INCLUSIVE PATHways TO PEACE

La Guerra que Nunca Termina

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.

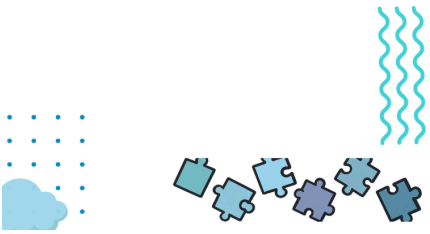
Al proporcionar Recursos Educativos Abiertos (REA) como un entorno dinámico e interactivo, queremos ofrecer a los profesionales una experiencia práctica que puedan aplicar directamente en sus iniciativas dirigidas a jóvenes, contribuyendo así a reforzar la capacidad de las organizaciones juveniles y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

1 Introducción

A) Contexto

Este escape room conecta la narrativa del juego con el enfoque educativo del proyecto al presentar la violencia como una realidad social continua y no como un fenómeno histórico ya cerrado. A través de la metáfora de un museo, los participantes exploran diferentes formas de violencia —discurso de odio, violencia estructural, institucional y física— y comprenden cómo están integradas en los sistemas sociales cotidianos. Los desafíos reflejan mecanismos que continúan moldeando la exclusión, la discriminación y el conflicto en las sociedades contemporáneas, animando a los jóvenes a reflexionar críticamente sobre su papel en el reconocimiento y abordaje de estas dinámicas.

B) Presentación visual de la sala

La sala debe dar protagonismo a cinco elementos principales: un elemento expositivo en cada esquina del espacio (cuatro en total) y, en el centro, un punto de recepción con un cajero claramente identificable y bien uniformado que actúa como Game Master. Los cuatro elementos de las esquinas corresponden a los cuatro tipos de violencia abordados en el escape room y se presentan como "vitrinas de museo" que contienen cofres cerrados. No necesitamos una vitrina de cristal; en realidad, el cofre debe ser accesible y poder tocarse, pero utilizamos el concepto de vitrina para transmitir la idea de algo expuesto en una exhibición de museo.

Desde una perspectiva práctica, pensando en el futuro sobre las personas que decorarán el espacio, este puede entenderse como una exposición de museo moderno, donde el enfoque se coloca en lo que se muestra más que en una decoración extensa. Por esta razón, no es necesario cubrir las paredes, ocultar los elementos existentes de la sala o añadir una escenografía compleja. Las características originales de la sala pueden permanecer visibles siempre que los elementos expositivos estén claramente destacados.

En el punto de recepción hay un gran póster de la Pantera Rosa que se proporciona en la lista de materiales. Este es un elemento importante para la última parte del escape room.

La iluminación juega un papel clave en la definición de la atmósfera. Una luz general tenue, combinada con una luz focalizada en cada "vitrina" de las esquinas, es suficiente para guiar la atención y crear el ambiente deseado. El mostrador central de recepción también debe ser claramente visible para permitir una interacción fluida entre los participantes y el cajero durante todo el juego

C) Objetivos educativos

- Aumentar la conciencia entre los jóvenes sobre las diferentes formas de violencia presentes en las sociedades contemporáneas, con un enfoque específico en el discurso de odio, la violencia estructural, la violencia institucional y la violencia física.
- Apoyar a los participantes en la identificación de cómo estas formas de violencia están interconectadas y cómo operan tanto a nivel individual como sistémico en contextos sociales cotidianos.

Co-funded by the European Union

- Promover el pensamiento crítico animando a los participantes a analizar información, reconocer patrones y establecer conexiones entre las pistas descubiertas en los entornos online y físicos.
- Desarrollar habilidades de resolución de problemas mediante tareas cooperativas que requieran lógica, interpretación y toma de decisiones en lugar de enfoques de prueba y error.
- Fortalecer las habilidades de trabajo en equipo y comunicación colocando a los participantes en situaciones donde la colaboración, la distribución de roles y la responsabilidad compartida sean esenciales para avanzar.
- Fomentar la empatía y la toma de perspectiva invitando a los participantes a reflexionar sobre el impacto de la violencia en individuos y comunidades, así como sobre su propio papel en el reconocimiento y abordaje de estos problemas.
- Fomentar la ciudadanía activa creando un espacio de reflexión sobre cómo los jóvenes pueden responder a la violencia, la discriminación y la exclusión en sus contextos locales y europeos.

