INCLUSIVE PATHways TO PEACE

The Loop

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.

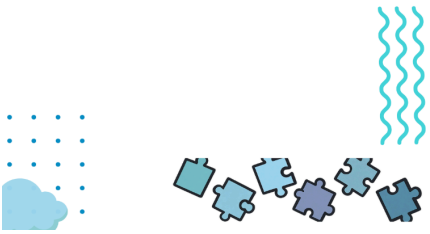
Al proporcionar Recursos Educativos Abiertos (REA) como un entorno dinámico e interactivo, queremos ofrecer a los profesionales una experiencia práctica que puedan aplicar directamente en sus iniciativas dirigidas a jóvenes, contribuyendo así a reforzar la capacidad de las organizaciones juveniles y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

The Loop

1 Introducción

A) Contexto

"The Loop" es un escape room educativo centrado en el tema de la exposición a grupos marginados, un tema extraído de la investigación realizada por los equipos juveniles de los países socios durante las primeras fases del proyecto IPP. El escape room está conectado con los objetivos generales del proyecto, ya que proporciona una forma innovadora de debatir sobre marginación, discriminación y derechos humanos. El escape room explora la historia de diferentes grupos marginados (como la comunidad LGBTQIA+, migrantes/refugiados y personas con discapacidad) en el contexto de los derechos humanos dentro del marco de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.

Descargo de responsabilidad: Este escape room aborda temas sensibles relacionados con la sexualidad, el género, la capacidad y el estatus legal (es decir, condición de migrante o refugiado), así como la salud sexual.

B) Presentación visual de la sala

La sala está dividida en 4 áreas mediante líneas marcadas con cinta adhesiva en el suelo: un área representa la máquina del tiempo y las otras tres áreas representan la historia de diferentes comunidades/grupos marginados, como la comunidad queer, así como factores como la migración y el movimiento o diferentes formas de comunicación que pueden dar lugar a la marginación de ciertos grupos/individuos.

La primera área es la máquina del tiempo, en la que los participantes encuentran un escritorio (cubierto con papel de aluminio o papel brillante) con una apariencia futurista.

El Área 2 (a la izquierda) representa un espacio de grupos de derechos LGBTQIA+ con una variedad de pósters y banderas en la pared.

El Área 3 es la sección de "objetos perdidos" de un aeropuerto en Alemania. Tiene tres sobres (que representan equipaje/maletas) colocados uno junto al otro. Esta área se centra en diferentes causas de migración, incluyendo fuga de cerebros, razones medioambientales/cambio climático/desastres naturales y conflicto/guerra/desplazamiento.

El Área 4 representa una exposición sobre formas de comunicación. La pared de esta área contiene imágenes de símbolos que representan algún tipo de lenguaje y herramienta de comunicación. Hay imágenes de jeroglíficos egipcios, lenguaje de signos, alfabeto, números y emojis. Esta área invita a los participantes a utilizar el lenguaje de signos para descubrir una de las pistas.

C) Objetivos educativos

- Identificar y obtener información sobre ciertos grupos marginados, especialmente la comunidad queer, migrantes, refugiados y personas con discapacidad.
- Desarrollar una comprensión sobre los prejuicios y la discriminación que experimentan los grupos marginados.
- Concienciar sobre el movimiento de grupos marginados desde una perspectiva de derechos.

Co-funded by the European Union

- Desarrollar una mejor comprensión de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.
- Desarrollar el pensamiento crítico y analítico.
- Mejorar las habilidades de colaboración y trabajo en equipo.

D) Perfil y número del grupo destinatario

Edad: 16-30 años

Tamaño recomendado del grupo: 6-8 participantes

Perfil del grupo: Jóvenes y/o trabajadores juveniles interesados en desarrollar una comprensión más profunda de los grupos marginados y su situación desde una perspectiva de derechos humanos.

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.

2 Preparación paso a paso

2.1 Escenario

Bienvenidos a bordo, viajeros del tiempo.

