



Block H8

Peace puzzles Toolkit

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.

Índice

Introducción	3
Contexto del proyecto	4
1. The Loop	5
1.1 Introducción	5
1.2 Preparación paso a paso	6
1.3 Implementación paso a paso	10
2. La Oficina	15
2.1 Introducción	15
2.2 Preparación paso a paso	16
2.3 Implementación paso a paso	20
3. Realidad.404	27
3.1 Introducción	27
3.2 Preparación paso a paso	29
3.3 Implementación paso a paso	34
4. La Guerra que Nunca Termina	40
4.1 Introducción	40
4.2 Preparación paso a paso	42
4.3 Implementación paso a paso	47
5. Operación Cerrar Sesión	54
5.1 Introducción	54
5.2 Preparación paso a paso	55
5.3 Implementación paso a paso	58
6. La Casa de las Sombras Interiores	64
6.1 Introducción	64
6.2 Preparación paso a paso	65
6.3 Implementación paso a paso	68
7. La Ley del Rey	75
7.1 Introducción	75
7.2 Preparación paso a paso	76
7.3 Implementación paso a paso	80
8. Acuerdo Alienígena	85
8.1 Introducción	85
8.2 Preparación paso a paso	87
8.3 Implementación paso a paso	89
Impressum	94

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.

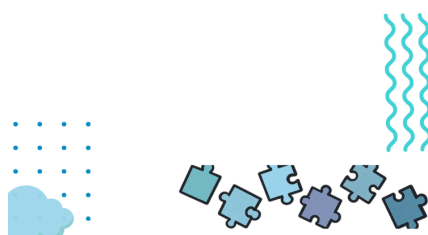
Al proporcionar Recursos Educativos Abiertos (REA) como un entorno dinámico e interactivo, queremos ofrecer a los profesionales una experiencia práctica que puedan aplicar directamente en sus iniciativas dirigidas a jóvenes, contribuyendo así a reforzar la capacidad de las organizaciones juveniles y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



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.



Co-funded by
the European Union



Udruženje Studio B



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

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!



1. The Loop

1.1 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.

- 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.

1.2 Preparación paso a paso

1.2.1 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

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.

1.2.2 Objetivo del juego

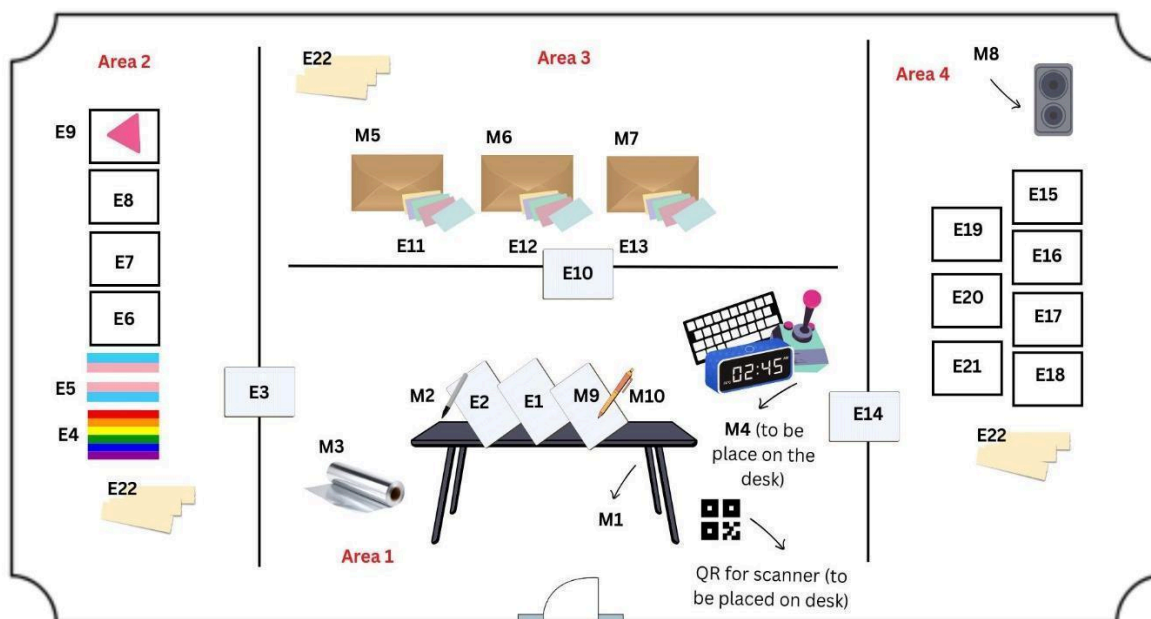
The Loop es un escape room que simula un viaje en el tiempo a través de diferentes años. El objetivo es recopilar **información sobre diferentes** grupos marginados **o diferentes factores que conducen a la marginación**. Los participantes visitarán las diferentes **áreas para aprender** sobre distintos 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.

1.2.3 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:



1.2.4 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.

1.2.5 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.

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.

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.

1.3 Implementación paso a paso

1.3.1 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).

- 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.

1.3.2 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.

- **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.

1.3.3 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.

1.3.4 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.

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.

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.

1.3.5 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.

2. La Oficina

2.1 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.

- 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.

2.2 Preparación paso a paso

2.2.1 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.

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

2.2.2 Objetivo del juego

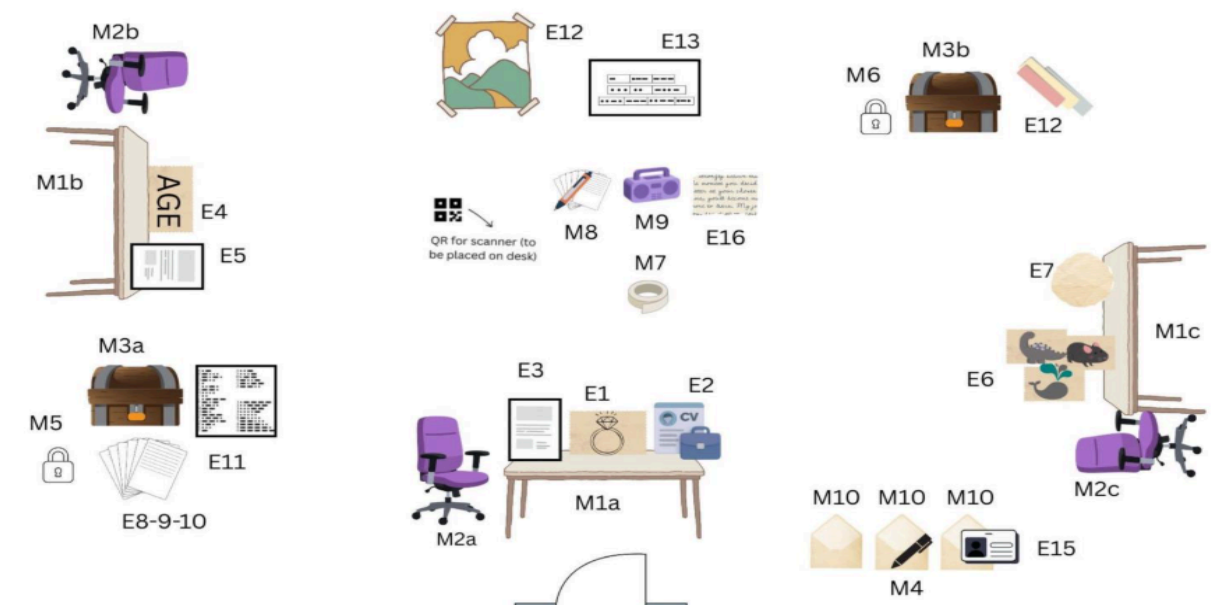
La Oficina es un escape room que simula la experiencia de navegar por un entorno laboral donde las normas, políticas y procedimientos no siempre son **tan justos como** parecen. El objetivo es **explorar cómo las estructuras institucionales** pueden beneficiar a algunas personas **mientras limitan las 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**.

2.2.3 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:



2.2.4 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](#))



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.

2.2.5 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.

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).

- 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.

2.3 Implementación paso a paso

2.3.1 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 (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.

2.3.2 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.
- **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.

2.3.3 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.

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.

2.3.4 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.

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.

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.

2.3.5 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.



3. Realidad.404

3.1 Introducción

A) Contexto

Este escape room sitúa a los participantes en un mundo de un futuro cercano donde todo parece perfecto y fluido, seguro y conectado de manera impecable. Los algoritmos moldean silenciosamente lo que las personas ven, piensan y creen, mientras las pantallas se llenan de mensajes tranquilizadores y verdades pulidas. Sin embargo, bajo esta armonía digital, comienzan a aparecer grietas. Inconsistencias, titulares falsos y sutiles distorsiones sugieren que no todo es real. Atrapados dentro de una ilusión cuidadosamente construida, los jugadores deben cuestionar la información, reconocer la manipulación y pensar críticamente para descubrir la verdad. Solo quienes se atrevan a mirar más allá podrán escapar.

B) Presentación visual de la sala

Esta sala está diseñada como un único espacio físico que se transforma visualmente en tres realidades diferentes a lo largo del juego. Desde el momento en que los jugadores entran, el entorno se siente artificial, controlado y ligeramente inquietante, como si la realidad que los rodea hubiera sido cuidadosamente diseñada en lugar de ser algo normal.

En la primera fase, *Perfect Feed*, la sala parece brillante y normal. Superficies limpias blancas o metálicas claras, una iluminación equilibrada y un mínimo de ruido visual crean una sensación de orden y estabilidad. Este espacio se siente tranquilo, eficiente y reconfortante, sugiriendo perfección, seguridad y control total del sistema. La luminosidad es intencionadamente excesiva, creando una sutil incomodidad y dando a entender que este entorno puede ser demasiado perfecto para ser real.

A medida que avanza el juego, la sala cambia a la *Glitch Zone* sin ningún movimiento físico. La iluminación comienza a parpadear y cambiar de intensidad, y la atmósfera se vuelve inestable. Los tonos brillantes se transforman en tonos más oscuros, revelando una segunda capa visual del mismo espacio. Negros profundos, azules oscuros y púrpuras empiezan a dominar, transformando la sala en una matriz digital o en un entorno del espacio exterior en lugar de una ubicación física en la Tierra. Durante esta fase, los fallos visuales se vuelven frecuentes. Las pantallas y proyecciones muestran imágenes distorsionadas, texto fragmentado y símbolos desconocidos que recuerdan a conocimientos avanzados o comunicación alienígena. Formas y gráficos abstractos sugieren una influencia extraterrestre o no humana, pero estos elementos son intencionadamente inconsistentes y poco claros. Algunas imágenes también pueden imitar datos científicos o sistemas autoritarios, aunque contienen errores sutiles que solo pueden detectarse mediante una observación cuidadosa.

En la fase final, *Real World*, la sala se estabiliza, pero no vuelve a su perfección original. El sistema artificial desaparece visualmente, mostrando ahora una versión más realista e imperfecta del espacio. El contraste entre las fases anteriores resalta cómo la percepción fue manipulada y anima a los jugadores a reflexionar sobre lo que aceptaron como verdad.

En esta sala, la iluminación juega un papel muy importante en la narrativa a lo largo de todas las fases. La luz blanca y neutra se utiliza al principio para crear una sensación de orden y control, mientras que durante la fase de glitch aparecen tonos más oscuros como

negro, azul y púrpura, acompañados de luces parpadeantes y cambios repentinos de intensidad para mostrar inestabilidad. En la fase posterior al glitch, la iluminación cambia hacia tonos más cálidos y suaves, como un blanco cálido natural, creando una atmósfera más tranquila y realista que se siente menos artificial. El sonido también es muy importante. Al principio, la música es tranquila y futurista, reforzando la idea de un sistema perfecto. Durante la fase de glitch, se vuelve más profunda y tensa, con sonidos electrónicos graves, estática y efectos de glitch. En la fase final, el paisaje sonoro se estabiliza lentamente en una música más silenciosa y minimalista, con menos efectos digitales y un tono más humano y reflexivo, señalando el regreso del control a los jugadores.

