Funded by the European Union
Interaction Seeds

GAIA

Escape Room KLIMA: Energía, Conciencia y Comunidad

Dominio:
Acción climática y medio ambiente

Lugar:
San Fidel, España

Duración:
Tres sesiones de 2h cada una

Público objetivo:
Ciudadanos, público en general

Misión

En el marco del proyecto Prolight, financiado por la UE, y la estrategia Basque Living Lab para la innovación social en sostenibilidad, el País Vasco está desarrollando nuevas maneras de involucrar a la ciudadanía en la transición energética. El objetivo es concienciar sobre las energías renovables, la gestión colectiva de la energía y los estilos de vida sostenibles, fomentando la participación, la creatividad y la colaboración en las comunidades locales.

En San Fidel, una comunidad energética local pionera, estos esfuerzos se centran especialmente en los jóvenes y sus familias, empoderándolos para que comprendan cómo sus decisiones cotidianas impactan el medio ambiente. A través de la educación, la experimentación y el juego, la iniciativa busca que los principios de la sostenibilidad sean accesibles y emocionalmente significativos para todas las generaciones.

Actividades de participación

El Escape Room KLIMA se diseñó como una experiencia de aprendizaje interactiva que combinaba trabajo en equipo, resolución de problemas y educación ambiental. Los jugadores trabajaron en grupos pequeños para resolver siete desafíos relacionados con la sostenibilidad. Facilitadas por los Game Masters de Euskape con el apoyo de GAIA y educadores locales, las sesiones ofrecieron una forma lúdica de explorar principios clave de sostenibilidad al tiempo que fortalecían los lazos comunitarios.

Actividades artísticas

La Escape Room combinó la narración de historias, el desarrollo de artefactos dedicados y de una banda sonora dedicada.

IMPACTO

- Ayudar a los ciudadanos a convertirse en solucionadores activos de problemas
- Concienciación sobre la responsabilidad colectiva de la transición energética
- Fomentar el aprendizaje multigeneracional

¿QUÉ OCURRIÓ?

El Escape Room ha sido co-creado entre GAIA, la Comunidad Energética de San Fidel, la Ikastola de San Fidel (profesorado y familias), Euskape, socio artístico y de diseño de juego y Mondragon Unibertsitatea (universidad local).
El juego fue desarrollado por Euskape y GAIA, y se realizó una primera sesión de validación con 12 estudiantes de la Universidad de Mondragón, lo que permitió perfeccionar el flujo narrativo, la mecánica del juego y la configuración técnica. Tras esta prueba piloto, la primera sesión pública contó con la participación de 30 estudiantes, y la segunda con 60 participantes, entre familias y profesorado.

Motivado por estos resultados, el equipo planeó un evento familiar más amplio para noviembre con el fin de consolidar la participación intergeneracional y comunitaria. El proceso de prueba iterativo garantizó que la actividad no solo fuera educativa, sino también emocionalmente relevante y técnicamente sólida.

PARTICIPACIÓN DE LOS ASISTENTES

El Escape Room KLIMA se estructuró como una serie de siete desafíos interconectados, cada uno diseñado para ayudar a los participantes a descubrir un aspecto clave de la transición energética a través de la lógica, la cooperación y el juego. El contenido se inspiró en las actividades de la cooperativa energética «TEK San Fidel» y en los objetivos generales de la Agenda 2030, centrados en la generación de energías renovables, la reducción de la huella de carbono y el consumo responsable.
Cada desafío se construyó en torno a una actividad práctica que requería que los participantes manipularan objetos físicos como cerraduras, cajas de madera, mensajes codificados y filtros de color para revelar pistas.

Toda la sesión fue guiada por los Game Masters de Euskape, quienes facilitaron las interacciones y garantizaron que los mensajes educativos fueran claros y atractivos. También se diseñó una banda sonora generada por IA para guiar a los participantes durante toda la actividad, marcando el progreso y la tensión emocional a medida que avanzaban por las etapas del juego.
Tras una primera sesión piloto con estudiantes, se organizaron dos sesiones públicas en el colegio San Fidel. Estas sesiones validaron la relevancia educativa y social de la actividad y proporcionaron retroalimentación para su mejora antes de un evento familiar más amplio de fin de semana, previsto para noviembre.

Actividades artísticas

La dimensión artística fue central para la calidad inmersiva de KLIMA Escape Room.
El proceso creativo combinó narración, artefactos tangibles y diseño de sonido generativo, mezclando la expresión artística con un propósito educativo.

