

III Jornadas Técnicas de Orientación Profesional
PARA EL EMPLEO Y EL EMPRENDIMIENTO
EN CASTILLA Y LEÓN

TRANSITANDO HACIA EL EMPLEO

ESCAPE ROOM AL EMPLEO

Segovia, 5 Noviembre 2025



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE TRABAJO
Y ECONOMÍA SOCIAL



Red COE

Centros de Orientación,
Emprendimiento, Acompañamiento
e Innovación para el Empleo

SERVICIO PÚBLICO de EMPLEO
de CASTILLA Y LEÓN



Junta de
Castilla y León

ESCAPE ROOM AL EMPLEO:

Durante la primera hora del taller se celebrará el evento Escape Room: "La Entrevista Final" dirigido a las 16 personas participantes.



ESCAPE ROOM AL EMPLEO:

Finalizado el Escape, se realizará una exposición teórica sobre el proyecto de orientación gamificada mediante el uso de juegos de Escape Room en el Instituto Aragonés de Empleo.



¿CUÁL ES EL PAPEL DEL ORIENTADOR/A EN EL DESARROLLO Y CIERRE DEL JUEGO?

Finalidad: Observación de comportamientos.  Competencias.

1.- **Evaluar las competencias** en entorno gamificado: Herramientas específicas para su seguimiento (fichas de Registro del observador/a, de Autoevaluación). Retorno al usuario/a, que permita una mejora continua y personalizada de su **itinerario en orientación**:

- **Fase 1.** Herramientas específicas para su seguimiento (fichas de registro: Observación de comportamientos);
- **Fase 2** Tutoría individual: Se le indica realizar la Autoevaluación y se contrasta con la evaluación del personal técnico en sesión grupal.

2.- **Teórico de competencias:** ej público joven. Materiales ad hoc. Utilizar la IA.

3.- **Proceso de selección:**

- Fase de un proceso de selección, empresas que utilizan gamificación, nos sirve para practicarla.
 - Gestión interna de Ofertas: en proceso de incorporarla.
 - A disposición de entidades.

LECCIONES APRENDIDAS 1

- **Preparar/Conocer bien los materiales**, conocerlos, experimentar con compañeros/as de la oficina, entidad.
 - Conocer los puntos de dolor.
 - Tiempos.
- **Adaptación a los participantes:** contenido (enigmas), desarrollo, entregables.
 - Conocemos el grupo.
 - No conocemos el grupo
- **Motivación del facilitador/a:**
 - Cómo lo presentes influye a que motives más o menos.
 - El presentar la búsqueda de empleo desde un nuevo punto de vista.
 - Motiva el hacer cosas nuevas.
 - ¡Importante! No solo eres el implementador/a del escape, sino que tienes que incluir todas las voces.
- **Cumplen 3 funciones:** 1.- autoconocimiento, 2.- descubrir las competencias personales para entrenar o potenciar, 3.- conocer nuevas metodologías de procesos de selección de personal. Agradecimiento por las personas de las nuevas metodologías.

LECCIONES APRENDIDAS 2

¡Importantísimo!

- **Buena presentación:** romper el hielo. Ejemplo: dinámica pegatinas.
 - Exposición ronda inicial *elevator pitch*.
 - Se trabajan competencias transversales (comunicación, etc.).
 - Comparten emociones, necesidades, frustraciones ayuda mucho en la búsqueda de empleo.
 - Explicar que no se trata solo de un juego, sino que es un método para conocer/trabajar las competencias.
 - § Los/as Observadores/as van a realizar la observación de competencias mientras se desarrolla.
 - § Ellos van a autoevaluarse.
 - § Observar competencias en el “medio natural”.
- **Buen Cierre:** Cómo dar el feedback: Ser positivo siendo realista. Lo que tenga más valor para la persona en la búsqueda de empleo. Importante para mejorar la empleabilidad, mejorar la preparación para el éxito de entrevistas de selección.

