INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Acuerdo Alienígena

La guía metodológica

Co-funded by the European Union

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) 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 considerados responsables de ellos.

Introducción

La guía metodológica “Block H8 - Peace puzzles Toolkit” presenta una metodología y herramientas innovadoras para involucrar y empoderar a la juventud con habilidades de resolución de conflictos mediante recursos educativos basados en juegos, y tiene como objetivo mejorar la calidad del trabajo juvenil dotando a profesionales y organizaciones juveniles de nuevas habilidades, enfoques y métodos. Se esfuerza por promover valores comunes como la tolerancia, la inclusión y la comprensión, contribuyendo en última instancia a construir sociedades cohesionadas y pacíficas.

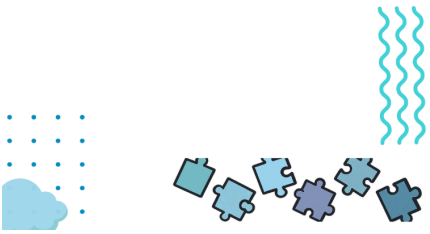
Al proporcionar Recursos Educativos Abiertos (REA) como un entorno dinámico e interactivo, queremos ofrecer a los profesionales una experiencia práctica que puedan aplicar directamente en sus iniciativas dirigidas a jóvenes, contribuyendo así a reforzar la capacidad de las organizaciones juveniles y de las organizaciones que trabajan para la juventud mediante un recurso práctico para el trabajo juvenil.

La incorporación de elementos digitales en este toolkit, como fotografías/vídeos de 360 grados y Realidad Aumentada, ofrece un enfoque innovador de la educación no formal, disponible en inglés, croata, serbio, español, griego y turco, garantizando que los profesionales de la juventud, las organizaciones juveniles y los proveedores de formación puedan utilizarlo de una manera que respete distintos contextos lingüísticos y culturales.

En lo que respecta a la juventud, el objetivo general de estos Recursos Educativos Abiertos es contribuir, mediante la participación activa, al fortalecimiento del pensamiento crítico y la resolución de problemas, la toma de decisiones, el trabajo en equipo, la alfabetización mediática, la comunicación y la colaboración, el liderazgo, la profesionalidad y una sólida empatía entre los jóvenes, con el fin de mejorar sus capacidades para la prevención y resolución de conflictos.

Block H8 - Peace Puzzles Toolkit – Guía metodológica es un manual práctico para preparar e implementar 8 actividades educativas de escape room centradas en la construcción de la paz, los derechos humanos, la inclusión, la comunicación no violenta, la inteligencia emocional, la seguridad digital y la prevención de la discriminación.

La guía ofrece metodologías detalladas para cada sala. Para cada escape room, presenta la configuración visual del espacio, los objetivos educativos, el grupo destinatario, las opciones de accesibilidad y adaptación, el escenario, el objetivo del juego, la distribución de la sala, los materiales necesarios, el proceso de preparación, el papel del Game Master, el desarrollo del juego, consejos, pistas y preguntas para el debriefing, proporcionando así una herramienta integral para cualquier profesional tanto en contextos de aprendizaje no formal como formal.



Co-funded by the European Union

Contexto del proyecto

"Inclusive pathways to peace (Caminos inclusivos hacia la paz), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458" *es un proyecto Erasmus+ KA2 de* Asociaciones *de* Cooperación en el ámbito de la juventud, coordinado 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 involucrar y empoderar a 181 jóvenes con habilidades de resolución de conflictos mediante recursos educativos basados en juegos y mejorar la calidad del trabajo juvenil dotando a 130 profesionales de la juventud de nuevas habilidades, enfoques y herramientas. El proyecto promueve valores comunes como la tolerancia, la inclusión y la comprensión, contribuyendo en última instancia a construir sociedades cohesionadas y pacíficas. Tras una investigación-acción participativa y mediante un enfoque creativo de gamificación, los socios cocrearon recursos educativos abiertos —incluidos escape rooms interactivos mejorados con elementos de 360° y realidad aumentada— que apoyan a los jóvenes en el desarrollo de la empatía, la comunicación y las habilidades de resolución de conflictos. Al combinar la educación no formal y la innovación digital, el proyecto está reforzando la calidad del trabajo juvenil y contribuyendo a comunidades más cohesionadas, democráticas y pacíficas en toda Europa. Al combinar la educación no formal y la innovación digital, el proyecto busca reforzar la calidad del trabajo juvenil y contribuir a comunidades más cohesionadas, democráticas y pacíficas en toda Europa.

