


# La Oficina

## 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.

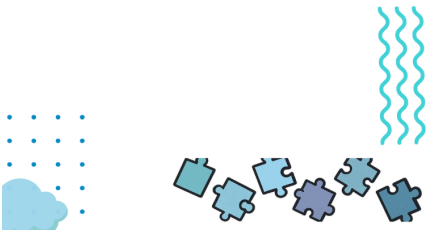
Al proporcionar Recursos Educativos Abiertos (REA) como un entorno dinámico e interactivo, queremos ofrecer a los profesionales una experiencia práctica que puedan aplicar directamente en sus iniciativas dirigidas a jóvenes, contribuyendo así a reforzar la capacidad de las organizaciones juveniles y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

## 1 Introducción

A) Contexto

*"La Oficina" es un escape room educativo que sumerge a los participantes en un entorno laboral ficticio para explorar los mecanismos de la discriminación institucional. Basado en la investigación realizada por los equipos juveniles de los países socios durante las etapas anteriores del proyecto IPP, el escape room refleja cómo las prácticas discriminatorias suelen estar integradas en políticas, procedimientos y decisiones burocráticas cotidianas. A través de desafíos interactivos, se invita a los participantes a descubrir cómo las instituciones pueden marginar sistemáticamente a ciertos grupos, haciendo que la discriminación sea menos visible pero profundamente arraigada. En línea con los objetivos generales del proyecto, The Office ofrece un enfoque innovador y experiencial para abordar la marginación, la desigualdad y los derechos humanos. El escape room examina cómo los marcos institucionales afectan a los grupos marginados destacando barreras relacionadas con el acceso, la representación y el trato igualitario.*

B) Presentación visual de la sala

Los participantes entran en un espacio diseñado para parecer una oficina corporativa moderna, estableciendo inmediatamente una sensación de formalidad y control. La iluminación es fría y fluorescente, creando una atmósfera impersonal, mientras que un paisaje sonoro sutil de teclados escribiendo, ruido de impresoras, sonidos de notificaciones y un reloj marcando el tiempo refuerza el entorno. Un póster motivacional ligeramente desgastado con la frase "We Are All Equal" cuelga de la pared, insinuando una desconexión entre los ideales institucionales y la realidad vivida. La sala está organizada como una oficina de planta abierta con escritorios, archivadores, plantas decorativas y documentos dispersos.

Un Game Master, actuando como responsable de Recursos Humanos, supervisa el proceso. Dirigiéndose formalmente a los participantes y manteniendo un tono neutral y burocrático, proporciona instrucciones que enfatizan la eficiencia y el procedimiento más que la justicia. Esto refuerza las dinámicas de poder presentes en el espacio.

C) Objetivos educativos

- Comprender la discriminación institucional y reconocer cómo las normas, políticas y prácticas organizacionales pueden beneficiar a algunos grupos mientras perjudican a otros.
- Fomentar la empatía y la toma de perspectiva mediante el desarrollo de una comprensión de los desafíos que enfrentan los grupos marginados y el impacto de las barreras sistémicas.
- Desarrollar habilidades de colaboración, trabajo en equipo y resolución de problemas.
- Conectar las actividades experienciales con el concepto formal de discriminación institucional y los principios de los derechos humanos.
- Promover la reflexión y el pensamiento crítico y analítico.



Co-funded by the European Union

- Fortalecer las habilidades de observación y comunicación.

D) Perfil y número del grupo destinatario

Edad: 16-30 años

Tamaño recomendado del grupo: 6-9 participantes (2-3 participantes por equipo)

Perfil del grupo: Jóvenes y/o trabajadores juveniles interesados en desarrollar una comprensión más profunda de la discriminación institucional y de cómo estas formas de trato desigual se refuerzan a través de diferentes estructuras. No se requieren conocimientos ni experiencia previa.