LECCIONES APRENDIDAS 3

- **Grupo Colaborativo: Orientadores/as partícipes del proyecto** aportaciones, no solo en manos de la empresa.
- **Coaprendizaje: Cada grupo es diferente.** Entre los participantes. Tutores/as de los participantes. Tutores/as con Tutores/as. Aprendizaje mutuo. Cocrear, compartir experiencias es enriquecedor y contribuye a dar un mejor servicio, y a ser mejores profesionales.
- **Mentorizaje/ Formación.**
- **Conexión con Proyectos complementarios: Materiales:** Proyecto competencias en Orientación, Proyecto de entrenamiento de competencias con Simskills, competencias selección.

EVOLUCIÓN

- **Origen de la necesidad** En Aragón, la tasa de desempleo juvenil en el cuarto trimestre de 2022 se situaba en el 20,25% de la población activa joven de entre 16 y 24 años. En relación con ...
- **Diseño y desarrollo** Elaboración de Pliegos
Grupo de Trabajo Colaborativo.

de juegos de escape room dirigidos fundamentalmente a facilitar el autoconocimiento en materia de competencias personales (entre ellas, la motivación, la comunicación, la asertividad, la toma de decisiones, la competencia organizativa etc.) dentro de la población joven demandante de empleo con el fin último de destacar la importancia de las softskills en los procesos de selección de personal y en la superación de entrevistas de trabajo.

- **Contratación de recursos.**
- Diseño y selección de materiales
- Implantación final
- Evaluación



ESCAPE ROOMS: LOGROS

- **Atraer a la población joven a INAEM a los servicios de orientación** del INAEM de una forma atractiva, novedosa y motivadora impulsando el desarrollo de actividades y dinámicas innovadoras.
- **Acompañar y empoderar a las personas jóvenes en el proceso de búsqueda de empleo** mediante el desarrollo de actuaciones que faciliten la mejora o adquisición de competencias personales, especialmente aquellas enfocadas a la preparación y superación de procesos selectivos.
- **Potenciar el diagnóstico y adquisición de competencias transversales.** Emplear la resolución de retos y/o misiones, pruebas o enigmas como elemento innovador y creativo del proceso de desarrollo de competencias transversales en el marco de la orientación profesional.
- **Formar a personal Técnico de INAEM** tanto en la metodología utilizada como en el manejo y uso del material necesario para la puesta en marcha de sesiones de escape room.
- **Generar sinergias positivas** entre las personas participantes y el personal orientador, una vez que las actividades finalizan.

PUNTOS CRÍTICOS

- Implementación en la Red de Oficinas de Empleo.:
 - 1.- Incorporación en la oferta de servicios: talleres
 - 2.- Cómo se da el retorno de competencias a la persona usuaria.
 - 3.- Problemática quien atiende
- SOLUCIONES:
 - Grupo Colaborativo: participación aportando mejoras durante el diseño del escape. Implicación de personas clave.
 - Mentorizaje y Formación.
 - Direcciones Provinciales.
 - Territorio.
 - Incorporación a Objetivos de Intermediación.

CÓMO SURGIÓ EL PROYECTO

La necesidad de innovar en los proyectos de orientación profesional nos llevó a la incorporación de metodologías **gamificadas: Escapes Room.**

¿Qué son...?

Se trata de experiencias/ simulaciones que introducen mecánicas de juego para conseguir objetivos que se encuentran fuera del juego.

Propicia un entretenimiento y diversión en contenidos que puedan resultar menos atractivos para mejorar la experiencia de usuario/a.

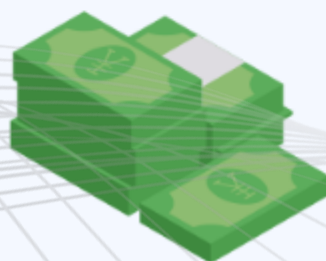


CASOS DE ÉXITO

- **Feria de Empleo de Fraga (HU) SkillHunters 2024**
- **Centro Integrado de Formación Profesional de Movera (Z).** La entrevista Final. 2024
- **Universa (Z).** Selección para participación en un proyecto. La entrevista Final. 2025
- **Jornada Semana del Emprendimiento en Graus (HU).** Chronoquest y SkillHunters. 30/10/2025
- **Talleres mensuales 2024, 2025:** promovidos por las Oficinas de Empleo/ Sede COE.
- **RRSS: 1.-** Para difundir el servicio. **2-** Atrae nuevo público (Institutos). **3.-** Para localizar participantes.

