

Sensibilización para la mejora de la convivencia, contra el racismo, xenofobia, delitos de odio y otras formas de intolerancias asociadas con la infancia y adolescencia en contextos de exclusión social, desde el enfoque de género.

Código Convivencia.

Desactiva el odio, activa el cambio.

***HALL ESCAPE ROOM para
educación primaria y secundaria
Ludopedagogía para la sensibilización
en torno a los delitos de odio
e intolerancias asociadas.***



FINANCIADO POR



Cofinanciado por
la Unión Europea



GOBIERNO
DE ESPAÑA
MINISTERIO DE INCLUSIÓN,
SEGURIDAD SOCIAL
Y MIGRACIONES

SECRETARÍA DE ESTADO
DE MIGRACIONES
DIRECCIÓN GENERAL
DE ATENCIÓN A LA INFANCIA E
INCLUSIÓN SOCIAL DE LA INFORMACIÓN



Fondos Europeos



MZC
MUJERES EN ZONA DE CONFLICTO

EDITA:

Mujeres en Zona de Conflicto (MZC)

Plaza Cardenal Toledo 15-2. (14001).

CÓRDOBA

Tlf: 957 08 20 00 Fax: 957 08 21 29

CORREO ELECTRÓNICO:

educacion@mzc.es

COORDINACIÓN:

Inma Cabello Ruiz

AUTORÍA:

**Equipo del Área de Educación para la
Ciudadanía Global
y Emancipadora**

Año: 2026

www.mzc.es



FINANCIADO POR



Cofinanciado por
la Unión Europea



GOBIERNO
DE ESPAÑA
MINISTERIO DE INCLUSIÓN,
SEGURIDAD SOCIAL
Y MIGRACIONES

SECRETARÍA DE ESTADO
DE MIGRACIONES
DIRECCIÓN GENERAL
DE ATENCIÓN ALASOLITARIAS E
INCLUSIÓN SOCIAL Y LA MIGRACIÓN



Fondos Europeos



MZC
MUJERES EN ZONA DE CONFLICTO

Esta publicación ha sido realizada el marco del proyecto “Sensibilización para la mejora de la convivencia, contra el racismo, xenofobia, delitos de odio y otras formas de intolerancia asociadas con infancia, adolescencia en contextos de exclusión social desde el enfoque de género. FASE XIII”, Cofinanciado por Fondo de Asilo, Migración e Integración (FAMI) de la Unión Europea y Ministerio de Inclusión, Seguridad social y Migraciones - Secretaría del Estado de Migraciones. Dirección General de Gestión Migratoria.

El contenido de dicha publicación es responsabilidad exclusiva de las autoras y no refleja necesariamente la opinión de las entidades financiadoras.



Los contenidos están sujetos a una Licencia Creative Commons por la que, en cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría, quedando la explotación a usos no comerciales, pudiendo crearse obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Descargo de responsabilidad. Todas las imágenes usadas en este recurso han sido obtenidas de repositorios libres de derechos. Su uso es estrictamente educativo, sin ánimo de lucro y sin fin económico. Ante cualquier solicitud fundamentada de vulneración de derechos de propiedad intelectual o de marca o sobre uso indebido de fotografías según lo recogido en la Ley Orgánica de Protección de Datos (LOPDGDD), se ruega envíen un correo a educacion@mzc.es solicitando su retirada que se realizará a la mayor brevedad posible.

índice

1. Introducción	5
2. Mujeres en Zona de Conflicto ¿Quiénes somos?	7
2.1. ¿Qué hacemos desde el área de Educación para la Ciudadanía Global y Emancipadora?	7
3. Marco conceptual	9
3.1. Discursos y delitos de odio: Elementos necesarios para su comprensión	9
3.2. Tipos de delitos de odio	10
3.3. Delitos de odio en infancia y adolescencia	11
3.4. El problema de la infradenuncia	12
4. La importancia del enfoque interseccional y el poder de las narrativas emancipadoras	14
4.1. Enfoque interseccional	14
4.2. Narrativas emancipadoras	15
5. ¿Qué es la ludopedagogía?	16
6. Presentación del juego	17
6.1. Código Convivencia. Desactiva el odio, activa el cambio. Hall Escape room para Educación Primaria y Secundaria	17
6.2. Versión Educación Primaria	18
6.3. Versión Educación Secundaria	22
Bibliografía	27
Anexos	29