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 La Oficina.*

*Acabáis de entrar en el proceso de selección. Felicidades... o quizás no. Al principio todo parece normal: escritorios, carpetas, reuniones y un estricto responsable de Recursos Humanos observando cada uno de vuestros movimientos. Pero pronto notaréis que no todos los equipos avanzan al mismo ritmo. Algunos tienen las herramientas y recursos para progresar rápidamente, mientras que otros luchan por mantenerse al día. El éxito no está garantizado, y solo los equipos que naveguen por la oficina de manera más eficaz se acercarán a los puestos codiciados.*

*Vuestra misión es simple, pero complicada: explorar la oficina, descubrir pistas ocultas y resolver acertijos, pero recordad que vuestro equipo no está solo. Prestad atención, cread una estrategia y decidid cómo avanzar. En el camino, experimentaréis cómo el acceso, los privilegios y las normas institucionales pueden beneficiar a algunos y perjudicar a otros, y veréis de primera mano lo que implica avanzar en un sistema competitivo.*



Co-funded by the European Union

*¿Seréis capaces de asegurar vuestro lugar en The Office? ¡Entrad, navegad la burocracia y descubrid cómo se desarrollará todo!*

## 2.2 Objetivo del juego

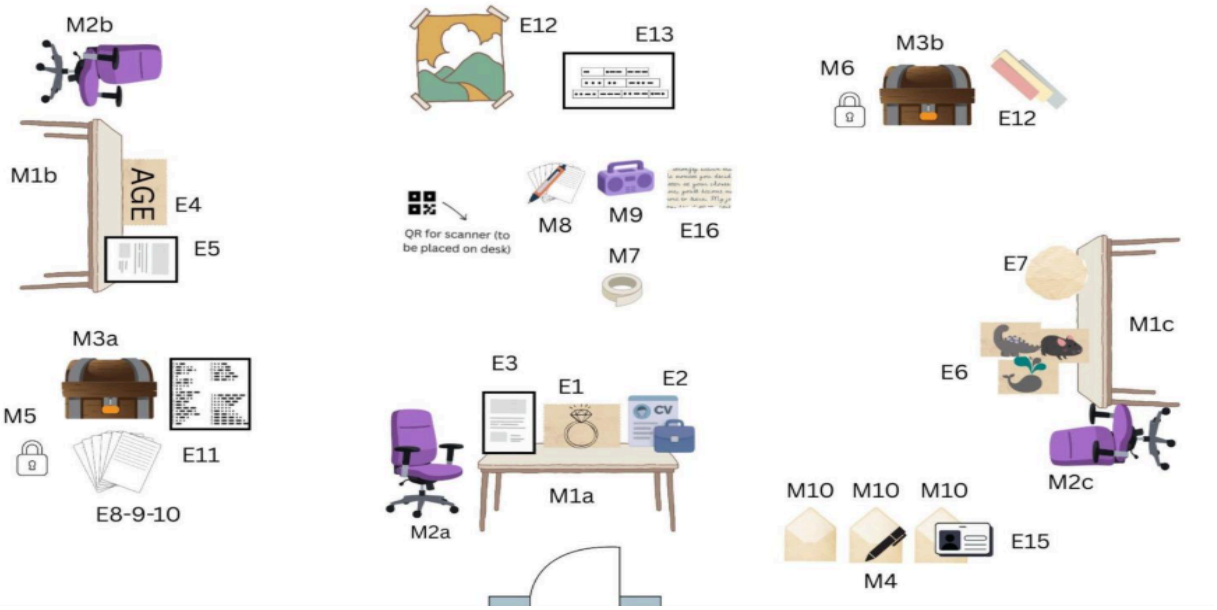
*La Oficina* es un escape room que simula la experiencia *de navegar por un entorno* laboral donde las normas, políticas y procedimientos no siempre son tan justos como parecen. El objetivo es explorar cómo las estructuras institucionales pueden beneficiar a algunas personas mientras limitan las oportunidades de otras. Los participantes se dividen en equipos, reciben diferentes herramientas y deben recopilar pistas, resolver acertijos y avanzar por la oficina, solo para descubrir que no todos los equipos tienen el mismo acceso ni las mismas oportunidades.

