INCLUSIVE PATHways TO PEACE

La Casa de las Sombras Interiores

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.

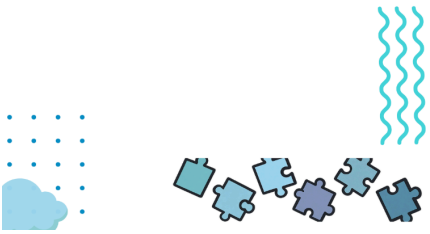
Al proporcionar Recursos Educativos Abiertos (REA) como un entorno dinámico e interactivo, queremos ofrecer a los profesionales una experiencia práctica que puedan aplicar directamente en sus iniciativas dirigidas a jóvenes, contribuyendo así a reforzar la capacidad de las organizaciones juveniles y 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!

La Casa de las Sombras Interiores

1 Introducción

A) Contexto

Esta sala específica, “House of Inner Shadows”, se centra en el aspecto interno de la construcción de la paz: la Inteligencia Emocional. Funciona bajo la premisa de que no se puede construir la paz con los demás sin antes comprender y gestionar las propias emociones y reconocer las necesidades emocionales ocultas de quienes nos rodean.

B) Presentación visual de la sala

La sala está diseñada para representar metafóricamente una casa familiar que sirve como representación de la mente humana. La atmósfera cambia de oscuridad y misterio a claridad e iluminación.

Zona 1 (Entrada/Escaleras): Completamente oscura. Representa el subconsciente y el miedo a lo desconocido.

Zona 2 (1.ª planta - Cocina/Salón): Caótica pero doméstica. Una mesa llena de utensilios de cocina y objetos rotos representa el “desorden” de las emociones cotidianas y los conflictos.

Zona 3 (2.ª planta - Pasillo): Un espacio tipo galería con retratos. Representa la fachada que mostramos al mundo frente a nuestra realidad interna.

Zona 4 (Ático): Un espacio de reflexión que contiene un espejo. Representa la autorrealización y el momento final de claridad.

C) Objetivos educativos

- Identificar desencadenantes emocionales específicos (agresividad pasiva, ira) y mecanismos de calma (respiración profunda, disculpas).
- Comprender que las experiencias emocionales “rotas” o difíciles pueden hacer a una persona más fuerte y valiosa si se procesan correctamente.
- Aprender a mirar más allá del comportamiento superficial (ira, silencio, sonrisa) para encontrar la necesidad subyacente (miedo, soledad, necesidad de afecto).
- Comprender que la responsabilidad final del bienestar emocional propio recae en uno mismo.

D) Perfil y número del grupo destinatario

Edad: 16-30

Tamaño recomendado del grupo: 4-6

Perfil del grupo: Jóvenes interesados en la psicología, el desarrollo personal o grupos que buscan actividades de team-building centradas en la comunicación y el vínculo emocional.

Dificultad del escape room: Media

Co-funded by the European Union

E) Accesibilidad y adaptabilidad

El espacio está organizado para permitir un movimiento fácil y seguro, sin obstáculos ni caminos estrechos que puedan dificultar la participación. Todos los elementos importantes están colocados al alcance de la mano, sin requerir esfuerzo adicional, y las tareas que originalmente estaban previstas para el suelo se han trasladado a una mesa para hacerlas más accesibles. Se presta especial atención a instrucciones claras, al uso sencillo de los materiales y a la seguridad de todos los participantes durante la actividad.

El escape room está diseñado para ser accesible para personas con diferentes necesidades, incluidas personas con discapacidad auditiva, participantes con discapacidad visual y usuarios de silla de ruedas, de manera que todos puedan participar en igualdad de condiciones. Las tareas y las instrucciones no dependen del sonido y toda la información importante se proporciona en formato visual. Todos los materiales escritos también están adaptados para participantes con discapacidad visual mediante el uso de tamaños de letra más grandes y claros, facilitando así su lectura.

La actividad es flexible y puede ajustarse según las necesidades de cada grupo. El objetivo no es solo proporcionar acceso, sino también apoyar la participación activa, para que todas las personas puedan contribuir, explorar y disfrutar de la experiencia de una manera inclusiva e igualitaria.

2 Preparación paso a paso

2.1 Escenario

BIENVENIDOS A CASA. ¿LOGRARÉIS SALIR ALGUNA VEZ?

Desde fuera, parece una casa familiar perfecta. El césped es verde y las luces son cálidas. El propietario os recibe con una sonrisa amable, pero podéis sentir que algo no está bien.

