

## **Enfoque sugerido para los puntos de análisis y una posible llamada a la acción tras el juego de escape.**

La fase de debriefing es muy importante. Recomendamos comenzar con una fase de expresión emocional en la que cada uno pueda decir lo que siente, lo que ha sentido y lo que ha experimentado durante el juego.

A continuación, se puede debatir lo que ha sucedido durante la actividad. En esta parte, es importante dejar mucho espacio a los jugadores: lo que han vivido es lo más importante, y su punto de vista sobre los temas tratados es muy valioso.

La sesión informativa siempre debe adaptarse al grupo que ha jugado, sobre todo si durante el juego han surgido dinámicas positivas o negativas que merecen ser destacadas. Sin embargo, algunas preguntas son siempre una forma más o menos «correcta» de iniciar la fase de reflexión:

- ¿Cómo estáis?
- ¿Cómo ha ido?
- ¿Hay algo en particular que os gustaría compartir?

Al final de la sesión de intercambio, podéis establecer un vínculo entre los juegos o lo que se ha expresado y las cuestiones de género en el mundo STEAM. Cada juego contiene elementos que pueden alimentar el debate.

Independientemente del tiempo que podamos dedicar a esta fase, una buena forma de cerrar la sesión informativa es realizar un gesto simbólico, como aplaudir, dar las gracias a los participantes o algo similar, que sirva como despedida final.

## Sugerencias de puntos a tratar durante la sesión informativa

- **Reflexión sobre la experiencia**

- ¿Cuáles fueron sus primeras impresiones al comenzar el juego?
- ¿Qué sintió al resolver los acertijos?
- ¿Encontró alguna dificultad? ¿Cómo la superó?
- 

- **Aprendizajes**

- ¿Qué información nueva ha aprendido sobre las materias STEM?
- ¿Cómo te ha ayudado el juego a comprender mejor la contribución de las mujeres en el ámbito científico?
- ¿Hay algún personaje histórico que te haya inspirado durante el juego? ¿Por qué?
- 

- **Dinámica de equipo**

- ¿Cómo ha contribuido el trabajo en equipo a vuestro éxito?
- ¿Qué estrategias de comunicación han funcionado bien dentro de vuestro grupo?
- ¿Has observado que surgieran cualidades de liderazgo durante el juego?
- 

- **Relación con la vida real**

- ¿Cómo se pueden aplicar a situaciones reales las habilidades que has utilizado en el juego (resolución de problemas, pensamiento crítico)?
- ¿Cómo se relaciona esta experiencia con tus propios intereses en STEM?
- 

- **Aspiraciones futuras**

- ¿Ha influido esta experiencia en tu deseo de seguir una carrera

en STEM?

- ¿Qué medidas puedes tomar para explorar más tus intereses por la ciencia y la tecnología?

## Sugerencias de acciones

- **Compromiso con STEM**

- Anima a los participantes a unirse a clubes o talleres de STEM en su escuela o comunidad.
- ¿Películas? ¿Libros?
- Sugiera cursos en línea o conferencias relacionadas con las áreas STEM.
- 

- **Promoción de la diversidad en las STEM**

- Motive a los participantes a promover la diversidad de género en las STEM compartiendo sus experiencias y animando a sus compañeros a orientarse hacia estas áreas.
- Recomiende participar u organizar eventos que promuevan a las mujeres en la ciencia y la tecnología.
- 

- **Formación continua**

- Proporcione recursos (libros, sitios web, podcasts) donde los participantes puedan seguir informándose sobre personalidades influyentes en las STEM y los últimos avances en ciencia y tecnología.
- Invíteles a compartir sus descubrimientos o proyectos con el grupo en futuras reuniones.