A lo largo del recorrido, los participantes se enfrentarán a desencadenantes ocultos, barreras inesperadas y desigualdades sutiles que reflejan desafíos sistémicos de la vida real. Algunas pistas y herramientas serán fácilmente accesibles, mientras que otras requerirán colaboración, negociación o pensamiento creativo para resolverse. Al experimentar estas dinámicas de primera mano, los participantes comprenden cómo el privilegio, el acceso y la exclusión operan en las instituciones cotidianas.

Una vez que todos los equipos lleguen a la fase final, utilizarán las palabras recopiladas para completar una definición completa de discriminación institucional. La experiencia es inmersiva, interactiva y diseñada para cuestionar supuestos, fomentar la cooperación y revelar el funcionamiento oculto de la discriminación institucional, haciendo visible lo invisible de una manera lúdica y reflexiva.

## 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

*Mobiliario / Montaje de la sala*

- M1. 3 escritorios
- M2. 3 sillas
- M3. 2 cajas con cerradura

*Herramientas*

- M4. Luz UV
- M5. 1 candado con combinación “175”
- M6. 1 candado con combinación “264”
- M7. Cinta adhesiva
- M8. Papel y bolígrafo para tomar notas de las pistas
- M9. Altavoz para audio
- M10. 3 sobres
- M11. Rotulador UV (para la preparación de la sala)

Adicional:

Uno de los grupos que tenga el “Phone Access Pass” deberá usar su teléfono para escanear el código QR y acceder al escáner y a los elementos de realidad aumentada (AR) y 360. Será necesaria una conexión a internet para escanear el código QR y activar los elementos AR y 360.

Los materiales listados anteriormente pueden utilizarse para crear una atmósfera inmersiva en la sala. No dudes en incorporar elementos adicionales para mejorar la ambientación y la implicación de los participantes.

Reproduce sonidos de oficina de fondo en el altavoz (M9), como tecleo, impresora, notificaciones de correo electrónico o el sonido de un reloj, para establecer un ambiente de oficina. Puedes utilizar sonidos libres de derechos en línea (Ejemplo: Free Office Sound Effects Download - Pixabay)

SCAN

Temporizador. El temporizador puede mostrarse visiblemente en la sala o el Game Master puede tenerlo en su teléfono, asegurándose de informar a los jugadores a medida que avanza 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 componen 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 - modules for DIY production* para que sea jugable: Coloca un escritorio (M1a) cerca de la entrada.

