INCLUSIVE PATHways TO PEACE

OPERACIÓN CERRAR SESIÓN

Escape room

Módulo DIY

Co-funded by the European Union

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

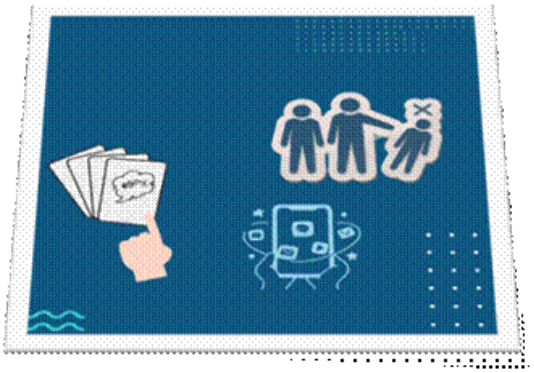
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Introducción

Este **Módulo DIY de Escape Room** ha sido desarrollado en el marco del proyecto ***Inclusive Pathways to Peace* (IPP)**, cofinanciado por el programa **Erasmus+** de la Unión Europea. Sirve como complemento práctico de la ***Guía Metodológica*** y, juntos, forman un conjunto completo de herramientas para implementar escape rooms educativas en contextos de trabajo juvenil y educación no formal. ***«Inclusive Pathways to Peace, 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458»*** es una Asociación de Cooperación Erasmus+ en el ámbito de la juventud, coordinada por **Association Studio B (Croacia), con socios de Serbia (Udruženje Svetlost), España (ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU) y Chipre (NEOLEA GIA ANTALAGI KAI KATANOISI – Youth for Exchange and Understanding)**. El proyecto tiene como objetivo promover **la paz, la tolerancia y la inclusión** mediante el desarrollo de **herramientas educativas innovadoras** para jóvenes y profesionales del trabajo juvenil. A través de la ***investigación-acción participativa*** y métodos creativos de ***aprendizaje basado en juegos***, los socios están cocreando **recursos educativos abiertos** —incluidas **escape rooms** interactivas mejoradas con **elementos de 360° y realidad aumentada**— que ayudan a los jóvenes a desarrollar **la empatía, la comunicación y las habilidades de resolución de conflictos**. Al combinar la educación no formal y la innovación digital, el proyecto busca fortalecer la calidad del trabajo juvenil y contribuir a comunidades más cohesionadas, democráticas y pacíficas en toda Europa.

Mientras que la ***Guía Metodológica*** proporciona las bases teóricas, los principios metodológicos y las instrucciones detalladas para preparar y facilitar la actividad, este ***Módulo DIY*** contiene todos los elementos necesarios para ser **impresos, montados y utilizados durante la implementación**. Estos incluyen rompecabezas, pistas, elementos visuales y otros componentes diseñados para apoyar el aprendizaje experiencial sobre **la paz, la inclusión y la resolución de conflictos**.

Utilizados conjuntamente, la ***Guía Metodológica*** y el ***Módulo DIY de Escape Room*** permiten a los profesionales del trabajo juvenil crear experiencias inmersivas, participativas y educativas que fomentan la colaboración, la empatía y el pensamiento crítico entre los jóvenes.



Cómo utilizar este módulo:

Todos los elementos de este módulo están marcados con la letra «**E**» seguida de un número (por ejemplo, ***E1, E2, E3...***). Esta numeración corresponde a las instrucciones del ***Capítulo 1.5 Cómo preparar la sala de la Guía Metodológica*** y te ayudará a colocar correctamente cada elemento dentro de la escape room.

Sigue estas directrices al preparar los materiales:

- à **Impresión:** Imprime todos los elementos a una sola cara, utilizando la configuración «Ajustar a la página», salvo que se indique lo contrario en las notas que acompañan a cada número de elemento.

- à **Corte y preparación:** Cada página incluye un encabezado y un pie de página con el número del elemento y la información del proyecto. Estas secciones deben recortarse antes de su uso. Los participantes solo deben ver el elemento en sí, no la numeración ni ninguna marca técnica.

- à **Instrucciones adicionales:** Junto a algunos números de elemento puedes encontrar notas específicas de preparación, como «***cortar por las líneas marcadas***», «***imprimir en papel vegetal***» o «***doblar en tres partes***». **Sigue estas indicaciones cuidadosamente.**
  Si no se proporciona ninguna instrucción específica, ***simplemente imprime la página*** y recorta el encabezado, el pie de página y el número del elemento antes de utilizarlo en la escape room.

Siguiendo estos pasos, **garantizarás** que los materiales estén correctamente preparados y que la experiencia de juego siga siendo **totalmente inmersiva** para los participantes.

