el que las actividades creativas y artísticas pueden generar impacto.
	Intermedio	• Explicar cómo las diferentes oportunidades pueden contribuir a las acciones creativas y artísticas.	• Capaz de identificar formas alternativas de resolver problemas y abordar retos relacionados con actividades creativas y artísticas.	• Actitud proactiva para buscar oportunidades dentro del campo de interés.

		El aprendiz adquiere independencia	• Reconocer formas alternativas de resolver problemas y abordar retos dentro de los ámbitos de trabajo creativo y artístico. • Explicar cuáles son los diferentes grupos destinatarios de una determinada acción creativa/artística y cuáles son las necesidades del grupo destinatario. • Comprender los principios del pensamiento ético en la toma de decisiones dentro del sector cultural y creativo. • Comprender los principios de pensamiento ético del consumo y la producción dentro del sector cultural y creativo, y las acciones artísticas específicas. • Diferenciar las prácticas sostenibles de las no sostenibles y su impacto en el contexto de la cultura, el arte y las acciones creativas. • Comprender los principios contables aplicables a los recursos relacionados con las actividades creativas y artísticas.	• Capaz de establecer un grupo destinatario/usuario más amplio para una determinada acción creativa/artística y definir las necesidades en consecuencia. • Capaz de distinguir los distintos contextos dentro del sector cultural y creativo en los que se puede crear valor. • Capaz de identificar oportunidades personales, sociales y profesionales dentro del sector cultural y creativo. • Capaz de aplicar el pensamiento ético a los procesos de producción de acciones creativas/artísticas. • Capaz de elaborar un planteamiento del problema que aborde las prácticas insostenibles dentro del sector cultural y creativo.	• Mente abierta y curiosa para aplicar soluciones nuevas y alternativas dentro del campo de interés. • Demostrar interés por crear nuevas empresas o mejorar las existentes en el campo de interés. • Actitud honesta e íntegra en la toma de decisiones. • Mentalidad orientada al cambio y al desarrollo futuro en el sector cultural y creativo.
		Avanzado El aprendiz asume su responsabilidad	• Explicar enfoques para identificar oportunidades empresariales de una actividad creativa. • Estimar el momento adecuado para explotar las oportunidades de los campos creativos y artísticos. • Identificar retos entre necesidades e intereses contrapuestos. • Identificar los límites de los sistemas pertinentes para las acciones en el marco del sector cultural y creativo. • Demostrar cómo determinadas acciones y empresas creativas/artísticas están relacionadas con temas más amplios.	• Capaz de aplicar los conocimientos y la comprensión para gestionar acciones, iniciativas y empresas creativas/artísticas. • Capaz de modificar las prácticas dominantes existentes para crear valor de diferentes maneras en beneficio de la iniciativa, proyecto o empresa creativa/artística. • Capaz de desarrollar un análisis de las necesidades según las partes interesadas pertinentes del sector cultural y creativo. • Capaz de analizar iniciativas, proyectos o empresas existentes en el ámbito del sector cultural y creativo e identificar oportunidades para su desarrollo.	• Entrepreneurial, analytical, and future oriented mindset focusing on the creative and artistic fields. • Showing initiative and take responsibility to promote ethical behaviours and sustainable thinking within creative/ artistic activities, projects, or enterprises. • Awareness of different opportunities, contexts, and alternative solutions within the CCS.