D) Perfil y número del grupo destinatario

Edad: 16-30 años

Tamaño recomendado del grupo: de 4 a 6 participantes

Perfil del grupo: Este escape room está diseñado para jóvenes interesados en cuestiones sociales y desafíos contemporáneos. No se requieren conocimientos previos sobre los temas ni experiencia previa en escape rooms. Los participantes deben estar dispuestos a colaborar, comunicarse y participar en la resolución de problemas dentro de un entorno grupal.

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 puedan participar de manera significativa en la experiencia y contribuir al proceso grupal. Como la actividad explora temas sociales complejos a través de la cooperación, todos los acertijos, instrucciones y tareas principales deben ser adaptables para que ningún participante quede excluido debido a barreras físicas, sensoriales o cognitivas.

Toda la información esencial debe estar disponible en formatos visuales y orales siempre que sea posible. Se anima a los facilitadores a explicar las instrucciones claramente, repetir los mensajes clave cuando sea necesario y comprobar que cada participante comprende su rol y el objetivo de cada fase. Si se utilizan materiales escritos, pueden ampliarse, simplificarse o leerse en voz alta dependiendo de las necesidades del grupo.

Al preparar la sala, debe prestarse especial atención a la accesibilidad física. Asegúrate de que haya suficiente espacio para el movimiento de sillas de ruedas entre las cuatro esquinas de exhibición y el punto central de recepción. Evita pasillos bloqueados, objetos inestables o distribuciones que requieran que los participantes se agachen excesivamente, trepen o realicen acciones que requieran fuerza física innecesaria. Los

Co-funded by the European Union

cofres, taquillas, pistas y materiales interactivos deben colocarse a una altura accesible para todos los jugadores.

Dado que algunas tareas implican manipular objetos pequeños, leer códigos o desplazarse entre entornos físicos y digitales, los facilitadores pueden adaptar las mecánicas cuando sea necesario. Por ejemplo, los participantes pueden trabajar en parejas, recibir apoyo verbal, utilizar formatos alternativos o asumir roles complementarios dentro del equipo. El valor educativo de la actividad reside en la cooperación, la reflexión y la participación, no en completar las tareas de una única manera específica.

Se fomenta especialmente la flexibilidad. Los facilitadores pueden modificar el tiempo, redistribuir responsabilidades, simplificar ciertos pasos o proporcionar pistas adicionales dependiendo de la composición del grupo. El objetivo no es solo el acceso a la sala, sino también la igualdad de oportunidades para participar, pensar críticamente, colaborar y disfrutar de toda la experiencia de aprendizaje.

2 Preparación paso a paso

2.1 Escenario

THE WAR THAT NEVER ENDS tiene lugar dentro de un museo que exhibe diferentes formas de violencia todavía presentes en las sociedades actuales. Como visitantes, los participantes son invitados a explorar la exposición, observar lo que se muestra y descubrir conexiones ocultas entre las exhibiciones.

Algunas exhibiciones son accesibles, mientras que otras permanecen cerradas y requieren una comprensión más profunda. El tiempo es limitado y solo mediante la colaboración y el pensamiento crítico el museo revelará su mensaje completo.

2.2 Objetivo del juego

El objetivo del juego es que los participantes naveguen con éxito por el museo accediendo a exhibiciones restringidas, resolviendo desafíos interconectados y avanzando tanto en los entornos online como físicos dentro del tiempo establecido. Los jugadores deben recopilar información, identificar patrones y aplicar lo que descubren en un espacio para avanzar en el otro.

