

# GUIDELINES TO IMPLEMENT THE ESCAPE ROOM

Escape Unfair Supply Chains



## Introducción

Este documento es una guía práctica para implementar el *escape room* desarrollado en el marco del proyecto «**Chains to Bridges**». El *escape room*, titulado «**Escape de las cadenas de suministro injustas**», es una actividad interactiva centrada en las cadenas de suministro globales y el consumo consciente. Utiliza un formato híbrido que combina dos espacios: un espacio físico y un espacio online.

Diseñado como una herramienta educativa innovadora, el *escape room* promueve un aprendizaje significativo y la sensibilización de los jóvenes participantes a través de una experiencia inmersiva y práctica. Además, proporciona a trabajadores juveniles y educadores nuevos métodos de facilitación y recursos, lo que lo convierte en un excelente complemento para escuelas, ONG y organizaciones juveniles que abordan estas temáticas en sus programas.

Esta guía te ayudará a planificar, preparar y gestionar el espacio y los materiales necesarios para llevar a cabo la actividad, así como a desempeñar tu papel como facilitador. Es importante destacar que tu función es preparar la actividad y **proporcionar apoyo solo cuando sea necesario**, no intervenir directamente en el juego. Tras la introducción, los participantes deben trabajar de forma autónoma hasta el final de la actividad. Esta autonomía es esencial para fomentar una participación significativa, un aprendizaje efectivo y las dinámicas de grupo que el *escape room* pretende impulsar

## Tamaño del grupo y preparación

- ¿Cuál es el grupo destinatario del juego?

El *escape room* y su contenido han sido diseñados para jóvenes de entre 13 y 30 años. No obstante, también es adecuado para otros grupos que tengan la capacidad de interactuar de manera autónoma con los materiales creados. Ten en cuenta que los participantes deben realizar la mayor parte del *escape room* sin tu intervención, por lo que deben ser capaces de comprender los materiales proporcionados y contar con las habilidades necesarias para llevar a cabo las tareas y retos propuestos.

- ¿Cuántos participantes por partida?

Teniendo en cuenta el número de estaciones que componen el *escape room* y el tiempo dedicado a cada una de ellas, se recomienda jugar en grupos de entre 4 y 6 personas.

- ¿Qué necesitarán?

Además de los materiales propuestos en este documento, los participantes necesitarán teléfonos móviles con internet para utilizarlos durante las acciones del *escape room*, así como bolígrafos y papel para escribir y tomar notas.

## Reglas del juego

Para hacer el juego más desafiante y representar la realidad de forma más fiel, se han propuesto las siguientes dos reglas, que se justifican a continuación.

Cuando una empresa está siendo investigada, es habitual que intente protegerse a sí misma. Por ello, para simbolizar esta situación, se ha establecido un límite de tiempo.

- **Tienen 60 minutos para terminar: de lo contrario, el director trasladará la empresa a un paraíso fiscal y entonces será imposible investigarla. El facilitador debe controlar el tiempo utilizando un reloj o una alarma.**

Dado que el grupo de participantes representa a un grupo de estudiantes en París, tiene sentido que no puedan salir de la ciudad y viajar por todo el mundo. Por ello, hasta que encuentren un contacto en cada país del juego, no pueden interactuar con las estaciones correspondientes.

- **No pueden interactuar con ninguna estación hasta que escriban el nombre de su contacto en ese país. Hasta entonces, no pueden leer ni abrir ningún material de esa estación**

## Documentos y materiales para el Escape Room

### Documentos

Narrativa: sirve como introducción al escape room. Es el documento que se entrega a los participantes antes de comenzar el juego; incluye una parte de la historia, las reglas, una pista y un código QR que enlaza con el formulario online para introducir las pistas.

Esta guía: aquí encontrarás toda la información necesaria para implementar correctamente el escape room. Los primeros capítulos son más explicativos, mientras que al final se detalla todo el proceso a seguir en las distintas estaciones.

Formulario online: este material específico constituye la parte digital del escape room. Al comenzar el juego, se accede a él a través del código QR que aparece en la narrativa. A través del formulario, los participantes deben ir registrando las pistas que van encontrando. Es imposible completar cada estación sin rellenar las respuestas en el formulario. Una vez se introduce la respuesta final, el escape room habrá terminado.

### Materiales:

Estación 1 - Francia:

- 1 imagen del país
- 3 testimonios de personas entrevistadas
- 1 sobre

- 1 pista: tarjeta de Tariq Sarkar

#### Estación 2 - Bangladés:

- 1 imagen del país y del contacto
- 1 sobre
- 2 pistas: código «Pigpen Cipher » y «Black List»

#### Estación 3B - Brasil

- 1 imagen del país y del contacto
- 1 sobre
- 1 pista: mapas de deforestación

#### Estación 3U - Uganda

- 1 imagen del país y del contacto
- 1 sobre
- 1 pista: lista de agresiones a trabajadores

#### Estación 3C - China

- 1 imagen del país y del contacto
- 1 sobre
- 1 pista: código QR con el testimonio en audio del médico

#### Estación 3V - Vietnam

- 1 imagen del país y del contacto
- 1 sobre
- 1 pista: código QR con la conversación grabada de dos trabajadores

#### Estación 3G - Guatemala

- 1 imagen del país y del contacto
- 1 sobre
- 1 pista: captura de pantalla de la conversación por SMS

#### Estación 4 - Bélgica

- 1 imagen del país y del contacto
- 1 sobre
- 1 pista: sudoku de letras

#### Estación 5 - DGJUST

- 1 imagen del lugar
- 1 sobre
- 1 pista: rompecabezas de las cadenas de suministro

# Cómo preparar el espacio

Debes entender el espacio de la actividad en dos niveles: el espacio físico y el espacio online.