C) Objetivos educativos

- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico animando a los participantes a cuestionar las fuentes de información e identificar la manipulación o la desinformación.
- Aumentar la alfabetización mediática y digital, ayudando a los participantes a comprender cómo los algoritmos, los titulares y las narrativas pueden moldear la percepción y las creencias.
- Fortalecer las habilidades de resolución de problemas y colaboración mediante el trabajo en equipo.
- Promover la conciencia sobre la responsabilidad personal y la ciudadanía activa destacando la importancia del pensamiento individual en una sociedad controlada digitalmente.

D) Perfil y número del grupo destinatario

Edad: 15-30 años

Tamaño recomendado del grupo: 4-6 personas

Perfil del grupo: Jóvenes, estudiantes y trabajadores juveniles interesados en la alfabetización mediática, el pensamiento crítico, la cultura digital y los temas sociales. Adecuado para grupos con diferentes perfiles y no requiere conocimientos previos.

Dificultad del escape room: Media

E) Accesibilidad y adaptabilidad

Este escape room está diseñado para garantizar que participantes con diferentes necesidades puedan formar parte plenamente de la experiencia. Todas las tareas principales, los acertijos y las instrucciones deben ser adaptables para que la participación no dependa de una única capacidad física, sensorial o cognitiva.

La información importante debe estar disponible en diferentes formatos siempre que sea posible. Los elementos de audio pueden complementarse con instrucciones escritas, subtítulos o breves explicaciones, mientras que los materiales impresos pueden ampliarse, simplificarse o leerse en voz alta si es necesario.

Los facilitadores también deben garantizar la accesibilidad física manteniendo suficiente espacio para el movimiento de sillas de ruedas, evitando obstáculos y colocando pistas, dispositivos y materiales a alturas accesibles. Ninguna tarea debe requerir fuerza innecesaria o movimientos inseguros.

Se fomenta la flexibilidad durante toda la actividad. El tiempo, las pistas, los niveles de sonido, los efectos de iluminación o la dificultad de las tareas pueden ajustarse según el grupo. El objetivo no es solo el acceso, sino también la participación significativa, la contribución equitativa y una experiencia de aprendizaje positiva para todas las personas.

3.2 Preparación paso a paso

3.2.1 Escenario

*En un mundo donde **todo está conectado**, los algoritmos deciden lo que las personas **ven, piensan y creen**. La vida parece perfecta: fluida, segura e incuestionable. Pero cuando un extraño mensaje **aparece en** la pantalla afirmando que nada de eso es real, todo comienza a **desmoronarse**. Un grupo de jóvenes ciudadanos empieza a **notar inconsistencias, titulares falsos e historias repetidas sin fuentes**. Poco a poco se dan cuenta de que **están atrapados dentro de una ilusión cuidadosamente construida, diseñada para mantenerlos pasivos y controlados**. El objetivo no es solo **encontrar la salida**, sino demostrar que pueden **pensar por sí mismos en un mundo construido sobre el engaño digital**. Solo quienes aprendan a hacer las preguntas correctas lograrán **liberarse**.*

3.2.2 Objetivo del juego

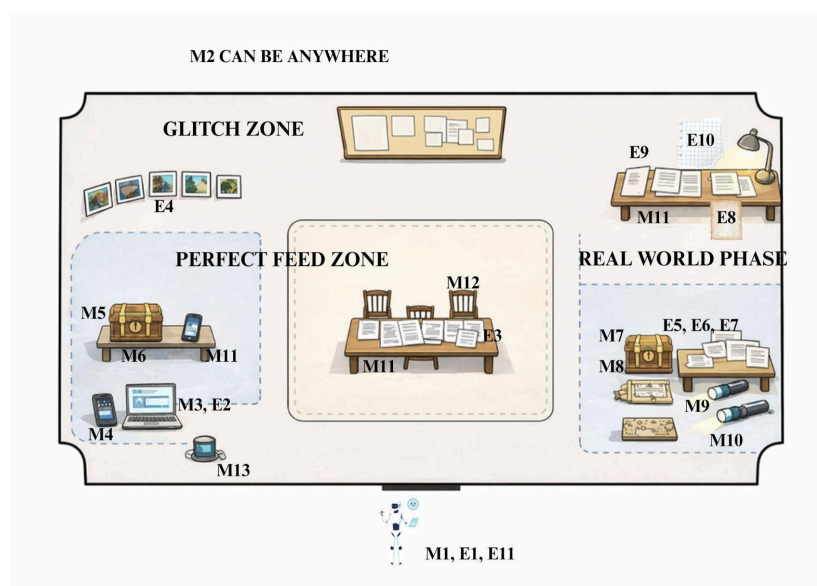
El **objetivo del juego es sumergir** a los participantes en una realidad digital simulada que inicialmente parece estable, eficiente y confiable, pero que gradualmente revela ser manipulada, selectiva y engañosa. A través de una progresión cuidadosamente diseñada de elementos visuales, narrativos e interactivos, los jugadores experimentan cuán fácilmente puede moldearse la percepción mediante sistemas que controlan la información, las narrativas y la visibilidad.

A medida que el entorno se transforma, los participantes deben cuestionar activamente la información que se les presenta, identificar la **desinformación y reconocer** contenidos repetidos o sesgados. El juego desafía a los jugadores a comprender cómo los algoritmos, **los titulares y los mensajes aparentemente autoritarios influyen en** las opiniones, emociones y comportamientos, muchas veces sin una conciencia clara de ello. Solo es posible avanzar cuando los jugadores dejan de aceptar la información tal como se presenta y comienzan a comparar fuentes, notar contradicciones y reflexionar tanto sobre lo que falta como sobre lo que se muestra.

La colaboración es esencial durante todo el juego. Los jugadores deben comunicarse, compartir observaciones y tomar decisiones colectivas para resolver acertijos y avanzar. Trabajando juntos, aprenden que el **pensamiento crítico se fortalece** mediante el diálogo y las perspectivas diversas. El objetivo final no es solo escapar de **la sala, sino demostrar** el valor del pensamiento **independiente, la responsabilidad** personal y la conciencia mediática en una sociedad controlada digitalmente, donde la aceptación acrítica de la información puede conducir a la manipulación y la pérdida de autonomía.

3.2.3 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:



También depende del lugar; algunas zonas pueden unirse y, como se ha mencionado, adaptarse según el espacio disponible.

*Importante: esta **distribución de** la sala puede dividirse en 3 espacios dentro de una misma sala o puede realizarse en un único espacio, jugando con las luces y los sonidos para que el jugador vea y entienda qué parte de la sala debe utilizar en cada momento.*

3.2.4 Los materiales

- **(M1) Altavoz – Utilizado** para reproducir la canción generada por IA, sonidos de glitch, música general y el sonido final de finalización.
- **(M2) Luces de colores (programables o manuales) – Utilizadas** para crear transiciones entre la fase Perfect Feed, la Glitch Zone y la fase Real World.
- **(M3) Ordenador portátil o tableta con interfaz del sistema – Utilizado** para introducir códigos numéricos (5264) y mostrar reacciones del sistema (efectos glitch).
- **(M4) Smartphone (teléfono proporcionado) – Utilizado** para tareas de verificación de imágenes, bloqueado con el código numérico 5264.
- **(M5) Primera caja cerrada – Contiene** documentos impresos del sistema.
- **(M6) Candado para la primera caja cerrada (código: 745)**
- **(M7) Segunda caja cerrada – Contiene** los materiales del rompecabezas y del cifrado.
- **(M8) Candado para la segunda caja cerrada (código: 666)**
- **(M9) Bolígrafo UV – Utilizado** para escribir fragmentos de información faltante en la parte trasera de los documentos impresos.
- **(M10) Linterna UV – Utilizada** por los participantes para revelar texto oculto escrito con bolígrafo UV.

- (M11) Mesas – Utilizadas para mostrar documentos, resolver acertijos y realizar discusiones en grupo.
- (M12) Sillas – Utilizadas durante el juego y el debriefing.
- (M13) Temporizador o cronómetro – Utilizado por el Game Master para controlar la duración del juego.

Adicional:El

uso de teléfonos personales está **prohibido**; todos los teléfonos, ordenadores portátiles o tabletas que puedan utilizarse durante **el juego serán proporcionados dentro** de la sala. Si no es posible disponer de un teléfono extra, se podrán mantener los teléfonos personales.

El temporizador **puede mostrarse visiblemente** en la sala o el Game Master puede tenerlo en su teléfono, asegurándose de avisar a los jugadores a medida que pasa el tiempo. El tiempo establecido para esta sala es de 60 minutos.

Música Perfect Feed: Ambient Chillout Relaxing Music

<https://open.spotify.com/intl-es/album/0DiFeZFyxc2JHPb9s1tXiF?si=rsqKFzBOGWwSZequJrPQ> (Volumen: bajo a medio)

Música Glitch Zone: para el inicio, cuando todo está en modo glitch/colapso

<https://open.spotify.com/intles/track/3OypByriPodJ9riEqtTh8A?si=2aceafb47b3344df> (Volumen: alto)

Para la música general de la fase

<https://open.spotify.com/intl-es/album/5YQaMe0bDKJZKBoR2ubbIJ?si=yNebUWFQQde6SFgNH3TiAA> ,

<https://open.spotify.com/intles/track/4HcZAQYNIP0I9tGdAKFDZU?si=7eff77c9f29a45c8> (Volumen: medio, ligeramente

invasivo)<https://open.spotify.com/intl-es/album/5YQaMe0bDKJZKBoR2ubbIJ?si=yNebUWFQQde6SFgNH3TiAA><https://open.spotify.com/intles/track/4HcZAQYNIP0I9tGdAKFDZU?si=7eff77c9f29a45c8>

Música Real World: versiones de piano de canciones famosas

<https://open.spotify.com/intl-es/track/1S3Hv7Fmd23qKPh6FtZxd2?si=8a9735ba67164326> (Volumen: bajo)



SCAN



SCAN



SCAN



SCAN

3.2.5 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-M13) de acuerdo con los requisitos de distribución de la sala.

Sigue los siguientes pasos para preparar la sala con los elementos del juego del Peace Puzzles Toolkit o de los módulos Unlock Peace - modules for DIY production para que sea jugable:

Configuración general de la sala

1. Coloca las mesas (M11) en el centro de la sala.
2. Coloca las sillas (M12) alrededor de las mesas o contra las paredes.
3. Instala las luces de colores (M2) y configúralas con luz blanca neutra.
4. Coloca el altavoz (M1) en una posición central de la sala.
5. Coloca el ordenador portátil o la tableta (M3) sobre la mesa central.
6. Enciende el ordenador portátil o la tableta (M3) y abre el contenido de la interfaz del sistema (E2).

Configuración de la fase Perfect Feed

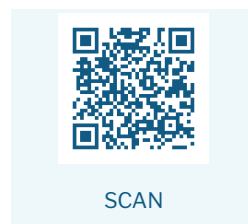
7. Prepara la canción generada por IA (E1) y pruébala en el altavoz (M1).
8. Coloca las páginas impresas del newsfeed/periódico (E3) sobre la mesa central.
9. Asegúrate de que los titulares repetidos (E3) sean claramente visibles.
10. Comprueba que los titulares repetidos permitan a los participantes extraer el primer código numérico 5264. Extraen el código utilizando fechas y meses (año 2042).
11. Configura la interfaz del sistema (E2) para que acepte el código 5264

Configuración de la transición glitch

12. Programa la interfaz del sistema (E2) para que introducir el código 5264 active un glitch del sistema.
13. Prepara las luces de colores (M2) para que cambien a una iluminación más oscura o inestable durante el glitch.

