



TALLER 4

UNLOCK!

Resolución de problemas y aventuras de escape

Introducción

En este taller vamos a jugar a *Unlock!*.

En este juego, tienes 60 minutos para escapar de la habitación resolviendo diferentes enigmas. Debéis trabajar todos juntos y compartir vuestros puntos de vista, trabajando en equipo para poder escapar. Es necesario utilizar un smartphone o tablet durante el juego como herramienta. Por lo tanto, al menos una persona debe tener conexión a Internet para descargar la aplicación.

ACTIVIDADES

A1

Unlock!

Para esta sesión, debes preparar lo siguiente:

- Descarga la aplicación en el teléfono móvil o tableta y seleccione la aventura para jugar.
- Coge la tarjeta con el título de la aventura a la que se vaya a jugar y coloca el resto de las tarjetas en un lado.
- Lee en voz alta el contenido de la tarjeta.
- Inicie la cuenta atrás en la aplicación.
- Durante el juego, recuerda estos dos aspectos: es importante leer en voz alta el texto de la tarjeta para que todos sepan lo que dice y puedas pedir algunas pistas sobre las tarjetas en la aplicación.
- Ahora vamos a desarrollar el juego, así que tienes una hora para adentrarte en una aventura y completar la misión con el resto de jugadores.

RULES

Las reglas son las siguientes:

- Cada vez que vea un número o una letra en cualquier tarjeta, robe esa tarjeta y muéstrese la a todos. Pon atención a cada tarjeta, pues puede haber información más oculta.

Los tipos de cartas son:

- **Objetos** (banda superior roja o azul). Los objetos pueden interactuar con otros objetos, siempre mezclando uno rojo con uno azul. En caso de la combinación de esos objetos, muestra la tarjeta cuyo número es la suma de los números de dos objetos mixtos.
- **Máquinas** (banda superior verde). Los números que aparecen en ellas no se corresponden con otras tarjetas. Según el progreso del juego sabrás cómo funcionan y cómo deducir los números correspondientes.
- **Códigos** (banda superior naranja). Requieren introducir un código de 4 dígitos en la aplicación. Si el código es correcto, la aplicación te dirá qué hacer; de lo contrario, se tendrás una sanción.
- **Otras tarjetas** (banda superior gris). Pueden ser un lugar, una penalización, un modificador o el resultado de la interacción con un objeto.

A medida que aparezcan nuevas cartas, encima de ellas, te indicarán qué cartas anteriores puedes eliminar del juego.

Cuando aparezca una tarjeta de penalización, sigue las instrucciones.

El juego termina cuando completas la aventura y detienes el cronómetro. La aplicación mostrará la puntuación. Si el tiempo termina, el juego NO HA terminado. Aún puedes completar la misión, aunque tu puntuación será menor.



A2

Puedes plantear las siguientes preguntas para informar y sacar conclusiones:

Conclusiones

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

- ¿Cuál fue la principal emoción para ti durante este juego?
- ¿Cuál fue la responsabilidad que sentiste por lograr la misión del juego?
- ¿Cómo te sentiste cuando tu idea fue escuchar en el grupo y cuál fue la emoción cuando tu idea no funcionó?
- ¿Qué pensaste de ti durante este juego? ¿Pero la emoción? ¿Cuál fue el comportamiento que tuviste?

Puesto que estamos en medio de los talleres, vamos a hacer algunas preguntas relacionadas con la experiencia y sentimientos de los participantes durante los talleres anteriores.

- ¿Qué es lo que más te gustó?
- ¿Qué te gustó menos / Qué fue lo que menos te gustó del juego?
- ¿Cuáles son sus puntos fuertes?
- ¿Cómo resolviste las dificultades del juego?
- ¿Cuál fue el momento más estresante?
- ¿Crees que te estás comunicando bien con tus compañeros de juego?
- Cuéntanos, al menos, dos competencias que crees haber adquirido.
- ¿Crees que en los siguientes talleres estarás más motivado o menos?
- ¿Te gustaría cambiar algo?

A3

Evaluación intermedia