			• Comprender cómo las acciones creativas/artísticas deben apoyar valores éticos más amplios de igualdad, equidad, justicia social, etc. • Dar a conocer las implicaciones de las acciones creativas/artísticas dentro de las limitaciones existentes. • Analizar y debatir métodos para la rendición de cuentas funcional y estratégica dentro del sector cultural y creativo.	• Capaz de facilitar comportamientos éticos en ámbitos relevantes de interés e influencia. • Capaz de analizar el impacto que una acción creativa/artística tiene en el medio ambiente y viceversa. • Capaz de formular el propósito de una evaluación de impacto, seguimiento y evaluación dentro de un proyecto, iniciativa o empresa creativa/artística. • Capaz de diferenciar lo que es entrada, salida, resultados e impacto de una actividad artística creativa concreta en el sector cultural y creativo.	
		Experto El aprendiz impulsa la transformación, la innovación y el crecimiento	• Estimar el valor de las oportunidades dentro del sector cultural y creativo. • Definir oportunidades e identificar sinergias para lograr mejores resultados con proyectos creativos. • Diseñar proyectos creativos, iniciativas o actividades empresariales para abordar las posibles necesidades futuras. • Distinguir las tendencias, amenazas y señales de cambio que pueden beneficiar la creación de una actividad artística empresarial. • Evaluar las tendencias pertinentes en el sector cultural y creativo para lograr nuevas oportunidades empresariales. • Dar prioridad a los comportamientos éticos y facilitar su aplicación en los ámbitos creativos y artísticos. • Diferenciar las ventajas e inconvenientes del impacto medioambiental en una iniciativa creativa, un proyecto o una actividad empresarial. • Supervisar y evaluar el impacto de una iniciativa creativa, un proyecto o una actividad empresarial.	• Aplicar las decisiones adecuadas para realizar un seguimiento a un nivel diferente en función de las oportunidades. • Capaz de distinguir las oportunidades y explotarlas rápidamente en beneficio de un proyecto o empresa creativa. • Capaz de seleccionar y organizar oportunidades para obtener mayores ventajas. • Capaz de crear herramientas y métodos para adecuar las necesidades a las soluciones y anticiparse a las necesidades futuras dentro del sector cultural y creativo y más allá. • Capaz de organizar el equipo de forma que identifique las señales de cambio y dé lugar a nuevas oportunidades dentro del sector cultural y creativo y más allá. • Capaz de crear acciones contra comportamientos poco éticos en el sector cultural y creativo. • Capaz de aplicar la evaluación de impacto, el seguimiento de impacto y la evaluación de impacto de proyectos, iniciativas o empresas pertinentes.	• Actitud valiente, motivada y curiosa • Actitudes competitivas, de impacto y orientadas al logro. • Mentalidad orientada al futuro, al desarrollo y al crecimiento. • Conocimiento de los cambios, tendencias y amenazas del sector y reacción rápida ante ellos. • Actitud responsable hacia las partes interesadas.

				• Capaz de diseñar formas y soluciones para rendir cuentas ante todas las partes interesadas.	
	3) **MOVILIZACIÓN DE RECURSOS** 4) **CONOCIMIENTOS FINANCIEROS**	**Introductorio** El aprendiz depende del apoyo de los demás.	• Comprender el valor de compartir recursos en el ámbito creativo. • Describir cómo los recursos pueden durar más tiempo dentro de una acción creativa/artística. • Identificar formas de utilizar el tiempo de manera eficiente. • Reconocer situaciones dentro del desarrollo de una acción creativa/artística que requieran apoyo. • Estimar el uso del dinero dentro de una acción creativa/artística. • Explicar el papel de la fiscalidad en el suministro de bienes y servicios dentro del sector cultural y creativo.	• Capaz de reconocer las limitaciones de los recursos para desarrollar acciones creativas/artísticas. • Capaz de reconocer un uso responsable de los recursos para desarrollar una acción creativa/artística. • Capaz de reconocer el tiempo como un recurso escaso para desarrollar una acción creativa/artística. • Capaz de identificar fuentes de ayuda en función de las necesidades que requiera la actividad creativa. • Capaz de explicar conceptos económicos básicos. • Capaz de esbozar un presupuesto sencillo de manera responsable para una actividad creativa a pequeña escala. • Capaz de diferenciar los principales tipos de ingresos dentro del sector cultural y creativo. • Capaz de esbozar la función de la fiscalidad.	• Appreciation of resources and possessions. • Responsibility towards the use of resources. • Open to receive help and support, when necessary. • Awareness of basic financial and economic concepts. • Awareness of basic financial and economic principles.
		Intermedio El aprendiz adquiere independencia	• Comprender los principios de la economía circular y la eficiencia de los recursos dentro del sector creativo y cultural. • Describir conceptos de división del trabajo para desarrollar iniciativas o proyectos creativos/artísticos. • Leer las cuentas de resultados y los balances. • Evaluar las necesidades de tesorería de un proyecto/ iniciativa/ actividad. • Identificar y explicar las distintas formas y estructuras de las actividades creativas/artísticas.	• Capaz de seleccionar y gestionar los recursos necesarios en función de las ideas. • Capaz de utilizar responsable y eficazmente los recursos para desarrollar iniciativas y proyectos creativos/artísticos. • Aplicar métodos eficaces de gestión del tiempo para desarrollar iniciativas y proyectos creativos/artísticos. • Capaz de identificar y enumerar las partes interesadas pertinentes para apoyar el desarrollo de ideas, iniciativas y proyectos creativos/artísticos. • Capaz de esbozar un presupuesto para un proyecto o iniciativa creativa.	• Uso consciente y responsable de los recursos. • Valor para pedir apoyo y ayuda cuando sea necesario. • Conocimiento de las distintas posibilidades de financiación. • Responsabilidad fiscal y rendición de cuentas. • Conocimiento de conceptos financieros y económicos más específicos.