1. Coloca una silla (M2a) delante del escritorio. Sobre este escritorio, coloca el Trigger 1: Ring (E1), el CV (E2) y la Candidate Profile Sheet (E3) con una nota que diga: “Información adicional requerida antes de la evaluación final.”
2. Coloca una silla (M2a) delante del escritorio. Sobre este escritorio, coloca el Trigger 1: Ring (E1), el CV (E2) y la Candidate Profile Sheet (E3) con una nota que diga: “Información adicional requerida antes de la evaluación final.”
3. Coloca un escritorio (M1a) cerca de la entrada. Coloca una silla (M2a) delante del escritorio. Sobre este escritorio, coloca el Trigger 1: Ring (E1), el CV (E2) y la Candidate Profile Sheet (E3) con una nota que diga: “Información adicional requerida antes de la evaluación final.”
4. En el documento “Políticas de Elegibilidad de Candidatos” (E5), utilizando un bolígrafo UV (M4), escribe las palabras que faltan: “Asegúrese de identificar a todos los candidatos que estén por debajo del umbral antes de avanzar; solo quienes cumplan dichas métricas ocultas tienen acceso completo.” “Estas reglas reflejan umbrales institucionales aplicados a todos los candidatos.” Las palabras “dichas” y “a” están escritas con bolígrafo UV y no son visibles.
5. En el documento “Políticas de Elegibilidad de Candidatos” (E5), utilizando un bolígrafo UV (M4), escribe las palabras faltantes en el documento: ““Asegúrese de revisar a todos los candidatos que estén por debajo del umbral antes de avanzar; solo aquellos que cumplan con dichas métricas ocultas tienen acceso completo.” “Estas reglas reflejan umbrales institucionales aplicados a todos los candidatos.” Las palabras “a” y “los” están escritas con bolígrafo UV y no son visibles.
6. Coloca el último escritorio (M1c) en el lado derecho de la sala. Coloca una silla (M2c) delante del escritorio.
7. Sobre este escritorio, coloca las imágenes de un ratón, un dinosaurio y una ballena (E6) y la pregunta: “¿Qué animal se puede encontrar en una oficina?” (E7). La imagen del ratón es un trigger.
8. Coloca una caja con cerradura (M3a) en el lado izquierdo de la sala, en una esquina. Esta caja debe tener el candado con combinación “175” (M5). Dentro de la caja hay una evaluación de desempeño (E8), un memo (E9) y un gráfico (E10). En el último papel, una anotación con bolígrafo UV en el margen debe decir: “Estos procedimientos reflejan prejuicios arraigados desde hace mucho tiempo, los cuales deben gestionarse cuidadosamente”. La palabra “prejuicios” debe estar subrayada para destacar del resto de la frase, ya que es una palabra clave para la definición. Aquí también encontrarán un alfabeto en código Morse (E11) que necesitarán usar para desbloquear la segunda caja con cerradura.
9. Coloca la otra caja con cerradura (M3b) en la esquina derecha de la sala. Dentro, coloca las palabras impresas para la definición (E14). La caja debe cerrarse con un candado con la combinación “264” (M6). Recorta las palabras individualmente y coloca (social, ventaja, conciencia, afectar e institucional) (E12) dentro de la caja.
10. Coloca la otra caja con cerradura (M3b) en el lado derecho de la sala, en una esquina. Dentro de la caja, coloca las palabras impresas para la definición (E14). La caja debe estar cerrada con un candado con la combinación “264” (M6). Recorta las palabras individualmente y coloca dentro de la caja las palabras (social, ventaja, conciencia, afectar e institucional) (E12).



Co-funded by the European Union

i. Prepara 3 sobres (M10) que se entregarán a los participantes tan pronto entren en la sala y se dividan en 3 grupos. Cada grupo recibirá un sobre:Sobre del 1.er equipo: Pass for Phone Access (E15)
ii. Sobre del 2.º equipo: Luz UV (M4)
iii. Sobre del 3.er equipo: Nada

11. Coloca papel y bolígrafo (M8) en la sala y asegúrate de que los participantes sepan que pueden utilizarlos en cualquier momento en caso de necesitar escribir pistas.
12. Pega la definición incompleta de Discriminación institucional (E16) en la pared junto al póster y el código Morse. El Game Master debe conservar una copia completa de la definición (E17) para poder comprobarla al final del juego.
13. Inicia los sonidos de oficina de fondo en el altavoz (M9) para que se reproduzcan en bucle durante todo el juego.

Una vez completados estos pasos, la sala estará lista para que los participantes comiencen su experiencia en el escape room. Sigue el Peace Puzzles Toolkit o los módulos Unlock Peace – DIY para orientarte sobre cómo desplegar los elementos del juego y garantizar que la experiencia sea completamente jugable.

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.



Co-funded by the European Union

Especificidades del rol del GM en este ER:

El Game Master (GM) en este escape room asume el papel del responsable *de Recursos Humanos (HR Manager),* un NPC que representa la autoridad y las reglas del entorno de oficina. Vestido formalmente con ropa profesional, el GM establece el tono del espacio, transmitiendo una sensación *de burocracia, control y eficiencia procedimental. Su* comportamiento debe ser tranquilo, neutral e impersonal, utilizando un lenguaje preciso y gestos mínimos para reforzar la atmósfera de una figura de autoridad institucional. La presencia del GM pretende simular las restricciones formales y las dinámicas de poder de las organizaciones reales, destacando cómo los sistemas pueden controlar el acceso y las oportunidades. El GM debe indicar que, para completar el proceso, los participantes deben completar una definición incompleta encontrando palabras.