1. Introducción

Este dossier pedagógico elaborado por el equipo de Educación para la Ciudadanía Global y Emancipadora de la Asociación Mujeres en Zona de Conflicto se enmarca en el proyecto “Sensibilización para la mejora de la convivencia, contra el racismo, xenofobia, delitos de odio y otras formas de intolerancia asociadas con infancia, adolescencia en contextos de exclusión social desde el enfoque de género. FASE XIII”, proyecto de continuidad que fortalece los objetivos estratégicos de la Unión Europea para fomentar una sociedad diversa y promover una convivencia pacífica a través de la intervención en centros educativos, con propuestas que contribuyan a amplificar la cosmovisión del alumnado y profesorado acerca de la riqueza de convivir en una sociedad diversa, igualitaria y pacífica, libre de violencias.

Con el presente documento pretendemos apoyar la dinamización de la herramienta ludopedagógica **Código Convivencia. Desactiva el odio, activa el cambio. HALL ESCAPE ROOM para educación primaria y secundaria** que tiene por objetivo otorgar al profesorado un recurso educativo que permita trabajar con el alumnado los discursos y delitos de odio e intolerancias asociadas en sus contextos cotidianos.

El aumento del racismo y la xenofobia en España, reflejado en el incremento de delitos de odio y en discursos discriminatorios hacia personas migrantes y racializadas, evidencia una urgencia creciente por actuar desde el ámbito educativo. Los centros escolares, especialmente los públicos, se enfrentan a contextos multiculturales que no siempre son gestionados con un enfoque inclusivo. Informes como los de Save the Children, UNICEF, OBERAXE o ACCEM destacan cómo niños, niñas y jóvenes migrantes (en particular los no acompañados) sufren discriminación estructural, segregación escolar, abandono educativo y estigmatización social. A pesar del reconocimiento institucional del problema, la formación permanente del profesorado sigue siendo necesaria. Muchos docentes desconocen de herramientas para identificar el racismo, trabajar la interculturalidad o abordar el enfoque interseccional en sus aulas. El racismo, normalizado e invisibilizado, no se combate con protocolos eficaces ni programas de sensibilización sistemáticos. Ante esta situación, se hace indispensable formar al profesorado en competencias antirracistas, fomentar metodologías participativas y promover espacios educativos de respeto, diversidad y derechos humanos atendiendo al enfoque de género.

Nuestro objetivo es dotar al profesorado de una herramienta ludopedagógica que permita aumentar las capacidades, habilidad y recursos de las comunidades educativas para prevenir actitudes y conductas racistas, xenófobas, lgtbiq+fobas y otros delitos de odio, desde un enfoque de género y DD.HH.

Desde el área de Educación para la Ciudadanía Global y Emancipadora de MZC, promovemos el desarrollo de una ciudadanía crítica, activa y comprometida con la transformación social. Buscamos que las personas sean capaces de analizar y cuestionar las desigualdades, así como de impulsar modelos de convivencia más participativos y diversos. Para lograrlo, adoptamos los enfoques y las pedagogías feministas entendiendo la ciudadanía global como un proceso dinámico que vincula lo local con lo global.

Este enfoque nos invita a reflexionar sobre nuestra realidad cotidiana en conexión con las experiencias de pobreza y vulnerabilidad en el Sur Global. ¡Es un viaje de ida y vuelta para construir puentes y derribar barreras!



2. Mujeres en Zona de Conflicto

¿Quiénes somos?

Mujeres en Zona de Conflicto (MZC) es una ONGD feminista que trabaja por un desarrollo social y humano sostenible, que garantice a mujeres y hombres el disfrute de una vida digna, en la que tengan acceso a unos derechos sociales adecuados (en salud, educación, empleo, vivienda...) y que asegure la participación ciudadana y la toma de decisiones en condiciones de equidad de género en las esferas públicas y privadas.

Trabajamos en 4 áreas:

- Cooperación Internacional Humanitaria
- Acción Social
- Investigación
- Educación para la Ciudadanía Global y Emancipadora

2.1. ¿Qué hacemos desde el área de Educación para la Ciudadanía Global y Emancipadora?