El Consejo os ha elegido personalmente para una misión. Ha ocurrido algo bastante peculiar y debéis actuar rápido. ¡Los artículos de la Declaración Universal de los Derechos Humanos se han salido de la historia!

Si no se encuentra la Declaración Universal de los Derechos Humanos, las personas podrían olvidar sus derechos. Si las personas olvidan sus derechos, no pueden defenderlos. Si no pueden defender sus derechos, ni siquiera quiero pensar en las consecuencias.

Tendréis que saltar a través de diferentes años, aprender sobre diferentes grupos que han experimentado distintas luchas. Algunos pueden estar en caminos muy diferentes al

Co-funded by the European Union

vuestro. Los artículos están dispersos entre los diferentes años, algunos pueden estar a simple vista... ¡para otros, puede que tengáis que investigar un poco más!

Vuestra misión es simple: encontrar los artículos. Reparar la declaración. Romper el bucle. Restaurar la esperanza y la resiliencia. Salvar a la humanidad. Pan comido.

2.2 Objetivo del juego

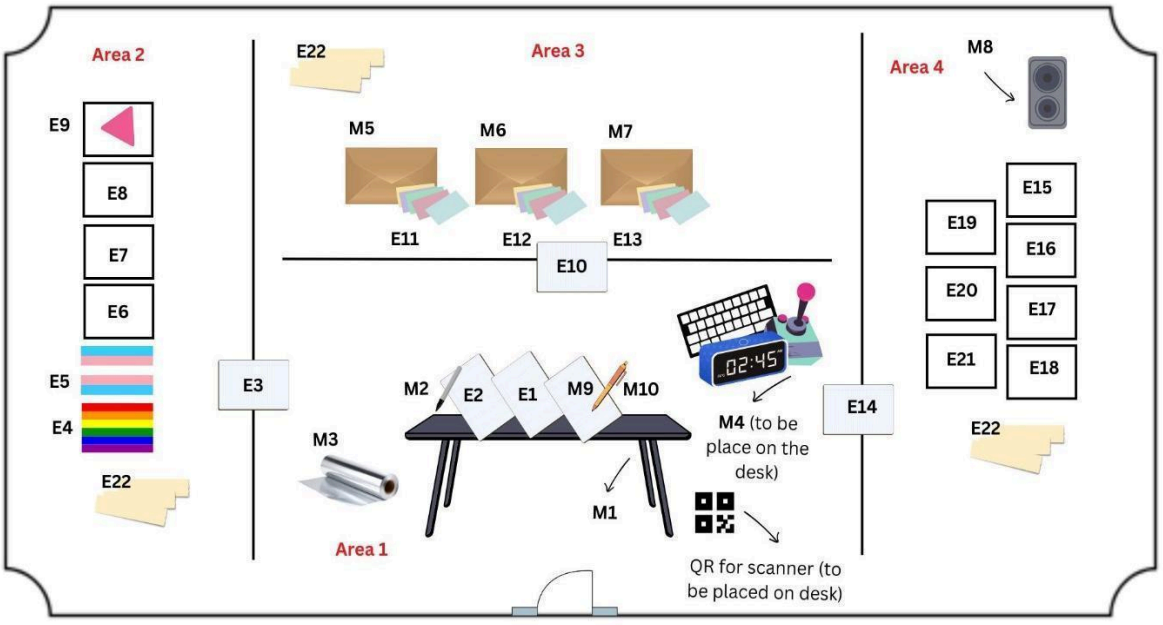
The Loop es un escape room que simula un viaje en el tiempo a través de diferentes años. El objetivo es recopilar información sobre diferentes grupos marginados o diferentes factores que conducen a la marginación. Los participantes visitarán las diferentes áreas para aprender sobre distintos grupos, localizar los artículos faltantes y volver a reunir la Declaración.

A lo largo de su viaje encontrarán algunos de los artículos dispersos, mientras que otros requerirán una investigación más profunda. Durante el recorrido explorarán hitos y acontecimientos importantes para *la comunidad* LGBTQIA+; desarrollarán una comprensión de diferentes *formas de* migración mediante ejemplos del pasado, presente y futuro, y comprenderán cómo diferentes grupos utilizan distintas formas de comunicación.