			• Identificar los requisitos fiscales de una iniciativa o proyecto creativo/artístico.	• Capaz de identificar fuentes de financiación (públicas y privadas) para desarrollar/sostener una iniciativa o proyecto creativo. • Capaz de estimar las principales obligaciones contables y fiscales para cumplir los requisitos fiscales de una iniciativa o proyecto creativo/artístico.	
		Avanzado El aprendiz asume su responsabilidad	• Comprender cómo hacer frente a los recursos limitados para desarrollar un proyecto creativo/artístico o una actividad empresarial. • Comprender los costes inmateriales de la utilización de recursos para desarrollar un proyecto creativo/artístico, una iniciativa o una actividad empresarial. • Apoyar a los demás para que adopten prácticas eficaces de gestión del tiempo en los proyectos creativos. • Identificar soluciones digitales que ayuden a gestionar los recursos para desarrollar proyectos e iniciativas creativas. • Comprender los conceptos de planificación y previsión financiera para convertir las ideas en acciones viables. • Evaluar los programas públicos y privados de apoyo a las empresas, convocatorias, licitaciones para desarrollar acciones creativas. • Comprender cómo afectan las decisiones financieras a los impuestos.	• Capaz de seleccionar y combinar en consecuencia los recursos adquiridos. • Aplicar procedimientos eficaces de gestión de recursos para desarrollar proyectos creativos. • Gestionar eficientemente el tiempo dirigiendo la productividad personal y/o del equipo hacia proyectos creativos. • Capaz de encontrar el apoyo adecuado para desarrollar plenamente un proyecto creativo. • Capaz de formular indicadores financieros (beneficios, crecimiento de las ventas, capital circulante) de un proyecto creativo. • Aplicar las fuentes de financiación más adecuadas para poner en marcha o ampliar un proyecto creativo. • Aplicar las decisiones financieras adecuadas en función de los regímenes fiscales vigentes.	• Conocimiento de los procedimientos que afectan a la productividad individual y del equipo. • Concienciación sobre posibles mejoras en el uso y la gestión eficientes de los recursos. • Orientado a aprovechar al máximo las oportunidades posibles. • Conocimiento de las posibilidades de financiación pública y privada para seguir desarrollando proyectos creativos.
		Experto El aprendiz impulsa la transformación,	• Evaluar los recursos clave necesarios para apoyar la innovación, la nueva empresa o el emprendimiento en el sector cultural y creativo. • Identificar los beneficios de un uso eficiente de los recursos para una	• Capaz de planificar recursos suficientes para los distintos pasos de un plan de acción de un proyecto/empresa creativo. • Capaz de diseñar e incorporar formas innovadoras de medir y reducir el impacto negativo de un proyecto o empresa creativa	• Enfoque racional y estructurado de la distribución de recursos y tareas, y de la planificación financiera. • Innovación y mentalidad orientada al impacto. • Centrarse en la eficiencia y el valor

		la innovación y el crecimiento	organización/individuo en el sector cultural y creativo. ● Comprender los beneficios de la economía circular para la organización/persona en el sector cultural y creativo. ● Construir procedimientos eficaces de gestión del tiempo para desarrollar y poner en práctica un proyecto creativo. ● Analizar la salud financiera de un proyecto/ iniciativa/ empresa creativa. ● Evaluar el potencial para invertir en una empresa creativa. ● Comprender los regímenes fiscales más complejos.	en el medio ambiente, la comunidad y la sociedad. ● Capaz de desarrollar procedimientos eficaces de gestión del tiempo en función de las necesidades específicas del proyecto/empresa creativa. ● Capaz de crear una red de partes interesadas receptivas y flexibles para apoyar un proyecto creativo o una idea empresarial. ● Aplicar métodos eficaces de gestión de tareas. ● Aplicar indicadores financieros para analizar la salud financiera de un proyecto o empresa creativa y de sus competidores. ● Capaz de crear un plan para la sostenibilidad financiera y económica de un proyecto o empresa creativa. ● Capaz de desarrollar una estrategia para recaudar fondos a través de diferentes fuentes para asegurar los ingresos de un proyecto/empresa creativa.	● Conocimiento de la competencia existente. ● Interesado en crecer y seguir desarrollándose. ● Conocimiento de sistemas fiscales más complejos.
5) **AFRONTAR LA INCERTIDUMBRE, LA AMBIGÜEDAD Y EL RIESGO** 6) **TRABAJAR CON OTROS**	**Introductorio** El aprendiz depende del apoyo de otros	● Analizar enfoques personalizados para dirigir una actividad o iniciativa creativa hacia los logros. ● Reconocer, el valor adicional de la diversidad en el proceso de generación y aplicación de ideas. ● Reconocer cómo las emociones, comportamientos y actitudes individuales afectan a los demás y viceversa. ● Comprender el valor de la escucha activa. ● Comprender los principios del trabajo en grupo. ● Reconocer cómo contribuir a proyectos creativos sencillos, iniciativas, actividades empresariales.	● Capaz de describir los riesgos potenciales relacionados con una actividad, iniciativa o proyecto creativo. ● Capaz de asumir riesgos y decisiones en el trabajo creativo asumiendo el miedo a equivocarse. ● Aplicar comportamientos que demuestren empatía al trabajar con otras personas. ● Aplicar principios de escucha activa al escuchar otras ideas para alcanzar los objetivos personales/del equipo. ● Capaz de trabajar individualmente y con otros, asumir diferentes funciones y asumir responsabilidades. ● Capaz de implicar a otras personas en una actividad, iniciativa o proyecto creativo. ● Capaz de iniciar la creación de redes.	● Conocimiento de los riesgos existentes. ● Conciencia de la inteligencia emocional y sus efectos en las personas y los grupos. ● Sensibilización y respeto hacia la diversidad. ● Conciencia de los beneficios que las diferencias pueden aportar a un proyecto, iniciativa, organización, etc. ● Disposición para trabajar en equipo, colaborar y establecer nuevas redes.

