

ESCAPERS

PROYECTO EUROPEO ESCAPERS: JUEGOS QUE FOMENTAN EL APRENDIZAJE INTERGENERACIONAL

Mercedes Fernández-Ríos^{1,2}, Rosa Redolat², Soledad Corachán¹, Nuria Martínez Enguix¹, Ana Morón Esteban¹
¹Asociación Familiares Alzheimer Valencia (AFAV). ² Universitat de València. Facultad de Psicología y Logopedia
e-mail: Mercedes.Fernandez-Rios@ext.uv.es

1 INTRODUCCIÓN

Las relaciones intergeneracionales favorecen el entendimiento mutuo, fortalecen la conexión social y mejoran el bienestar emocional. En personas mayores, estos vínculos ayudan a reducir el aislamiento social y el sentimiento de soledad. En los jóvenes, estas relaciones suponen un aprendizaje enriquecedor que aporta nuevas perspectivas y fomenta una visión más positiva del envejecimiento. En un contexto de cambio demográfico con riesgo de aislamiento social, el proyecto ESCAPERS se presenta como una innovación que promueve el aprendizaje intergeneracional y contribuye a derribar estereotipos negativos hacia la vejez. El proyecto está coordinado por la entidad griega Challedu, y cuenta con la participación de la Asociación de Familiares de Alzheimer de Valencia (AFAV), The Gaiety School of Acting - National Theatre School of Ireland (Irlanda), EduVita (Italia) y Odd Statue Games (Grecia).

2 OBJETIVOS

- PROMOVER EL APRENDIZAJE INTERGENERACIONAL A TRAVÉS DE JUEGOS DE ESCAPE.
- FOMENTAR LA INCLUSIÓN SOCIAL DE LAS PERSONAS MAYORES, UTILIZANDO EL PODER DE LOS JUEGOS PARA COMBATIR EL AISLAMIENTO EN PERSONAS MAYORES.
- MEJORAR HABILIDADES DIGITALES Y PERMITIR COMPARTIR RECUERDOS CON LOS MÁS JÓVENES.
- POTENCIAR EL APRENDIZAJE PERMANENTE Y PROMOVER EL VALOR SOCIAL DE LAS PERSONAS MAYORES EN LA CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL EUROPEO, A TRAVÉS DE LA TRANSMISIÓN DE SUS RECUERDOS A LAS GENERACIONES MÁS JÓVENES.
- REFORZAR LAS COMPETENCIAS DE LOS EDUCADORES DE ADULTOS Y LOS PROFESIONALES PERTINENTES

3 METODOLOGÍA



La metodología del proyecto se basa en el diseño de Escape Rooms y Escape Games, dinámicas en las que grupos colaboran para resolver acertijos o encontrar pistas con el fin de superar un reto, combinando así herramientas de aprendizaje basadas en el juego con actividades intergeneracionales innovadoras.



4 RESULTADOS

Los resultados del proyecto incluyen 5 juegos de escape diseñados para fomentar el aprendizaje intergeneracional y la inclusión social, con la posibilidad de adaptarse al estado cognitivo de los participantes. Se ha elaborado una guía metodológica completa del proyecto y una guía práctica para la creación y gestión de los laboratorios locales ESCAPERS, espacios donde se experimenta con los juegos, se recogen datos y se mejoran continuamente las actividades en función de las necesidades del contexto. Todas estas acciones facilitan la participación comunitaria y el intercambio de conocimientos, fortaleciendo los lazos entre generaciones. Además, se dispone de una serie de videos breves que presentan el juego de manera clara y concisa. Todo el material, incluidos los juegos, las guías, los videos y los recursos de los laboratorios locales, está traducido a diferentes idiomas y disponible de forma gratuita en: <https://projectescapers.eu>

5 CONCLUSIONES

Se espera que ESCAPERS logre crear un entorno inclusivo mediante juegos de escape intergeneracionales, promoviendo el aprendizaje y la participación activa en la comunidad. Asimismo, se espera que el proyecto contribuya a combatir el aislamiento, mejorar las habilidades digitales en personas mayores, y facilitar el intercambio de recuerdos y experiencias con las generaciones más jóvenes.