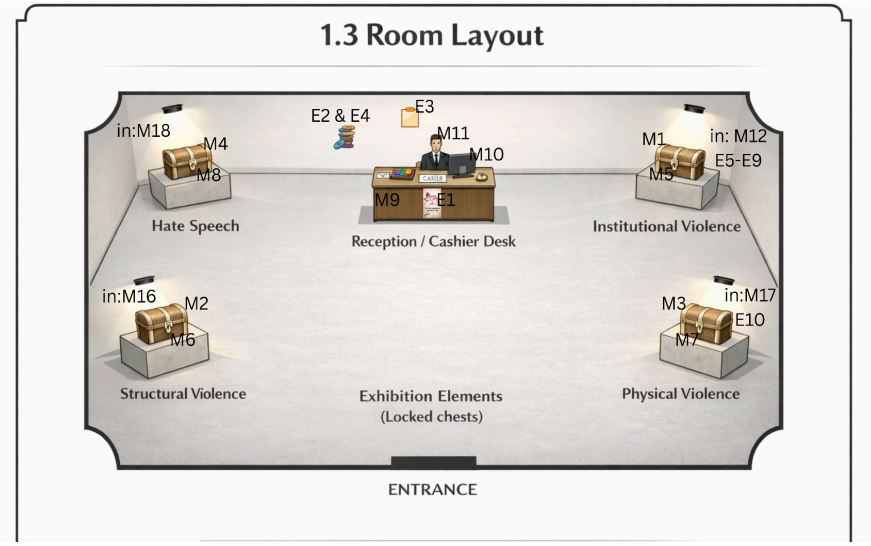
El juego está diseñado de manera que el progreso solo sea posible mediante la cooperación. Los participantes deben compartir hallazgos, coordinar acciones y tomar decisiones colectivas para desbloquear las exhibiciones y seguir avanzando. El éxito individual no es suficiente; el grupo debe funcionar como una unidad para completar la experiencia.

El objetivo final es completar el recorrido de la exposición y llegar a la etapa final del museo, donde todos los elementos recopilados previamente se unen para permitir a los participantes concluir el escape room.

2.3 Distribución de la sala

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

Co-funded by the European Union



No es necesario que los cofres estén nombrados debajo; los participantes lo descubrirán por sí mismos.

2.4 Los materiales

En la sala

- M1. Cofre 1 (Violencia Institucional)
- *Un cofre puede ser cualquier caja que pueda asegurarse con un candado de teclado numérico.*
- M2. Cofre 2 (Violencia Estructural)
- M3. Cofre 3 (Violencia Física)
- M4. Cofre 4 (Discurso de Odio)
- M5. Candado 1 (4 dígitos)
- En caso de encontrar solo un candado de 3 dígitos, el código serán los 3 primeros dígitos.
- M6. Candado 2 (4 dígitos)
- M7. Candado 3 (4 dígitos)
- M10. Dispositivo informático en recepción donde se muestra el Museo 360º (ENLACE: https://www.deskom.rs/vt/IPP_ER/2.1.TWTNEMG/) con conexión a altavoces (utilizados para la música de fondo)

SCAN

- M8. Candado 4 (4 dígitos)
- M9. Punto de recepción (mesa o similar)

M11. Uniforme/disfraz para el cajero

Co-funded by the European Union

- M12. Sobres numerados 1, 2 y 3 (con la palabra WELCOME escrita demasiadas veces con UV en la parte trasera — ejemplo adjunto en el documento DIY)
- En posesión del Game Master:M13. TEMPORIZADOR (el Game Master informa a los jugadores sobre el tiempo)
- M14. Bolígrafo y papel, en caso de que los participantes necesiten resolver los acertijos.
- M15. LUZ LECTORA UV
- M16. Suficientes kilos de lentejas para llenar completamente un cofre + 5 de ellas deben tener una cruz negra hecha con rotulador permanente negro.
- M17. Papeles “ensangrentados” con código Morse

M18. Test de discurso de odio impreso tantas veces como participantes haya.

- Preparación previa (making off)
- M19 Rotulador UV

M20 Rotulador negro

Adicional:Uso de teléfonos:

Los participantes no pueden utilizar teléfonos personales. Toda la interacción digital tiene lugar en el ordenador del punto de recepción.

Sonido y música:

El tema de La Pantera Rosa (Henry Mancini) se reproduce en bucle continuo a un volumen muy bajo para apoyar la atmósfera investigativa sin distraer a los participantes.