		• Comprender el significado y las formas de asociación, cooperación y apoyo entre iguales.		
	Intermedio El aprendiz adquiere independencia	• Comprender el papel de la información en la toma de decisiones y la reducción de riesgos. • Comprender los riesgos potenciales y diferenciar los factores relevantes. • Identificar las preferencias individuales y, en función de ellas, analizar las ventajas de trabajar por cuenta propia o de otras opciones profesionales. • Comprender cómo la diversidad contribuye a generar ideas y oportunidades. • Comprender cómo la inteligencia emocional y el apoyo pueden ayudar a afrontar y resolver conflictos.	• Capaz de aplicar el pensamiento crítico y tomar decisiones informadas que puedan reducir los riesgos en una acción creativa, proyecto o actividades empresariales sencillas. • Capaz de promover la diversidad y combinar distintas contribuciones para generar ideas con vistas a una iniciativa creativa, un proyecto o una actividad empresarial valiosa. • Capaz de presentar ideas, proyectos e iniciativas con confianza. • Colaborar con otras personas y equipos en proyectos creativos y actividades empresariales. • Capaz de crear nuevas relaciones para recibir el apoyo necesario, incluido el emocional. • Comprender y aplicar los principios de propiedad compartida de ideas, proyectos e iniciativas.	• Conciencia de la importancia de la información y de las fuentes de información para predecir y reducir los riesgos. • Toma de decisiones respecto a las opciones profesionales individuales. • Mentalidad crítica y racional. • Confianza para presentar ideas y proyectos. • Centrarse en la resolución de problemas y conflictos. • Tomar conciencia de la inteligencia emocional y reconocer la importancia del apoyo emocional.
	Avanzado El aprendiz asume su responsabilidad	• Reconocer cuándo la información es incompleta e identificar formas alternativas de tomar decisiones. • Comprender el concepto de pérdidas asequibles dentro de un proyecto creativo. • Evaluar los riesgos y los beneficios esperados para tomar decisiones dentro de un proyecto/empresa creativa. • Reconocer los comportamientos que obstaculizan los intereses personales o del equipo. • Describir técnicas para gestionar las relaciones con los grupos destinatarios.	• Tomar decisiones informadas basadas en diferentes puntos de vista cuando el nivel de incertidumbre es alto dentro de un proyecto creativo/actividad empresarial. • Capaz de desarrollar un plan de evaluación y gestión de riesgos para orientar las elecciones individuales o de equipo y comparar proyectos/empresas creativas. • Capaz de llegar a compromisos dentro del equipo o cuando trabaja individualmente. • Aplicar métodos de escucha activa y estrategias adecuadas para averiguar y atender las necesidades de grupos destinatarios específicos.	• Conciencia de formas alternativas de tomar decisiones. • Conocimiento de las herramientas y conceptos para evaluar y gestionar los riesgos. • Apoyo a la diversidad dentro de un equipo/empresa. • Atender las necesidades de los usuarios finales. • Apoyo a las necesidades del equipo y a la actividad creadora de valor. • Actitud proactiva hacia la creación de redes y la participación de las personas adecuadas.

