

BALIO PROPOSAMENA

Hainbat ikerketa egin ondoren, konturatu gara gizartean premia handia dagoela, batez ere haurrenganako irakaskuntzari zuzendua. Horregatik sortu dugu enpresa hau, escape room hezitzailea, irakaskuntza modu dibertigarriagoan eta dinamikoagoan sustatzeko. Irakaskuntza-modu alternatiboa da; horretarako, escape room-ak erabiliko ditugu, irakaskuntza praktikoagoa eta ez hain teorikoa lortzeko. Ikusi dugunez, haurrek azkarrago eskuratzen dituzte irakaskuntzak praktikaren, erronken, esperientzien eta abarren bidez.

Horretaz gain, jarduera honek espazio bat sortzen du, non jolasa eta bertan proposatzen diren erronkak haurren gaitasunetara egokitzen diren. Hau da, edozein komunitatean integratzen du gainerako pertsonekin batera, bere jatorria, lanbidea, egoera ekonomikoa edo pentsamendua kontuan hartu gabe. Desgaitasuna duen pertsona batek gainerako jarduera berberetan parte har dezake behar dituen laguntzekin. Izan ere, guretzat oso garrantzitsua da pertsona guztiei aukera-berdintasuna eskaintzea.

Sortu diren escape room gehienak gazte edo helduentzako zuzenduta daude gehienetan eta ez dira umeentzako eskaintza handirik aurkitzen. Hala ere, topatzen diren gutxi horiek ez dute escape room-en dinamika eskeintzen duen alderdi sortzaile eta hezitzailea aprobetxatzen, jokuan zehar aurkezten diren erronken bitartez, ikastetxeetan askotan baloratzen ez diren jakintzak ematen dira eta, hala nola, pentsamentu laterala. Honetan, jolasaren bitartez, klaseetan ikasten ez diren jakintzak landuko dituzte.

Escape room-en fenomenoak mundu digitalean du jatorria, 80ko hamarkadan, Behind Closed Doors bideojokoarekin, non erabiltzaileak bere maltzurkeria eta buru-arintasuna erabili behar zituen enigmak ebazteko eta jokuak eskeintzen zituen pantailak gainditzeko. Horren atzean bideojoko sorta luze bat sortu zen, non arrasto bila eta kasu misteriotsuak konponduz joan behar zen. Hau izan zen gaur egun ezagutzen ditugun ihes-jokoen hasiera eta, batez ere, gure protagonistena: Escape Rooms.

Denboran aurrera egiten badugu 2008 urtera arte, Japonian zuzeneko lehen ihes-gela sortu zen. Bertan, jokalariek, istorio batean murgilduta, hainbat proba, erronka eta enigma ebazteko helburu nagusia zuten, beren asmamena eta

logelak berak ezkutatutako informazioa erabiliz. Proba horiek ebatzita, jokoaren azken konponbidera iritsiko lirateke, eta gelatik ateratzea lortuko lukete, jarduera gaindituz. Eta ihes-gela hori bera izan zen escape Room-en fenomenoaren sortu zuena, ordutik munduan zehar hedatzen joan dena. Eta 2011n iritsi ziren escape Room-ak Europara. Urte horretan bertan, Parapark frankiziak bere lehen ihes-gela ireki zuen Espainian.

Gaur egun arte 1.500 inguru sala ireki dira Espaniar Estatuan zehar baina haietatik bakarrik %20 dago haurrentzat bideratuta.

