INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Operación Cerrar Sesión

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.

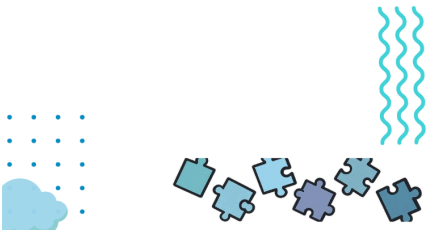
Al proporcionar Recursos Educativos Abiertos (REA) como un entorno dinámico e interactivo, queremos ofrecer a los profesionales una experiencia práctica que puedan aplicar directamente en sus iniciativas dirigidas a jóvenes, contribuyendo así a reforzar la capacidad de las organizaciones juveniles y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

Operación Cerrar Sesión

1 Introducción

A) Contexto

Esta sala, “Operation Log out”, se centra en la dimensión digital de la educación para la paz explorando el discurso de odio y el ciberacoso como formas de violencia online. Se basa en la idea de que la convivencia pacífica en los espacios digitales requiere conciencia sobre el poder de las palabras, empatía y la capacidad de responder sin escalar el conflicto. A través de la experiencia, los participantes fortalecen la resiliencia digital, la conciencia emocional y las habilidades para una comunicación online respetuosa y constructiva.

B) Presentación visual de la sala

La sala está inicialmente completamente oscura. Hay dos áreas principales diferenciadas.

El Rincón Digital: Un escritorio iluminado únicamente por una pequeña lámpara de mesa. Sobre él hay un portátil que muestra una presentación de diapositivas y un conjunto de tarjetas impresas. Junto al portátil hay una pequeña caja cerrada.

El Rincón de Estudio: Situado en el extremo opuesto de la sala, este escritorio contiene hojas de deberes de matemáticas y lápices.

Las Estanterías de la “Realidad”: Una estantería o librería que al principio está oculta por la oscuridad. Está llena de logros físicos (trofeos, medallas, fotos), que solo se revelarán al final, cuando se enciendan las luces principales.

C) Objetivos educativos

- Distinguir entre una actitud desagradable general y el discurso de odio específico.
- Reconocer el impacto del ciberacoso y el discurso de odio en la salud mental.
- Aprender mecanismos de afrontamiento y la importancia de la realidad “offline” y la autoestima.
- Practicar la resiliencia digital y la comunicación positiva.

D) Perfil y número del grupo destinatario

Edad: 14-19

Tamaño recomendado del grupo: 4-6 participantes

Perfil del grupo: Grupos juveniles, clases escolares o participantes de intercambios juveniles.

Dificultad del escape room: Media

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. Se presta especial atención a instrucciones claras, al uso sencillo de los materiales y a la seguridad de todos los participantes durante la actividad.

Co-funded by the European Union

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. Para todo el contenido de audio, también se proporciona una versión escrita del texto, asegurando que los participantes puedan seguir la experiencia tanto leyendo como escuchando. Todos los materiales escritos 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

¿Qué sucede cuando las luces se apagan y solo quedan las palabras?

En un mundo donde todo está conectado, la línea entre una broma y el daño, entre una opinión y un ataque, se vuelve cada día más fina. A veces basta con un solo comentario. Un mensaje. Un clic. Esta historia te lleva a través de un espacio donde nada es exactamente lo que parece, y cada palabra tiene más peso del que podrías esperar. Es una experiencia que plantea preguntas sobre la responsabilidad, las decisiones y el valor de reconocer la diferencia entre lo que entretiene y lo que hiere.

Escrito para jóvenes que quieren comprender mejor el mundo en el que viven y su papel dentro de él, este escape room no ofrece respuestas prefabricadas. En cambio, desafía, provoca y abre un espacio para la reflexión. Porque en el mundo digital, todo el mundo tiene voz. La única pregunta es: ¿cómo usarás la tuya?

2.2 Objetivo del juego

Los participantes deben navegar a través de capas de ciberacoso y ruido digital para encontrar la verdad sobre la autoestima. Necesitan desbloquear carpetas digitales, distinguir el discurso de odio de las noticias falsas y demostrar sus capacidades en el mundo real para encender las luces y revelar que su verdadero valor reside en sus logros y recuerdos de la vida real, no en los comentarios online.