Configuración de la fase de imágenes

14. Prepara las imágenes impresas / triggers según la regla del conjunto de imágenes (E4). Aquí está el enlace <https://reality404esp.netlify.app/>



15. Oculta números, elementos contables o fragmentos QR únicamente en las imágenes reales.
16. Coloca las imágenes impresas/triggers (E4) en una pared o mesa para crear el conjunto de imágenes.
17. Prepara el smartphone (M4). Asegúrate previamente de que funciona.
18. Bloquea el smartphone (M4) con el código 5264.

Configuración de la primera caja cerrada

19. Coloca la primera caja cerrada (M5) cerca del conjunto de imágenes.
20. Coloca los documentos impresos del sistema (E5) dentro de la primera caja cerrada (M5).
21. Configura el candado (M6) de la primera caja con el código 745.

22. Comprueba que el primer código numérico (M6 – 745) abra correctamente el candado.

Configuración de la segunda caja cerrada y del rompecabezas

23. Coloca la segunda caja cerrada (M7) en la sala.
24. Coloca la imagen (E6) dentro de la segunda caja cerrada (M7). La imagen debe estar cortada en piezas irregulares para que parezca un rompecabezas.
25. Coloca la herramienta de cifrado (E7) dentro de la segunda caja cerrada (M7).
26. Configura el candado (M8) de la segunda caja con el código 666.
27. Comprueba que el tercer código numérico (E7 – 666) abra correctamente el candado.
28. Monta el rompecabezas una vez para confirmar que aparece el mensaje “DATA INCOMPLETE”.

Configuración de la fase Real World

29. Prepara el texto de instrucciones de la fase Real World (E8).
30. Prepara los documentos incompletos del mundo real (E9).
31. Utiliza el bolígrafo UV (M9) para escribir los fragmentos faltantes (E9) en la parte trasera de materiales utilizados previamente. Por ejemplo, fotos del AR (E4).
32. Prueba la linterna UV (M10) para asegurarte de que toda la información oculta con UV sea visible.
33. Coloca los documentos de Real World (E9) en una mesa separada o zona de exposición.
34. Coloca las tarjetas de conclusión (E10) junto a los documentos de Real World. Puedes introducir la luz UV en este momento.

Configuración de la fase final

35. Prepara el mensaje final del sistema (E11).
36. Prepara el sonido final en el altavoz (M1).
37. Configura las luces de colores (M2) con una iluminación cálida y tranquila para la fase Real World.

Comprobación final

38. Recorre todo el juego una vez antes de que entren los participantes.
39. Comprueba que todos los códigos (5264, 745, 666) funcionen correctamente.
40. Comprueba que todas las cajas se abran en el orden correcto.
41. Asegúrate de que todos los elementos estén colocados en secuencia y no sean visibles demasiado pronto.
42. Coloca el temporizador o cronómetro (M13) con el Game Master.

Los pasos del 1 al 42 deben repetirse antes de que cada grupo de participantes entre en la sala; estos serán tus pasos de preparación y reinicio que deberás seguir.

CONSEJOS:

- Cuando instales la zona de juego: ¡asegúrate de recordar la ubicación de cada pista! Esto te permitirá seguir el progreso de los participantes durante el juego y darles las pistas correctas.
- Se recomienda volver a contar el material al final de la sesión. Es posible que los jugadores hayan escrito en algunos materiales o que accidentalmente hayan guardado algunos en sus bolsillos.

3.3 Implementación paso a paso

3.3.1 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:

- Asegurarse de que el audio de introducción de la IA (E1) **esté preparado y se reproduzca** correctamente a través del altavoz (M1).
- Iniciar **el juego activando** el audio de introducción de la IA.
- Permanecer discreto durante la **fase Perfect Feed y permitir** que la narrativa del sistema guíe a los participantes.
- **Observar** el comportamiento de los jugadores sin ofrecer soluciones ni interpretaciones.
- Cuando se introduzca el primer código, **cambiar la iluminación a tonos más** oscuros e inestables en el momento correcto, activar los efectos de sonido glitch y el audio fragmentado de la IA si las transiciones no están automatizadas.
- **Supervisar el progreso de** los participantes durante la Glitch Zone.
- Proporcionar **únicamente pistas neutrales y no directivas** si los participantes quedan bloqueados durante un periodo prolongado.

- **Garantizar** el uso seguro y correcto de todos los objetos, incluidos el teléfono, las cajas y los documentos impresos.
- Después de completar el rompecabezas y el cifrado, **transformar** la sala en la fase Real World ajustando la iluminación y el sonido a una atmósfera más cálida y tranquila.
- **Leer** el documento adjunto Reality.404 para poder controlar la situación.
- Introducir las tarjetas de fuentes faltantes (E9) en **el momento** adecuado.
- Introducir las **tarjetas de conclusión (E10)** únicamente cuando los participantes estén preparados para el paso final.
- Reproducir el sonido final del sistema (E11) cuando **se seleccione la conclusión** correcta.
- Dirigir el debriefing **posterior al juego**.
- **Reiniciar** completamente la sala antes de que entre el siguiente grupo.
- Devolver todos los materiales, candados, configuraciones de iluminación y sonido a **sus posiciones** iniciales.

3.3.2 Introducción e instrucciones

Antes de comenzar el juego, es tarea del Game Master **presentarse y explicar** su papel. El Game Master está presente por si los participantes necesitan ayuda o se pierden durante el juego.

Explica el escenario si todavía tienen alguna pregunta y explica también el funcionamiento del temporizador. En este caso, el escape room se explicará mediante un audio realizado por un programa de IA que será reproducido por el Game Master, quien permanecerá en silencio mientras suena el audio <https://suno.com/s/wVMimLERFKAhJqZH> (La letra, con explicaciones sobre el estilo de voz, introducción, verso, etc., y el prompt de estilos están dentro del enlace). Además, hay una imagen con un texto para quien quiera implicarse más como Game Master al inicio.



Informa a los participantes de que tienen 60 minutos para completar el escape room, incluso después del audio.

Da las siguientes instrucciones: (en este caso se trata de una canción creada por IA)

- **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.
- **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.

3.3.3 Pistas y consejos

Durante el desarrollo del juego, el Game Master debe observar a los jugadores y dar algunas pistas o consejos. Hemos sugerido algunas pistas, pero en momentos concretos del juego, 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; da pistas solo si las piden o si los jugadores se quedan bloqueados.

3.3.4 Desarrollo del juego

1. Los participantes son recibidos por un sistema de inteligencia artificial e introducidos en la sala como un entorno digital perfectamente funcional. Se les indica que confíen en el sistema y sigan sus instrucciones. Se reproduce una canción generada por IA mediante el altavoz para crear la atmósfera y reforzar la idea de una realidad controlada y optimizada.
2. Los participantes entran en la fase **Perfect Feed y son guiados** hacia la zona central de interacción, donde se presentan artículos de newsfeed/periódico en páginas impresas o dispositivos digitales. A primera vista, los titulares/fechas parecen fiables y profesionales. Cada titular contiene un número visible que representa la fecha de publicación. Al identificar fechas duplicadas y extraer los números, los participantes obtienen el primer código numérico (5264).
3. Los participantes introducen el primer código numérico (5264) en la interfaz del sistema <https://scrollproject.my.canva.site/reality404untitled-app> utilizando el ordenador portátil o la tableta proporcionados en la sala.



SCAN

4. Cuando se introduce el código correcto, el sistema reacciona de manera inesperada. La pantalla presenta fallos, la iluminación de la sala empieza a cambiar y las voces o la música de la IA se vuelven fragmentadas y distorsionadas. La sala se convierte en la Glitch Zone. Todo esto es controlado por el Game Master. Después, se presenta a los participantes un museo de imágenes que esconden algo en **su interior. El desafío consiste** en determinar qué imágenes son reales y cuáles han sido generadas artificialmente.
5. Cada imagen real contiene un elemento oculto, como un número visible, un objeto contable o un fragmento QR que revela un dígito. Algunas también contienen elementos aleatorios. En esta tarea, los participantes utilizan un teléfono proporcionado (M4), que también deben desbloquear con el mismo código que introdujeron en el ordenador portátil.
6. Al identificar correctamente las imágenes reales y recopilar los números revelados, los participantes obtienen el segundo código numérico (745), que se utiliza para abrir el candado de una caja. Al abrir la caja, los participantes encuentran documentos impresos del sistema que se asemejan a resultados informáticos o de sistemas. El documento incluye elementos como programación, símbolos y códigos. Al identificar e interpretar estos elementos, los participantes extraen el tercer código numérico (666), que abre una nueva caja.
7. Cuando se abre la nueva caja, los participantes encuentran un rompecabezas que les revelará un breve mensaje del **sistema: "DATA INCOMPLETE"**. Al completar el rompecabezas, también deberían encontrar un código cifrado que, si se resuelve correctamente, les dará acceso a la siguiente fase del juego.
8. Al completar el rompecabezas y el código cifrado, los participantes pasan a la fase final del juego. El sistema artificial desaparece gradualmente y la sala se estabiliza en una atmósfera más tranquila y natural. La iluminación y el sonido se vuelven más cálidos y comienza **la fase Real World**.
9. En esta fase, se presenta a los participantes un conjunto de unidades de información impresas que se asemejan a materiales del mundo real, como

reportajes periodísticos, resúmenes o textos analíticos. A primera vista, estos documentos parecen completos y fiables, pero una observación más detallada revela que están intencionadamente incompletos. Algunos textos carecen de frases importantes o información, mientras que otros no tienen fuentes u orígenes claros.

10. Los participantes deben primero identificar qué información falta y relacionar correctamente los fragmentos faltantes para completar los textos. Encuentran las piezas faltantes en los materiales anteriores, en la parte trasera de todos los papeles escritos con bolígrafo UV. Una vez reconstruidos los documentos, se presentan varias posibles conclusiones o interpretaciones relacionadas con los documentos completados. Algunas conclusiones son engañosas, *simplificadas en exceso o emocionalmente manipuladoras*. A través de la discusión y la toma colectiva de decisiones, los participantes deben elegir la conclusión que refleje la información de manera responsable y sin distorsiones. Cuando se selecciona la conclusión correcta, se revela un mensaje final acompañado de un sonido, marcando la finalización exitosa del escape room. (También puede ser leído por el Game Master).
11. Después de completar el juego, los participantes realizan un **breve debriefing guiado**, reflexionando sobre su experiencia y debatiendo temas relacionados con la confianza, la percepción, la desinformación y el pensamiento crítico en entornos digitales.

3.3.5 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?

¿Cómo ayudó el trabajo en equipo a avanzar durante el juego?

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.

- ☐ ¿Con qué frecuencia cuestionáis la información que veis en internet?
- ☐ ¿Creéis que el pensamiento crítico es una responsabilidad personal? ¿Por qué sí o por qué no?
- ☐ ¿Qué podríais hacer de manera diferente en el futuro al consumir contenido digital?
- ☐ ¿Qué significa para vosotros “cuestionar vuestro feed” después de esta experiencia?
- ☐ ¿Creéis que este juego os ha sido útil?
- ☐ ¿Tenéis sugerencias o ideas de mejora?

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.

4. La Guerra que Nunca Termina

4.1 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.