Clic. La puerta está cerrada. El propietario os mira y dice: "La casa parece perfecta, pero esconde un oscuro secreto. Si queréis salir, debéis descubrir qué hay dentro."

Vuestro camino hacia la salida:

OSCURIDAD TOTAL: Empezáis en la oscuridad. No podéis ver nada; tenéis que usar vuestros otros sentidos para avanzar.

LA COCINA DESORDENADA: El corazón del hogar es un completo desastre. ¿Podéis encontrar las pistas escondidas en el caos?

LAS MÁSCARAS FAMILIARES: Esta familia está ocultando sus verdaderos rostros. Descubrid quiénes son realmente para desbloquear la siguiente puerta.

EL ÁTICO: La sala final. Para salir, debéis dejar de huir y enfrentaros a vuestros propios miedos.

Tenéis 45 minutos. ¿Resolveréis el misterio y escaparéis, o permaneceréis en esta casa "perfecta" para siempre?

EL RELOJ HA COMENZADO. ¿ESTÁIS LISTOS?

2.2 Objetivo del juego

A través de la metáfora de una casa (que representa la mente humana), los jugadores deben iluminar sus "sombras" (emociones no procesadas) para salir como personas emocionalmente más inteligentes. Deben resolver acertijos relacionados con la

Co-funded by the European Union

regulación emocional, la empatía y la autorreflexión para encontrar la llave final, que es la comprensión de que ellos mismos tienen el poder de salvarse.

2.3 Distribución de la sala

Dependiendo de la forma y el tamaño de la sala que se utilice como espacio del escape room, la distribución de la sala también variará. Lo más importante es mantener el flujo del recorrido relativamente igual, por ejemplo, situando los primeros pasos del escape room cerca de la entrada y los pasos finales hacia el fondo de la sala. Sugerimos la siguiente distribución como una idea que puede adaptarse según el espacio utilizado:

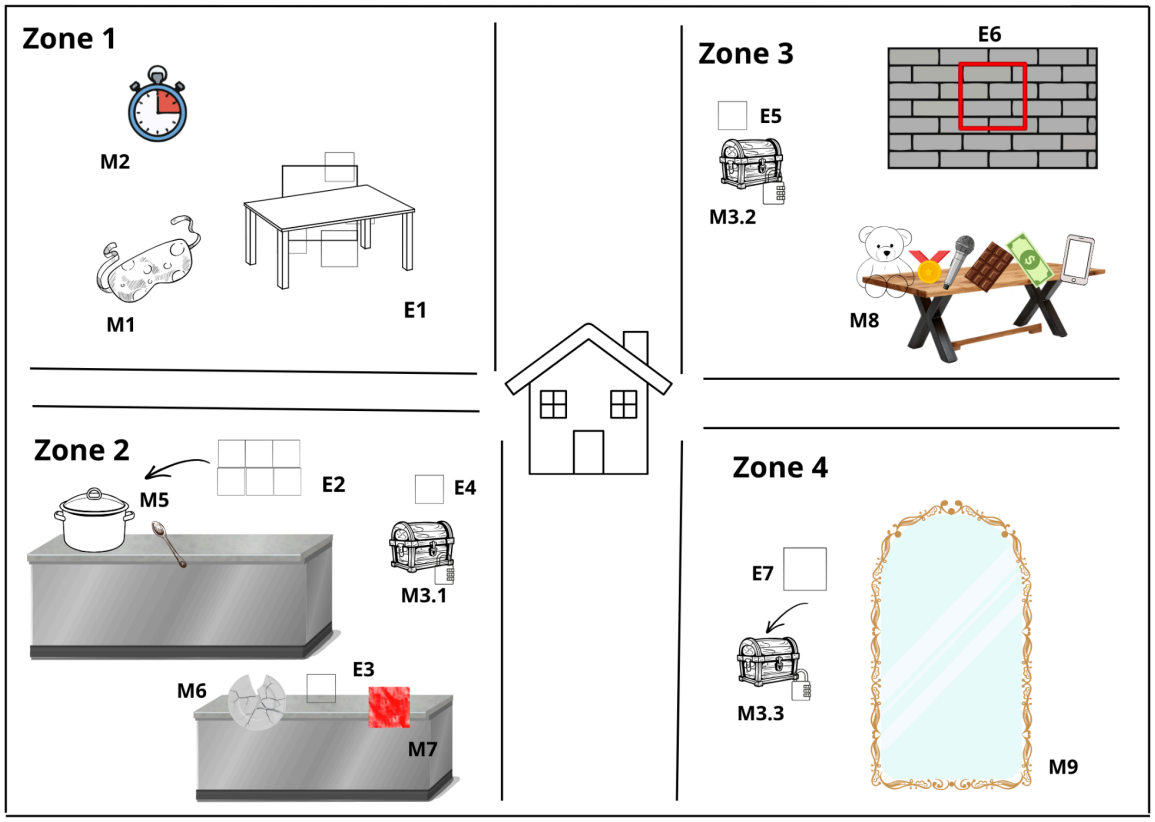
La sala puede ser un único espacio grande dividido en "zonas" o salas separadas reales si están disponibles.