2.3 Distribución de la sala

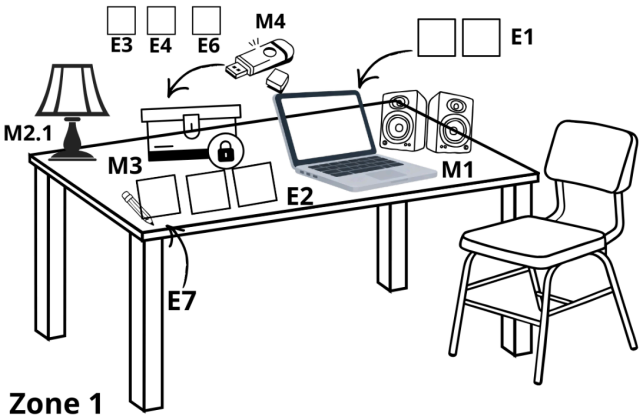
Dependiendo de la forma y el tamaño de la sala que se utilice como espacio del escape room, la distribución de la sala también variará. Lo más importante es mantener el flujo del recorrido relativamente igual, por ejemplo, situando los primeros pasos del escape room cerca de la entrada y los pasos finales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

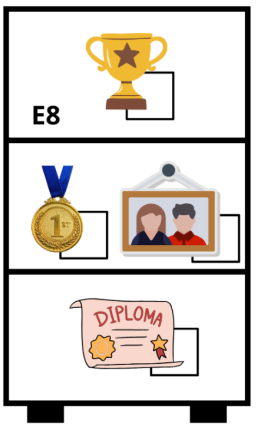
Entrada/Zona 1: La mesa con la lámpara y el portátil (El Rincón Digital).

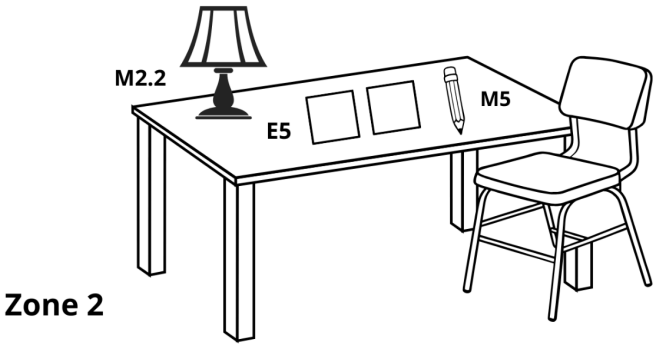
Zona 2: La mesa con la lámpara y los problemas de matemáticas (El Rincón de Estudio).

Zona 3: Las estanterías con trofeos/medallas (La Zona de Revelación).

Co-funded by the European Union







2.4 Los materiales

- M1. Portátil con altavoces (con vídeo y pistas de audio precargadas).
- M2. 2 lámparas de mesa.
- M3. Pequeña caja cerrada con contraseña 725.
- M4. Memoria USB.
- M5. Lápices.

Adicional:

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-M6) 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: Mesa con portátil y altavoces

Co-funded by the European Union

Paso 1 - Asegúrate de que la sala esté completamente oscura (persianas bajadas, luces principales apagadas).

1. Enciende la lámpara (M2.1) sobre el escritorio y el portátil con altavoces (M1). Paso 3 - Inicia el vídeo de comentarios de odio (E1).
2. Reproduce en bucle la pista de audio de insultos y ruido estático (E1). Ajusta el volumen para que sea audible pero no ensordecedor.
3. Coloca la baraja de cartas (E2) sobre la misma mesa, junto a la caja (M3). Asegúrate de que las cartas (E2) que representan "Discurso de Odio" tengan números que correspondan a la combinación de la caja (M3).
4. También coloca un alfabeto de código Morse impreso (E7) junto al portátil para que los participantes no necesiten usar sus teléfonos y perder tiempo. Coloca un bolígrafo junto al papel para facilitar la toma de notas.
5. En la memoria USB (M4), coloca una carpeta con mensajes positivos (E3). Asegúrate de que esa carpeta
aparezca primero para que se abra antes que las demás. Puedes nombrar la carpeta "open me first".
6. En la misma memoria USB (M4), coloca el enlace a la sala 360° (E4). La carpeta con la foto del escape room en 360° se llama "Deep Thought".
7. En la misma memoria USB, coloca una carpeta oculta llamada FINAL_TRUTH y guarda dentro el texto en Word (E6).
8. Configura la combinación para que coincida con los números encontrados en las cartas de discurso de odio (E2).