- 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

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.

4.2 Preparación paso a paso

4.2.1 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.

4.2.2 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.

4.2.3 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:

1.3 Room Layout

The diagram illustrates the layout of a museum room, showing the entrance, reception desk, and various exhibition areas. The entrance is at the bottom center. The reception desk is in the center, with a receptionist (M10) and a sign (E1). To the left of the desk is a small table with a sign (M9). To the right of the desk is a small table with a sign (M10). The room is divided into four main sections by the desk and the entrance:

- Top Left:** Hate Speech (M4, M8, in:M18)
- Top Right:** Institutional Violence (M1, M5, in:M12, E5-E9)
- Bottom Left:** Structural Violence (M2, M6, in:M16)
- Bottom Right:** Physical Violence (M3, M7, in:M17, E10)

The central area contains the Reception / Cashier Desk (M9, E1) and Exhibition Elements (Locked chests) (M10, E2 & E4, E3).

4.2.4 Los materiales

- ▮ 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 360° (ENLACE: https://www.deskom.rs/vt/IPP_ER/2.1.TWTNEMG/) con conexión a altavoces (utilizados para la música de fondo)

A square QR code with a black and white pixelated pattern, used for quick access to digital content. Below the QR code, the word "SCAN" is written in a light blue, sans-serif font.



SCAN

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

43

- 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/0iuPSJLFnLFim7BK6VzTes?si=763ff3753a204148>

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

Enlace en Google Drive (archivo descargado):

<https://drive.google.com/file/d/1v-qvVL1qSZS-WuDEEtYIOyT3LiWMVXSV/view?usp=sharing>



Iluminación:

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

Requisitos técnicos:

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.

4.2.5 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 360° (ENLACE: https://www.deskom.rs/vt/IPP_ER/2.1.TWTNEMG/) + reproduce la música de fondo



- Coloca el dispositivo informático (M10) sobre la mesa de recepción y abre el museo online 360° 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

- 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.

4.3 Implementación paso a paso

4.3.1 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.

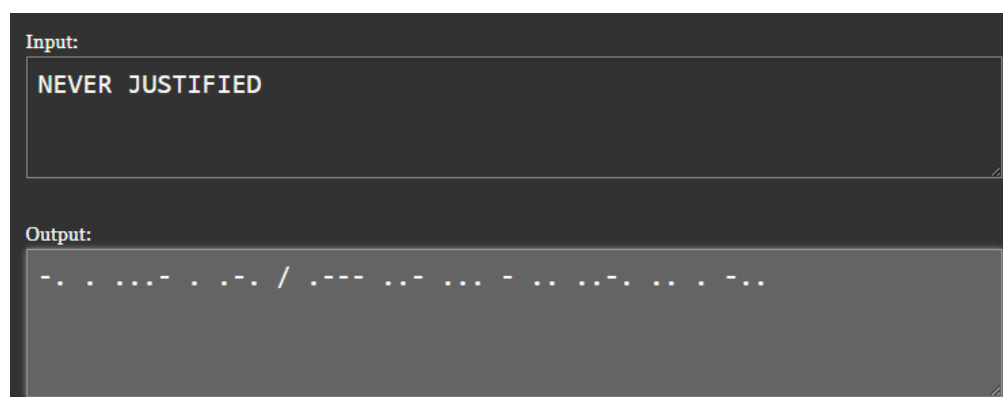
En el espacio de juego, recomendamos que el Game Master permanezca un poco alejado del grupo para dejar el espacio necesario para que los jugadores evolucionen de manera independiente y quizá se sientan menos tentados a pedir pistas o interpretar las reacciones del Game Master.

Especificidades del rol del GM en este escape room:

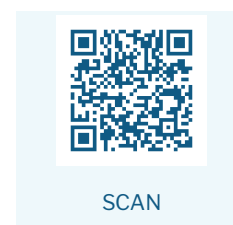
El Game Master desempeña el papel de cajero mientras se desarrolla el juego.

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.



<https://morsecodetranslator.com/>



- 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, proporcióneles 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

 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.

4.3.2 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.
- **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, sumérjense 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.

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

4.3.3 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.**

4.3.4 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 360° 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.**

□ **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.

4.3.5 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.

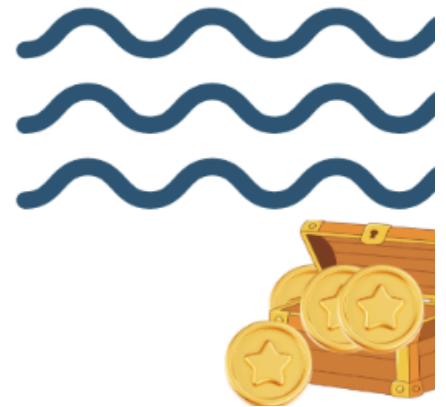
Aquí deben añadirse preguntas específicas relacionadas con el tema educativo.

- *¿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?*

- ¿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.



5. Operación Cerrar Sesión

5.1 Introducción

A) Contexto

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

B) Presentación visual de la sala

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

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

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

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

C) Objetivos educativos

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

D) Perfil y número del grupo destinatario

Edad: 14-19

Tamaño recomendado del grupo: 4-6 participantes

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

Dificultad del escape room: Media

E) Accesibilidad y adaptabilidad

El espacio está organizado para permitir un movimiento fácil y seguro, sin obstáculos ni caminos estrechos que puedan dificultar la participación. Todos los elementos importantes están colocados al alcance de la mano, sin requerir esfuerzo adicional. Se presta especial atención a instrucciones claras, al uso sencillo de los materiales y a la seguridad de todos los participantes durante la actividad.

El escape room está diseñado para ser accesible para personas con diferentes necesidades, incluidas personas con discapacidad auditiva, participantes con discapacidad visual y usuarios de silla de ruedas, de manera que todos puedan participar en igualdad de condiciones. Para todo el contenido de audio, también se proporciona una versión escrita del texto, asegurando que los participantes puedan seguir la experiencia tanto leyendo como escuchando. Todos los materiales escritos están adaptados para participantes con discapacidad visual mediante el uso de tamaños de letra más grandes y claros, facilitando así su lectura.

La actividad es flexible y puede ajustarse según las necesidades de cada grupo. El objetivo no es solo proporcionar acceso, sino también apoyar la participación activa, para que todas las personas puedan contribuir, explorar y disfrutar de la experiencia de una manera inclusiva e igualitaria.

5.2 Preparación paso a paso

5.2.1 Escenario

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

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

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

5.2.2 Objetivo del juego

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

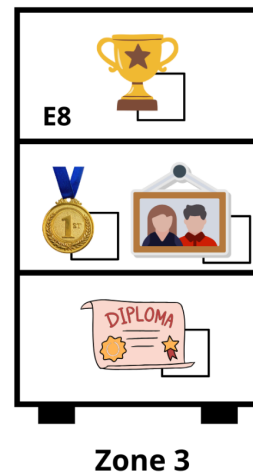
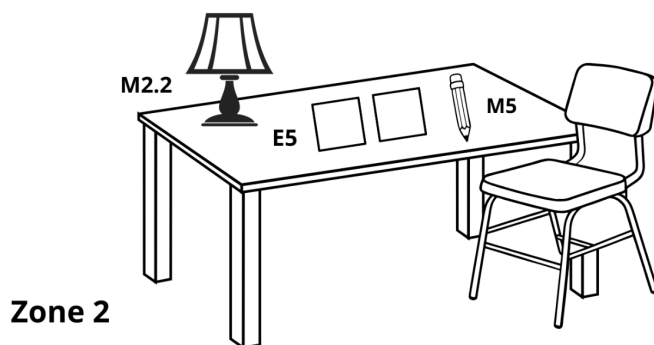
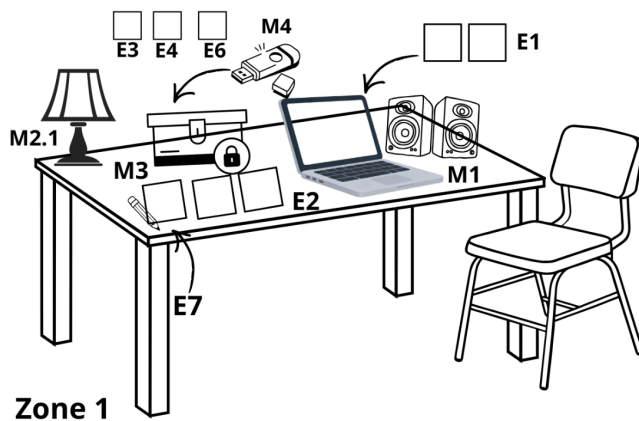
5.2.3 Distribución de la sala

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

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

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

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



5.2.4 Los materiales

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

Adicional:

Temporizador. El temporizador puede mostrarse visiblemente en la sala, o el GM puede tenerlo en su teléfono, asegurándose de informar a los jugadores a medida que pasa el tiempo. El tiempo establecido para esta sala es de 45 minutos.

5.2.5 Cómo preparar la sala

Los siguientes pasos deberán realizarse antes de que cada grupo de participantes comience su experiencia en el escape room.

Primero, asegúrate de haber colocado todos los materiales que forman parte de la sala (M1-M6) según los requisitos de distribución de la sala.

Sigue los siguientes pasos para preparar la sala con los elementos del juego del Peace Puzzles Toolkit o de los módulos Unlock Peace - DIY para que sea jugable: Preparación de la Zona 1: Mesa con portátil y altavoces

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

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

Cómo crear una carpeta oculta:

<https://www.youtube.com/watch?v=BuxCeL4-RNc>

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

<https://pastebin.com/x2bPxUys> <https://pastebin.com/x2bPxUys>

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



SCAN



SCAN

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

Preparación de la Zona 3: Revelación

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

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

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

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

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

Los pasos del 1 al 12 deben repetirse antes de que cada grupo de participantes entre en la sala; estos serán los pasos de preparación y reinicio que deberás seguir. **CONSEJOS:**

- Cuando instales la zona de juego: ¡asegúrate de recordar la ubicación de cada pista! Esto te permitirá seguir el progreso de los participantes durante el juego y darles las pistas correctas.
- Se recomienda volver a contar el material al final de la sesión. Es posible que los jugadores hayan escrito sobre algunos materiales o que accidentalmente hayan guardado algunos en sus bolsillos.

5.3 Implementación paso a paso

5.3.1 El Game Master

Las misiones generales del Game Master son:

- Preparar todos los materiales del juego, montar la sala y luego volver a colocar todo en su sitio;
- Dar la bienvenida a los jugadores e introducirlos en la atmósfera de su misión antes del juego;
- Seguir el desarrollo del juego para ayudarles, dar pistas o consejos;
- Una vez finalizada la misión, el Game Master debe realizar el debriefing con los jugadores repasando los momentos destacados de la misión.

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

Especificidades del rol del GM en este ER:

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

El GM **controla** el entorno.

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

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

5.3.2 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.
- **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.

5.3.3 Pistas y consejos

Durante el desarrollo del juego, el Game Master debe observar y dar algunas pistas o consejos a los jugadores. Hemos sugerido algunas pistas en determinados momentos a lo largo de la partida; dependiendo de la situación, el Game Master puede dar pistas o consejos adicionales. Sin embargo, asegúrate de dar tiempo a los jugadores para jugar e intentar descubrir las cosas por sí mismos; solo da pistas si las piden o en caso de que los jugadores se queden bloqueados.

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

5.3.4 Desarrollo del juego

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

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

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

5.3.5 Fase de debriefing

El Game Master felicita a los jugadores por completar el escape room.

Preguntas básicas:

¿Cómo os sentís?

¿Disfrutasteis del juego?