Al entrar los participantes, el GM es responsable de dividirlos en equipos y entregar a cada equipo un sobre con (o sin) materiales. Supervisa las actividades de los equipos para garantizar que el juego avance sin problemas. Durante la fase final, el GM supervisa la finalización de la definición incompleta de Discriminación Institucional. El GM observa las interacciones, fomentando implícitamente la colaboración sin guiar explícitamente el proceso. Su papel en esta etapa es asegurar que todos los grupos participen y que el rompecabezas final refleje las dinámicas de privilegio, acceso desigual y barreras sistémicas experimentadas a lo largo de la sala. Si es necesario, el GM puede dar pistas a los participantes.

Finalmente, el GM guía a los participantes hacia la sesión de debriefing. Facilita la reflexión sobre la experiencia, guiando la discusión acerca de qué grupos fueron privilegiados o marginados, ejemplos de discriminación institucional en la vida real y cómo las barreras sistémicas y los prejuicios implícitos pueden afectar el acceso y el progreso. Utilizando observaciones del desarrollo del juego, el GM ayuda a los participantes a conectar los conceptos abstractos de discriminación institucional con experiencias concretas dentro del escape room, reforzando los objetivos educativos y permitiendo a los participantes reflexionar tanto sobre la simulación como sobre aplicaciones reales.

El GM debe informar a los participantes sobre el tiempo restante cada 15 minutos.

## 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.



Co-funded by the European Union

- 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.
- 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.



Co-funded by the European Union

Ciertas pistas y acertijos dentro de la sala son intencionadamente desafiantes y pueden requerir orientación sutil por parte del Game Master. Por ejemplo, algunas palabras o tickets están escondidos detrás de cajones cerrados o solo son visibles bajo luz UV. El GM debe observar atentamente a los equipos y proporcionar pistas únicamente cuando los participantes parezcan bloqueados durante un período prolongado, asegurando que la experiencia de acceso desigual siga siendo significativa. Las pistas pueden incluir sugerencias suaves como:

- Recordar a los participantes que revisen cuidadosamente el contenido de sus sobres antes de rendirse.
- Sugerir que algunos objetos pueden estar escondidos en lugares menos obvios, como debajo de escritorios, dentro de carpetas o integrados en documentos.
- Indicar que ciertas herramientas, como los bolígrafos UV o los pases de acceso para teléfonos móviles, desbloquean pistas adicionales, sin revelar explícitamente qué encontrarán.
- Al reconstruir la definición final de Discriminación Institucional, el GM puede fomentar la colaboración y el intercambio de recursos si los equipos parecen confundidos, sin señalar las palabras específicas ni su ubicación.

## 3.4 Desarrollo del juego

1. Los participantes entran en el espacio de oficina y el Game Master (responsable de Recursos Humanos) divide a los participantes en grupos. Cada equipo recibe su sobre con las herramientas asignadas:
    - *Equipo 1: Pase de acceso al teléfono*
    - *Equipo 2: Luz UV*
    - *Equipo 3: Sobre vacío*
2. No existe un orden específico en el que los participantes deban recorrer la sala; pueden recopilar palabras de todas las áreas.
3. Los participantes con el “pase de acceso al teléfono” deben escanear el código QR para obtener acceso al escáner. Algunas pistas requieren el uso de herramientas (luz UV o teléfono móvil).
4. Una vez, los participantes descubren la imagen de un anillo entre documentos de entrevistas o CVs. Al escanearla, se genera un vídeo de una entrevista con una candidata femenina, acompañado de notas del entrevistador.
5. Los participantes reflexionan sobre la naturaleza normalizada pero discriminatoria de estas preguntas, recopilando las 4 palabras que forman parte de la definición incompleta: género, estado civil, normalizadas, prácticas.
6. En una de las mesas, los participantes encontrarán un documento titulado “Políticas de Elegibilidad de Candidatos”. Utilizando una luz UV escanearán el documento: “Asegúrese de revisar a todos los candidatos que estén por debajo del umbral antes de avanzar; solo aquellos que cumplan con dichas métricas ocultas tienen acceso completo.” “Estas reglas reflejan umbrales institucionales aplicados a todos los candidatos.” Las palabras “a” y “los” están escritas con bolígrafo UV y no son visibles.