Cómo crear una carpeta oculta:
https://www.youtube.com/watch?v=BuxCeL4-RNc

SCAN

Método 2: usando un script Batch. Crear el archivo Batch: abre el Bloc de notas. Copia y pega el código proporcionado del script Batch en el Bloc de notas. Código del script Batch: https://pastebin.com/x2bPxUys https://pastebin.com/x2bPxUys

Password – 5913. Save the file as "Locker.bat" by selecting "All Files" in "Save as type" dropdown. Lock Your Folder: Run the Locker.bat file by double-clicking it. Place all files you want to protect in the new "Locker" folder that appears. Run Locker.bat again, type 'Y' to lock the folder, and press Enter. Unlock Your Folder: Run Locker.bat, enter your password, and your folder will reappear.

SCAN

9. Coloca la memoria USB (M4) dentro de la caja (M3) y ciérrala. Preparación de la Zona 2 - Mesa con deberes
10. Coloca las hojas de ejercicios de matemáticas (E5) para los participantes, junto con los lápices (M5) y la lámpara (M2.2) sobre otra mesa.

Preparación de la Zona 3: Revelación

11. Coloca los trofeos, medallas y fotografías en las estanterías (E8) dentro del armario; los mensajes estarán escondidos detrás de estos objetos.

Co-funded by the European Union

Detrás de los trofeos: "Sé el ganador que no difunde odio." Detrás de las medallas: "Sé la razón por la que alguien se siente seguro online."

12. Detrás de la foto familiar: "El mayor apoyo viene de las personas que se preocupan por ti."

Detrás del diploma: "¡Felicidades! Has completado con éxito el Escape Room. Has demostrado trabajo en equipo, comunicación y pensamiento crítico, y has aprendido lo importantes que son el respeto, la empatía y el comportamiento responsable, tanto en la vida real como online. Sé siempre la voz que construye, no la que destruye."

Asegúrate de que no sean fácilmente visibles mientras la sala esté oscura; solo deben revelarse cuando se enciendan las luces principales.

Los pasos del 1 al 12 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;
- 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 debe explicar breve y claramente los conceptos básicos de un Escape Room antes de que comience el juego, enfatizar la importancia del trabajo en equipo y fomentar la participación activa. También debe introducir las reglas básicas del juego y explicar cómo los participantes pueden pedir ayuda si la necesitan. Las instrucciones deben ser concisas, fáciles de entender y motivadoras, para que los participantes comiencen el juego relajados y comprometidos.

Co-funded by the European Union

El GM controla el entorno.

Control de audio: El GM debe activar las instrucciones de voz (“No todas *las palabras desagradables...”)* si no se reproducen automáticamente.

Control de iluminación: El rol más importante ocurre al final. Cuando los jugadores lean el mensaje final que les indica “mirad a vuestro alrededor”, el GM debe encender inmediatamente las luces principales de la sala para revelar los trofeos y objetos positivos.

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.

Co-funded by the European Union

- 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.

- Pista para las cartas: “Leed las cartas cuidadosamente. ¿Cuáles representan realmente discurso de odio? Solo esas importan.”
- Pista para el código Morse: “Ese patrón de sonidos... puntos y rayas. ¿Hay alguna clave en algún lugar?”
- Pista para matemáticas: “A veces la solución no es digital. Mirad alrededor de la sala física para encontrar un lugar de estudio.”
- Pista para las noticias: “Leed el texto que se desplaza. Relacionad el titular con la definición.”

3.4 Desarrollo del juego

1. La entrada: El GM debe explicar breve y claramente los conceptos básicos de un Escape Room antes de que comience el juego, enfatizar la importancia del trabajo en equipo y fomentar la participación activa. También debe introducir las reglas básicas del juego y explicar cómo los participantes pueden pedir ayuda si la necesitan. Las instrucciones deben ser concisas, fáciles de entender y motivadoras, para que los participantes comiencen el juego relajados y comprometidos. Los jugadores entran en la sala oscura. Ven el portátil con el vídeo de discurso de odio y escuchan los insultos de audio.

