

GUIA DE USO DEL ESCAPE ROOM DIGITAL

“ESCAPando del Discurso
del Odio en la Red”



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

BERDINTASUN, JUSTIZIA
ETA GIZARTE POLITIKETAKO SAILA

DEPARTAMENTO DE IGUALDAD,
JUSTICIA Y POLÍTICAS SOCIALES

asociación

moviendote

por la integración y la participación ciudadana

Índice

- 01** — **Introducción**
- 02** — **Resultados de Aprendizaje**
- 03** — **El Discurso del Odio**
- 04** — **¿Cómo funciona este Escape Room?**

Introducción

ESCAPando del discurso del Odio en la red, es una escape room digital, que ha sido diseñada con una eminente finalidad didáctica, centrada en desarrollar entre tus alumnos y alumnas las competencias y habilidades necesarias para combatir el discurso del odio en la red.

La utilización de este recurso didáctico te permitirá:

- Aprender a utilizar la red y los recursos digitales, de acuerdo con principios democráticos que pongan en valor la convivencia.
- Conocer las herramientas que permitan impedir la propagación en redes sociales de ideologías radicales o violentas, contrarias a los principios y valores democráticos.
- Educar en el uso de los principios de resolución de conflictos virtuales bajo una gestión positiva de las emociones que redunde en la prevención de la violencia.
- Trabajar mecanismos de sensibilización dirigida a jóvenes en el marco de los derechos humanos y los valores democráticos.
- Facilitar herramientas que faciliten el pensamiento crítico sobre el contenido desarrollado en el marco del discurso del odio.
- Aprender a identificar en la red imágenes, discursos, prácticas y justificaciones del discurso del odio y la radicalización.
- Contribuir a la toma de conciencia sobre el alcance del problema del discurso del odio en las redes sociales, prestando especial atención a su impacto en las personas y los colectivos.

Resultados de aprendizaje

- Aprender a identificar las manifestaciones radicales y comportamientos violentos que surgen en las redes.
- Capacitar en la gestión y uso adecuado de la información que en la red atente contra cualquiera de los derechos fundamentales.
- Aprender a gestionar los conflictos de acuerdo con los principios de Igualdad de Oportunidades.
- Implementar un uso consciente de las redes sociales.



El alumnado alcanzará los siguientes resultados de aprendizaje

El discurso del odio

Este escape room está diseñado para trabajar con jóvenes la prevención del discurso del odio en la red.



¿De qué hablamos cuando tratamos el discurso de odio en la red?

El discurso de odio se refiere al mensaje difundido de manera oral, escrita, en soporte visual, papel o audio, en los medios de comunicación, internet o cualquier otro medio, que aliente conductas contra la dignidad e igualdad de derechos de las personas, colectivos minoritarios o mayoritarios y grupos vulnerables por ser distintos.

Esteban Ibarra (2017)

Presidente del Movimiento contra la Intolerancia.

Secretario general del Consejo de Víctimas de Delitos de Odio de España

Este material, a través de una estrategia gamificada basada en los escapes rooms educativos está orientado a transformar el rol pasivo de consumidor de contenidos asociados al discurso del odio en la red al rol activo de creadores de material original que luche contra esas conductas.

¿Cómo funciona y se manifiesta el discurso del odio en la red?

¿Cómo está conectado con la realidad off-line?

¿Cómo prevenirlo y combatirlo?

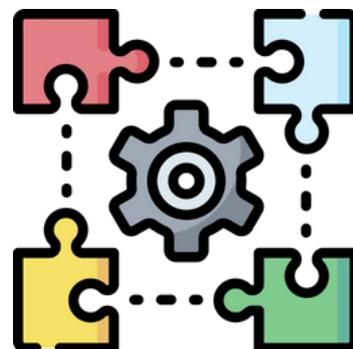
A través de un enfoque innovador enmarcado en la educación no formal, queremos convertir a los jóvenes en agentes activos en la búsqueda de soluciones y en el combate frente al odio; promoviendo procesos que faciliten identificar los discursos de odio, superar prejuicios y estereotipos y fomentar el diálogo intercultural.