		• Reconocer la combinación de aptitudes, conocimientos y actitudes necesarias dentro de un equipo. • Reconocer cuál es el perfil adecuado de personas para apoyar una actividad creadora de valor en el sector cultural y creativo.	• Capaz de utilizar las tecnologías digitales para asociarse con otras comunidades y crear valor. • Aplicar técnicas y herramientas para apoyar y facilitar el trabajo en equipo y garantizar el mejor rendimiento de las personas. • Capaz de establecer redes de forma proactiva para encontrar personas adecuadas que apoyen un proyecto creativo o una actividad empresarial.	
	Experto El aprendiz impulsa la transformación, la innovación y el crecimiento	• Analizar los elementos de las situaciones de incertidumbre y ambigüedad en el sector cultural y creativo. • Evaluar y valorar los riesgos existentes y potenciales relacionados con el proyecto, idea, empresa. • Evaluar los conflictos para gestionarlos eficazmente. • Comprender las necesidades de los grupos destinatarios analizando una amplia gama de fuentes de información. • Comprender las necesidades del equipo y su capacidad incluso cuando se trabaja a distancia. • Comprender los métodos para involucrar con éxito a individuos y grupos dentro de un equipo y de una red más amplia.	• Aplicar estrategias para recopilar y supervisar datos y tomar decisiones basadas en pruebas. • Capaz de evaluar los riesgos a los que se expone un proyecto/empresa creativa debido a diversos cambios. • Capaz de desarrollar estrategias para reducir el riesgo de que un proyecto/empresa creativo se quede obsoleto. • Capaz de encontrar ideas y crear valor también fuera del marco de una organización, proyecto o empresa. • Aplicar estrategias eficaces de gestión de conflictos. • Capaz de trabajar con un equipo a distancia para desarrollar y poner en marcha un proyecto/empresa creativo. • Capaz de diseñar espacios físicos y virtuales para facilitar y fomentar el trabajo en equipo. • Capaz de diseñar métodos e incentivos que permitan un trabajo en equipo de calidad. • Desarrollar procesos eficaces para implicar a las distintas partes interesadas a largo plazo.	• Enfoque estructurado de las inversiones a largo plazo, toma de decisiones. • Orientado a estrategias a largo plazo, acciones e implicación de individuos y redes. • Muy consciente de los riesgos que afectan a las acciones y los sectores. • Orientado a la resolución eficaz de conflictos. • Mentalidad orientada a la acción.
COMPETENCIAS DIGITALES				
COMPETENCIAS CLAVE	**Nivel**	**Conocimiento**	**Habilidades**	**Actitudes**
Al finalizar con éxito este recurso, los alumnos serán capaces de:				

1) **COLABORAR A TRAVÉS DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES** 2) **ETIQUETA EN LÍNEA**	**Introductorio** El aprendiz depende del apoyo de los demás	• Reconocer herramientas y tecnologías digitales sencillas. • Comprender normas de comportamiento sencillas al utilizar tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales. • Identificar modos y estrategias de comunicación sencillos en función del grupo destinatario. • Reconocer aspectos de diversidad cultural y generacional a tener en cuenta en entornos digitales.	• Capaz de colaborar con otros utilizando herramientas y tecnologías digitales sencillas. • Capaz de utilizar tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales aplicando normas de comportamiento y conocimientos sencillos. • Capaz de seleccionar modos y estrategias de comunicación sencillos dirigidos a grupos destinatarios específicos. • Capaz de diferenciar aspectos sencillos de diversidad cultural y generacional en entornos digitales.	• Actitud orientada a la colaboración, incluso en los entornos digitales. • Conciencia de que existen normas y conocimientos específicos también en los entornos digitales. • Conciencia de que los distintos grupos destinatarios requieren distintos modos y estrategias de comunicación. • Conciencia de los aspectos de diversidad cultural y generacional en los entornos digitales. • Se requiere cierta orientación.
	Intermedio El aprendiz adquiere independencia	• Reconocer herramientas y tecnologías digitales rutinarias y bien definidas para los procesos de colaboración. • Describir las normas de comportamiento y los conocimientos prácticos durante el uso de las tecnologías digitales y la interacción en entornos digitales. • Comprender las estrategias de comunicación en función de los públicos. • Comprender los aspectos de diversidad cultural y generacional a tener en cuenta en los entornos digitales.	• Capaz de colaborar con otros mediante herramientas y tecnologías digitales bien definidas y rutinarias para los procesos de colaboración. • Capaz de resolver problemas sencillos y bien definidos mediante herramientas y tecnologías digitales. • Capaz de debatir estrategias de comunicación adaptadas a públicos específicos. • Capaz de debatir aspectos de diversidad cultural y generacional a tener en cuenta en entornos digitales.	• Conocimiento de los problemas sencillos y de las herramientas y comportamientos digitales en línea para resolverlos. • Conciencia de las necesidades personales y de cómo pueden satisfacerse a través de herramientas y entornos digitales. • Orientado a resolver problemas bien definidos y no rutinarios de forma independiente.
	Avanzado El aprendiz asume la responsabilidad y la iniciativa	• Comprender las herramientas digitales y la tecnología más avanzadas para garantizar la colaboración. • Analizar contextos de colaboración más complejos en los que puedan aplicarse herramientas y tecnologías digitales. • Comprender los principios de coexistencia y cocreación de datos, recursos y conocimientos.	• Capaz de proponer herramientas y tecnologías digitales para facilitar la colaboración y orientar a los demás. • Capaz de seleccionar y aplicar las herramientas y tecnologías digitales más adecuadas en función de las necesidades individuales y del grupo. • Adaptar y aplicar las normas de comportamiento y los conocimientos	• Conciencia de las necesidades individuales y de grupo en contextos complejos. • Conocimiento de las normas de comportamiento apropiadas y de los conocimientos prácticos en el entorno en línea y formas de adaptarlos en consecuencia.

