



ESC4SDG NEWSLETTER

Escape Games and Gamified Challenges for Sustainable Development Goals

(Juegos de escape y retos gamificados para los Objetivos de Desarrollo Sostenible)

¡Comencemos!

El proyecto ESC4SDG, Escape Games and Gamified Challenges for Sustainable Development Goals (Juegos de escape y retos gamificados para los Objetivos de Desarrollo Sostenible), es una innovadora asociación de cooperación Erasmus+ en educación escolar, KA220, que tiene como objetivo reforzar la enseñanza y el aprendizaje de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) mediante la gamificación y enfoques de aprendizaje interactivo.

El proyecto responde a la creciente necesidad de una educación sobre sostenibilidad atractiva y eficaz en la educación secundaria, proporcionando al profesorado herramientas y metodologías pedagógicas innovadoras. Mediante el uso de juegos de escape, entornos de aprendizaje digitales y recursos educativos colaborativos, ESC4SDG busca transformar las prácticas docentes tradicionales y hacer que la educación sobre los ODS sea más atractiva, experiencial y relevante para los estudiantes



El proyecto desarrollará un marco integral de gamificación para la educación sobre los ODS, que guiará a los docentes en la integración de enfoques de aprendizaje basados en juegos en su práctica docente. Además, se creará un programa de formación docente en formato MOOC para ayudar al profesorado a diseñar y poner en práctica juegos de escape y otras actividades de aprendizaje gamificadas centradas en temas de sostenibilidad. El proyecto también diseñará y pondrá a prueba diez juegos de escape con temática relacionada con los ODS, lo que permitirá al estudiantado explorar retos del mundo real relacionados con la acción climática, el consumo responsable, las energías renovables y las comunidades sostenibles, al tiempo que refuerzan competencias clave como el pensamiento crítico, la colaboración y las habilidades digitales. El consorcio ESC4SDG reúne a seis organizaciones de toda Europa, combinando la experiencia de centros de enseñanza, universidades y organizaciones no gubernamentales.





ESC4SDG NEWSLETTER

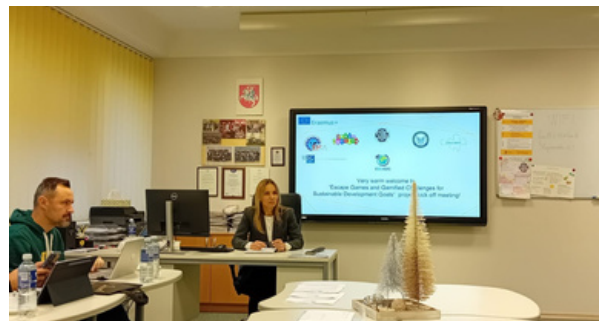
Escape Games and Gamified Challenges for Sustainable Development Goals

Nuestro equipo

El proyecto está coordinado por Šiaulių universitetinė gimnazija (Lituania) y se lleva a cabo en colaboración con Avrupa Yenilikçi Toplum Derneği (Turquía), Víkurskóli (Islandia), I.P.S.S.E.O.A. Massimo Alberini (Italia), Universidad de Santiago de Compostela (España) y Fthia in Action (Grecia). Cada socio aporta su experiencia única en áreas como la gamificación, la formación del profesorado, las plataformas de aprendizaje digital, la educación para la sostenibilidad y la difusión, lo que garantiza un enfoque multidisciplinar y colaborativo para el desarrollo de los resultados del proyecto.

Reunión inicial

El proyecto comenzó oficialmente con la reunión inicial celebrada en Šiauliai, Lituania, los días 4 y 5 de diciembre de 2025, organizada por la organización coordinadora, Šiaulių universitetinė gimnazija. Durante esta reunión, los socios del proyecto se reunieron para establecer la hoja de ruta del proyecto, definir las funciones y responsabilidades, y debatir el plan de implementación de los próximos paquetes de trabajo. La reunión brindó a los socios la oportunidad de alinear su visión, ultimar los mecanismos de coordinación y comenzar el desarrollo colaborativo del Marco de Gamificación y las actividades de formación del profesorado. También reforzó la cooperación entre los socios y sentó las bases para la implementación exitosa del proyecto durante los próximos dos años.



Para garantizar la accesibilidad y el impacto a largo plazo, el proyecto también creará una plataforma de aprendizaje digital y un centro de recursos donde el profesorado y los centros de enseñanza podrán acceder a materiales de formación, plantillas de juegos de escape, planes de lecciones y recursos adicionales. Además de estos resultados, el consorcio organizará eventos multiplicadores, podcasts, seminarios web y actividades de difusión destinados a involucrar a docentes, responsables políticos y partes interesadas de toda Europa. Estas actividades contribuirán a la creación de una comunidad de prácticas más amplia en torno a la educación gamificada sobre los ODS y apoyarán la integración sostenible de los resultados del proyecto en los sistemas educativos.





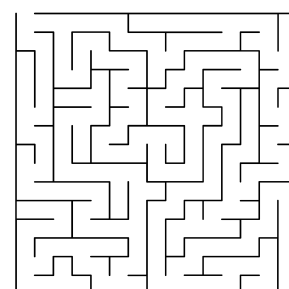
EDICIÓN NO: 1

2025-1-LT01-KA220-SCH-000356191

ESC4SDG NEWSLETTER

Escape Games and Gamified Challenges for Sustainable Development Goals

A lo largo de su implementación, ESC4SDG tiene como objetivo empoderar a los docentes, involucrar al estudiantado en experiencias de aprendizaje significativas sobre sostenibilidad y contribuir al esfuerzo europeo más amplio de integrar los Objetivos de Desarrollo Sostenible en la educación a través de metodologías innovadoras y participativas.



Partners



Frumkvæði Fjóbreytileiki Fagmennska



INSTITUTO DE CIENCIAS DA EDUCACIÓN



Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.