Una vez reunidos todos los artículos, los participantes se reunirán en el área de la máquina del tiempo para reflexionar y cuestionar la función de los derechos humanos, la lucha por conseguir derechos y la función de los derechos humanos especialmente a través de grupos que tienen una historia de discriminación.

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:



Co-funded by the European Union

2.4 Los materiales

- M1. Mesa/escritorio.
- M2. Rotulador.
- M3. Papel de aluminio/papel brillante para cubrir la superficie del escritorio/mesa.
- M4. Reloj digital, joystick, teclado antiguo u otros objetos que puedan dar una sensación de máquina del tiempo para colocarlos sobre el escritorio.
- M5. Sobre.
- M6. Sobre.
- M7. Sobre.
- M8. Altavoz.
- M9. Papel (para que los participantes tomen notas sobre las pistas)
- M10. Bolígrafo (para que los participantes tomen notas sobre las pistas)
- M11. Cinta adhesiva para dividir áreas en la sala y pegar elementos en las paredes.

Adicional:

Los participantes deberán disponer de al menos un smartphone en el grupo, ya que tendrán que escanear un código QR para acceder al escáner y escanear los triggers. El código QR del escáner debe colocarse sobre el escritorio del Área 1. El código QR se encuentra en la última página de la Guía DIY. También puedes encontrar el escáner en este enlace: https://theloopcyprus.netlify.app/

SCAN

En la lista mencionada anteriormente, se han proporcionado materiales que pueden apoyar la atmósfera del escape room. Sin embargo, puedes añadir materiales para contribuir a mejorar el ambiente de la sala.

Será necesaria una conexión a internet para escanear el código QR y los triggers de los elementos AR y 360.

Reproduce música de fondo para elevar la atmósfera de la sala. Puedes encontrar varias opciones buscando palabras clave como “time machine”, “futuristic” y/o “cyberpunk” en plataformas online o servicios de streaming.

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-M11) según los requisitos de distribución de la sala.

Co-funded by the European Union

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:

1. Asegúrate de dividir la sala en diferentes áreas utilizando la cinta adhesiva (M11). Consulta la distribución de la sala anterior como guía visual.
2. Área 1: Coloca un escritorio o mesa (M1) frente a la entrada.
3. Cubre la superficie del escritorio/mesa con papel de aluminio o papel brillante (M3) para darle una apariencia más futurista.
4. Coloca el rotulador (M2), la nota de bienvenida (E1), la Declaración Universal de los Derechos Humanos (E2) y el código QR del escáner sobre el escritorio. También coloca un bolígrafo vacío (M9) y papel (M10) sobre el escritorio, que los participantes podrán usar para tomar notas y hacer cálculos mientras intentan resolver los acertijos.
5. Si están disponibles, puedes añadir materiales como un reloj digital, joystick, teclado u otros objetos (M4) con fines decorativos para contribuir a la atmósfera.
6. Área 2: En la cinta adhesiva que divide el Área 1 y el Área 2, pega el aviso que dice "Journey 1: LGBTQIA+ rights group office, Amsterdam, Netherlands, Two decades ago" (E3).
7. Utiliza la cinta adhesiva (M11) para pegar los siguientes pósters en la pared: bandera del orgullo (E4), bandera trans (E5), estatua de Freddie Mercury (E6), "Are you a friend of Dorothy?" (E7), "Human Rights are for everyone!" y "Love is Love!" (E8) y el triángulo rosa (E9). Si tienes una bandera del orgullo y/o una bandera trans, puedes utilizarlas y adjuntar el texto correspondiente a las banderas.
8. Área 3: En la cinta adhesiva que divide el Área 2 y el Área 3, pega el aviso que dice "Journey 2: Lost & Found area, Airport in Germany, 2030" (E10).
9. Coloca los tres sobres con todos los elementos necesarios dentro de ellos (M5 – E11, M6 – E12, M7 – E13).
10. Área 4: En la cinta adhesiva que divide el Área 3 y el Área 4, pega el aviso que dice "Journey 3: "Signs of Conversation", Budapest, Hungary, 2013" (E14).
11. Coloca los números (E15), el alfabeto latino (E16), los emojis (E17), el emoji de pulgar arriba (E18), el alfabeto de lengua de signos (E19), los jeroglíficos egipcios (E20) y el código Morse (E21) en la pared.
12. En cada área, asegúrate de esconder algunos de los artículos faltantes (E22). Recorta los artículos de E22 individualmente y escóndelos en las diferentes áreas de la sala. Pueden estar pegados detrás del material, en el suelo, en las paredes o debajo de cualquier objeto que hayas colocado en la sala.
13. Puedes colocar el altavoz (M8) en cualquiera de las esquinas de la sala según el tamaño y la forma de la sala.
14. Los artículos restantes (E23) deben recortarse individualmente y ser guardados por el Game Master para entregarlos cuando los participantes completen el acertijo correspondiente o encuentren la pista relevante (consulta la sección "Especificidades del rol del GM en este ER" para más información).