**Contra el discurso del odio en la red,
contranarrativas y creación de discurso
bajo parámetros de creación con
valores y por la defensa de la Igualdad
de derechos**

¿Cómo funciona este Escape Room?

La dinámica es muy sencilla:

Se trata de resolver acertijos y enigmas en solitario o en grupo, en un tiempo limitado, para desbloquear elementos y así poder seguir avanzando en la misión que os hemos encomendado.



El diseño del Escape Room digital “ESCAPando del discurso del odio en la red” se ha realizado de acuerdo con el desarrollo de los parámetros de diseño de la temática la narrativa y las misiones que incluirán la resolución de puzles e incógnitas relacionadas con el objetivo que nos planteamos con este material.



Cada reto, cada norma y cada elemento de la ambientación es una oportunidad para que los participantes obtengan una visión más completa sobre la narrativa que están viviendo.

En nuestro caso, la historia estará ambientada en una narrativa relacionada con una aventura de espionaje en la que los participantes se convertirán en espías con una misión, desactivar una red de bulos en la red que está amenazando la seguridad de la nación en un futuro distópico.

Misiones del juego

Estas son algunas de las misiones a las que habrán de enfrentarse tus jugadores:

- Rescatar a uno de los directores de los principales medios de comunicación del país que ha sido secuestrado
- Espiar a los grupos de poder que han preparado la campaña de desinformación de la ciudadanía
- Crear un plan de restauración de la normalidad perdida ante la campaña Fake y los ciberataques.



Para ello...

Tendrás que ir superando pruebas que te irán conduciendo a diferentes escenarios.

Estas pruebas serán muy diversas pero siempre van a estar diseñadas para poner a prueba tu ingenio.



https://verne.elpais.com/verne/2020/02/03/articulo/1580719129_f23083.html



La comunidad asiática lanza la campaña #NoSoyUnVirus contra los prejuicios racistas por el coronavirus. El lema aparece en varios idiomas a través de las redes sociales. El número de afectados por el coronavirus supera los 14.000 infectados y más de 200...
Wine

Uno de cada cinco menores admite que ha presenciado un caso de acoso escolar y que no hizo nada por detenerlo, saben que las peleas en el patio son normales

EL PAÍS | NOTICIA | 24/7/2021 | 10:20h

- Este jueves es el Día Internacional contra la Violencia y el Acoso en la Escuela.
- "Hay en día el bullying los persigue hasta casa a través del ciberacoso", explica Cristina Sarguín, de Save the Children.
- Educación impulsa la alfabetización digital desde Infantil: un "escudo clave" ante las amenazas de la tecnología.
- Aumenta el "libertofuturo" en las aulas: ¿Cómo saber si mi hijo es un acosador? "A veces lo aprenden en casa".
- Opinión, por Paul Crespián Ruiz: El acoso no es un juego.



Has llegado a la estación central de drones para transporte de viajeros y androides



¿Qué necesitas para empezar a jugar?

ACCESO A UN PC/ DISPOSITIVO CON INTERNET

Te recomendamos acceder a la interfaz del juego mediante un ordenador o dispositivo con acceso a Internet (mejor si el acceso es a través de wifi)

Ya sabes que se puede jugar en grupo por lo que en el caso de que los jugadores accedan desde lugares distintos, puede ser útil activar algún sistema de videollamada que permita poner en común estrategias y consensuar decisiones.

CAMARA y AUDIO

Activa el botón de audio y video de tu ordenador/ dispositivo, Quién sabe si vas a necesitarlo...

PAPEL Y BOLI

Tener preparado papel y boli, te va a ser muy útil para recoger y recordar las pistas con las que te irás encontrando e irás resolviendo a lo largo del juego.

Y si necesitas ayuda, ¡sólo tienes que pedirla!

<https://www.moviendote.org/escapando/>