Esta guía se desarrolló como un resultado intelectual dentro del proyecto.

Durante su implementación, los socios colaboraron en la creación y prueba de escape rooms educativos centrados en temas relacionados con la construcción de la paz, la transformación de conflictos, la empatía, los derechos humanos, la comunicación y la cooperación entre los jóvenes. A través de la colaboración internacional y el intercambio de experiencias, el proyecto exploró cómo el aprendizaje basado en juegos y las actividades educativas altamente participativas pueden fomentar la participación activa y un aprendizaje significativo entre los jóvenes. Los escape rooms de esta guía fueron desarrollados por cuatro equipos nacionales formados por 10 jóvenes y 2 trabajadores juveniles, probados en un entorno internacional en Šabac, Serbia, en marzo de 2026, y posteriormente perfeccionados a partir de los comentarios de los participantes de esa movilidad, para finalmente utilizarse en eventos locales en Croacia, Chipre y España. Este enfoque nos permitió crear un recurso de aprendizaje significativo, divertido y educativo tanto para jóvenes como para profesionales de la juventud, con una experiencia inmersiva que va mucho más allá de los métodos de aprendizaje tradicionales.

Esta guía se creó como un recurso práctico de apoyo para educadores, trabajadores juveniles, formadores, facilitadores y organizaciones interesadas en utilizar escape rooms educativos en su trabajo.

¡Esperamos que disfrutéis utilizándola tanto como nosotros disfrutamos el proceso de creación!

Acuerdo Alienígena

1 Introducción

A) Contexto

Esta sala conecta la narrativa del juego con el enfoque educativo del proyecto al situar a los participantes en un escenario ficticio de primer contacto que refleja conflictos de la vida real basados en la incomprensión, el miedo y la mala comunicación. A través de la interacción con la especie alienígena, los participantes son desafiados a practicar la comunicación no violenta, la empatía y la resolución cooperativa de problemas para prevenir una escalada y alcanzar una resolución pacífica.

B) Presentación visual de la sala

La sala debe parecer un entorno de trabajo humano ordinario —como una oficina, aula o sala de reuniones— para crear una sensación de familiaridad y normalidad. A primera vista, el espacio parece funcional, neutral y seguro, reforzando la idea de que se trata de un entorno controlado diseñado para la comunicación y no para la confrontación. Las paredes, el mobiliario y la iluminación pueden permanecer prácticamente sin cambios y reconociblemente "humanos".

El punto focal central de la sala es un portátil u ordenador colocado sobre un escritorio o mesa. Este dispositivo funciona como la Unidad de Interfaz Lingüística, la herramienta principal mediante la cual se establece el contacto con la civilización alienígena. La pantalla debe ser claramente visible y tratarse como una consola operativa importante.

En un lado de la sala se instala una Bóveda de Contacto, representada visualmente como un buzón, contenedor o caja segura. Este objeto sirve como canal físico para recibir y enviar información desde Kyrion-9. Aunque de estructura simple, debe destacar ligeramente del resto de la sala, insinuando su importancia como puente entre dos mundos.

En la pared hay montados dos relojes. Uno muestra la hora estándar de la Tierra, mientras que el otro muestra la hora de Kyrion-9, diseñada con una estructura desconocida y no lineal. El contraste entre ambos relojes refuerza sutilmente el tema de las diferentes perspectivas, ritmos y visiones del mundo que complican la comunicación.

También hay visible en la pared una única página de calendario que marca el día de hoy como el día de la reunión.