Hoja de referencia:

E1 https://drive.google.com/file/d/15DGNQBSJ8J9QsxXxIr1yIH591eCW59Q6/view

E2

"Eso es tan gay jajaja"	"Siempre fracasas"
"Vuestra religión está llena de idiotas"	"No perteneces aquí"
"¿Por qué estás tan gorda?"	"Eres tan aburrido/a"
"Perdedor"	"Eso es una tontería"

E3 https://drive.google.com/file/d/1sp9aWJz0jVKBhqdQLo7i96l-4UkzSoao/view

E4 https://www.deskom.rs/vt/

E5

1) (6 x 7) – 40 =

2) (420 x 0.5) – (69 x 3) =

3) (67 x 825 x 364 x 69 x 37 x 420) x 0 =

4) (7 x 4) – (5 x 4) =
a) 1
b) 3
c) 8

5) (6 + 7) x 2 – (3 X 2) – 13 =
a) 6
b) 7
c) 3
d) 4

SOLUTION: 230cb

E7

A	•–	J	•–––	T	–	0	–––––
B	–•••	K	–•–	U	••–	1	•––––
C	–•–•	L	•–••	V	•••–	2	••–––
D	–••	M	––	W	•––	3	•••––
E	•	N	–•	X	–••–	4	••••–
F	••–•	O	–––	Y	–•––	5	•••••
G	––•	P	•––•	Z	––••	6	–••••
H	••••	Q	––•–			7	––•••
CH	––––	R	•–•			8	–––••
I	••	S	•••			9	––––•

E6

"Toda persona tiene valor."

"No respondan con odio."

"Busca lo bueno que te rodea."

"Miren lo que hemos logrado hasta ahora."

"Mira a tu alrededor."

E8



https://drive.google.com/file/d/15DGNQBSJ8J9QsxXxIr1yIH591eCW59O6/view

Cada carta debe recortarse por separado.
En la parte trasera de la carta que dice “eso es tan gay, jajaja”, escribe el número 5.
En la parte trasera de la carta que dice “tu religión está llena de idiotas”, escribe el número 2.
En la parte trasera de la carta que dice “¿por qué estás tan gordo?”, escribe el número 7.

“Eso es tan gay jajaja”	“Siempre fracasas”
“Vuestra religión está llena de idiotas”	“No perteneces aquí”
“¿Por qué estás tan gorda?”	“Eres tan aburrido/a”
"Perdedor"	“Eso es una tontería”

https://drive.google.com/file/d/1sp9aWJz0jVKBhqdQLo7i96l-4UkzSoao/view

https://www.deskom.rs/vt/IPP_ER/3.2.Log_out/

1) (6 x 7) – 40 =

2) (420 x 0.5) – (69 x 3) =

3) (67 x 825 x 364 x 69 x 37 x 420) x 0 =

4) (7 x 4) – (5 x 4) =

a) 1

b) 3

c) 8

5) (6 + 7) x 2 – (3 X 2) – 13 =

a) 6

b) 7

c) 3

d) 4

“Toda persona tiene valor.”

“No respondan con odio.”

“Busca lo bueno que te rodea.”

“Miren lo que hemos logrado hasta ahora.”

“Mira a tu alrededor.”

A	•−	J	•−−−	T	−	0	−−−−−
B	−•••	K	−•−	U	••−	1	•−−−−
C	−•−•	L	•−••	V	•••−	2	••−−−
D	−••	M	−−	W	•−−	3	•••−−
E	•	N	−•	X	−••−	4	••••−
F	••−•	O	−−−	Y	−•−−	5	•••••
G	−−•	P	•−−•	Z	−−••	6	−••••
H	••••	Q	−−•−			7	−−•••
CH	−−−−	R	•−•			8	−−−••
I	••	S	•••			9	−−−−•

Detrás de los trofeos se leerá: **“Sé el ganador que no propaga el odio.”**



Detrás de las medallas se leerá: **"Sé la razón por la que alguien se sienta seguro en internet."**



Detrás de las fotos familiares, se leerá: **"El mayor apoyo proviene de las personas que se preocupan por ti."**



Detrás del diploma se leerá: **“¡Felicidades! Has completado con éxito la Escape Room. Has demostrado trabajo en equipo, comunicación y pensamiento crítico, y has aprendido la importancia del respeto, la empatía y el comportamiento responsable, tanto en la vida real como en internet. Sé siempre la voz que construye, no la que destruye.”**



Créditos

Esta guía DIY fue creada en el marco del proyecto Erasmus+
“Inclusive Pathways to Peace”,
2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458.
Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y las opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores 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 consideradas responsables de los mismos.

Entidad editora

ASSOCIATION LIGHT
SIME KATICA 1
15000 ŠABAC – SERBIA
nvo.svetlost@gmail.com

Editor jefe

Kemal Ashik, YEU Cyprus

Diseño

Vojislav Radosavljević

Colaboradores

Saša Despotović, Gordana Mandić Radosavljević, Nikolina Jureković, Magdalena Dević, Kemal Ashik

Julio de 2026.