INCLUSIVE PATHways TO PEACE

La Ley del Rey

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.

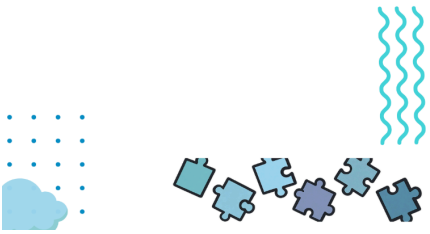
Al proporcionar Recursos Educativos Abiertos (REA) como un entorno dinámico e interactivo, queremos ofrecer a los profesionales una experiencia práctica que puedan aplicar directamente en sus iniciativas dirigidas a jóvenes, contribuyendo así a reforzar la capacidad de las organizaciones juveniles y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

1 Introducción

A) Contexto

Esta sala conecta la narrativa del juego con el enfoque educativo del proyecto explorando la marginación de las personas pobres desde una perspectiva histórica. Los participantes se enfrentan a barreras institucionales y formas de discriminación que reflejan mecanismos que siguen presentes en las sociedades modernas.

B) Presentación visual de la sala

La sala debe sentirse cerrada, opresiva y deliberadamente incómoda, evocando una mazmorra o prisión medieval. Todas las ventanas deben estar completamente cubiertas para bloquear la luz natural, permitiendo únicamente una iluminación controlada y tenue, preferiblemente fuentes cálidas y parpadeantes que imiten antorchas o velas. Las sombras deben dominar el espacio, dejando intencionadamente las esquinas casi en oscuridad para crear incertidumbre e incomodidad.

El suelo está parcialmente cubierto de paja, esparcida de manera irregular, mezclada con texturas ásperas como arpillera o telas viejas. Las telarañas se extienden por las esquinas, marcos de puertas y techos bajos, reforzando una sensación de abandono y negligencia. Las paredes deben parecer desnudas, desgastadas o manchadas, con tonos apagados y terrosos —gris piedra, marrón y negro— evitando cualquier elemento limpio o pulido.

Todos los objetos modernos deben retirarse o esconderse. Los cables visibles, interruptores, plástico, mobiliario moderno o símbolos contemporáneos deben ocultarse para preservar la inmersión. Cualquier elemento moderno necesario (candados, dispositivos, marcadores AR) debe disimularse visualmente utilizando pergamino, madera, tela o materiales con apariencia de hierro.

El sonido juega un papel crucial en la creación de la atmósfera. Un paisaje sonoro ambiental continuo llena la sala: chillidos lejanos de ratas, tos amortiguada o susurros de otros prisioneros, el eco de gotas de agua cayendo, cadenas moviéndose suavemente o puertas pesadas cerrándose en algún lugar lejano. Estos sonidos deben ser sutiles pero constantes, contribuyendo a una sensación de confinamiento más que a sobresaltar a los jugadores.

El aire debe sentirse denso e inmóvil. Si es posible, pueden introducirse aromas sutiles como madera, polvo o humedad para profundizar la inmersión. En conjunto, el espacio debe transmitir escasez, control y degradación, haciendo que los jugadores sean física y emocionalmente conscientes de la restricción, el desequilibrio de poder y la ausencia de comodidad o autonomía.

C) Objetivos educativos

- Concienciar sobre la marginación social y la discriminación institucional, utilizando un contexto histórico para establecer paralelismos entre la exclusión sistémica en la Edad Media y las desigualdades persistentes que enfrentan hoy los grupos marginados.

Co-funded by the European Union

- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas mediante la participación en acertijos complejos que requieren análisis, interpretación y razonamiento lógico en lugar de soluciones basadas en prueba y error.
- Fortalecer el trabajo en equipo y la toma de decisiones colaborativa, enfatizando la interdependencia, el conocimiento compartido y la comunicación entre participantes con diferentes roles y capacidades.
- Fomentar la empatía y la toma de perspectiva, permitiendo a los participantes experimentar impotencia, restricción e injusticia en un entorno controlado que promueve la reflexión y el debate.

D) Perfil y número del grupo destinatario

Edad: 16-30 años

Tamaño recomendado del grupo: 6 participantes

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.

2 Preparación paso a paso

2.1 Escenario

Detrás de gruesos muros de piedra, el tiempo se ralentiza y la justicia se deforma.

Despiertas en un lugar donde la pobreza es tratada como culpa y el conocimiento es recibido con sospecha. El aire está cargado de paja húmeda y acusaciones susurradas. Las cadenas resuenan en algún lugar de la oscuridad, y ojos invisibles observan constantemente. Cada prisionero afirma ser inocente, pero las reglas de este mundo nunca estuvieron destinadas a ser justas.