El diseño sonoro debe mantenerse minimalista pero intencionado. Puede reproducirse un zumbido ambiental bajo —similar al de equipos electrónicos, señales lejanas o ruido tenue de transmisión— para sugerir una comunicación interestelar en curso. Ocasionales tonos suaves de notificación o ráfagas de estática pueden reforzar la idea de que el contacto es frágil y depende de una interacción cuidadosa.

En conjunto, el entorno debe transmitir normalidad bajo tensión. Nada parece peligroso u hostil, pero elementos sutiles recuerdan constantemente a los participantes que están navegando por un paisaje cultural y comunicativo desconocido. Este equilibrio apoya el objetivo educativo de practicar la comunicación no violenta, la empatía y la resolución calmada de problemas en situaciones donde los malentendidos podrían escalar fácilmente hacia el conflicto.

Co-funded by the European Union

C) Objetivos educativos

- Desarrollar habilidades de resolución pacífica de conflictos y desescalada, requiriendo que los participantes respondan a la tensión, la incomprensión y la urgencia mediante el diálogo en lugar de la fuerza o la dominación.
- Fortalecer la comprensión de los principios de la comunicación no violenta, utilizando un escenario ficticio de primer contacto para explorar las necesidades, emociones e intenciones detrás de posiciones en conflicto.
- Mejorar la empatía y la toma de perspectiva, animando a los participantes a considerar visiones del mundo, estilos de comunicación y lógicas culturales radicalmente diferentes al interactuar con la civilización alienígena.
- Mejorar el trabajo en equipo y la toma de decisiones cooperativa, enfatizando la escucha activa, la responsabilidad compartida y la construcción de consenso bajo presión de tiempo.

D) Perfil y número del grupo destinatario

Edad: 14-30 años

Tamaño recomendado del grupo: 4-7 participantes

Perfil del grupo: La actividad está dirigida a jóvenes abiertos al diálogo, la reflexión y la participación activa, y que estén dispuestos a interactuar con diferentes perspectivas y estilos de comunicación. Se espera que los participantes colaboren estrechamente, practiquen la escucha activa y afronten los desafíos mediante la discusión y el entendimiento mutuo en lugar de la competencia. La sala es especialmente adecuada para jóvenes interesados en la construcción de paz, las habilidades comunicativas, los derechos humanos o la educación no formal, así como para aquellos abiertos a explorar el conflicto, la incomprensión y la cooperación mediante métodos de aprendizaje experiencial y basados en el juego.

Dificultad del escape room: Media

E) Accesibilidad y adaptabilidad

Este escape room está diseñado teniendo en cuenta la accesibilidad, garantizando que participantes con diferentes necesidades, especialmente personas con discapacidad auditiva y usuarios de silla de ruedas, puedan participar plenamente en la experiencia. Todos los elementos principales, acertijos e instrucciones están creados para poder utilizarse sin depender del sonido, y la información importante siempre está disponible en formato visual.

Al preparar la sala, los facilitadores deben prestar especial atención a la accesibilidad física. Asegúrate de que haya suficiente espacio para el movimiento de sillas de ruedas, evitando pasillos estrechos o distribuciones desordenadas. Los objetos clave, pistas y elementos interactivos deben colocarse a una altura cómoda (ni demasiado alta ni demasiado baja) y no deben requerir fuerza excesiva ni acciones físicas complejas.

Se fomenta la flexibilidad. Los facilitadores pueden adaptar elementos de la sala dependiendo de las necesidades específicas del grupo. El objetivo no es solo el acceso, sino una participación significativa, asegurando que todos los jugadores puedan contribuir, explorar y disfrutar de la experiencia en igualdad de condiciones.

Co-funded by the European Union

2 Preparación paso a paso

2.1 Escenario

Se
ha recibido una señal.

En algún lugar más allá del tiempo y la lógica humana, una civilización alienígena está observando. Ya han visto este momento antes: tensión creciente, conflictos sin resolver y una comunicación que rápidamente se convierte en daño. En su mundo, estos patrones acabaron con todo. La supervivencia solo fue posible cuando la violencia fue abandonada y el diálogo se convirtió en la forma más alta de inteligencia.