El espacio físico corresponde a las distintas estaciones con las que interactuarán los participantes. Todas deben situarse en la misma sala, suficientemente separadas para que no se mezclen los materiales. Necesitarás 9 espacios distintos para colocar las estaciones en las paredes o en cualquier otro lugar disponible. En la misma sala, coloca cada estación con al menos 1–2 metros de separación entre ellas. Cada estación debe tener el aspecto que se muestra en los diagramas siguientes:

1: FRANCE

2: BANGLADESH

3B: BRAZIL

3U: UGANDA

3C: CHINA

3V: VIETNAM

3G: GUATEMALA

4: BELGIUM

This is the acronym for the place you should go to. As the situation requires discretion, I am passing it on to you via this code.

D	J	U	T
D	J	U	S
U	T	G	J
G	J	S	T
U	S	D	G
S	T	D	G

5: DG JUST

**SUPPLY CHAINS' PUZZLE**

Transport → 1 → Transport → 2 → Transport → 3 → Transport → 4

1	2	3	4

**El espacio online** consiste en un formulario interactivo a través del cual los participantes escribirán las respuestas y las pistas que encuentren en el espacio físico. A través de las distintas secciones de este formulario, avanzarán en la narrativa y descubrirán nuevas pistas y retos.

Los participantes accederán al formulario online mediante el código QR incluido en la narrativa que se les entrega al inicio. Una vez dentro, encontrarán preguntas correspondientes a cada estación, hasta llegar a la respuesta final. Lo que ocurre después se detalla en el siguiente capítulo.

Para el facilitador, aquí está la lista de respuestas correctas para cada sección del formulario interactivo:

Sección 3: Estación UNO

- Élodie: 50
- Julien: SUMINISTRO
- Claire: DESLEALES

Sección 4: Acceso a estación DOS

- TARIQ SARKAR

Sección 5: Estación DOS

- BLACKLIST

Sección 6: Acceso a estación TRES

- MATEUS OLIVEIRA, AMINA NAMUKASA, LI WEI, MINH QUANG TRAN, FERNANDA AGUDELO

Sección 7: Estación TRES

- Brazil: 67
- Uganda: "Seleccionar rescisión del contrato de trabajo"
- China: "Seleccionar todas las respuestas"
- Vietnam: LECHE
- Guatemala: 3

Sección 8: Acceso a estación CUATRO

- EMMA VERMAELEN

Sección 9: Estación CUATRO y acceso a estación CINCO

- DGJUST

Sección 10: Estación CINCO

- BADCGEFH

## Narrativa del escape room:

### **Inicio: Narrativa**

La historia comienza con un grupo de estudiantes de periodismo (los participantes) que viven en París y forman parte de una ONG internacional que lucha contra los abusos medioambientales y las violaciones de los derechos humanos. Tras ver una campaña publicitaria de una famosa cadena europea de cafeterías que se presenta como ecológica y vegana, empiezan a sospechar de un posible caso de *greenwashing*. Sus dudas aumentan cuando un cliente en Roma enferma gravemente a causa de una bacteria que solo vive en animales, a pesar de que la empresa afirma que sus productos son 100 % veganos. Convencidos de que algo no encaja, deciden iniciar una investigación desde París.

### **Estación 1: Francia**

En Francia, hablan con dos empleados de la sede de la cadena de cafeterías y con una abogada activista climática. Uno de los empleados les da una pista que sugiere que los alimentos que ofrece la empresa en realidad proceden de otras partes del mundo. La abogada climática les facilita la tarjeta de visita de uno de sus contactos en Bangladés.

### **Estación 2: Bangladés**

El contacto en Bangladés logra infiltrarse en la planta de procesamiento de alimentos que la empresa tiene allí. En su interior, obtiene un documento llamado «BLACK LIST», que contiene 5 nombres de personas en distintos países del mundo, así como una clave que sirve para descodificar dicho documento. Una vez descifrados los nombres de las 5 personas, podrán acceder a las siguientes estaciones.

### **Estación 3: Brasil, Uganda, China, Vietnam, Guatemala**

La estación 3 consta de 5 países: Brasil, Uganda, China, Vietnam y Guatemala. Una vez que descubran los nombres de los contactos en esos países, podrán interactuar con estas estaciones. Aunque son cinco países, no existe un orden establecido y pueden comenzar por cualquiera de ellos.

En Brasil, el contacto es un alcalde de una zona que ha sido deforestada para crear plantaciones de trigo para la empresa. Envía dos mapas con una diferencia de 10 años, mostrando la cantidad de terreno deforestado.