Zona 1: Área de entrada. Debe poder oscurecerse completamente.

Zona 2: Una mesa preparada que representa una cocina/salón.

Zona 3: Una pared o sección que representa un pasillo con imágenes de emojis.

Zona 4: Un rincón apartado o estación final que representa el ático con un espejo.



2.4 Los materiales

Generales:

- M1: Antifaces (uno por jugador).
- M2: Temporizador (45 minutos).

Co-funded by the European Union

- M3: Tres cajas cerradas con *llave (etiquetadas: "1st FLOOR", "2nd FLOOR", "ATTIC").*
- M4: Candados de combinación de 3 dígitos (o una forma de validar códigos). Candado 1 - código 421, Candado 2 - código 973, Candado 3 - código 528.

Zona 2 (Cocina):

- M5: Olla real de cocina y cuchara de madera.
- M6: Plato de papel con un gran número "7" dorado dibujado, cortado en 5-6 piezas irregulares de rompecabezas.
- M7: Papel transparente rojo.

Zona 3 (Pasillo):

- M8: 6 objetos:

  Medalla (Número 5 en la parte trasera).
  Teléfono (Número 2 en la parte trasera).
  Osito de peluche (Número 8 en la parte trasera).
  Micrófono
  Dinero en papel (dólares, euros o dependiendo de la moneda de tu país)
  Chocolate

Zona 4 (Ático):

- M9: Un espejo.

Adicional:

Debe reproducirse un sonido ambiental misterioso de fondo, acorde con la temática de la casa. Se permite el uso de teléfonos móviles, ya que son necesarios para escanear los triggers.

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.

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-M9) 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 - DIY* para que sea jugable:

Preparación de la Zona 1:

1. Asegúrate de que la sala pueda quedar completamente oscura.
2. Esparce las 4 piezas de la "Invitation" (E1) sobre la mesa. Haz los rompecabezas en cartón para que sean más fáciles de montar.

Co-funded by the European Union

3. Ten preparados los antifaces (M1) en la entrada.

Preparación de la Zona 2:

4. Coloca la olla, la cuchara y los papeles arrugados de ingredientes (M5, E2) sobre una mesa.
5. Mezcla las piezas del plato roto (M6) sobre la mesa.
6. Coloca el papel del acertijo “Red Glasses” (E3) y el papel rojo transparente (M7) sobre la mesa.
7. Coloca las instrucciones del candado o la siguiente pista (E4) dentro de la caja “1st FLOOR” (Código 4-2-1).

Preparación de la Zona 3:

8. Coloca la nota (E5) dentro de la caja “2nd FLOOR”.
9. Coloca las imágenes impresas de caras sonrientes (E6) en las paredes alrededor de la sala. Sin embargo, el último trigger que conduce a la sala de 360 grados debe ser el más difícil de encontrar; colócalo lo más lejos posible del escritorio para que tengan que escanear todo lo demás primero.
10. Coloca los objetos (M8) cerca, sobre la mesa. Asegúrate de que los números en la parte trasera de los objetos correspondan al código correcto de imágenes (5-2-8).
11. Cierra la caja “2nd FLOOR” con el código 9-7-3.

Preparación de la Zona 4:Paso 12 - Coloca el espejo (M9) en el área final.

12. Coloca la nota escrita en espejo (E7) dentro de la caja “ATTIC”.
13. Cierra la caja “ATTIC” con el código 5-2-8.

Reinicio: Asegúrate de que todos los candados estén reiniciados con sus respectivos códigos (4-2-1, 9-7-3, 5-2-8).