Ahora la Tierra se encuentra en el mismo umbral. No sois soldados, científicos ni líderes. Sois intermediarios, encargados de demostrar que el entendimiento todavía es posible. Cada mensaje que enviáis, cada decisión que tomáis, es interpretada como evidencia de quiénes somos como especie. El tiempo es limitado, la presión es real y los malentendidos tienen consecuencias.

Esto no es una prueba de velocidad ni de ingenio. Es una prueba de escucha. Para tener éxito, debéis frenar la escalada, reconocer las necesidades no expresadas y navegar las diferencias sin dominación. Aquí no hay enemigos, solo perspectivas que no se traducen fácilmente.

La cuestión no es si la humanidad es lo suficientemente poderosa para sobrevivir. La cuestión es si puede aprender a comunicarse
antes de que sea demasiado tarde.

2.2 Objetivo del juego

El objetivo del juego es que los participantes eviten colectivamente la activación de un dispositivo de seguridad planetario mediante el establecimiento y mantenimiento de una comunicación pacífica con una civilización desconocida. El progreso se consigue interpretando mensajes, respondiendo de manera reflexiva y gestionando momentos de tensión en los que los malentendidos podrían escalar hacia consecuencias irreversibles.

El juego está estructurado de manera que la información es incompleta, los significados son ambiguos y la presión del tiempo es constante. Ningún participante tiene acceso total a la comprensión ni al control del resultado. El éxito depende de la capacidad del grupo para escuchar cuidadosamente, compartir interpretaciones, aclarar intenciones y negociar respuestas conjuntamente a través de la Unidad de Interfaz Lingüística y la Bóveda de Contacto.

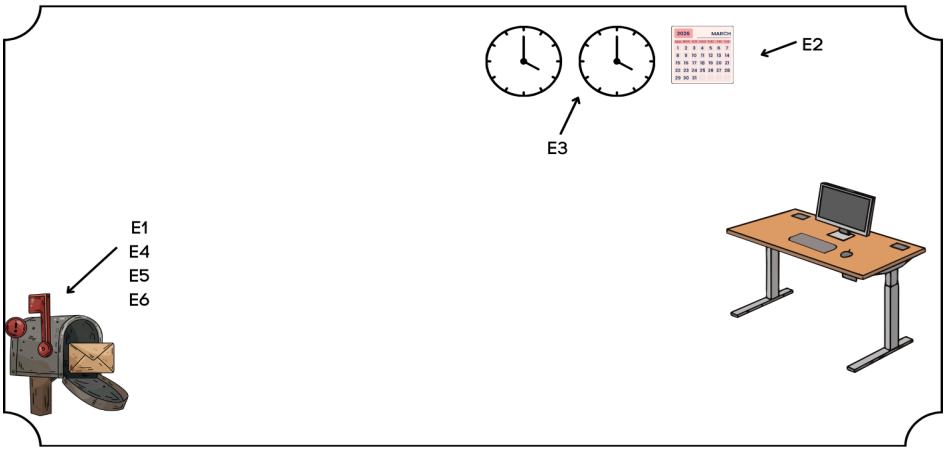
En lugar de recompensar la dominación, la velocidad o únicamente la resolución técnica de problemas, el juego enfatiza la toma de decisiones relacional. Los participantes deben reconocer emociones, necesidades subyacentes y perspectivas diferentes, tanto dentro del grupo como en su comunicación con los observadores alienígenas. El grupo solo tendrá éxito si elige el diálogo en lugar de la escalada, la cooperación en lugar del control y la responsabilidad colectiva en lugar de la certeza individual.

2.3 Distribución de la sala

Dependiendo de la forma y el tamaño de la sala que se utilice como espacio para el escape room, la distribución de la sala también variará. Lo más importante es mantener el flujo de la sala relativamente igual, por ejemplo, manteniendo los primeros pasos del escape room

Co-funded by the European Union

cerca de la entrada y los pasos finales hacia el fondo de la sala. Sugerimos la siguiente distribución como idea, que puede adaptarse según el espacio utilizado:



2.4 Los materiales

- M1. Portátil u ordenador
- M2. Buzón (o una caja pintada como uno)
- M3. Escritorio / mesa

Adicional:

Los participantes deben tener al menos un teléfono con una cámara funcional y conexión a internet.