Co-funded by the European Union

2. La pista: Un mensaje en el vídeo dice: "No todas las palabras y declaraciones desagradables son discurso de odio." Esto les dirige a las cartas sobre la mesa.
3. El acertijo de las cartas: Los jugadores revisan las cartas. Las cartas que contienen verdadero discurso de odio tienen números escritos en ellas. Colocar estos números correctamente da el código.
4. La caja y la USB: Usando el código, los jugadores abren la pequeña caja y recuperan una memoria USB.
5. La carpeta positiva: Conectan la USB al portátil. Dentro hay una carpeta que contiene comentarios positivos y ejemplos de comportamiento alentador en internet. Un texto en el vídeo da una pista para abrir la siguiente carpeta que lanza una foto en 360° (Sala Online). Pista: "No mires la superficie; debes sumergirte en pensamientos profundos. Escondido entre las carpetas, el enlace hacia tu escape está esperando ser activado." La carpeta con la foto 360 se llama "Deep Thought".
6. La sala 360: En esta sala digital, ven iconos repartidos en diferentes lugares (YouTube, Instagram, Juego, Messenger, Canal de TV).
7. Al hacer clic en YouTube aparece un vídeo con comentarios de odio debajo.
8. Al hacer clic en Instagram aparece una foto con comentarios de odio debajo.
9. Al hacer clic en Messenger aparece un mensaje de un "amigo" advirtiéndoles: "Han creado un grupo de chat donde te están insultando, llamándote perezoso, diciendo que nunca haces los deberes y que no puedes resolver matemáticas simples."
10. Al hacer clic en el icono del Juego aparece una partida con comentarios de odio debajo.
11. Una vez que los participantes hayan hecho clic en los tres iconos *disponibles (YouTube, Instagram y Gaming),* aparece una instrucción escrita en código Morse. Pista: "Ese patrón de sonidos... puntos y rayas. ¿Hay alguna clave en algún lugar?"
12. El código Morse se traduce como: HAZ TUS DEBERES.
13. Después de descifrar el mensaje e introducir la frase "HAZ TUS DEBERES", reciben una nueva pista: "A veces la solución no es digital. Mirad alrededor de la sala física para encontrar un lugar de estudio."
14. La tarea de matemáticas: Los jugadores deben encontrar el escritorio al otro extremo de la sala. Resuelven los problemas de matemáticas que encuentran allí. La solución proporciona el código numérico para desbloquear el siguiente paso en la sala 360° y reciben la pista: "Para la siguiente pista necesitáis consultar las noticias de hoy. Encontrad la televisión en esta sala y haced clic sobre ella."
15. En la pantalla del portátil, dentro de la sala 360°, los jugadores hacen clic en el icono de la TV, lo que abre una pequeña ventana mostrando noticias. Los titulares se desplazan como un teleprompter, moviéndose de abajo hacia arriba. Los jugadores deben relacionar ciertas noticias con los tipos correspondientes de discurso de odio, utilizando las pistas encontradas en las cartas.
16. La carpeta final: Relacionar correctamente las noticias revela una contraseña: 5913 y una pista para abrir una carpeta oculta en la USB: "¡ÉXITO! Contraseña aceptada. Directorio oculto visible en la memoria USB: [VERDAD_FINAL]. Por favor, ábrelo para continuar."

Co-funded by the European Union

17. El mensaje: La carpeta oculta contiene afirmaciones positivas:“Cada persona tiene valor.” “No respondas al odio con odio.” “Busca lo bueno a tu alrededor.” “Mira todo lo que hemos conseguido hasta ahora.”
18. La revelación: La instrucción final es: “Mira a tu alrededor.” En este momento, el Game Master enciende las luces principales. Las estanterías quedan reveladas, llenas de medallas, trofeos, diplomas y fotografías familiares, con mensajes detrás de ellos, demostrando su valor en el mundo real.

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.