Los pasos del 1 al 14 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 sobre 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;

Co-funded by the European Union

- Una vez finalizada la misión, el Game Master debe realizar el debriefing con los jugadores repasando los momentos destacados de la misión.
- 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:

El GM actúa como el "Propietario de la Casa". El personaje es acogedor pero misterioso, ligeramente melancólico, insinuando que ha estado atrapado en esta casa de emociones durante mucho tiempo. El GM guía a los jugadores desde "el exterior" (mediante la voz), pero comienza físicamente presente en la puerta.

2.2 Introducción e instrucciones

3.2 Introducción e instrucciones

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.

GM: "Bienvenidos a la Casa de las Sombras *Interiores. Parece perfecta* desde fuera, ¿verdad? Igual que nosotros intentamos parecer ante los demás.

Pero *para salir, debéis enfrentaros a lo que se esconde dentro. Os encerraré para que tengáis tiempo para... pensar."*

El GM cierra la puerta y apaga las luces (blackout).

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.
- Mantenerse concentrados. Mantengan el enfoque en la tarea y eviten distracciones.

Co-funded by the European Union

- 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.

- Zona 1 (Oscuridad): Si los jugadores simplemente se arrastran al azar, recuérdales: "Comunicaos. Decidles a los demás dónde estáis."
- Zona 2 (Cocina): Si tienen dificultades con la olla, da la pista: "Solo los ingredientes positivos hacen una buena comida." Si tienen dificultades con los garabatos rojos, da la pista: "Necesitáis un filtro para ver la verdad a través de la ira."
- Zona 3 (Pasillo): Si no saben qué objeto corresponde a quién, da la pista: "Escanead los códigos para escuchar sus pensamientos internos. ¿Qué necesita realmente el padre para sentirse mejor?"
- Zona 4 (Espejo): Si leen el texto pero no dicen la palabra clave, pregunta: "¿A quién estáis mirando? Decidlo en voz alta."

Co-funded by the European Union

3.4 Desarrollo del juego

1. Desafío: Oscuridad en las escaleras
   La escalera está en completa oscuridad (blackout).
   Todos los jugadores se ponen antifaces antes de entrar en la sala (o inmediatamente en la entrada). El GM esparce 4 piezas de una sola hoja de papel (A4) por el suelo.
   Tarea: El GM dice: "Para *entrar en la casa, debéis aprender a escucharos unos a otros. Encontrad las 4 piezas del ticket de entrada en el suelo. No debéis quitaros los antifaces hasta que yo lo diga."*
   Los jugadores se arrastran y buscan los papeles mediante el tacto. Cuando los encuentran, deben unirlos (sosteniéndolos con las manos), y solo entonces podrán quitarse los antifaces.
   Acertijo en el cartón: El papel está impreso como una *"Invitación"*. El texto dice:"Bienvenidos a *la Casa de las Sombras. El número de habitaciones es 4. El número de ventanas es 2. El número de salidas es 1. Buena suerte."*
   Solución: El código de la primera caja (Caja "1st FLOOR") es 4-2-1.
2. ª Planta: Cocina y salón (Reconocimiento)
   Los jugadores abren la caja y encuentran instrucciones para 3 acertijos. Necesitan obtener el código X-Y-Z.
   Acertijo 1 (X): Receta para *la calma*
   Historia: "En esta olla estamos cocinando emociones. Algunos ingredientes arruinarán el plato (escalarán el conflicto), y otros lo arreglarán. Suma solo aquellos que ayudan a calmar las cosas."

   - Lanza papeles arrugados dentro de la olla con ingredientes y su "peso" escrito en ellos:Agresividad pasiva (100g)
   - Respiración profunda (4g) Gritar (50g) Contar hasta diez (3g)
   - Dar portazos (20g) Disculparse (2g)
   - Solución: 4 + 3 + 2 = 9. El primer número es 9.
   - Acertijo 2 (Y): Plato Kintsugi
   - Concepto: El Kintsugi es el arte japonés de reparar cerámica rota con oro, celebrando sus grietas.

   Historia: "A veces nos rompemos bajo presión. Pero no somos basura. Si volvemos a unirnos, nos volvemos más valiosos. Ensambla lo que está roto para ver el número."
   Los jugadores deben ensamblar el "plato roto". Las líneas doradas (grietas) formarán el número.
   El segundo número es 7. Acertijo 3 (Z): Gafas rojas
   Historia: "Cuando estás enfadado, ves
   rojo. La *ira oculta la verdad. Usa el filtro de la empatía."*
   Solución: Al mirar a través del papel rojo transparente, los garabatos rojos desaparecen y el número
   azul tres se vuelve visible.
   El tercer número es 3. CÓDIGO FINAL: 9-7-3
   2.ª *Planta: "Pasillo de los recuerdos"*

Co-funded by the European Union

Los jugadores abren la caja “2nd FLOOR” con el
código 9-7-3.
Dentro encuentran: una nota que dice:“Detrás de cada sonrisa, un secreto yace enterrado.”