Para salir, debes navegar por un entorno moldeado por el miedo, la jerarquía y acuerdos silenciosos. El progreso no depende de la fuerza, sino de la observación, la cooperación y el valor para cuestionar aquello que se presenta como "ley". Algunas verdades están ocultas a plena vista; otras solo se revelan cuando las voces se comparten.

Co-funded by the European Union

Esta no es una historia sobre héroes y villanos. Es un reflejo de sistemas —pasados y presentes— que deciden quién es escuchado, quién es castigado y quién tiene permitido pertenecer.

¿Escaparás de la sala... o simplemente aprenderás cómo fue construida?

2.2 Objetivo del juego

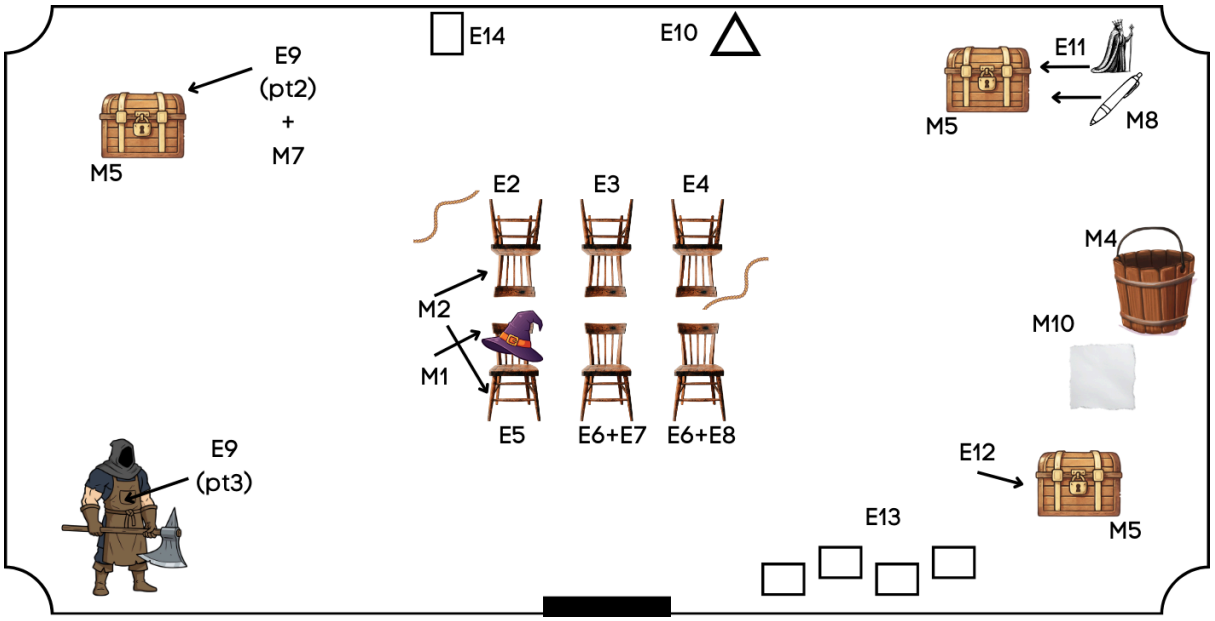
El objetivo del juego es que los participantes naveguen colectivamente por un entorno restrictivo e injusto descubriendo información oculta, interpretando pistas fragmentadas y enfrentándose a las reglas impuestas sobre ellos. Los jugadores deben avanzar a través de la experiencia cuestionando qué está permitido, qué está prohibido y quién tiene acceso al conocimiento, en lugar de simplemente buscar llaves o códigos.

El juego está diseñado de manera que ningún rol puede tener éxito por sí solo. La información, las habilidades y las herramientas están distribuidas de forma desigual entre los personajes, reflejando un sistema desigual en el que algunas voces son escuchadas mientras otras son silenciadas. El progreso solo es posible cuando los participantes reconocen estos desequilibrios, comparten activamente lo que saben y dependen unos de otros para superar las barreras creadas por el propio sistema.

En lugar de recompensar la velocidad o la resolución individual de problemas, el juego enfatiza la construcción colectiva de significado: escuchar, negociar significados y decidir juntos cómo actuar. El éxito del grupo depende de su capacidad para conectar verdades parciales, cuestionar suposiciones y transformar la separación en cooperación para alcanzar la libertad.

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 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:



Co-funded by the European Union

2.4 Los materiales

- M1. Sombrero de bruja
- M2. 6 sillas
- M3. 6 trozos de cuerda
- M4. Cubo lleno de agua
- M5. 3 cofres de madera con cerradura (o cajas de cartón pintadas para parecer de madera)
- M6. 3 candados (con códigos de 3 números)
- M7. Teléfono móvil con acceso a internet
- M8. Rotulador UV
- M9. Lápiz (o pluma con tinta)
- M10. 2 papeles y un lápiz de grafito
- M10. Altavoz

Adicional:

El uso de teléfonos está deliberadamente restringido para preservar la inmersión; los participantes solo pueden interactuar con el único teléfono móvil descubierto durante el juego, el cual sirve como un artefacto narrativo más que como una comodidad moderna. El audio de fondo debe mantenerse bajo pero constante, con paisajes sonoros medievales atmosféricos como cadenas lejanas, pasos amortiguados, agua goteando, voces resonantes de prisioneros invisibles y ocasionales ratas corriendo o chillando, reforzando una sensación de confinamiento e incomodidad sin dificultar la comunicación entre los jugadores.