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.

Co-funded by the European Union

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 Game Master da la bienvenida a los participantes a la sala leyendo en voz alta la Nota de Bienvenida. Es un representante del Consejo. El tono del Game Master debe ser preocupado pero formal, tranquilo y sereno.

El Game Master también llevará consigo algunos de los artículos y se los entregará a los participantes una vez que desbloqueen las pistas o encuentren las respuestas. Estas son las pistas que los participantes deben resolver para recibir artículos del Game Master:

- En el Área 2: Una vez que los participantes sumen todas las fechas mencionadas en los elementos y descubran que la respuesta es “2”, el Game Master les entrega el Artículo 2 (E23).
- En el Área 3: Una vez que los participantes coloquen las palabras en el orden correcto, el Game Master les entrega el Artículo 13 (E23).
- En el Área 3: Los participantes encuentran mensajes en código Morse que solo pueden resolverse consultando la hoja de código Morse del Área 4 (E21). Una vez que identifiquen correctamente el número del artículo descifrando el código, el Game Master les entrega el Artículo 27 (E23).

Co-funded by the European Union

- En el Área 4: Una vez que los participantes identifiquen correctamente que las señales en la sala 360 indican el número 25, el Game Master les entrega el Artículo 25 (E23).

El Game Master debe informar a los participantes cada 15 minutos sobre el tiempo restante, si el temporizador no está visible en la sala.

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.

Aquí pueden añadirse pistas específicas:

- El Game Master puede informar a los participantes de que la Declaración Universal de los Derechos Humanos completa debe consistir en 30 artículos.
- El Game Master debe informar a los participantes de que algunos artículos están dispersos por el área, mientras que otros solo pueden encontrarse resolviendo algunos acertijos y descifrando pistas.
- Si los participantes tienen dificultades para descifrar mensajes o hacer cálculos, el Game Master puede recordarles que hay bolígrafo y papel sobre el escritorio que pueden utilizar para tomar notas.
- Si los participantes necesitan ayuda con los triggers, el Game Master debe recordarles que hay un código QR sobre el escritorio.

3.4 Desarrollo del juego

1. Los participantes entran en la sala y ven un escritorio con un rotulador, la Nota de Bienvenida y la Declaración Universal de los Derechos Humanos incompleta, el código QR para el escáner, bolígrafo y papel. Al entrar, el Game Master lee la Nota de Bienvenida proporcionando el contexto del juego.
2. Los participantes comienzan con el Área 2, que se centra en los derechos de la comunidad LGBTQIA+. Observan más de cerca los pósters e imágenes en la pared para descubrir el artículo faltante de esta área.

Co-funded by the European Union

3. Una de las imágenes (el triángulo rosa) activa un prompt cuando se escanea. El trigger proporciona información sobre el triángulo rosa en la historia queer y da una instrucción sobre cómo resolver la pista.
4. El trigger explica que los participantes deben encontrar todas las fechas mencionadas (1979, 1999, 1939, 1996) en los elementos y sumar todos los dígitos de todas las fechas hasta llegar a un número de una sola cifra.