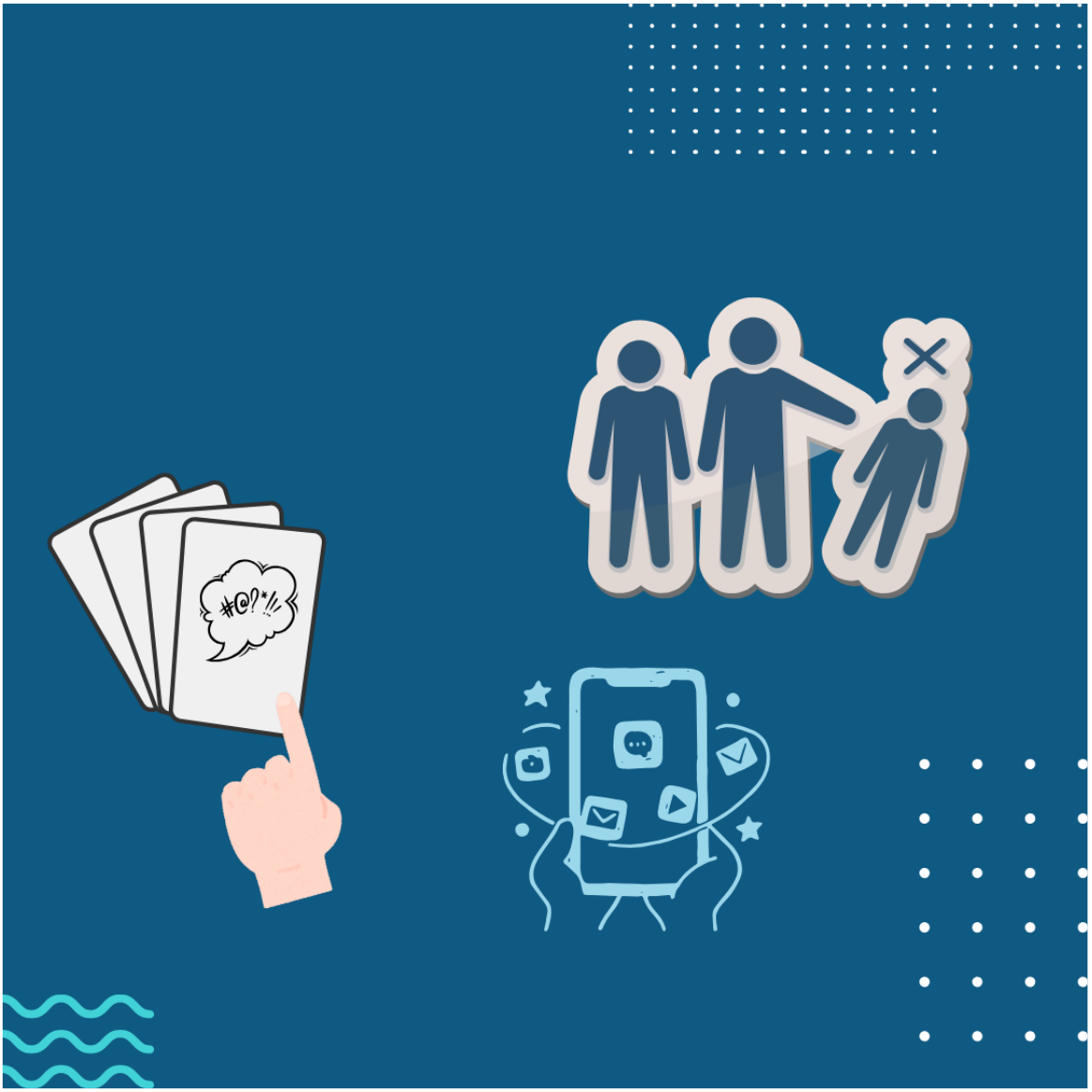
Preguntas específicas:

- ¿Cómo os hizo sentir al principio el audio de los insultos?
- ¿Por qué era importante distinguir entre “palabras desagradables” y “discurso de odio”?
- La tarea final requería mirar logros físicos. ¿Por qué es importante desconectarse de la pantalla y mirar la vida real?
- ¿Cómo podemos aplicar el concepto de la “carpeta positiva” a nuestro uso real de las redes sociales?

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