El Game Master puede llevar un disfraz de alienígena si está disponible para una mejor inmersión.

Temporizador. El temporizador puede mostrarse visiblemente en la sala, o el GM puede tenerlo en su teléfono, asegurándose de informar a los jugadores a medida que pasa el tiempo. El tiempo establecido para esta sala es de 45 minutos.

En este escape room existe una mecánica de reducción/adición de tiempo, donde, según las decisiones de los jugadores, aparecerá en la pantalla una reducción o adición de tiempo; prepárate para cambiar el tiempo en tu temporizador cada vez que esto ocurra.

2.5 Cómo preparar la sala

Los siguientes pasos deberán realizarse antes de que cada grupo de participantes comience su experiencia en el escape room.

Primero, asegúrate de haber colocado todos los materiales que forman parte de la sala (M1-M2) según los requisitos de distribución de la sala.

Sigue los siguientes pasos para preparar la sala con los elementos del juego del *Peace Puzzles Toolkit o de* los módulos *Unlock Peace para producción DIY, de manera* que pueda jugarse:

Co-funded by the European Union

1. Preparación del portátil/ordenador: (M1) Crea un perfil adicional en el portátil y establece la contraseña como 0515. En el escritorio crea una carpeta; dentro debe haber 10 subcarpetas vacías, numeradas del 1 al 10. Copia esta carpeta con 10 subcarpetas tantas veces como sea posible para llenar todo el escritorio con carpetas numeradas. Abre la carpeta número 15 y, dentro de ella, la subcarpeta 5. Dentro, crea un archivo de Bloc de notas con el enlace indicado en el material DIY.

SCAN

1. Coloca el portátil en un lugar visible de la sala.
2. Coloca el buzón (M2) en el lado opuesto de la sala.
3. Ten preparada la carta E1 para entregarla a los participantes al entrar.
4. Pega E2 en la pared.
5. Pega E3 en la pared junto a ella.
6. Ten preparados E4, E5 y E6 con el Game Master para colocarlos dentro del buzón en el momento apropiado.

8. Ten preparado el enlace de la aplicación web del escáner AR para enviarlo al teléfono de los jugadores al entrar en la sala, https://alienaccordserbia.netlify.app/ o tenlo preparado en forma de código QR que puedes imprimir desde el módulo DIY.

SCAN

9. Inicia el temporizador de 45 minutos, estando preparado para restar o añadir tiempo cuando así lo indique la presentación.

Los pasos del 1 al 9 deben repetirse antes de que cada grupo de participantes entre en la sala; estos serán los pasos de preparación y reinicio que deberás seguir.

CONSEJOS:

-Cuando instales la zona de juego: ¡asegúrate de recordar la ubicación de cada pista! Esto te permitirá seguir el progreso de los participantes durante el juego y darles las pistas correctas.

-Se recomienda volver a contar el material al final de la sesión. Es posible que los jugadores hayan escrito en algunos materiales o que accidentalmente hayan guardado algunos en sus bolsillos.

3 Implementación paso a paso

3.1 El Game Master

Las misiones generales del Game Master son:

- Preparar todos los materiales del juego, montar la sala y luego volver a colocar todo en su sitio;
- Dar la bienvenida a los jugadores e introducirlos en la atmósfera de su misión antes del juego;
- Seguir el desarrollo del juego para ayudarles, dar pistas o consejos;
- Una vez finalizada la misión, el Game Master debe realizar el debriefing con los jugadores repasando los momentos destacados de la misión.

Co-funded by the European Union

En el espacio de juego, recomendamos que el Game Master permanezca un poco alejado del grupo para dejar el espacio necesario para que los jugadores evolucionen de manera independiente y quizá se sientan menos tentados a pedir pistas o interpretar las reacciones del Game Master.