La narrativa se cocreó con la comunidad energética local, garantizando su autenticidad y relevancia para el contexto de San Fidel. Los jugadores avanzaron en una historia de restauración ecológica y transición energética, que culminó en una reflexión colectiva simbolizada por el mensaje final: «El planeta te necesitaba, y respondiste».

Materiales artesanales (candados, cajas de madera, filtros de colores y mensajes secretos) que fomentaban la interacción táctil reforzaron esta narrativa. La coherencia estética reflejó principios de sostenibilidad, con el uso de materiales reciclados, tonos naturales y texturas respetuosas con el medio ambiente.

También se compuso una banda sonora ambiental generada por IA específicamente para el Escape Room. La música evolucionó dinámicamente a medida que avanzaba el juego, combinando sonidos naturales, tonos inspirados en la energía solar y ritmos digitales para crear una experiencia multisensorial. Este innovador uso de la IA generativa profundizó la inmersión y la interacción emocional, reforzando la sensación de una "misión climática".

A través de la integración de narraciones, sonidos y artefactos, KLIMA Escape Room transformó la educación ambiental en una experiencia colectiva significativa, invitando a los participantes no solo a aprender sino a sentirse parte de una narrativa ecológica más amplia.

Impacto de la interacción

El Escape Room KLIMA creó una experiencia de aprendizaje poderosa e inclusiva que transformó la sostenibilidad, de un concepto abstracto, en una experiencia compartida, emocional y participativa. Al combinar el juego, el arte y la ciencia, la actividad fomentó una profunda participación entre estudiantes, docentes y familias, permitiéndoles comprender la naturaleza colectiva de la transición energética.
Los participantes no fueron receptores pasivos de información, sino personas activas en la resolución de problemas, colaborando para descifrar mensajes, superar desafíos y reflexionar sobre sus propias acciones y sus consecuencias para el planeta. El formato fomentó el aprendizaje intergeneracional, donde los jóvenes participantes aportaron creatividad y curiosidad, mientras que padres y educadores aportaron conocimiento y experiencia vital. Esta dinámica reforzó la sostenibilidad como una responsabilidad comunitaria, más que una obligación individual.

El mensaje final: «El planeta te necesitaba y respondiste» invita a los participantes a seguir reflexionando sobre su papel en la protección del medio ambiente. Los comentarios de las sesiones piloto y las primeras sesiones destacaron un fuerte compromiso:
Los estudiantes informaron una mayor curiosidad y motivación para aprender más sobre la energía renovable.
Los docentes reconocieron el potencial del Escape Room como un nuevo formato educativo, que complementa las lecciones tradicionales con el aprendizaje experiencial.
Las familias apreciaron la oportunidad de aprender juntas en un ambiente relajado y creativo.

A un nivel superior, el Escape Room también ha iniciado el diálogo con instituciones locales (como la Diputación de Girona) para replicar el modelo en otras comunidades, ampliando el impacto educativo y adaptando el formato a diferentes realidades locales.
En última instancia, la experiencia KLIMA demuestra cómo una educación creativa basada en el arte puede generar conexión emocional, conciencia colectiva y cohesión social, que son ingredientes clave para una transición energética exitosa y duradera.

Buenas prácticas para la replicación

Para garantizar la replicación exitosa de su enfoque innovador, GAIA destaca cinco estrategias esenciales:

Combinar enfoques educativos, artísticos y tecnológicos para hacer tangible la sostenibilidad.

Involucrar a las escuelas y cooperativas locales desde el principio en la co-creación.

Utilice materiales portátiles y reutilizables para facilitar la replicación en otros contextos.

Incluya formas de arte generadas por inteligencia artificial y digitales (como bandas sonoras) para mejorar la inmersión.

Validar el formato con estudiantes universitarios antes de su implementación a gran escala.

Mantener vínculos fuertes con las administraciones locales para garantizar la continuidad más allá del proyecto.

Recursos

La interacción se facilitó gracias a la gran implicación de GAIA y TEK San Fidel (aproximadamente 200 horas). Euskape recibió 8.000 € para el desarrollo de la Escape Room, mientras que el Colegio San Fidel proporcionó gratuitamente las instalaciones y la ayuda logística del profesorado.

Para obtener más información, póngase en contacto con:
vidorreta@gaia.es

Funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son responsabilidad exclusiva de sus autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de HADEA. Ni la Unión Europea ni HADEA se hacen responsables de ellas.