¿Os sentisteis presionados por el tiempo?

Discusión:

A continuación, debe realizarse una discusión dirigida por el Game Master basada en el tema educativo. Junto con los participantes, el GM debe repasar todo lo importante que se debía aprender de esta experiencia educativa de escape room.

Preguntas específicas:

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

Tomar una foto grupal: El Game Master ayuda a los jugadores a hacerse una foto grupal para celebrar la finalización del juego.

Feedback de los participantes: El Game Master invita a los jugadores a dar cualquier comentario adicional que puedan tener sobre la experiencia.



6. La Casa de las Sombras Interiores

6.1 Introducción

A) Contexto

Esta sala específica, “House of Inner Shadows”, se centra en el aspecto interno de la construcción de la paz: la Inteligencia Emocional. Funciona bajo la premisa de que no se puede construir la paz con los demás sin antes comprender y gestionar las propias emociones y reconocer las necesidades emocionales ocultas de quienes nos rodean.

B) Presentación visual de la sala

La sala está diseñada para representar metafóricamente una casa familiar que sirve como representación de la mente humana. La atmósfera cambia de oscuridad y misterio a claridad e iluminación.

Zona 1 (Entrada/Escaleras): Completamente oscura. Representa el subconsciente y el miedo a lo desconocido.

Zona 2 (1.ª planta - Cocina/Salón): Caótica pero doméstica. Una mesa llena de utensilios de cocina y objetos rotos representa el “desorden” de las emociones cotidianas y los conflictos.

Zona 3 (2.ª planta - Pasillo): Un espacio tipo galería con retratos. Representa la fachada que mostramos al mundo frente a nuestra realidad interna.

Zona 4 (Ático): Un espacio de reflexión que contiene un espejo. Representa la autorrealización y el momento final de claridad.

C) Objetivos educativos

- Identificar desencadenantes emocionales específicos (agresividad pasiva, ira) y mecanismos de calma (respiración profunda, disculpas).
- Comprender que las experiencias emocionales “rotas” o difíciles pueden hacer a una persona más fuerte y valiosa si se procesan correctamente.
- Aprender a mirar más allá del comportamiento superficial (ira, silencio, sonrisa) para encontrar la necesidad subyacente (miedo, soledad, necesidad de afecto).
- Comprender que la responsabilidad final del bienestar emocional propio recae en uno mismo.

D) Perfil y número del grupo destinatario

Edad: 16-30

Tamaño recomendado del grupo: 4-6

Perfil del grupo: Jóvenes interesados en la psicología, el desarrollo personal o grupos que buscan actividades de team-building centradas en la comunicación y el vínculo emocional.

Dificultad del escape room: Media

E) Accesibilidad y adaptabilidad

El espacio está organizado para permitir un movimiento fácil y seguro, sin obstáculos ni caminos estrechos que puedan dificultar la participación. Todos los elementos importantes están colocados al alcance de la mano, sin requerir esfuerzo adicional, y las tareas que originalmente estaban previstas para el suelo se han trasladado a una mesa para hacerlas más accesibles. Se presta especial atención a instrucciones claras, al uso sencillo de los materiales y a la seguridad de todos los participantes durante la actividad.

El escape room está diseñado para ser accesible para personas con diferentes necesidades, incluidas personas con discapacidad auditiva, participantes con discapacidad visual y usuarios de silla de ruedas, de manera que todos puedan participar en igualdad de condiciones. Las tareas y las instrucciones no dependen del sonido y toda la información importante se proporciona en formato visual. Todos los materiales escritos también están adaptados para participantes con discapacidad visual mediante el uso de tamaños de letra más grandes y claros, facilitando así su lectura.

La actividad es flexible y puede ajustarse según las necesidades de cada grupo. El objetivo no es solo proporcionar acceso, sino también apoyar la participación activa, para que todas las personas puedan contribuir, explorar y disfrutar de la experiencia de una manera inclusiva e igualitaria.

6.2 Preparación paso a paso

6.2.1 Escenario

BIENVENIDOS A CASA. ¿LOGRARÉIS SALIR ALGUNA VEZ?

Desde fuera, parece una casa familiar perfecta. El césped es verde y las luces son cálidas. El propietario os recibe con una sonrisa amable, pero podéis sentir que algo no está bien.

Clic. La puerta está cerrada. El propietario os mira y dice: “La casa parece perfecta, pero esconde un oscuro secreto. Si queréis salir, debéis descubrir qué hay dentro.”

Vuestro camino hacia la salida:

OSCURIDAD TOTAL: Empezáis en la oscuridad. No podéis ver nada; tenéis que usar vuestros otros sentidos para avanzar.

LA COCINA DESORDENADA: El corazón del hogar es un completo desastre. ¿Podéis encontrar las pistas escondidas en el caos?

LAS MÁSCARAS FAMILIARES: Esta familia está ocultando sus verdaderos rostros. Descubrid quiénes son realmente para desbloquear la siguiente puerta.

EL ÁTICO: La sala final. Para salir, debéis dejar de huir y enfrentaros a vuestros propios miedos.

Tenéis 45 minutos. ¿Resolveréis el misterio y escaparéis, o permaneceréis en esta casa “perfecta” para siempre?

EL RELOJ HA COMENZADO. ¿ESTÁIS LISTOS?

6.2.2 Objetivo del juego

A través de la metáfora de una casa (que representa la mente humana), los jugadores deben iluminar sus “sombras” (emociones no procesadas) para salir como personas emocionalmente más inteligentes. Deben resolver acertijos relacionados con la

regulación emocional, la empatía y la autorreflexión para encontrar la llave final, que es la comprensión de que ellos mismos tienen el poder de salvarse.

6.2.3 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:

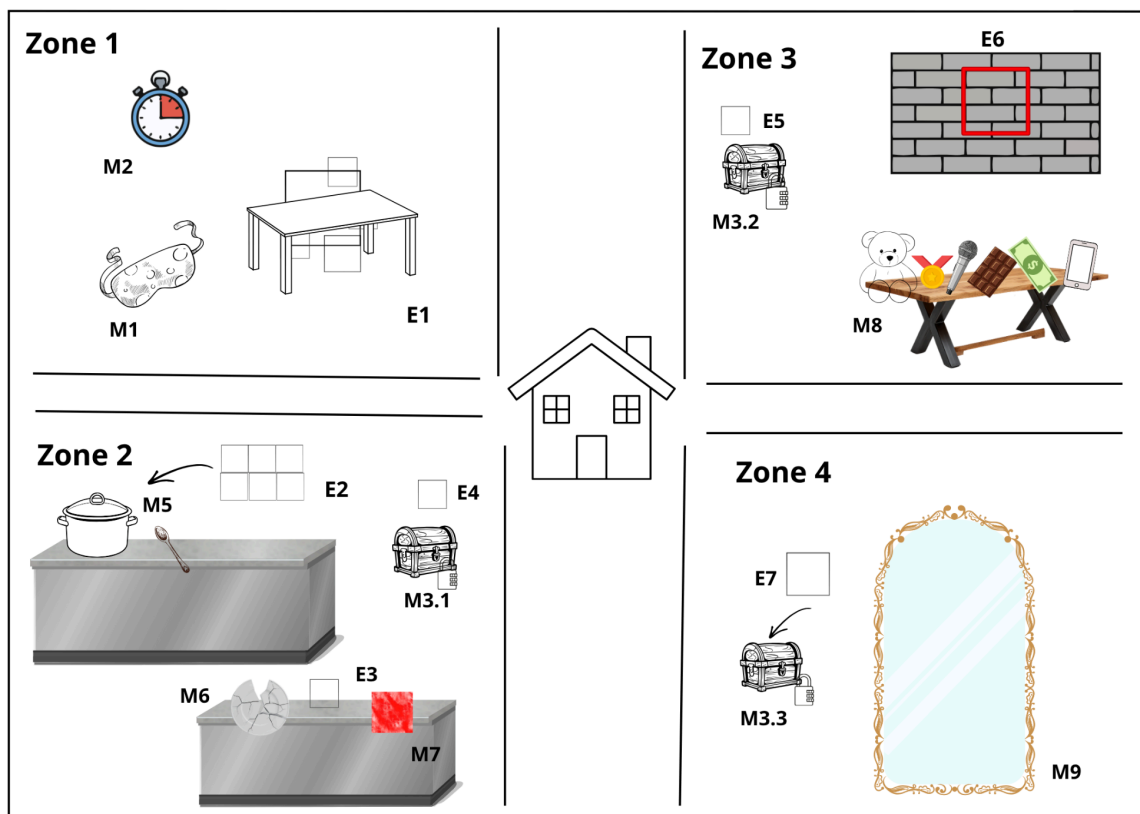
La sala puede ser un único espacio grande dividido en “zonas” o salas separadas reales si están disponibles.

Zona 1: Área de entrada. Debe poder oscurecerse completamente.

Zona 2: Una mesa preparada que representa una cocina/salón.

Zona 3: Una pared o sección que representa un pasillo con imágenes de emojis.

Zona 4: Un rincón apartado o estación final que representa el ático con un espejo.



6.2.4 Los materiales

Generales:

- M1: Antifaces (uno por jugador).
- M2: Temporizador (45 minutos).

- M3: Tres cajas cerradas con llave (etiquetadas: “1st FLOOR”, “2nd FLOOR”, “ATTIC”).
- M4: Candados de combinación de 3 dígitos (o una forma de validar códigos).
Candado 1 - código 421, Candado 2 - código 973, Candado 3 - código 528.

Zona 2 (Cocina):

- M5: Olla real de cocina y cuchara de madera.
- M6: Plato de papel con un gran número “7” dorado dibujado, cortado en 5-6 piezas irregulares de rompecabezas.
- M7: Papel transparente rojo.

Zona 3 (Pasillo):

- M8: 6 objetos:
Medalla (Número 5 en la parte trasera).
Teléfono (Número 2 en la parte trasera).
Osito de peluche (Número 8 en la parte trasera).
Micrófono
Dinero en papel (dólares, euros o dependiendo de la moneda de tu país)
Chocolate

Zona 4 (Ático):

- M9: Un espejo.

Adicional:

Debe **reproducirse un sonido ambiental** misterioso de fondo, acorde con la temática de la casa. Se permite el uso de teléfonos **móviles, ya** que son necesarios para escanear los triggers.

Temporizador. El **temporizador puede mostrarse** visiblemente en la sala, o el GM puede tenerlo en su teléfono, asegurándose de informar a los jugadores a medida que pasa el tiempo. El tiempo establecido para esta sala es de 45 minutos.

6.2.5 Cómo preparar la sala

Los siguientes pasos deberán realizarse antes de que cada grupo de participantes comience su experiencia en el escape room.

Primero, asegúrate de haber colocado todos los materiales que forman parte de la sala (M1-M9) según los requisitos de distribución de la sala.

Sigue los siguientes pasos para preparar la sala con los elementos del **juego del Peace Puzzles Toolkit o de los módulos Unlock Peace - DIY** para que sea jugable:

Preparación de la Zona 1:

1. Asegúrate de que la sala pueda quedar completamente oscura.
2. Esparce las 4 piezas de la “Invitation” (E1) sobre la mesa. Haz los rompecabezas en cartón para que sean más fáciles de montar.

3. Ten preparados los antifaces (M1) en la entrada.

Preparación de la Zona 2:

4. Coloca la olla, la cuchara y los papeles arrugados de ingredientes (M5, E2) sobre una mesa.
5. Mezcla las piezas del plato roto (M6) sobre la mesa.
6. Coloca el papel del acertijo “Red Glasses” (E3) y el papel rojo transparente (M7) sobre la mesa.
7. Coloca las instrucciones del candado o la siguiente pista (E4) dentro de la caja “1st FLOOR” (Código 4-2-1).