Especificidades del rol del GM en este ER:

En este escape room, el Game Master actúa como uno de los alienígenas del planeta Kyrion-9, llamado Vaelis. Puede disfrazarse acorde al personaje o no, y decir que el alienígena ha adoptado una forma que resultaría agradable para los humanos del planeta Tierra. El rol del GM es colocar elementos en la "bóveda de contacto" (el buzón - M2) cuando así lo indiquen las tareas que aparecen en la pantalla. Siguiendo el flujo de los desafíos en pantalla, el GM también deberá restar o añadir tiempo al temporizador. Durante el juego, el GM debe estar atento a posibles clics erróneos de los jugadores en la pantalla que los lleven a la página incorrecta de la presentación. La tarea final de los participantes es pensar en una idea y presentársela a Vaelis; quedará a criterio del GM decidir si la idea es satisfactoria y dar luz verde al resto de alienígenas para detener el dispositivo que amenaza a la Tierra.

3.2 Introducción e instrucciones

Antes de comenzar el juego, es tarea del Game Master presentarse y explicar su rol.

El Game Master está presente en caso de que los participantes necesiten ayuda o se pierdan durante el juego.

Explica el escenario si todavía tienen alguna pregunta y explica también el funcionamiento del temporizador.

Pregunta a los participantes si ya han jugado anteriormente a un escape room y, si no es así, explícales el propósito y las mecánicas de este tipo de juegos.

- Informar a los participantes de que tienen 45 minutos para completar el escape room.
- Dar las siguientes instrucciones:
- Respetar los props y la decoración: tratar todos los props y elementos decorativos con cuidado y respeto.
- No usar fuerza física, solo mental. Ninguna pista está pensada para ser descubierta rompiendo elementos de la sala.
- Comunicarse de forma efectiva. Una comunicación clara es clave para el éxito. Asegúrense de expresar en voz alta sus pensamientos, observaciones e ideas con los miembros del equipo. Escuchar las perspectivas de los demás es fundamental para resolver los acertijos de manera eficiente.
- Usar los recursos sabiamente. Utilicen todos los recursos disponibles, incluyendo pistas, herramientas y las habilidades y conocimientos de sus compañeros de equipo. Piensen de manera creativa y fuera de lo común para encontrar soluciones a los desafíos.

Co-funded by the European Union

- Mantenerse concentrados. Mantengan el enfoque en la tarea y eviten distracciones. Concéntrense en resolver acertijos y avanzar en el juego para alcanzar el objetivo final.
- Gestionar el tiempo. La gestión del tiempo es esencial. Distribuyan bien el tiempo durante el juego para asegurarse de tener suficiente tiempo para resolver todos los acertijos y completar la misión antes de que termine la cuenta atrás.
- Mantener una actitud positiva y motivadora. Mantengan una actitud positiva y animen a sus compañeros de equipo. Apóyense mutuamente durante los desafíos y celebren juntos sus éxitos.
- Pedir ayuda si es necesario. Si se quedan bloqueados en un acertijo o pista en particular, no duden en pedir pistas o ayuda al Game Master. Está allí para guiarlos y asegurar que tengan una experiencia agradable.
- Seguir las normas de seguridad. Tengan en cuenta cualquier norma de seguridad proporcionada por el Game Master. Eviten correr, saltar o realizar cualquier comportamiento que pueda provocar lesiones a ustedes mismos o a otras personas. Ninguna pista está escondida de manera que requiera subirse a muebles o mover piezas pesadas del decorado.
- Por encima de todo, ¡recuerden disfrutar de la experiencia! Vivan la aventura, sumérjanse en la historia y disfruten trabajando juntos con su equipo para superar los desafíos y el escape room.
- *CONSEJO:

Es mejor dar las instrucciones fuera de la zona de juego, preferiblemente en un área más tranquila donde los jugadores puedan concentrarse en lo que dice el Game Master.*

3.3 Pistas y consejos

Durante el desarrollo del juego, el Game Master debe observar y dar algunas pistas o consejos a los jugadores. Hemos sugerido algunas pistas en determinados momentos a lo largo de la partida; dependiendo de la situación, el Game Master puede dar pistas o consejos adicionales. Sin embargo, asegúrate de dar tiempo a los jugadores para jugar e intentar descubrir las cosas por sí mismos; solo da pistas si las piden o en caso de que los jugadores se queden bloqueados.