Enlace en Spotify:
https://open.spotify.com/track/0juPSJLFnLFim7BK6VzTes?si=763ff3753a204148

SCAN

Enlace en YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=VyZiluMufTA

SCAN

Enlace en Google Drive (archivo descargado):
https://drive.google.com/file/d/1v-qvVL1qSZS-WuDEEtYl0yT3LiWMVXSV/view?usp=sharing

SCAN

Iluminación:

La iluminación permanece constante, con una luz general tenue y una luz focalizada en cada elemento expositivo.

Requisitos técnicos:

Co-funded by the European Union

Se requiere una conexión estable a internet y un ordenador en funcionamiento. El Game Master debe comprobar todos los elementos técnicos antes de que comience el juego.

Temporizador:

El temporizador es gestionado por el cajero. El tiempo se anuncia verbalmente en momentos clave (por ejemplo: “quedan 30 minutos”, “quedan 20 minutos”) o cuando los participantes lo soliciten. El tiempo total del juego 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.

1. Organiza todos los materiales y elementos físicos de la sala según la distribución definida.

- Coloca la mesa de recepción (M9) en el centro de la sala.
  - Coloca el dispositivo informático (M10) sobre la mesa de recepción y abre el museo online 360º (ENLACE: https://www.deskom.rs/vt/IPP_ER/2.1.TWTNEMG/) + reproduce la música de fondo

SCAN

- Coloca el dispositivo informático (M10) sobre la mesa de recepción y abre el museo online 360º https://www.deskom.rs/vt/IPP_ER/2.1.TWTNEMG/ + reproduce la música de fondo.
- Coloca el póster de la Pantera Rosa (E1) en la parte frontal del mostrador de recepción, claramente visible para los participantes. Escribe en la parte trasera: ¡FELICIDADES, HABÉIS ESCAPADO DE LA SALA!

2. Prepara el uniforme o disfraz del cajero (M11) y asegúrate de que lo lleve puesto el Game Master.

- Coloca los cuatro cofres en las esquinas de la sala:
- M1 (Violencia Institucional),
- M2 (Violencia Estructural),
- M3 (Violencia Física),

3. M4 (Violencia de Discurso de Odio).

- Coloca un candado junto a cada cofre o conectado a él:- M5 con M1, (código 3600)
- M6 con M2, (código 3500)
- M7 con M3, (código 2000)
- M8 con M4, (código 1088)

4. Introduce los materiales/elementos correspondientes dentro de cada cofre.

- M1. Cofre 1 (Violencia Institucional)
- M12 Sobre 1

Co-funded by the European Union

- E5 Experiencia escrita de una persona que está migrando
- M12 Sobre 2
- E6 Solicitud de residencia 1 cortada en piezas irregulares y mezcladas
- E6 Solicitud de residencia 2 cortada en piezas irregulares y mezcladas
- E6 Solicitud de residencia 3 cortada en piezas irregulares y mezcladas
- M12 Sobre 3 (escribir en el...)
- E7 Papel blanco + mensaje UV
- M2. Cofre 2 (Violencia Estructural)
- M16 Las lentejas llenarán el cofre hasta arriba
- M3. Cofre 3 (Violencia Física)
- M17 y E8 dentro
- M4. Cofre 4 (Discurso de Odio)
- E9 dentro

5. Cerrar y bloquear todos los cofres (M1–M4).
6. Preparar las fichas de colores:

- E2, E3 y E4 deben permanecer en posesión del Game Master.

7. Preparar el temporizador M13. El cajero gestiona el tiempo y lo anuncia verbalmente durante el juego.
8. Comprobar la conexión a internet y asegurarse de que el museo online se carga correctamente.
9. Realizar una comprobación final de todos los candados, materiales y posiciones antes de permitir que los participantes entren en la sala.

Todos los pasos anteriores deben repetirse antes de que cada grupo de participantes entre en la sala; estos serán los pasos de preparación y reinicio que deberás seguir.

CONSEJOS:

-Cuando instales la zona de juego: ¡asegúrate de recordar la ubicación de cada pista! Esto te permitirá seguir el progreso de los participantes durante el juego y darles las pistas correctas.

-Se recomienda volver a contar el material al final de la sesión. Es posible que los jugadores hayan escrito en algunos materiales o que accidentalmente hayan guardado algunos en sus bolsillos.

Co-funded by the European Union

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.