   (1+9+7+9) + (1+9+9+9) + (1+9+3+9) + (1+9+9+6) = 101

   1+0+1=2

   ¡Artículo 2!
5. Cuando los participantes lleguen a la conclusión de que la respuesta es "2", el Game Master les entrega el Artículo 2.
6. Los participantes pasan al Área 3 del escape room, que se centra en diversas formas de migración y movimiento. En esta área, los participantes revisan tres sobres que incluyen imágenes, palabras y mensajes escritos en código Morse. Las imágenes dan pistas sobre diferentes razones por las que las personas migran o solicitan asilo: medioambiente/clima, conflicto y desempleo/fuga de cerebros.
7. Aquí tendrán que tomar todas las palabras que encontraron en los sobres y colocarlas en la secuencia correcta para completar la declaración. Una vez hecho esto, el Game Master comprueba si está completada correctamente y les entrega el Artículo 13. El orden correcto de las palabras es el siguiente:"Toda persona *tiene derecho a la libertad de circulación y de residencia dentro de las fronteras de cada Estado."*
8. En los sobres, los participantes también encontrarán mensajes escritos en código Morse. Podrán descifrarlos una vez que pasen al Área 4.
9. Los participantes pasan a la siguiente área, donde se encuentran con diferentes señales y símbolos como el alfabeto latino, números, emojis, alfabeto de lengua de signos, código Morse, jeroglíficos egipcios y un emoji de "pulgar arriba".
10. Los participantes notarán el código Morse en la pared y que los mensajes encontrados en el Área 3 pueden descifrarse consultando este póster. Si logran poner los mensajes en el orden correcto y descifrarlos, llegarán a la conclusión de que el mensaje dice "Veintisiete".
11. El Game Master entrega a los participantes el Artículo 27.
12. Una vez escaneado, el emoji de "pulgar arriba" lleva a los participantes a una sala 360 de un pasillo abandonado con señales alrededor de las paredes.
13. En las paredes del pasillo abandonado, los participantes ven diferentes imágenes de gestos con las manos. Estos gestos pueden descifrarse usando el alfabeto de lengua de signos, que es uno de los pósters en la sala física.
14. Consultarán el póster del alfabeto de lengua de signos pegado en la pared e intentarán descifrar a qué artículo se hace referencia. Si lo descifran correctamente, llegarán a la respuesta de que es el Artículo 25.
15. Una vez resuelto, el Game Master les entrega una versión escrita del Artículo 25.

Co-funded by the European Union

16. Además de los artículos que se encontrarán resolviendo acertijos y descifrando mensajes, los participantes encontrarán otros artículos dispersos por las diferentes áreas de la sala.
17. Los participantes vuelven al punto de partida con toda la información que han recopilado en las diferentes áreas.
18. Completan la Declaración Universal de los Derechos Humanos con los artículos faltantes que encontraron durante su viaje.
19. Una vez completada la Declaración Universal de los Derechos Humanos, se felicita a los participantes por haber restaurado los derechos humanos y completado con éxito su viaje.
20. El Game Master continuará con el debriefing utilizando las preguntas enumeradas a continuación.

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.

El GM puede utilizar las siguientes preguntas para desarrollar la discusión sobre grupos marginados, derechos humanos y discriminación:

¿Conocíais antes la Declaración Universal de los Derechos Humanos?

- ¿Qué aprendisteis sobre ella a través de este juego?
- ¿Creéis que todos los derechos son respetados?
- ¿Creéis que todas las personas tienen acceso a sus derechos y pueden disfrutarlos? ¿Quién tiene acceso a estos derechos y quién no? ¿Por qué?
- ¿Cómo podemos contribuir a garantizar que todas las personas disfruten de los derechos humanos?
- ¿Cómo podemos contribuir a prevenir la discriminación?

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