3.4 Desarrollo del juego

1. Se informa a los participantes de que han recibido un mensaje de comunicación de alienígenas y reciben la carta (E1), así como el enlace a la aplicación web del escáner para su teléfono.
2. Al escanear los glifos de la carta inicial, obtendrán el código para el portátil (M1).
3. Después de introducir correctamente el código del portátil (0515), los jugadores verán una gran cantidad de carpetas idénticas. Si comienzan a abrirlas una por una, tardarán mucho tiempo, por lo que empezarán a buscar pistas en la sala.
4. En la pared verán un calendario con la fecha 15 de mayo rodeada, así como dos relojes, uno mostrando la hora en la Tierra (5:15) y otro mostrando la hora en Kyrion-9 (ilegible para el ojo humano).

Co-funded by the European Union

5. Estos números repetidos deben guiarlos a abrir la carpeta número 15 y la subcarpeta número 5 dentro de ella, revelando el enlace a la presentación o, mejor dicho, a la Unidad de Interfaz Lingüística.
6. A partir de aquí, se comunicarán con los alienígenas a través de ella, resolviendo tareas de la siguiente manera:
7. Medidas de seguridad: encontrar la respuesta de color correcta observando el papel que llega a la bóveda de contacto (M2).
8. Fallo del sistema detectado: ofrecer ayuda para descifrar el código del sistema defectuoso de los alienígenas, descodificando el código binario del papel que llegó a la bóveda de contacto y eligiendo el orden correcto de los cables.
9. Almacenamiento de datos: revisar el artículo de periódico que llega a la bóveda de contacto y elegir la respuesta correcta en la pantalla.
10. Comunicación directa: antes de proceder a la comunicación directa, los jugadores abrirán una vista 360 que los enviará directamente con los alienígenas; su tarea será escuchar activamente al alienígena y recordar su mensaje.
11. Al "regresar a la Tierra", tendrán 15 minutos para crear una manera de enseñar comunicación no violenta y resolución pacífica de conflictos a la gente de la Tierra y presentar la idea a Vaelis.
12. Al presentar la idea, Vaelis decidirá si el dispositivo que amenaza a la Tierra será detenido o no.

3.5 Fase de debriefing

El Game Master felicita a los jugadores por completar el escape room.

Preguntas básicas:

¿Cómo os sentís?

¿Disfrutasteis del juego?

¿Os sentisteis presionados por el tiempo?

Discusión:

A continuación, debe realizarse una discusión dirigida por el Game Master basada en el tema educativo. Junto con los participantes, el GM debe repasar todo lo importante que se debía aprender de esta experiencia educativa de escape room.

Aquí deben añadirse preguntas específicas relacionadas con el tema educativo.

- ¿Qué momentos del juego mostraron cómo los malentendidos o las suposiciones pueden escalar un conflicto y qué ayudó a reducir esa escalada?
- ¿Cómo gestionó vuestro grupo las diferencias de opinión bajo presión de tiempo y qué estrategias de comunicación fueron las más efectivas?
- ¿Qué elementos de la comunicación alienígena resultaron desconocidos o difíciles y cómo se relaciona esto con conflictos interculturales o interpersonales de la vida real?

Tomar una foto grupal: El Game Master ayuda a los jugadores a hacerse una foto grupal para celebrar la finalización del juego.

Feedback de los participantes: El Game Master invita a los jugadores a dar cualquier comentario adicional que puedan tener sobre la experiencia.

Co-funded by the European Union

Impresum

Inclusive pathways to peace (Caminos inclusivos hacia la paz),
2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458
Cofinanciado por la Unión Europea.

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

Editora jefe / Marija Ristić, Association Light / Diseño / Vojislav Radosavljević

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

Julio de 2026