			prácticos más adecuados al utilizar las tecnologías e interactuar en entornos digitales. ● Adaptar y aplicar las estrategias de comunicación más adecuadas en entornos digitales. ● Aplicar diferentes aspectos de diversidad cultural y generacional en entornos digitales.	● Conocimiento de los distintos públicos y estrategias de comunicación adecuadas ● Conocimiento de aspectos avanzados de diversidad cultural y generacional en entornos digitales.
	Experto El aprendiz impulsa la transformación, la innovación y el crecimiento	● Conocimiento de las herramientas y tecnologías digitales que se utilizarán para la colaboración en el sector cultural y creativo/emprendimiento artístico. ● Conocimientos sobre co-construcción y co-creación de datos, recursos y conocimientos a través de herramientas y tecnologías digitales para apoyar una empresa artística u otra actividad del sector cultural y creativo. ● Conocimientos sobre el ámbito específico en el que pueden introducirse mejoras. ● Conocimientos avanzados sobre etiqueta digital y comportamientos adecuados.	● Identificar y evaluar problemas complejos utilizando procesos de colaboración y co-construcción y co-creación de datos. ● Capaz de integrar experiencias y conocimientos personales para colaborar a través de herramientas digitales por motivos profesionales. ● Capaz de integrar la experiencia y los conocimientos personales para guiar a otros a colaborar a través de las tecnologías digitales. ● Proponer nuevas ideas y soluciones para resolver problemas complejos mediante herramientas y tecnologías digitales. ● Aplicar soluciones relacionadas con la etiqueta digital y el respeto a públicos diversos. ● Capaz de resolver los problemas que surgen al comunicarse en línea (por ejemplo, comentarios negativos o inapropiados sobre su trabajo creativo). ● Desarrollar normas y directrices de comportamiento adecuado al interactuar en línea.	● Conciencia de los procesos de colaboración digital más complejos. ● Conocimiento de normas de comportamiento más complejas y avanzadas y conocimientos prácticos en entornos digitales. ● Conciencia de los conocimientos personales que pueden integrarse para apoyar a otros en la colaboración a través de las tecnologías digitales. ● Conocimiento de públicos específicos y comunicación y comportamiento adecuados al interactuar en línea.
3) **DESARROLLAR CONTENIDOS DIGITALES**	**Introductorio** El aprendiz depende del	● Identificar formas de expresión creativa utilizando medios digitales sencillos. ● Conocimientos básicos sobre derechos de autor y licencias de contenidos digitales.	● Capaz de seguir instrucciones para identificar formas de crear/editar contenidos sencillos en formatos simples que promuevan el trabajo creativo individual en línea.	● Formas de crear contenidos digitales sencillos. ● Conocimiento de las herramientas y la tecnología existentes para crear/editar contenidos creativos