En 1998, la ONGD Mujeres en Zona de Conflicto (MZC) inició la línea de acción de Educación para el Desarrollo y Sensibilización, ahora denominada Área de Educación para la Ciudadanía Global y Emancipadora. La Ciudadanía Global Emancipadora nos ofrece un marco teórico y práctico que nos identifica como sujetos críticos, sujetos políticos y sujetos sociales con capacidad de organizarse para transformar la sociedad. Como Ciudadanía Global y como agentes claves educativos de transformación, necesitamos dotarnos de conocimiento crítico útil.

Desde esta ONGD, entendemos la Educación para la Ciudadanía Global y Emancipadora como un proceso educativo continuo que pretende generar ciudadanía global crítica, activa y comprometida con la realidad mundial, para lograr justicia social universal y el respeto de los Derechos Humanos. Alcanzar la justicia social pasa por cuestionar aquellos valores transculturales que naturalizan la violencia y las desigualdades de género como elementos inherentes a lo humano. Trabajamos de manera continuada en CEIPs, IESs, universidades, tejido asociativo, barrios, voluntariado y ciudadanía en general. Actualmente tenemos presencia en Andalucía, Extremadura, Madrid, Ceuta y Melilla.

Desde nuestra labor educativa, aportamos una mirada feminista, de género, interseccional y de Derechos Humanos con el objetivo de acompañar a la población hacia una visión crítica y transformadora que propicie los cambios pertinentes a las injusticias sociales. Para ello, formamos y motivamos a los colectivos con los que trabajamos a activarse como sujetos políticos de cambio, a que tomen conciencia y aporten una visión crítica y activa de cambio de las desigualdades sociales.

Nuestros proyectos trabajan temáticas diversas:

- Interculturalidad
- Prevención de racismo, xenofobia y otros delitos de odio asociados
- Prevención de Violencias de Género, relaciones sanas de pareja y violencias basadas en el género.
- Violencias globales y locales
- Resolución de conflictos y educación para la paz
- Educación emocional
- Trata de Seres Humanos
- Educación sexual
- Identidades y diversidades sexuales: contra la transfobia y homofobia

Para trabajar las temáticas, utilizamos diferentes herramientas e instrumentos en nuestros procesos educativos. Los enfoques en los que basamos nuestra intervención son:

- Pedagogías feministas y populares
- Edu-comunicación
- Teatro Social y Teatro de las Oprimidas
- Artivismo: Foto – Voz
- Ludopedagogía
- Dinámicas Socio-afectivas
- Investigación Acción Participativa
- Asambleas Populares
- Historias de Vida

Todo lo anterior lo basamos en la CO-EDUCACIÓN, transversalidad por los enfoques de género, interseccional, intercultural, de Derechos Humanos, ambiental, decolonial y feminista.

3. Marco conceptual.

3.1. Discursos y delitos de odio: Elementos necesarios para su comprensión

La Comisión Europea contra el Racismo y la Intolerancia (ECRI) define, en su Recomendación general n.º 15 (2015), **el discurso de odio** como «aquel que abarca todas las formas de expresión que promuevan, difundan o justifiquen la violencia, el odio o la discriminación de una persona o grupo de personas basándose en su religión, nacionalidad, raza, ascendencia, discapacidad, lengua, identidad de género, orientación sexual u otros factores de identidad, reales o atribuidos».

En el contexto español se encuentra regulado por el artículo 510 del Código Penal, que castiga las siguientes conductas: «A) Fomentar, promover o incitar, directa o indirectamente, al odio, hostilidad, discriminación o violencia contra un grupo, una parte del mismo, o contra una persona determinada por razón de su pertenencia al mismo. B) Producir o difundir material que fomente, promueva o incite al odio o la violencia. C) Negar públicamente o enaltecer delitos de genocidio o contra grupos o personas por razón de su pertenencia a una determinada religión, etnia, origen, sexo, discapacidad, enfermedad u orientación sexual».

Por su parte, **el delito de odio** hace referencia al delito motivado por la intolerancia, es decir a cualquier infracción penal cuya motivación se basa en prejuicios o animadversión relacionadas con la condición de la víctima. Representan un grave problema a nivel mundial, por lo que diferentes instituciones muestran su preocupación y reclaman medidas y legislación para abordarlos.