Co-funded by the European Union

7. Los equipos encuentran la palabra AGE sutilmente integrada en evaluaciones de desempeño u otros documentos.
8. Al interactuar con ella (mediante código QR), se revela el número 175, presentado como el código de combinación de la caja cerrada situada a la izquierda. Sin embargo, incluso los equipos que no tienen teléfono móvil pueden descifrar el código, ya que cada letra representa su posición en el alfabeto (A – 1, G – 7, E – 5). Los equipos utilizan este código para acceder a documentos y pistas ocultas dentro de la caja cerrada (M3).
9. Al desbloquear la caja cerrada (M3) con el código 175, se revelan varios documentos (E10) y un código Morse (E11).
10. Los equipos encuentran memos, gráficos y notas de políticas que reflejan procedimientos estándar de oficina. Algunas palabras dentro de estos documentos están resaltadas o escritas en diferentes colores. Estas palabras forman parte de la definición incompleta:
    - *""Ciertos grupos requieren supervisión adicional para garantizar que se cumplan los estándares de rendimiento."*
    - *"El acceso a los recursos de formación se prioriza para los empleados que demuestran un potencial de rendimiento inmediato."*
    - *"Los candidatos sin referencias internas pueden enfrentarse a una desventaja involuntaria en las decisiones de promoción."*
    - *Nota en el margen con bolígrafo UV: "Estos procedimientos reflejan prejuicios arraigados desde hace mucho tiempo, los cuales deben gestionarse cuidadosamente."*
11. Con el código Morse (E11), podrán descifrar el código en la pared (E13), que revela el número "264", el código de la otra caja cerrada (M3b).
12. Una vez que los participantes desbloqueen esta caja, encontrarán 5 palabras para la definición final: *social, ventaja, conciencia, afectar e institucional.*
13. En otro escritorio, los participantes descubren una *pregunta: "¿Qué animal se puede encontrar* en una oficina?". Hay tres imágenes: una ballena, un ratón y un dinosaurio. La respuesta correcta debe ser el ratón.
14. Al escanear la imagen del ratón, se accede a un entorno virtual de oficina en 360° mostrado en el teléfono.

- *Los participantes exploran el espacio virtual y recopilan las palabras ocultas: "acceso", "cuál", "idioma", "políticas".*

15. Los participantes observan un póster en una de las paredes de la oficina titulado "TODOS SOMOS IGUALES". Al examinarlo detenidamente, identifican frases clave con palabras específicas resaltadas en negrita, incluyendo referencias a raza, etnia, religión y discapacidad.
16. Una definición fragmentada de Discriminación Institucional está pegada en la pared, con múltiples espacios en blanco que representan conceptos clave.
17. Cada equipo aporta las palabras que ha recopilado.



Co-funded by the European Union

18. A través de la colaboración, los equipos colocan correctamente las palabras, desbloqueando la definición final y alcanzando el objetivo.
19. Después de esto, el Game Master guía a los participantes en una discusión sobre los objetivos del juego utilizando las preguntas mencionadas en el apartado 2.5 Fase de debriefing.

## 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:

- ¿Qué representarían los grupos A, B y C en la vida real?
- ¿Cómo se manifiesta la discriminación institucional según vuestras experiencias u observaciones? ¿Cuáles son algunos ejemplos?
- ¿Cómo os sentisteis al estar en un equipo con menos recursos/oportunidades? ¿Qué revela esto sobre cómo las normas o sistemas institucionales pueden beneficiar a algunas personas mientras perjudican a otras?
- ¿Cómo puede cambiarse esto?
- ¿Qué papel juegan la cooperación y la solidaridad en este contexto?

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