En Uganda, contactan con una activista por los derechos de la infancia en una zona con plantaciones de cacao. Ella les envía un documento elaborado por su ONG que denuncia prácticas que vulneran los derechos de los trabajadores de las plantaciones, así como otras situaciones de acoso y degradación humana.

En China, el contacto es un médico que ha diagnosticado a varios de sus pacientes problemas respiratorios y cutáneos causados por la contaminación de la fábrica de envasado de la empresa. Su testimonio grabado muestra las distintas afecciones que han desarrollado sus pacientes.

En Vietnam, el contacto es un profesor y biólogo que ha grabado una conversación entre dos empleados de una de las plantas de procesamiento de alimentos de la empresa. Esta grabación demuestra que las medidas sanitarias de la planta no son adecuadas y que existe contaminación cruzada entre alimentos veganos y no veganos.

Y en Guatemala, contactan con una abogada laboralista que les envía dos capturas de pantalla de una conversación por SMS con un trabajador afectado de una de las plantaciones de café de la empresa. En esta conversación sobre injusticias laborales, los participantes descubren el nombre del contacto de la siguiente estación.

#### **Estación 4: Bélgica**

En Bélgica, la persona de contacto es una activista climática y abogada. Al conocer la investigación, propone que contacten con DG JUST, una Dirección General de la UE que trabaja por los derechos de los consumidores. Sin embargo, no les da el nombre directamente, sino que lo proporciona a través de un sudoku, para mantener el nombre de la dirección general codificado.

#### **Estación 5: DG JUST**

Una vez que los participantes descubren el nombre DG JUST, acceden a la estación final. Allí deben organizar su investigación. Se les entrega un rompecabezas que representa las cadenas de suministro de la empresa: deben colocar las piezas en la posición correcta y, al hacerlo, aparecerá un código con palabras, que será la respuesta final del formulario online.

### **Final y reflexión**

Tras introducir la última respuesta correcta en el formulario online, correspondiente al rompecabezas de la estación 5 (DG JUST), aparecerá el siguiente texto al final del formulario:

*Enhorabuena, has completado con éxito esta investigación.*

*Sin embargo, tras una investigación siempre queda más trabajo por hacer: organizar la información, evaluar, extraer conclusiones, emitir juicios...*

*Ahora tu papel, guiado por el facilitador del escape room, es evaluar lo que has vivido durante la investigación. Para ello, deberás hacer lo siguiente:*

- ¿Qué ha ocurrido? Enumera todas las acciones y situaciones que consideres injustas en cada estación, excepto en las dos últimas.*
- ¿Qué relevancia tiene? Ordena todas las estaciones según la importancia que otorgues a las acciones y situaciones negativas que ocurren en ellas.*
- ¿Qué podemos hacer? En el mundo real, piensa qué podrías hacer como individuo para intentar mitigar los efectos negativos de cada estación.*

Como puedes ver, el final del escape room está conectado con la fase de reflexión, un momento en el que se establecerán conexiones para que los participantes consoliden su aprendizaje. Por ello, la estructura de la reflexión es la siguiente:

**Parte 1.** Enumera todas las situaciones consideradas injustas en cada estación. Algunos ejemplos, por si los participantes no tienen ideas:

Francia: falta de transparencia de la información

Bangladés: codificación de la información

3B. Brasil: destrucción de la fauna y la flora

3U. Uganda: diversas situaciones laborales degradantes y abusivas

3C. China: personas ajenas a la fábrica afectadas por la contaminación

3V. Vietnam: contaminación cruzada, malas medidas sanitarias

3G. Guatemala: falta de baja laboral por accidentes de trabajo

**Parte 2.** Organiza las estaciones anteriores (1, 2 y 3) según la importancia que los participantes otorguen a las acciones negativas observadas en cada una. Esta parte es subjetiva, por lo que se fomentará el debate y la comparación de perspectivas.

**Part 3.** Plantea la cuestión de qué podemos hacer, como personas reales, para contribuir a la solución de este tipo de problemas relacionados con las cadenas de suministro globales.

Por ejemplo: es difícil lograr un cambio inmediato y significativo en una situación real del Sur Global. Sin embargo, podemos tomar conciencia de la realidad y cambiar nuestros hábitos: comprar productos locales, boicotear la moda rápida, evitar empresas que no sean transparentes o que deslocalicen su producción, reducir la generación de residuos, reutilizar objetos, etc. También podemos difundir nuestro conocimiento entre las personas cercanas, compartir experiencias, y así sucesivamente.

Ten en cuenta que, dependiendo de cómo se cierre el juego y la reflexión, la conclusión puede fomentar el pesimismo, la impotencia o la sensación de falta de poder frente a empresas que no respetan los derechos humanos o no son sostenibles. Por ello, es fundamental realizar una buena reflexión que guíe las opiniones y emociones de los participantes hacia reacciones positivas, como una llamada a la acción en relación con sus propios hábitos de consumo y con la manera en que pueden reducir su contribución a los problemas abordados durante la actividad.