Preparación de la Zona 3:

8. Coloca la nota (E5) dentro de la caja “2nd FLOOR”.
9. Coloca las imágenes impresas de caras sonrientes (E6) en las paredes alrededor de la sala. Sin embargo, el último trigger que conduce a la sala de 360 grados debe ser el más difícil de encontrar; colócalo lo más lejos posible del escritorio para que tengan que escanear todo lo demás primero.
10. Coloca los objetos (M8) cerca, sobre la mesa. Asegúrate de que los números en la parte trasera de los objetos correspondan al código correcto de imágenes (5-2-8).
11. Cierra la caja “2nd FLOOR” con el código 9-7-3.

Preparación de la Zona 4: Paso 12 - Coloca el espejo (M9) en el área final.

12. Coloca la nota escrita en espejo (E7) dentro de la caja “ATTIC”.
13. Cierra la caja “ATTIC” con el código 5-2-8.

Reinicio: Asegúrate de que todos los candados estén reiniciados con sus respectivos códigos (4-2-1, 9-7-3, 5-2-8).

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.

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.

6.3 Implementación paso a paso

6.3.1 El Game Master

Las misiones generales del Game Master son: -Preparar todos los materiales del juego, montar la sala y luego volver a colocar todo en su sitio;

- Dar la bienvenida a los jugadores e introducirlos en la atmósfera de su misión antes del juego;
- Seguir el desarrollo del juego para ayudarles, dar pistas o consejos;

- Una vez finalizada la misión, el Game Master debe realizar el debriefing con los jugadores repasando los momentos destacados de la misión.
- En el espacio de juego, recomendamos que el Game Master permanezca un poco alejado del grupo para dejar el espacio necesario para que los jugadores evolucionen de manera independiente y quizá se sientan menos tentados a pedir pistas o interpretar las reacciones del Game Master.

Especificidades del rol del GM en este ER:

El GM actúa como el “Propietario de la Casa”. El personaje es acogedor pero misterioso, ligeramente melancólico, insinuando que ha estado atrapado en esta casa de emociones durante mucho tiempo. El GM guía a los jugadores desde “el exterior” (mediante la voz), pero comienza físicamente presente en la puerta.

2.2 Introducción e instrucciones

6.3.2 Introducción e instrucciones

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.

GM: “Bienvenidos a la Casa de las Sombras *Interiores. Parece perfecta desde fuera, ¿verdad? Igual que nosotros intentamos parecer ante los demás.*

Pero para salir, debéis enfrentaros a lo que se esconde dentro. Os encerraré para que tengáis tiempo para... pensar.”

El GM cierra la puerta y apaga las luces (blackout).

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.
- **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.

6.3.3 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.

- **Zona 1 (Oscuridad):** Si los jugadores simplemente se arrastran al azar, recuérdales: “Comunicaos. Decidles a los demás dónde estáis.”
- **Zona 2 (Cocina):** Si tienen dificultades con la olla, da la pista: “Solo los ingredientes positivos hacen una buena comida.” Si tienen dificultades con los garabatos rojos, da la pista: “Necesitáis un filtro para ver la verdad a través de la ira.”
- **Zona 3 (Pasillo):** Si no saben qué objeto corresponde a quién, da la pista: “Escanead los códigos para escuchar sus pensamientos internos. ¿Qué necesita realmente el padre para sentirse mejor?”
- **Zona 4 (Espejo):** Si leen el texto pero no dicen la palabra clave, pregunta: “¿A quién estáis mirando? Decidlo en voz alta.”

6.3.4 Desarrollo del juego

1. Desafío: Oscuridad en las escaleras

La escalera está en completa oscuridad (blackout).

Todos los jugadores se ponen antifaces antes de entrar en la sala (o inmediatamente en la entrada). El GM esparce 4 piezas de una sola hoja de papel (A4) por el suelo.

Tarea: El GM dice: “Para *entrar en la casa, debéis aprender a escucharos unos a otros. Encontrad las 4 piezas del ticket de entrada en el suelo. No debéis quitaros los antifaces hasta que yo lo diga.*”

Los jugadores se arrastran y buscan los papeles mediante el tacto. Cuando los encuentran, deben unirlos (sosteniéndolos con las manos), y solo entonces podrán quitarse los antifaces.

Acertijo en el cartón: El papel está impreso como una “*Invitación*”. El texto dice: “Bienvenidos a *la Casa de las Sombras. El número de habitaciones es 4. El número de ventanas es 2. El número de salidas es 1. Buena suerte.*”

Solución: El código de la primera caja (Caja “1st FLOOR”) es 4-2-1.

2. ^a Planta: Cocina y salón (Reconocimiento)

Los jugadores abren la caja y encuentran instrucciones para 3 acertijos. Necesitan obtener el código X-Y-Z.

Acertijo 1 (X): Receta para *la calma*

Historia: “En esta olla estamos cocinando emociones. Algunos ingredientes arruinarán el plato (escalarán el conflicto), y otros lo arreglarán. Suma solo aquellos que ayudan a calmar las cosas.”

- Lanza papeles arrugados dentro de la olla con ingredientes y su “peso” escrito en ellos: Agresividad pasiva (100g)

- Respiración profunda (4g) Gritar (50g) Contar hasta diez (3g)

- Dar portazos (20g) Disculparse (2g)

- Solución: $4 + 3 + 2 = 9$. El primer número es 9.

- Acertijo 2 (Y): Plato Kintsugi

- Concepto: El Kintsugi es el arte japonés de reparar cerámica rota con oro, celebrando sus grietas.

Historia: “A veces nos rompemos bajo presión. Pero no somos basura. Si volvemos a unirnos, nos volvemos más valiosos. Ensambla lo que está roto para ver el número.”

Los jugadores deben ensamblar el “plato roto”. Las líneas doradas (grietas) formarán el número.

El segundo número es 7. Acertijo 3 (Z): Gafas rojas

Historia: “Cuando estás enfadado, ves

rojo. La *ira oculta la verdad. Usa el filtro de la empatía.*”

Solución: Al mirar a través del papel rojo transparente, los garabatos rojos desaparecen y el número azul tres se vuelve visible.

El tercer número es 3. CÓDIGO FINAL: 9-7-3

2.^a Planta: “*Pasillo de los recuerdos*”

Los jugadores abren la caja “2nd FLOOR” con el código 9-7-3.

Dentro encuentran: una nota que dice: “Detrás de cada sonrisa, un secreto yace enterrado.”

3. “Usa tu teléfono para desenmascarar las sombras sonrientes escaneando el código QR. Ese código QR lleva a AR. Escanea las sonrisas para desbloquear las palabras que guardan. Estos fragmentos te llevarán a la Familia, aquellos que permanecen atrapados en los rincones del tiempo. Búscalos para escuchar sus historias y sentir el peso de las cargas que nunca expresaron.”

Los jugadores deben escanear las caras sonrientes situadas por toda la sala, que actúan como triggers. Cada trigger revelará una palabra específica relacionada con la inteligencia emocional. *Uno de estos triggers contendrá un enlace que los llevará a una sala virtual de 360 grados.* Al entrar en la sala, los jugadores deben encontrar tres fotografías: el Padre, la Madre y el Hijo. Cada fotografía revela una frase que será crucial para la segunda parte de la tarea.

Rostro del Padre (Parece estricto/enfadado): Texto: “Grito porque tengo miedo de no poder pagar las facturas. Me siento como un fracaso.”

Objeto necesario: Medalla (símbolo *de reconocimiento/éxito*). En la parte trasera de la medalla está el número 5.

Rostro de la Madre (Parece sonriente/feliz): Texto: “Sonrío todo *el día por los niños, pero por la noche lloro porque no tengo a nadie con quien hablar.*”

Objeto necesario: Teléfono (símbolo de comunicación). En la parte trasera está el número 2.

Rostro del Adolescente (Lleva auriculares, ignorando a todos): *Texto: “Finjo que no me importa, pero solo quiero que alguien me abrace.”*

Objeto necesario: Osito de peluche (símbolo de ternura/afecto). En la parte trasera está el número 8.

Una vez encontradas las tres fotografías, recibirán más instrucciones: “Cada imagen contaba una historia de una lucha oculta. Ahora, mirad a vuestro alrededor y encontrad *los objetos que ofrecen consuelo, reconocimiento y voz a quienes sufren en silencio. Son las claves para resolver lo que parece irresoluble.*”

Cerca, sobre la mesa, hay 6 objetos. 3 correctos con números y 3 incorrectos.

Tarea: Los jugadores deben relacionar el objeto correcto *con la persona correcta. La medalla con el padre, el teléfono con la madre y el osito con el hijo.*

CÓDIGO FINAL: 5-2-8 3.ª Planta: “El Ático”

Los jugadores abren la última caja “ATTIC” con el código 528.

4. Dentro encuentran solo un papel con un texto extraño y una instrucción para encontrar el espejo en la sala.

Pista: LA LLAVE ES LA PALABRA

QUE VES CUANDO TE MIRAS EN EL ESPEJO.

Escribe un mensaje en una *hoja de papel, pero al revés (escritura espejo). La forma más fácil de hacerlo es escribir el mensaje en papel fino con un rotulador negro, darle la vuelta al papel y repasar lo que se transparenta. Ese será tu “texto espejo”.*

El texto: “La única persona que puede salvarte te está mirando ahora mismo.”

Los jugadores deben colocar el *papel delante del espejo para leer el mensaje. La última frase les dice que la llave es aquello que ven en el espejo.*

Se miran en el espejo -> Se ven a ELLOS MISMOS.

El GM pregunta: “¿Quién es la llave para salir de la casa?”

Los jugadores **deben**

responder: “YO”.

Cuando dicen “YO”, tú (GM) enciendes las luces de la sala (si estaban atenuadas) o reproduces una canción alegre y victoriosa.

6.3.5 Fase de debriefing

El Game Master felicita a los jugadores por completar el escape room.

Preguntas básicas:

¿Cómo os sentís?

¿Disfrutasteis del juego?

¿Os sentisteis presionados por el tiempo?

Discusión:

A continuación, debe realizarse una discusión dirigida por el Game Master basada en el tema educativo. Junto con los participantes, el GM debe repasar todo lo importante que se debía aprender de esta experiencia educativa de escape room.

- *¿Cómo os sentisteis trabajando en la oscuridad? ¿Confiabais en vuestros compañeros?*
- *En la cocina, ¿por qué creéis que la “agresividad pasiva” era un ingrediente pesado mientras que la “disculpa” era ligera? ¿Cuál es más difícil de cargar?*
- *Respecto a los retratos familiares: ¿Con qué frecuencia interpretamos la ira de alguien simplemente como “ser malo” en lugar de miedo o tristeza?*
- *El mensaje final era que “Tú” eres la llave. ¿Cómo se aplica esto a vuestra vida diaria y a la resolución de conflictos?*

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.



7. La Ley del Rey

7.1 Introducción

A) Contexto

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

B) Presentación visual de la sala

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

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

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

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

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

C) Objetivos educativos

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

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

D) Perfil y número del grupo destinatario

Edad: 16-30 años

Tamaño recomendado del grupo: 6 participantes

Dificultad del escape room: Media

E) Accesibilidad y adaptabilidad

Este escape room está diseñado teniendo en cuenta la accesibilidad, garantizando que participantes con diferentes necesidades, especialmente personas con discapacidad auditiva y usuarios de silla de ruedas, puedan participar plenamente en la experiencia. Todos los elementos principales, acertijos e instrucciones están creados para poder utilizarse sin depender del sonido, y la información importante siempre está disponible en formato visual.