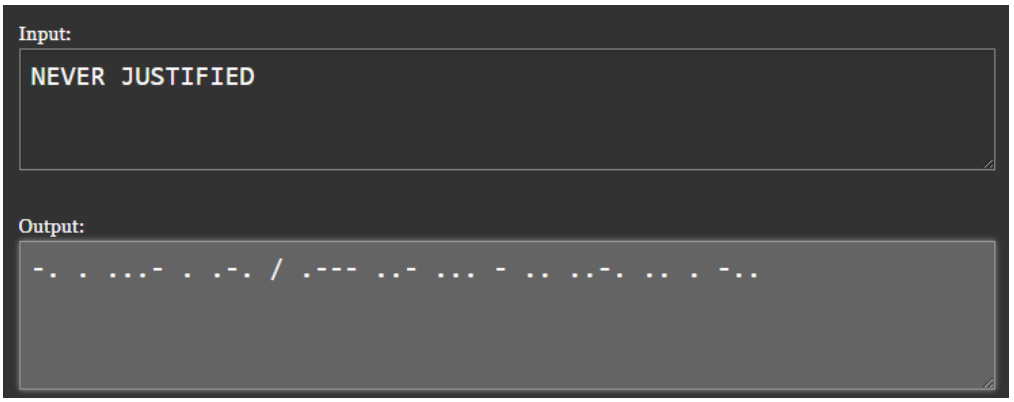
En el espacio de juego, recomendamos que el Game Master permanezca un poco alejado del grupo para dejar el espacio necesario para que los jugadores evolucionen de manera independiente y quizá se sientan menos tentados a pedir pistas o interpretar las reacciones del Game Master.

Especificidades del rol del GM en este escape room:

El Game Master desempeña el papel de cajero mientras se desarrolla el juego.

Consiste en una **interacción puntual durante** los siguientes momentos:

- Para facilitar situaciones y proporcionar pistas.
- Para el Cofre M1 sobre Violencia Institucional, los participantes acudirán al GM después de completar los acertijos pidiendo la luz; se les deberá entregar la luz lectora UV y volverán diciendo la palabra WELCOME. Cofre M1 completado. Entrégales fichas.
- Para el Cofre M2 sobre Violencia Estructural, los participantes entregarán al GM 5 lentejas marcadas previamente con rotulador negro. Cofre M2 completado. Entrégales fichas.
- Para el Cofre M3 sobre Violencia Física, colocaremos varios papeles blancos previamente manchados con rotulador rojo simulando sangre. Dentro de cada uno de ellos está escrita en código morse una letra de la expresión: NUNCA JUSTIFICADO Las letras en morse de la palabra *Never* estarán en tinta negra y las de *Justified en* tinta roja (visibles separadas de las manchas rojas). Los participantes dirán estas dos palabras cuando las descubran y completen el cofre.



Co-funded by the European Union

https://morsecodetranslator.com/

SCAN

- Para el Cofre M4 sobre Discurso de Odio, los participantes entregarán el papel una vez completen el test. Cofre completado.
- Una vez que el equipo complete un cofre, desempeña el papel de cajero y, a cambio de las tareas completadas, proporciónales un número determinado de fichas siguiendo este patrón:
- No importa qué cofre completen, la entrega de fichas es la siguiente:

- Primer cofre completado: proporciona 1 ficha (color aleatorio)
- Segundo cofre completado: proporciona 2 fichas (colores aleatorios)
- Tercer cofre completado: proporciona 2 fichas (colores aleatorios)
- Cuarto cofre completado: proporciona 3 fichas (colores aleatorios)

- Con el cuarto cofre completado y después de proporcionar las últimas 3 fichas, los participantes deberán tener en su posesión: (3 fichas rojas, 2 fichas amarillas, 2 fichas azules y 1 ficha blanca) Y EL GAME MASTER HARÁ ESTA PREGUNTA:

- ¿OS GUSTARÍA RECIBIR EL MENÚ DE FICHAS?

- (El Game Master debe tener en su posesión:
- E2. Fichas de colores de cartón (3 rojas, 2 amarillas, 2 azules, 1 blanca) (parte previa)
- E3. Menú de fichas
- E4. Fichas finales de colores (naranja, verde, morado, rosa) con números codificados escritos en ellas (leer: Instrucciones específicas del GM 2.1.))