Según la Organización para la Seguridad y la Cooperación en Europa (OSCE, 2021), los delitos de odio o delitos motivados por la intolerancia se refieren a «actos criminales motivados por el sesgo o prejuicio hacia un grupo particular de personas»; por lo que todo delito de odio debe reunir dos requisitos: i) que el acto constituya un delito bajo el derecho penal; y que además ii) el acto esté motivado por el prejuicio hacia la víctima por su pertenencia (real o supuesta) a un determinado grupo social. Quién comete el delito de odio, además de dañar a la víctima envía, de forma simbólica, un mensaje de rechazo, hostilidad e intimidación a todo el colectivo al que pertenece.

En el contexto legislativo español, el Código Penal establece como circunstancia agravante la comisión de cualquier delito «por motivos racistas, antisemitas, antigitanos u otra clase de discriminación referente a la ideología, religión o creencias de la víctima, la etnia, raza o nación a la que pertenezca, su sexo, edad, orientación o identidad sexual o de género, razones de género, de aporofobia o de exclusión social, la enfermedad que padezca o su discapacidad» (Artículo 22.4).

3.2. Tipos de delitos de odio:

- **RACISMO:** Según el Grupo INTER (2010), “se comprende como un comportamiento social (y las ideas e instituciones socio-políticas que lo apoyan) que consiste en clasificar a las personas en grupos, sobre la base de diferencias reales o imaginarias, que se asocian a comportamientos, cuyo objetivo es justificar una jerarquía entre los grupos, haciendo creer que unos son mejores que otros. Esta jerarquía es la que nos hace aceptar los privilegios de las personas de un grupo sobre las de otro, en términos de bienes sociales: poder, prestigio y dinero, y tiene el poder de hacer recaer la culpa de la desventaja en la víctima, porque se hace creer a toda la explicación de que algunas personas valen más y por lo tanto merecen más y mejor” (p.160).
- **XENOFOBIA:** Del xeno (griego) = Algo o alguien de origen extranjero; fobia (latín) = rechazo. “Se refiere a la ideología del rechazo y exclusión de toda identidad cultural ajena a la propia. Se basa, al igual que el racismo, en prejuicios hacia grupos considerados diferentes (inmigrantes, extranjeros). Deriva en conductas y manifestaciones de rechazo (agresiones, amenazas, insultos) y/o exclusión (segregación, dificultades en el acceso a recursos, limpieza étnica), justificadas por el grupo dominante (xenófobo) en términos de mantener la identidad cultural propia, percibida como superior” (Grupo INTER, 2010, p.162).
- **APOROFOBIA:** Según Navarro (2022), se refiere a los “sentimiento de miedo y de rechazo al pobre, o sea, al desamparado, al que no tiene medios. Tal sentimiento y actitud son adquiridos».
- **DISFOBIA:** Discriminación o rechazo hacia personas con discapacidad que en ocasiones se convierte en agresiones físicas, psicológicas y sociales hacia este colectivo.
- **LGTBIFOBIA:** En palabras del Observatorio Andaluz contra la Homofobia, Bifobia y Transfobia, este término se refiere a los «hechos de intolerancia, discriminación o rechazo a personas identificadas con el colectivo LGTBIQA+ por razones de orientación sexual o identidad de género».

Existen otros delitos como el antigitanismo, antisemitismo, creencias o prácticas religiosas, discriminación generacional, discriminación por razón de enfermedad, discriminación por razón de sexo/género, ideología e islamofobia.

Según el **Informe sobre la evolución de los delitos e incidentes de odio en España 2024** del Ministerio del Interior, en 2024 se investigaron 1.955 infracciones penales e incidentes de odio, un 13,8% menos que en 2023. Los delitos por racismo y xenofobia fueron los más frecuentes, seguidos por los motivados por orientación sexual e identidad de género, y se incluye por primera vez la islamofobia. Las estadísticas muestran lesiones y amenazas como tipologías predominantes, y una elevada tasa de esclarecimiento policial.