Al preparar la sala, los facilitadores deben prestar especial atención a la accesibilidad física. Asegúrate de que haya suficiente espacio para el movimiento de sillas de ruedas, evitando pasillos estrechos o distribuciones desordenadas. Los objetos clave, pistas y elementos interactivos deben colocarse a una altura cómoda (ni demasiado alta ni demasiado baja) y no deben requerir fuerza excesiva ni acciones físicas complejas.

7.2 Preparación paso a paso

7.2.1 Escenario

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

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

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

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

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

7.2.2 Objetivo del juego

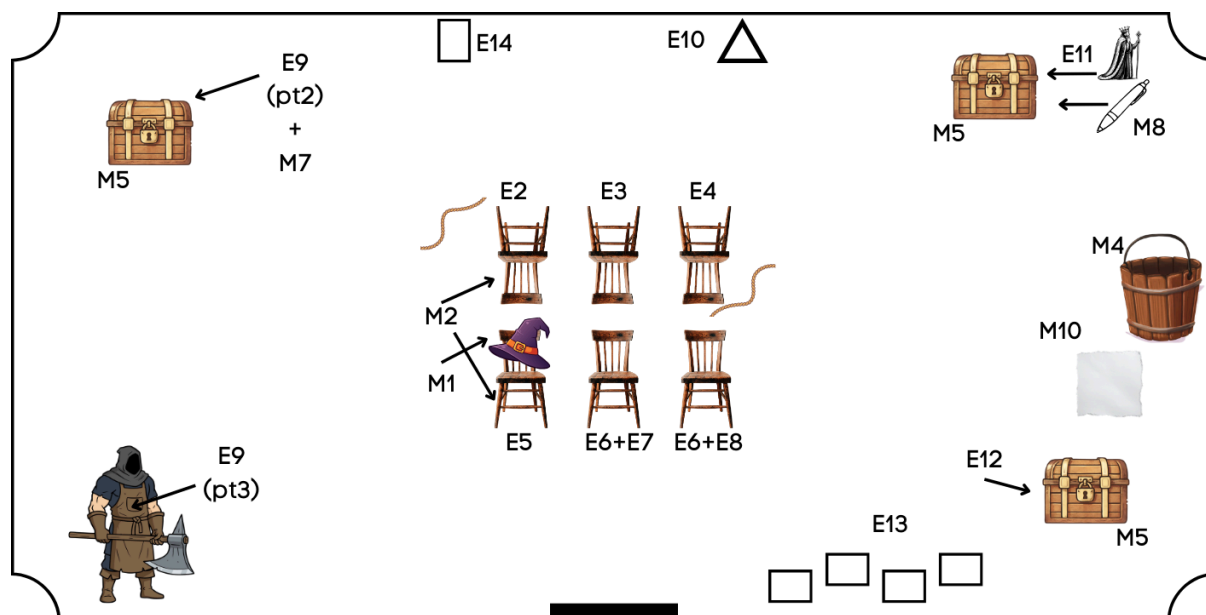
El objetivo del juego es que los participantes naveguen **colectivamente por un** entorno restrictivo e injusto descubriendo información oculta, interpretando pistas fragmentadas y enfrentándose a las reglas impuestas sobre ellos. Los jugadores deben avanzar a través de la experiencia cuestionando qué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

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

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

7.2.3 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:



7.2.4 Los materiales

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

Adicional:

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

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

Temporizador. El temporizador **puede mostrarse visiblemente** en la sala, o el GM puede tenerlo en su teléfono, asegurándose de informar a los jugadores a medida que pasa el tiempo. El tiempo establecido para esta sala es de 45 minutos.

7.2.5 Cómo preparar la sala

Los siguientes pasos deberán realizarse antes de que cada grupo de participantes comience su experiencia en el escape room.

Primero, asegúrate de haber colocado todos los materiales que forman parte de la sala (M1-M9) según los requisitos de distribución de la sala.

Sigue los siguientes pasos para preparar la sala con los elementos del juego del *Peace Puzzles Toolkit* o de los módulos *Unlock Peace para producción DIY*, de manera que pueda jugarse:

1. Ten preparada la E1 para entregarla a los participantes durante el discurso de introducción.
 2. En el sombrero de bruja (M1), esconde un papel con el número 3 escrito o escribe directamente el número en el interior del sombrero.
 3. Coloca el sombrero de bruja (M1) sobre el jugador que interpreta al personaje de la bruja, sin que mire dentro.
 4. Coloca las 6 sillas (M2) en el centro de la sala formando un círculo o una fila.
 5. Coloca 6 trozos de cuerda (M3) sobre cada silla, listos para “atar” a los participantes a las sillas.
 6. Ten preparados E2-E8 para colocarlos en el regazo de los participantes correspondientes. E2 va para el noble, E3 para el sacerdote, E4 para el caballero, E5 para la bruja, E6 + E7 para el campesino libre y E6 + E8 para el siervo.
 7. Coloca también la pluma (o pluma con tinta) con la bruja.
 8. Asegúrate de que el GM tenga preparada la 1.^a y 3.^a parte (parte superior e izquierda) de E9 para entregarlas a los participantes.
 9. Llena el cubo con agua (M4) y colócalo en la sala.
 10. Prepara la carta invisible: toma una hoja de papel en blanco, mójala con agua y colócala sobre una ventana o espejo. Encima coloca una hoja seca y, sobre esta hoja seca, escribe el número 6 con un lápiz de grafito. Asegúrate de repasarlo varias veces con el lápiz.
 11. Coloca la 2.^a parte (parte inferior) de E9 en el primer cofre de madera, junto con un teléfono móvil con la aplicación del escáner abierta (M7), <https://thekingslowserbia.netlify.app/> o un código QR impreso desde el módulo DIY.
-
- SCAN
12. Retira la primera hoja (seca) y deséchala. Deja que la hoja mojada se seque y que la escritura se vuelva invisible. Coloca la hoja ahora aparentemente en blanco en algún lugar de la sala; la escritura volverá a hacerse visible cuando se coloque de nuevo en el agua.
 13. Pega E10 en la pared de la mazmorra.
 14. Pega E11 en el segundo cofre de madera, coloca dentro la luz del rotulador UV (M8) y cierra el cofre con un candado (M6), CÓDIGO-512.
 15. Coloca E12 dentro del tercer cofre de madera y ciérralo con un candado (E6), CÓDIGO-742.
 16. Pega E13 y E14 en las paredes de la sala.

Los pasos del 1 al 15 deben repetirse antes de que cada grupo de participantes entre en la sala; estos serán los pasos de preparación y reinicio que deberás seguir.

CONSEJOS:

- Cuando instales la zona de juego: ¡asegúrate de recordar la ubicación de cada pista! Esto te permitirá seguir el progreso de los participantes durante el juego y darles las pistas correctas.
- Se recomienda volver a contar el material al final de la sesión. Es posible que los jugadores hayan escrito en algunos materiales o que accidentalmente hayan guardado algunos en sus bolsillos.

7.3 Implementación paso a paso

7.3.1 El Game Master

Las misiones generales del Game Master son: -Preparar todos los materiales del juego, montar la sala y luego volver a colocar todo en su sitio;

- Dar la bienvenida a los jugadores e introducirlos en la atmósfera de su misión antes del juego;
- Seguir el desarrollo del juego para ayudarles, dar pistas o consejos;
- Una vez finalizada la misión, el Game Master debe realizar el debriefing con los jugadores repasando los momentos destacados de la misión.
- En el espacio de juego, recomendamos que el Game Master permanezca un poco alejado del grupo para dejar el espacio necesario para que los jugadores evolucionen de manera independiente y quizá se sientan menos tentados a pedir pistas o interpretar las reacciones del Game Master.

Especificidades del rol del GM en este ER:

El Game Master interpreta el papel del captor o verdugo de la mazmorra. Debe vestir ropa oscura y llevar una capucha; cualquier accesorio adicional es recomendable.

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

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

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

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

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

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

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

7.3.2 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.

- **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, sumérjense 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.

7.3.3 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.

1.3.4 Desarrollo del juego

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

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

7.3.5 Fase de debriefing

El Game Master felicita a los jugadores por completar el escape room.

Preguntas básicas:

¿Cómo os sentís?

¿Disfrutasteis del juego?

¿Os sentisteis presionados por el tiempo?

Discusión:

A continuación, debe realizarse una discusión dirigida por el Game Master basada en el tema educativo. Junto con los participantes, el GM debe repasar todo lo importante que se debía aprender de esta experiencia educativa de escape room.

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

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

Tomar una foto grupal: El Game Master ayuda a los jugadores a hacerse una foto grupal para celebrar la finalización del juego.

Feedback de los participantes: El Game Master invita a los jugadores a dar cualquier comentario adicional que puedan tener sobre la experiencia.



8. Acuerdo Alienígena

8.1 Introducción

A) Contexto

Esta sala conecta la narrativa del juego con el enfoque educativo del proyecto al situar a los participantes en un escenario ficticio de primer contacto que refleja conflictos de la vida real basados en la incompreensión, el miedo y la mala comunicación. A través de la interacción con la especie alienígena, los participantes son desafiados a practicar la comunicación no violenta, la empatía y la resolución cooperativa de problemas para prevenir una escalada y alcanzar una resolución pacífica.

B) Presentación visual de la sala

La sala debe parecer un entorno de trabajo humano ordinario —como una oficina, aula o sala de reuniones— para crear una sensación de familiaridad y normalidad. A primera vista, el espacio parece funcional, neutral y seguro, reforzando la idea de que se trata de un entorno controlado diseñado para la comunicación y no para la confrontación. Las paredes, el mobiliario y la iluminación pueden permanecer prácticamente sin cambios y reconociblemente “humanos”.

El punto focal central de la sala es un portátil u ordenador colocado sobre un escritorio o mesa. Este dispositivo funciona como la Unidad de Interfaz Lingüística, la herramienta principal mediante la cual se establece el contacto con la civilización alienígena. La pantalla debe ser claramente visible y tratarse como una consola operativa importante.

En un lado de la sala se instala una Bóveda de Contacto, representada visualmente como un buzón, contenedor o caja segura. Este objeto sirve como canal físico para recibir y enviar información desde Kyrion-9. Aunque de estructura simple, debe destacar ligeramente del resto de la sala, insinuando su importancia como puente entre dos mundos.

En la pared hay montados dos relojes. Uno muestra la hora estándar de la Tierra, mientras que el otro muestra la hora de Kyrion-9, diseñada con una estructura desconocida y no lineal. El contraste entre ambos relojes refuerza sutilmente el tema de las diferentes perspectivas, ritmos y visiones del mundo que complican la comunicación.

También hay visible en la pared una única página de calendario que marca el día de hoy como el día de la reunión.

El diseño sonoro debe mantenerse minimalista pero intencionado. Puede reproducirse un zumbido ambiental bajo —similar al de equipos electrónicos, señales lejanas o ruido tenue de transmisión— para sugerir una comunicación interestelar en curso. Ocasionales tonos suaves de notificación o ráfagas de estática pueden reforzar la idea de que el contacto es frágil y depende de una interacción cuidadosa.

En conjunto, el entorno debe transmitir normalidad bajo tensión. Nada parece peligroso u hostil, pero elementos sutiles recuerdan constantemente a los participantes que están navegando por un paisaje cultural y comunicativo desconocido. Este equilibrio apoya el objetivo educativo de practicar la comunicación no violenta, la empatía y la resolución calmada de problemas en situaciones donde los malentendidos podrían escalar fácilmente hacia el conflicto.