	4) **DERECHOS DE AUTOR Y LICENCIAS**	apoyo de los demás	• Reconocer normas sencillas sobre derechos de autor y licencias aplicables al uso de contenidos creativos en línea.	• Siguiendo unas plantillas y tutoriales capaces de seleccionar formas de expresión creativa a través de medios digitales. • Capaz de identificar normas sencillas de derechos de autor y licencias para proteger el trabajo creativo en línea.	sencillos mediante herramientas y tecnología digitales. • Conciencia de que los derechos de autor y las licencias se aplican también a los contenidos en línea.
		Intermedio El aprendiz adquiere independencia	• Identificar diferentes formatos para crear/editar contenidos y expresarse artísticamente. • Describa cuáles son las normas de derechos de autor y licencias en línea.	• Capaz de crear/editar contenidos más complejos utilizando diferentes formatos y herramientas. • Capaz de utilizar de forma autónoma diversas herramientas y técnicas digitales para expresarse de forma creativa y satisfacer necesidades personales específicas. • Capaz de hablar de derechos de autor y licencias en línea según las necesidades personales.	• Conocimiento de diversos medios digitales para crear/editar contenidos y expresarse artísticamente. • Conciencia de las necesidades personales y los problemas no rutinarios que pueden abordarse de forma creativa mediante herramientas digitales.
		Avanzado El aprendiz asume su responsabilidad	• Comprender los medios digitales avanzados para desarrollar contenidos creativos. • Comprender y describir las herramientas y técnicas digitales necesarias para realizar cambios en los contenidos creativos en línea. • Comprender las necesidades de cada proyecto artístico y analizar las normas de derechos de autor y licencias más adecuadas para protegerlo en línea.	• Capaz de utilizar los medios digitales más adecuados para desarrollar un CV/portafolio de forma creativa. • Analizar diversas normas relativas a los derechos de autor y las licencias sobre datos, información digital y contenidos, y consultar otras. • Aplicar las normas más adecuadas de derechos de autor y licencias en línea para proteger el trabajo creativo personal en línea.	• Conocimiento de las herramientas y técnicas digitales a nivel avanzado. • Conocimiento de las herramientas adecuadas que pueden utilizarse para modificar y mejorar los contenidos creativos.
		Experto El aprendiz impulsa la transformación, la innovación y el crecimiento	• Identificar los factores relacionados con la creación/edición de contenidos en diferentes formatos y la autoexpresión a través de medios digitales. • Comprender las soluciones especializadas para aplicar los derechos de autor y las licencias con el fin de proteger los contenidos creativos en el entorno digital.	• Aplicar el conocimiento y la experiencia de diversas herramientas y técnicas digitales para guiar a otros en el desarrollo de contenidos digitales en beneficio de un proyecto creativo/empresa artística. • Ser capaz de elaborar un CV/portafolio interactivo utilizando el software y los	• Conocimiento de las herramientas y tecnologías especializadas y adecuadas para crear contenidos digitalmente y protegerlos. • Concienciación sobre posibles mejoras en la protección de los contenidos creativos en línea.

				programas adecuados, tanto en línea como fuera de línea. ● Capaz de proponer nuevas herramientas y métodos para facilitar la creación de contenidos creativos en línea y su protección. ● Capaz de aplicar los derechos de autor y las licencias para mostrar y adquirir obras creativas en línea. ● Capaz de proponer nuevas soluciones para facilitar la protección del trabajo creativo en línea.	● Conciencia de las posibles mejoras en el ámbito de la creación de contenidos digitales. ● Orientado a nuevas ideas y soluciones para crear contenidos creativos en línea y cómo protegerlos.
	5) **PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES Y PRIVACIDAD** 6) **PROTECCIÓN DE LA SALUD Y EL BIENESTAR**	**Introductorio** El aprendiz depende del apoyo de otros	● Identificar formas sencillas de utilizar y compartir datos personales protegiéndome a mí mismo y a los demás de posibles daños. ● Identificar declaraciones sencillas de política de privacidad sobre cómo se utilizan los datos personales en los servicios digitales en los que pueden realizarse actividades creativas. ● Identificar tecnologías digitales sencillas para el bienestar social y la inclusión cuando se trabaja en un proyecto creativo en línea.	● Capaz de seleccionar formas de proteger los datos personales y la privacidad al compartir información sobre el trabajo creativo en entornos digitales. ● Analizar formas sencillas de evitar riesgos para la salud y amenazas para el bienestar físico y psicológico durante el uso de las tecnologías digitales con fines generales. ● Seleccionar formas sencillas de garantizar la protección individual frente a posibles peligros en entornos digitales cuando se trabaja en un proyecto creativo en línea.	● Conocimiento de las normas básicas de seguridad al trabajar en entornos y tecnologías digitales. ● Conocimiento de las normas básicas de protección de los datos personales y la intimidad. ● Conocimiento de las declaraciones de política de privacidad en los servicios digitales. ● Conciencia de los efectos que las tecnologías digitales tienen en el bienestar físico y psicológico y en la salud. ● Conciencia de los riesgos y amenazas existentes para el bienestar físico y psicológico durante el uso de las tecnologías y los entornos en línea.
		Intermedio El aprendiz adquiere independencia	● Describir y debatir formas de proteger los datos personales y la privacidad en entornos digitales. ● Reconocer las declaraciones de política de privacidad sobre cómo se utilizan los datos personales en los servicios digitales.	● Ser capaz de explicar y debatir las formas de proteger los datos personales y la intimidad cuando se realiza un trabajo creativo. ● Capaz de encontrar declaraciones de política de privacidad sobre cómo se utilizan los datos personales en sitios web en los que se pueden publicar y promocionar contenidos creativos.	● Conocimiento de las formas de utilizar y compartir la información de manera que no se perjudiquen los datos personales y la intimidad. ● Respeto hacia las declaraciones de política de privacidad dentro de los servicios digitales.