3. “Usa tu teléfono para desenmascarar las sombras sonrientes escaneando el código QR. Ese código QR lleva a AR. Escanea las sonrisas para desbloquear las palabras que guardan. Estos fragmentos te llevarán a la Familia, aquellos que permanecen atrapados en los rincones del tiempo. Búscalos para escuchar sus historias y sentir el peso de las cargas que nunca expresaron.”
   Los jugadores deben escanear las caras sonrientes situadas por toda la sala, que actúan como triggers. Cada trigger
   revelará una palabra específica relacionada con la inteligencia emocional. *Uno de estos triggers contendrá un enlace que los llevará a una sala virtual de 360 grados.*
   Al entrar en la sala, los jugadores deben encontrar tres fotografías: el Padre, la Madre y el Hijo. Cada fotografía revela una frase que será crucial para la segunda parte de la tarea.
   Rostro del Padre (Parece estricto/enfadado):Texto: “Grito porque tengo miedo de no poder pagar las facturas. Me siento como un fracaso.”
   Objeto necesario: Medalla (símbolo *de reconocimiento/éxito).* En la parte trasera de la medalla está el número 5.
   Rostro de la Madre (Parece sonriente/feliz):Texto: “Sonrío todo *el día por los niños, pero por la noche lloro porque no tengo a nadie con quien hablar.”*
   Objeto necesario: Teléfono (símbolo de comunicación). En la parte trasera está el número 2.
   Rostro del Adolescente (Lleva auriculares, ignorando a todos):*Texto: “Finjo que no me importa, pero solo quiero que alguien me abrace.”*
   Objeto necesario: Osito de peluche (símbolo de ternura/afecto). En la parte trasera está el número 8.
   Una vez encontradas las tres fotografías, recibirán más instrucciones:“Cada imagen contaba una historia de una lucha oculta. Ahora, mirad a vuestro alrededor y encontrad *los objetos que ofrecen consuelo, reconocimiento y voz a quienes sufren en silencio. Son las claves para resolver lo que parece irresoluble.”*
   Cerca, sobre la mesa, hay 6 objetos. 3 correctos con números y 3 incorrectos.
   Tarea: Los jugadores deben relacionar el objeto correcto con la persona correcta. La medalla con el padre, el teléfono con la madre y el osito con el hijo.
   CÓDIGO FINAL: 5-2-8 3.ª Planta: “El Ático”
   Los jugadores abren la última caja “ATTIC” con el código
   528.
4. Dentro encuentran solo un papel con un texto extraño y una instrucción para encontrar el espejo en la sala.
   Pista: LA LLAVE ES LA PALABRA
   QUE VES CUANDO TE MIRAS EN EL ESPEJO.
   Escribe un mensaje en una *hoja de papel, pero al revés (escritura espejo). La forma más fácil de hacerlo es escribir el mensaje en papel fino con un rotulador negro, darle la vuelta al papel y repasar lo que se transparenta. Ese será tu “texto espejo”.*
   El texto:“La única persona que puede salvarte te está mirando ahora mismo.”
   Los jugadores deben colocar el *papel delante del espejo para leer el mensaje. La última frase les dice que la llave es aquello que ven en el espejo.*
   Se miran en el espejo -> Se ven a ELLOS MISMOS.

Co-funded by the European Union

El GM pregunta: “¿Quién es la llave para salir de la casa?”
Los jugadores deben
responder: “YO”.
Cuando dicen “YO”, tú (GM) enciendes las luces de la sala (si estaban atenuadas) o reproduces una canción alegre y victoriosa.

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.

- ¿Cómo os sentisteis trabajando en la oscuridad? ¿Confiabais en vuestros compañeros?
- En la cocina, ¿por qué creéis que la “agresividad pasiva” era un ingrediente pesado mientras que la “disculpa” era ligera? ¿Cuál es más difícil de cargar?
- Respecto a los retratos familiares: ¿Con qué frecuencia interpretamos la ira de alguien simplemente como “ser malo” en lugar de miedo o tristeza?
- El mensaje final era que “Tú” eres la llave. ¿Cómo se aplica esto a vuestra vida diaria y a la resolución de conflictos?

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



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