- Cuando respondan que sí, recibirán el Menú de Fichas E3.
- Después, el cajero actuará como una oficina de intercambio y, dependiendo de qué colores de fichas intercambien, el cajero proporcionará lo siguiente:

  - Los participantes entregan 1 ficha azul + 1 ficha amarilla = El cajero proporciona 1 ficha verde
  - Los participantes entregan 1 ficha amarilla + 1 ficha roja = El cajero proporciona 1 ficha naranja
  - Los participantes entregan 1 ficha azul + 1 ficha roja = El cajero proporciona 1 ficha morada
  - Los participantes entregan 1 ficha roja + 1 ficha blanca = El cajero proporciona 1 ficha rosa

Mensajes escritos en las nuevas fichas

Co-funded by the European Union

🟠 **Orange token — ALMOST** A (19) · L (4) · M (5) · O (7) · S (11) · T (12) ➡️ 19 4 5 7 11 12	🟣 **Purple token — TO THE** T (12) · O (7) · T (12) · H (26) · E (23) ➡️ 12 7 12 26 23
🟢 **Green token — CLOSE** C (21) · L (4) · O (7) · S (11) · E (23) ➡️ 21 4 7 11 23	🌸 **Pink token — SOLUTION** S (11) · O (7) · L (4) · U (13) · T (12) · I (1) · O (7) · N (6) ➡️ 11 7 4 13 12 1 7 6

Estos mensajes no son números aleatorios; siguen la regla del cifrado numérico: (i = 1, j = 2, k = 3, l = 4….. Cuando los números alcanzan Z = 18 vuelven a A = 19). Los participantes lo sabrán gracias a las "pistas" escritas en el PÓSTER DE LA PANTERA ROSA. El GM debe ser quien los anime a mirarlo en caso de que estén perdidos.

Nota importante sobre la distracción

Si un participante se centra demasiado en el póster de la Pantera Rosa demasiado pronto, el Game Master debe redirigir su atención improvisando y guiando al grupo de vuelta a otras tareas, permitiendo que el póster permanezca desapercibido hasta la etapa final.

La conclusión final es entender que EL ROSA ES LA SOLUCIÓN; los participantes tendrán delante de ellos el PÓSTER DE LA PANTERA ROSA y, en la parte trasera, habrá un mensaje de felicitación: han conseguido escapar.

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.

Co-funded by the European Union

- 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.*

Instrucciones adicionales:

-La experiencia comienza en el museo online. Los participantes deben explorarlo cuidadosamente, ya que la información encontrada allí proporciona los códigos necesarios para abrir los candados de la sala física.

-Los candados solo pueden abrirse utilizando códigos obtenidos en el museo online. No está permitido adivinar códigos ni forzar los candados.

-Una vez que un cofre esté completamente resuelto, los participantes deben acudir al cajero con los resultados para verificar la solución.

Co-funded by the European Union

-Las fichas de colores solo pueden ser proporcionadas por el cajero y no deben tomarse ni intercambiarse sin su confirmación.

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 escape room no es muy difícil de entender, pero simplemente añadir que el cajero debe tener una actitud divertida y dinámica en el momento de dar pistas.

3.4 Desarrollo del juego

1. El escape room sigue un flujo lineal pero flexible, combinando una fase de exploración online con una experiencia física de resolución de problemas. El orden en que se resuelven los cofres puede variar, pero la progresión general del juego permanece igual.
2. Introducción y entrada. Después de la introducción y explicación de las reglas por parte del cajero, los participantes entran en la sala y asumen su papel como visitantes del museo. El cajero les invita a comenzar explorando el museo online.
3. Exploración del museo online. Los participantes acceden al museo online 360º desde el ordenador del punto de recepción. Exploran la exposición virtual e interactúan con las pinturas expuestas.
4. El museo contiene ocho pinturas organizadas en parejas. Cada pareja está relacionada con un tipo de violencia y conduce a una operación lógica o matemática compartida. Resolver cada operación proporciona un código de cuatro dígitos.
5. Desbloqueo de los candados. Utilizando los códigos obtenidos en el museo online, los participantes desbloquean los candados correspondientes situados junto a los cofres en la sala. Cada candado da acceso a un cofre, pero los participantes deciden el orden en que los abren.