			• Identificar y debatir las tecnologías digitales para el bienestar y la inclusión social. • Comprender las formas de evitar riesgos para la salud en entornos digitales.	• Ser capaz de explicar cómo evitar las amenazas al bienestar psicológico y físico cuando se utilizan entornos en línea para promover el trabajo creativo. • Capaz de mantener un debate sobre las herramientas y tecnologías digitales para garantizar el bienestar y la inclusión a la hora de promover el trabajo creativo en línea.	• Conocimiento de las formas de evitar las amenazas al bienestar cuando se trabaja en entornos digitales.
		Avanzado El aprendiz asume su responsabilidad	• Evaluar las formas más adecuadas de protección de datos en entornos digitales y en línea. • Analizar las leyes y políticas vigentes en materia de protección de datos y privacidad en entornos digitales. • Comprender las situaciones que pueden surgir con el uso de datos personales en entornos digitales.	• Ser capaz de distinguir y seleccionar las formas más adecuadas de proteger los datos personales cuando se comparten contenidos digitales en las redes sociales para promover el trabajo creativo. • Capaz de evaluar si los datos personales de las cuentas de redes sociales dedicadas a la promoción de contenidos digitales se utilizan de acuerdo con las políticas y leyes europeas de protección de datos. • Capaz de superar situaciones complejas que pueden surgir con el uso de datos personales en las redes sociales, como eliminar fotos o información personal de acuerdo con las políticas europeas de protección de datos. • Capaz de utilizar y animar a otros a utilizar diversas tecnologías digitales para garantizar el bienestar social y la inclusión. • Ser capaz de enumerar las formas más adecuadas de evitar riesgos para la salud y amenazas para el bienestar físico y psicológico al utilizar entornos en línea para promover el trabajo creativo.	• Concienciación sobre la protección de datos al compartir contenidos digitales en línea. • Conocimiento de las leyes y políticas europeas en materia de protección de datos. • Informado sobre cómo se utilizan los datos personales en distintos entornos digitales.
		Experto El aprendiz impulsa la transformación,	• Evaluar los conocimientos y la experiencia personales relacionados con la protección de datos y la privacidad cuando se trabaja en entornos digitales. • Identificar dónde se puede avanzar en lo que respecta a la protección de los datos	• Capaz de protegerse a sí mismo y a otras personas implicadas en una actividad creativa de los daños relacionados con la protección de datos. • Capaz de proponer sugerencias para mejorar la protección de datos y la privacidad en	• Conocimiento de las posibles mejoras en el ámbito de la protección de datos y la privacidad en relación con el trabajo creativo en entornos digitales.

		la innovación y el crecimiento	personales y la privacidad a la hora de promover el trabajo creativo en entornos digitales. ● Evaluar los conocimientos y experiencias personales relacionados con la salud y el bienestar en entornos digitales. ● Identificar dónde se puede avanzar para garantizar el bienestar físico y psicológico en entornos digitales mientras se trabaja con contenidos creativos.	entornos digitales, en particular al desarrollar/promover contenidos creativos en línea. ● Capaz de crear una campaña digital sobre los posibles peligros para la salud del uso de las redes sociales por motivos profesionales, como la promoción y publicación de trabajos creativos en línea, que pueda servir de apoyo a otros trabajadores del sector cultural y creativo y aspirantes a empresarios artísticos. ● Capaz de crear un blog/vlog sobre formas de proteger el bienestar personal/profesional y hacer frente a comentarios negativos y/o posibles peligros, promoviendo al mismo tiempo contenidos creativos en línea.	● Actitudes proactivas y responsables hacia la protección de los datos personales y la intimidad en los entornos en línea. ● Conciencia de las posibles mejoras para evitar cualquier amenaza relacionada con la salud y garantizar el bienestar en los entornos digitales, especialmente cuando se promueve el trabajo creativo en línea. ● Actitudes proactivas y responsables para garantizar el bienestar físico y psicológico en entornos digitales.

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

UPSKILLING ARTPRENEURS