C) Objetivos educativos

- Desarrollar habilidades de resolución pacífica de conflictos y desescalada, requiriendo que los participantes respondan a la tensión, la incomprensión y la urgencia mediante el diálogo en lugar de la fuerza o la dominación.
- Fortalecer la comprensión de los principios de la comunicación no violenta, utilizando un escenario ficticio de primer contacto para explorar las necesidades, emociones e intenciones detrás de posiciones en conflicto.
- Mejorar la empatía y la toma de perspectiva, animando a los participantes a considerar visiones del mundo, estilos de comunicación y lógicas culturales radicalmente diferentes al interactuar con la civilización alienígena.
- Mejorar el trabajo en equipo y la toma de decisiones cooperativa, enfatizando la escucha activa, la responsabilidad compartida y la construcción de consenso bajo presión de tiempo.

D) Perfil y número del grupo destinatario

Edad: 14-30 años

Tamaño recomendado del grupo: 4-7 participantes

Perfil del grupo: La actividad está dirigida a jóvenes abiertos al diálogo, la reflexión y la participación activa, y que estén dispuestos a interactuar con diferentes perspectivas y estilos de comunicación. Se espera que los participantes colaboren estrechamente, practiquen la escucha activa y afronten los desafíos mediante la discusión y el entendimiento mutuo en lugar de la competencia. La sala es especialmente adecuada para jóvenes interesados en la construcción de paz, las habilidades comunicativas, los derechos humanos o la educación no formal, así como para aquellos abiertos a explorar el conflicto, la incomprensión y la cooperación mediante métodos de aprendizaje experiencial y basados en el juego.

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.

8.2 Preparación paso a paso

8.2.1 Escenario

Se

ha recibido una señal.

En algún lugar más allá del tiempo y la lógica humana, una civilización alienígena está observando. Ya han visto este momento antes: tensión creciente, conflictos sin resolver y una comunicación que rápidamente se convierte en daño. En su mundo, estos patrones acabaron con todo. La supervivencia solo fue posible cuando la violencia fue abandonada y el diálogo se convirtió en la forma más alta de inteligencia.

Ahora la Tierra se encuentra en el mismo umbral. No sois soldados, científicos ni líderes. Sois intermediarios, encargados de demostrar que el entendimiento todavía es posible. Cada mensaje que enviáis, cada decisión que tomáis, es interpretada como evidencia de quiénes somos como especie. El tiempo es limitado, la presión es real y los malentendidos tienen consecuencias.

Esto no es una prueba de velocidad ni de ingenio. Es una prueba de escucha. Para tener éxito, debéis frenar la escalada, reconocer las necesidades no expresadas y navegar las diferencias sin dominación. Aquí no hay enemigos, solo perspectivas que no se traducen fácilmente.

La cuestión no es si la humanidad es lo suficientemente poderosa para sobrevivir. La cuestión es si puede aprender a comunicarse antes de que sea demasiado tarde.

8.2.2 Objetivo del juego

El objetivo del juego es que los participantes eviten **colectivamente la activación** de un dispositivo de seguridad planetario mediante el establecimiento y mantenimiento de una comunicación pacífica con una civilización desconocida. El progreso **se consigue interpretando mensajes**, respondiendo de manera reflexiva y gestionando momentos de tensión en los que los malentendidos podrían escalar hacia consecuencias irreversibles.

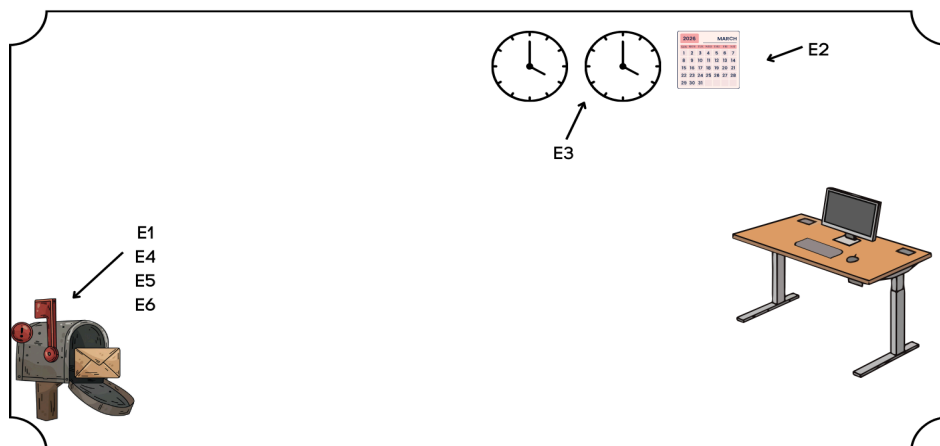
El juego está estructurado de manera que la información es incompleta, los significados son ambiguos y la presión del tiempo es constante. **Ningún participante tiene acceso total** a la comprensión ni al control del resultado. El éxito depende de la capacidad **del grupo para escuchar** cuidadosamente, compartir interpretaciones, aclarar intenciones y negociar respuestas conjuntamente a través de la Unidad de Interfaz Lingüística y la Bóveda de Contacto.

En lugar de recompensar la **dominación**, la velocidad o únicamente **la resolución técnica** de problemas, el juego **enfatisa la toma de decisiones** relacional. Los participantes deben reconocer emociones, necesidades subyacentes y perspectivas diferentes, tanto dentro del grupo como en su comunicación con los observadores alienígenas. El grupo solo tendrá éxito si elige el diálogo **en lugar de la escalada**, la cooperación **en lugar del control** y la **responsabilidad colectiva en lugar** de la certeza individual.

8.2.3 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:



8.2.4 Los materiales

- M1. Portátil u ordenador
- M2. Buzón (o una caja pintada como uno)
- M3. Escritorio / mesa

Adicional:

Los participantes deben **tener al menos un teléfono** con una cámara funcional y conexión a internet.

El Game Master puede **llevar un disfraz de alienígena** si está disponible para una mejor inmersión.

Temporizador. El **temporizador puede mostrarse visiblemente** en la sala, o el GM puede tenerlo en su teléfono, asegurándose de informar a los jugadores a medida que pasa el tiempo. El tiempo establecido para esta sala es de 45 minutos.

En este escape room existe una mecánica de reducción/adición de tiempo, donde, según las decisiones de los jugadores, **aparecerá en la pantalla una reducción** o adición de tiempo; prepárate para cambiar el tiempo en tu temporizador cada vez que esto ocurra.

8.2.5 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-M2) según los requisitos de distribución de la sala.

Sigue los siguientes pasos para preparar la sala con los elementos del juego del *Peace Puzzles Toolkit* o de los módulos *Unlock Peace para producción DIY*, de manera que pueda jugarse:

1. Preparación del portátil/ordenador: (M1) Crea un perfil adicional en el portátil y establece la contraseña como 0515. En el escritorio crea una carpeta; dentro debe haber 10 subcarpetas vacías, numeradas del 1 al 10. Copia esta carpeta con 10 subcarpetas tantas veces como sea posible para llenar todo el escritorio con carpetas numeradas. Abre la carpeta número 15 y, dentro de ella, la subcarpeta 5. Dentro, crea un archivo de Bloc de notas con el enlace indicado en el material DIY.



SCAN

2. Coloca el portátil en un lugar visible de la sala.
3. Coloca el buzón (M2) en el lado opuesto de la sala.
4. Ten preparada la carta E1 para entregarla a los participantes al entrar.
5. Pega E2 en la pared.
6. Pega E3 en la pared junto a ella.
7. Ten preparados E4, E5 y E6 con el Game Master para colocarlos dentro del buzón en el momento apropiado.

8. Ten preparado el enlace de la aplicación web del escáner AR para enviarlo al teléfono de los jugadores al entrar en la sala, <https://alienaccordserbia.netlify.app/> o tenlo preparado en forma de código QR que puedes imprimir desde el módulo DIY.



SCAN

9. Inicia el temporizador de 45 minutos, estando preparado para restar o añadir tiempo cuando así lo indique la presentación.

Los pasos del 1 al 9 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.

8.3 Implementación paso a paso

8.3.1 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:

En este escape room, el Game Master **actúa como uno de los** alienígenas del planeta Kyrion-9, llamado Vaelis. **Puede disfrazarse acorde al** personaje o no, y decir que el alienígena ha adoptado una forma que resultaría agradable para los humanos del planeta Tierra. El rol del GM es **colocar elementos** en la “bóveda de contacto” (el buzón - M2) cuando así lo indiquen las tareas que aparecen en la pantalla. Siguiendo el flujo de los desafíos en pantalla, el GM también deberá restar o añadir tiempo al temporizador. **Durante el juego**, el GM debe estar atento a posibles clics erróneos de los jugadores en la pantalla que los lleven a la página incorrecta de la presentación. La tarea final de los participantes es pensar en una idea y presentársela a Vaelis; quedará a criterio del GM decidir si la idea es satisfactoria y dar luz verde al resto de alienígenas para detener el **dispositivo que amenaza** a la Tierra.

8.3.2 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.
- **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.*

8.3.3 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.

8.3.4 Desarrollo del juego

1. Se informa a los participantes de que han recibido un mensaje de comunicación de alienígenas y reciben la carta (E1), así como el enlace a la aplicación web del escáner para su teléfono.
2. Al escanear los glifos de la carta inicial, obtendrán el código para el portátil (M1).
3. Después de introducir correctamente el código del portátil (0515), los jugadores verán una gran cantidad de carpetas idénticas. Si comienzan a abrirlas una por una, tardarán mucho tiempo, por lo que empezarán a buscar pistas en la sala.
4. En la pared verán un calendario con la fecha 15 de mayo rodeada, así como dos relojes, uno mostrando la hora en la Tierra (5:15) y otro mostrando la hora en Kyrion-9 (ilegible para el ojo humano).

5. Estos números repetidos deben guiarlos a abrir la carpeta número 15 y la subcarpeta número 5 dentro de ella, revelando el enlace a la presentación o, mejor dicho, a la Unidad de Interfaz Lingüística.
6. A partir de aquí, se comunicarán con los alienígenas a través de ella, resolviendo tareas de la siguiente manera:
7. **Medidas de seguridad:** encontrar la respuesta de color correcta observando el papel que llega a la bóveda de contacto (M2).
8. **Fallo del sistema detectado:** ofrecer ayuda para descifrar el código del sistema defectuoso de los alienígenas, descodificando el código binario del papel que llegó a la bóveda de contacto y eligiendo el orden correcto de los cables.
9. **Almacenamiento** de datos: revisar el artículo de periódico que llega a la bóveda de contacto y elegir la respuesta correcta en la pantalla.
10. **Comunicación directa:** antes de proceder a la comunicación directa, los jugadores abrirán una vista 360 que los enviará directamente con los alienígenas; su tarea será escuchar activamente al alienígena y recordar su mensaje.
11. Al “regresar a la Tierra”, tendrán 15 minutos para crear una manera de enseñar comunicación no violenta y resolución pacífica de conflictos a la gente de la Tierra y presentar la idea a Vaelis.
12. Al presentar la idea, **Vaelis** decidirá si el dispositivo que amenaza a la Tierra será detenido o no.

8.3.5 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.

- *¿Qué momentos del juego mostraron cómo los malentendidos o las suposiciones pueden escalar un conflicto y qué ayudó a reducir esa escalada?*
- *¿Cómo gestionó vuestro grupo las diferencias de opinión bajo presión de tiempo y qué estrategias de comunicación fueron las más efectivas?*
- *¿Qué elementos de la comunicación alienígena resultaron desconocidos o difíciles y cómo se relaciona esto con conflictos interculturales o interpersonales de la vida real?*

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.



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



Udruga Studio B



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

