

Estudiantes de la Universidad de Alicante «viajan en el tiempo» para salvar el planeta

► El escape room «Misión ODS» se sitúa en el año 2050, en un escenario de caos climático en el que los jugadores deberán resolver cinco pruebas relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible

R.E.

■ Es el año 2050 en el planeta Tierra. El escenario es el de un apocalipsis medioambiental provocado por la falta de compromiso de los estados con la Agenda 2030 de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Por suerte, los participantes cuentan con una máquina del tiempo que les permitirá viajar hasta 2022 y tratar de revertir la catastrófica situación en la que se encuentra el planeta.

Este es, grosso modo, el argumento del juego de escape que Cruz Roja y el Vicerrectorado de Igualdad, Inclusión y Responsabilidad Social de la Universidad de Alicante han habilitado en el campus de la Universidad de Alicante. “Misión ODS”, nombre de la iniciativa, es una suerte de aventura que de una formalúdica y pedagógica está diseñada para formar al alumnado de la UA en los ODS y su importancia



Eva Espinar, a la izquierda, visita el escape room durante su inauguración.

para el futuro del planeta.

El juego está diseñado para cuatro equipos de cinco personas, que disponen de una hora para usar la máquina de transporte temporal, volver al año 2022 y poner en juego todas sus habilidades y conocimientos para revertir la catastrófica situación en la que se encuentra el planeta y favorecer la

consecución de los ODS a través de cinco pruebas.

«Misión ODS» estará en la Universidad de Alicante hasta el próximo 25 de febrero, fecha en la que se calcula que habrán pasado cerca de un millar de estudiantes de diferentes titulaciones.

La vicerrectora de Igualdad, Inclusión y Responsabilidad Social,



Eva Espinar, destaca el formato de esta iniciativa, «que ayuda a llegar a todo el estudiantado de una forma ágil y dinámica a través de un juego que no sólo transmite unos valores fundamentales para el futuro del planeta, sino que conciencia también en la necesidad de actuar para evitar el panorama desolador que nos dibujan si el mundo continúa

por los derroteros del último siglo».

Algunos de los retos que deberán afrontar en el escape room sitúa a los participantes en una de las reuniones que se han hecho a nivel internacional entre los grandes gobiernos y los participantes deben colocar, a través de pistas, cómo deberían estar situados esos líderes para que las alianzas de mejora puedan llevarse a cabo.

Estas actividades no serán tan sencillas como parecen y los jugadores tendrán que poner en juego todas sus habilidades y conocimientos en una prueba que es competitiva y a la vez colaborativa, ya que, salvar el planeta, como recuerdan durante las pruebas, es cosa de toda la sociedad. Al finalizar cada actividad, el grupo deberá introducir un código en el ordenador central que, de ser correcto, hará que los participantes logren salvar el planeta.