Para apoyar la interpretación de personajes, pueden proporcionarse accesorios físicos simples para cada rol: el caballero puede llevar una sobrevesta desgastada o portar un escudo simbólico; el noble, un pergamino doblado o una ficha similar a un sello; el sacerdote, un cinturón de cuerda o una cruz de madera; la bruja, un sombrero o una pequeña bolsa de “hierbas”; el campesino libre, un trozo de cuerda o un cayado; y el siervo, tela áspera o muñecas atadas con paja. Los elementos decorativos deben eliminar cualquier rastro de modernidad y enfatizar el ambiente de mazmorra: ventanas cubiertas, iluminación tenue, paja esparcida por el suelo, cajas y cofres de madera, telarañas en las esquinas, cadenas de hierro, estandartes rasgados, velas o iluminación tipo farol y texturas de papel envejecido por toda la sala. En conjunto, estos elementos ayudan a que los participantes se introduzcan física y emocionalmente en sus roles, profundizando el compromiso tanto con la narrativa como con los temas subyacentes de restricción, poder y desigualdad.

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.

Co-funded by the European Union

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 para producción DIY, de manera* que pueda jugarse:

1. Ten preparada la E1 para entregarla a los participantes durante el discurso de introducción.
2. En el sombrero de bruja (M1), esconde un papel con el número 3 escrito o escribe directamente el número en el interior del sombrero.
3. Coloca el sombrero de bruja (M1) sobre el jugador que interpreta al personaje de la bruja, sin que mire dentro.
4. Coloca las 6 sillas (M2) en el centro de la sala formando un círculo o una fila.
5. Coloca 6 trozos de cuerda (M3) sobre cada silla, listos para "atar" a los participantes a las sillas.
6. Ten preparados E2-E8 para colocarlos en el regazo de los participantes correspondientes. E2 va para el noble, E3 para el sacerdote, E4 para el caballero, E5 para la bruja, E6 + E7 para el campesino libre y E6 + E8 para el siervo.
7. Coloca también la pluma (o pluma con tinta) con la bruja.
8. Asegúrate de que el GM tenga preparada la 1.ª y 3.ª parte (parte superior e izquierda) de E9 para entregarlas a los participantes.
9. Llena el cubo con agua (M4) y colócalo en la sala.
10. Prepara la carta invisible: toma una hoja de papel en blanco, mójala con agua y colócala sobre una ventana o espejo. Encima coloca una hoja seca y, sobre esta hoja seca, escribe el número 6 con un lápiz de grafito. Asegúrate de repasarlo varias veces con el lápiz.
11. Coloca la 2.ª parte (parte inferior) de E9 en el primer cofre de madera, junto con un teléfono móvil con la aplicación del escáner abierta (M7), https://thekingslowserbia.netlify.app/ o un código QR impreso desde el módulo DIY.

SCAN

12. Retira la primera hoja (seca) y deséchala. Deja que la hoja mojada se seque y que la escritura se vuelva invisible. Coloca la hoja ahora aparentemente en blanco en algún lugar de la sala; la escritura volverá a hacerse visible cuando se coloque de nuevo en el agua.
13. Pega E10 en la pared de la mazmorra.
14. Pega E11 en el segundo cofre de madera, coloca dentro la luz del rotulador UV (M8) y cierra el cofre con un candado (M6), CÓDIGO-512.
15. Coloca E12 dentro del tercer cofre de madera y ciérralo con un candado (E6), CÓDIGO-742.
16. Pega E13 y E14 en las paredes de la sala.

Co-funded by the European Union

Los pasos del 1 al 15 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.
- 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 Game Master interpreta el papel del captor o verdugo de la mazmorra. Debe vestir ropa oscura y llevar una capucha; cualquier accesorio adicional es recomendable.

La primera tarea del Game Master es ayudar a los participantes a elegir sus roles; esto puede hacerse aleatoriamente o leyendo los nombres de los roles y dejando que los participantes elijan. Una vez elegidos, el GM entrega las cartas de rol a los jugadores y se asegura de que entiendan las notas de la tarjeta, y de que los jugadores cuyos personajes no saben leer no abran ningún sobre ni lean ningún texto.