ESCAPES DISEÑADOS EN 2023, 2024

- 2023: primeros escapes son de competencias transversales más para gente joven que no están en el proceso de búsqueda de empleo. Sino en fase de autoconocimiento.
- 2024: en temática de empleo: han gustado mucho. cumplen otro objetivo trabajar las herramientas de empleo: CV...



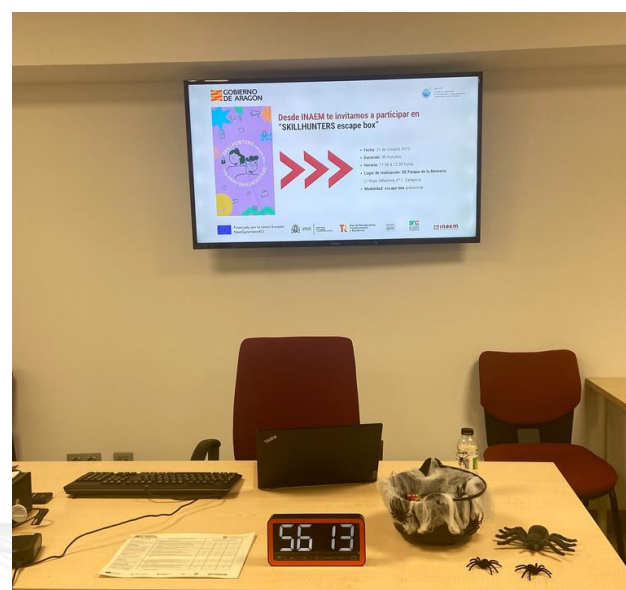
COSTE PROYECTO : 40.810,90 EUROS HORAS FORMACIÓN : 594 horas

ESCAPE BOX 2023: SKILLHUNTERS



Storytelling: La desaparición de una famosa influencer, activa a sus seguidoras para averiguar dónde se refugia.

1 escape original



ESCAPE ROOM 2023: CHRONOQUEST



**Storytelling: Entrevista
atemporal viajando en el
tiempo a 3 épocas y
descubrir personaje
misterioso**

1 escape original



ESCAPE BOX 2024: TRAS LAS HUELLAS DEL EMPLEO PERFECTO



Storytelling: Nos reunimos en casa de un amigo/a, tras finalizar sus estudios.

Queremos ayudarle a que encuentre su empleo soñado, que se organice y tenga éxito.

1 escape original y 7 réplicas



ESCAPE ROOM 2024: LA ENTREVISTA FINAL



DESARROLLA COMPETENCIAS CLAVE

RESOLUCIÓN
DE PROBLEMAS

TRABAJO
EN EQUIPO

HABILIDADES DE
COMUNICACIÓN

1 escape original y 7 réplicas



EXPERIENCIA ÚNICA. BÚSQUEDA DE EMPLEO.
PROMOVIDA POR EL INSTITUTO ARAGONÉS DE EMPLEO
Y EL CENTRO DE ORIENTACIÓN Y EMPRENDIMIENTO

Ver vídeo



CONCLUSIÓN Y RETOS FUTUROS

Durante el año 2025 se comienza a implantar la realización de Escapes de manera sistemática en varias de las oficinas de empleo, en Zaragoza principalmente, en Huesca y Teruel, en eventos con asistencia de público juvenil como ferias de empleo.

RETO 1: Despliegue de los Escapes como recurso habitual dentro del Programa Piloto en colaboración con el Departamento de Educación.

RETO 2: Adaptación de los Escapes para su utilización por las/los tutores en los Centros Integrados de Formación Profesional



MUCHAS GRACIAS

COE ARAGÓN

redcoe.inaem@aragon.es