    - Resolución de los cofres. M1: Abrirán el sobre M12.1 y leerán el texto; después abrirán el sobre M12.2 y resolverán los 3 puzzles que les llevarán a la conclusión de pedir la luz al cajero. Leerán la palabra WELCOME repetida por toda la parte trasera de los sobres y dirán esa palabra al cajero.
    - M2: Abrirán el cofre y encontrarán 5 lentejas marcadas con rotulador permanente negro. Entregarán las lentejas al cajero para completar la tarea de ese cofre.
    - M3: Los participantes abrirán el cofre y encontrarán muchos papeles ensangrentados. Al abrirlos, encontrarán una letra en código morse en cada uno de ellos. Dentro del cofre también habrá un decodificador de morse.

Co-funded by the European Union

- M4: Abrirán la caja y cogerán un papel por persona. Es una versión del test de los 3 minutos. Lo completarán hasta el final, lo entregarán al cajero y recibirán sus fichas.

6. Distribución de fichas. Después de verificar la solución, el cajero proporciona fichas de colores según el número de cofres ya completados. El orden de resolución de los cofres no afecta las reglas de distribución de fichas.
7. Fase de intercambio de fichas. Después de que los cuatro cofres hayan sido completados y el cajero entregue las fichas finales, el cajero pregunta a los participantes si desean recibir el Menú de Fichas. Utilizando este menú, los participantes pueden intercambiar fichas básicas de colores por nuevos colores interactuando con el cajero. Todos los intercambios deben ser confirmados por el cajero.
8. Resolución final. A través del proceso de intercambio, los participantes obtienen varias fichas, pero especialmente la ficha rosa, que representa la clave final del escape room. Esta contiene una codificación numérica que resolverán observando la pista del póster de la Pantera Rosa.
9. Al observar la zona de recepción y relacionar el color con el póster de la Pantera Rosa nuevamente, los participantes descubren el paso final del juego. Al girar el póster, aparece un mensaje de felicitación, marcando la finalización exitosa del escape room.
10. Fin del juego.El cajero confirma que el escape room ha sido completado e invita a los participantes a pasar a la 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.

Aquí deben añadirse preguntas específicas relacionadas con el tema educativo.

- ¿Reconocisteis la Violencia Física durante el escape room? ¿Podéis mencionar un ejemplo de este tipo de violencia que veáis en vuestra vida diaria?
- ¿Reconocisteis la Violencia Institucional durante el escape room? ¿Podéis mencionar un ejemplo de este tipo de violencia que veáis en vuestra vida diaria?
- ¿Reconocisteis el Discurso de Odio durante el escape room? ¿Podéis mencionar un ejemplo de este tipo de violencia que veáis en vuestra vida diaria?

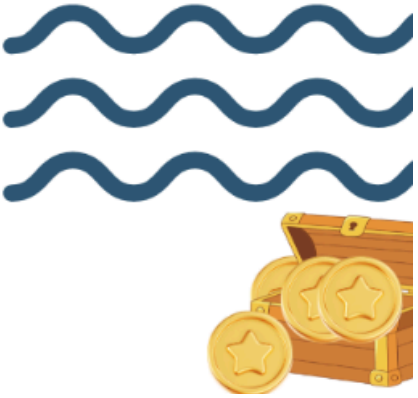
Co-funded by the European Union

- ¿Reconocisteis la Violencia Estructural durante el escape room? ¿Podéis mencionar un ejemplo de este tipo de violencia que veáis en vuestra vida diaria?

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.

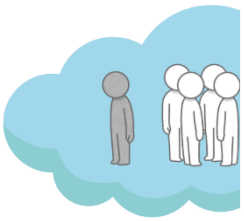
Editor / ASSOCIATION LIGHT / SIME KATICA 1 / 15000 ŠABAC – SERBIA / nvo.svetlost@gmail.com

Editora jefe / Marija Ristić, Association Light / Diseño / Vojislav Radosavljević

Colaboradores / Saša Despotović, Gordana Mandić Radosavljević, Nikolina Jureković, Magdalena Dević, Kemal Ashik

Julio de 2026





Co-funded by the European Union