Una vez que los jugadores entren en la sala, el GM debe atarlos a las sillas de manera que puedan mover las manos y manipular los objetos. Cada jugador recibe el elemento correspondiente (paso 5 de preparación).

El Game Master debe asegurarse de que los jugadores que no saben leer no abran los sobres, pero no debe intervenir si otros jugadores intentan ayudarles a abrirlos o leerlos.

Si un jugador no ha resuelto su acertijo, no puede ser desatado de la silla y el juego no puede continuar.

Una vez que todos los jugadores hayan resuelto sus acertijos iniciales, el GM debe dejar caer discretamente la primera parte de E9 al suelo, guardando la tercera parte de E9 hasta

Co-funded by the European Union

que los jugadores descubran que la tiene el GM. Una vez que los jugadores sean conscientes de ello, queda a discreción del GM dejar que la tengan o hacer que convenzan al guardia de alguna manera para conseguir esa pieza.

Una vez que los jugadores tengan las 3 piezas de E9 y lean el texto UV, el guardia debe liberarlos de la sala y felicitarlos.

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.
- 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.

Co-funded by the European Union

- 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. A los participantes se les asignan los roles y son conducidos a la sala, atados a sus sillas y recibiendo cada uno un acertijo.
2. Los acertijos varían en dificultad, siendo el más sencillo el del noble y los más difíciles los del campesino libre, el siervo y la bruja.
3. El campesino libre y el siervo no pueden siquiera comenzar su acertijo hasta que alguien que sepa leer se libere y les ayude leyéndoles el contenido.
4. El orden esperado para resolver los acertijos es: primero el noble, seguido del sacerdote, el caballero y luego el resto. Que los primeros jugadores se liberen permite que el campesino y el siervo reciban ayuda y puedan liberarse también.
5. Una vez que todos estén libres de las sillas, el GM deja caer la primera pieza del rompecabezas E9, haciendo que los participantes busquen el primer código de 3 números. Este código está escondido en 3 lugares: el primer número se revela al mojar el papel aparentemente en blanco en el cubo de agua, revelando el número “6”; el segundo número se revela contando las ovejas del póster (E10) en la pared; el tercer número está escondido dentro del sombrero de la bruja, solo tienen que mirar.
6. Introduciendo este código en uno de los cofres, obtendrán la segunda pieza del rompecabezas y un teléfono móvil, lo que les llevará a escanear los activadores de las paredes e intentar descubrir la pieza final del rompecabezas.
7. En la pared también encontrarán, visible a simple vista, un código para uno de los cofres y, cuando lo abran, solo recibirán un mensaje del bufón del rey, sin más pistas.

Co-funded by the European Union

8. Escaneando los activadores de la pared, aprenderán hechos sobre desigualdad, obstáculos institucionales y discriminación, así como la ubicación de la pieza final del rompecabezas.
9. Deben conseguir la pieza del rompecabezas del GM y escanear el código QR que contiene.
10. El código QR los llevará a una capilla en 360 grados, donde en las paredes hay imágenes de cada uno de sus personajes y también del rey. Si hacen clic sobre la imagen del rey, recibirán el código del cofre final.
11. Al abrir el cofre final, los jugadores pueden iluminar con la lámpara las 3 piezas del rompecabezas, revelando el siguiente mensaje: *No entramos en este lugar como iguales, pero permanecemos aquí como uno solo. Atados por diferentes leyes, juzgados por diferentes reglas, fuimos hechos desiguales por nacimiento, por conocimiento y por miedo. Sin embargo, al compartir aquello que fue negado a unos y concedido a otros, rompimos las cadenas destinadas a mantenernos separados. Nos marchamos no como súbditos de vuestra ley, sino como una sola voz, una sola voluntad y una sola verdad.*
12. Una vez que lean este mensaje en voz alta al GM, serán libres para salir.

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 al tener ciertos roles o información restringidos? ¿Cómo refleja esto las desigualdades del mundo real en el acceso al conocimiento, los recursos o la toma de decisiones?
- ¿Qué obstáculos del juego parecían injustos o arbitrarios? ¿Podéis pensar en ejemplos similares en las sociedades actuales donde las reglas o los sistemas afectan de manera desproporcionada a ciertos grupos?
- ¿Cómo dependisteis de los demás para tener éxito en la sala? ¿Qué nos enseña esto sobre la cooperación y la solidaridad en contextos donde las personas son marginadas?
- ¿Interpretar vuestro personaje cambió la forma en que pensáis sobre las personas que enfrentan desventajas sociales, económicas o legales? ¿Cómo podría influir esta experiencia en vuestras acciones o actitudes fuera del juego?
- ¿Hubo momentos en el juego que os recordaran problemas de la sociedad contemporánea, como la discriminación, la desigualdad de oportunidades o el

Co-funded by the European Union

estigma social? ¿Cómo puede la concienciación sobre estos problemas conducir a cambios positivos?

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