Por último, el monitoreo en redes sociales realizado por el Observatorio Español del Racismo y la Xenofobia (OBERAXE) en febrero de 2025 muestra que los discursos de odio se han dirigido principalmente contra personas del norte de África (44,07%), seguidas de la comunidad musulmana (37,29%) y, en menor medida, contra personas

migrantes en general (8,47%). Estos datos evidencian la permanencia de narrativas discriminatorias arraigadas en estructuras racistas y coloniales, que continúan deshumanizando a estos colectivos.

De igual modo que el sistema patriarcal que sustenta estas desigualdades es estructural, también lo es el racismo y la xenofobia. Nuestro enfoque de trabajo es interseccional, ya que entendemos que las opresiones en la sociedad no actúan de manera independiente, sino que están interrelacionadas. Esta Unidad Didáctica aborda aspectos conectados con la prevención del racismo, la xenofobia, el machismo y otras intolerancias asociadas de forma directa o indirecta, promoviendo el respeto entre todas las personas para impulsar la convivencia y cohesión social.

Desde el enfoque de la Educación para la Ciudadanía Global, tal como recoge la Declaración Europea sobre Educación Global hasta 2050 (Declaración de Dublín, 2022), se subraya la necesidad de afrontar desafíos como el racismo, la xenofobia y la discriminación mediante la formación crítica, metodologías participativas y el compromiso social. Asimismo, incorporar la perspectiva de género resulta fundamental para visibilizar las violencias específicas que afectan a mujeres y personas LGTBIQA+ migrantes, como la feminización de la pobreza, la segregación laboral y la trata de seres humanos. La articulación entre género, educación para la ciudadanía global y análisis de los discursos de odio permite desarrollar procesos educativos orientados a la deconstrucción de prejuicios y a la promoción de sociedades inclusivas, equitativas y democráticas.

3.3. Delitos de odio en infancia y adolescencia

Según cifras del Ministerio del Interior, el año 2024 se registraron 252 casos de incidentes o delitos de odio que tuvieron cómo víctimas a niños, niñas y adolescentes. Junto a esta cifra, y según datos enunciados en *“El impacto del racismo en España. Percepción de la discriminación por origen racial o étnico por parte de sus potenciales víctimas en 2024”* del Consejo para la Eliminación de la Discriminación Racial o Étnica (CEDRE) del Ministerio de Igualdad, el 43% de los menores de población escolar ha sufrido alguna situación de discriminación por su origen étnico.

La escuela debe ser un espacio seguro para el alumnado, una comunidad que promueva una convivencia libre de racismo, xenofobia, lgtbifobia, delitos de odio y otras formas de intolerancia. Cuando en las aulas se toleran situaciones de discriminación entre el alumnado, se está favoreciendo la creación de relaciones asimétricas basadas en prejuicios, estereotipos y discursos que se alejan de la realidad. Es labor de todos los integrantes de la comunidad escolar formarse, educar y promover espacios seguros libres de delitos de odio, generando dinámicas de participación, respeto y armonía.

3.4. El problema de la infradenuncia

Un aspecto a destacar cuando se habla de delitos de odio es el fenómeno de la infradenuncia. Este término comprende a los hechos delictivos que no llegan a ser formalmente denunciados ante las autoridades, por lo que no son contabilizados en forma visible en estadísticas oficiales. Según la Agencia de Derechos Fundamentales de la Unión Europea (FRA), en 2021 el 78% de las víctimas de delitos de odio no presentan denuncias ni inician acciones legales.

De acuerdo con el Observatorio Andalúz contra la Homofobia, Bifobia y Transfobia, en Andalucía aproximadamente el 70% de las víctimas de delitos de odio no denunciaban en 2021. Las razones de esta infradenuncia son diversas y han sido ampliamente estudiadas en el ámbito de la Sociología y el Derecho:

- **Miedo a represalias y revictimización:** Las víctimas de delitos de odio suelen pertenecer a grupos históricamente marginalizados y criminalizados (personas migradas del Sur global, personas gitanas, personas del colectivo LGTBIQ+, etc). Por ello, existe un temor fundado en que denunciar suponga una mayor exposición pública con sus posibles represalias y una revictimización dentro del sistema judicial (Perry, 2001). Es importante destacar que las personas en situación administrativa irregular suelen evitar denunciar en comisarías por el miedo a ser objeto de un expediente de expulsión. Esto ocurre debido a su desconocimiento de que la normativa protege a quienes denuncian delitos de odio.
- **Desconfianza en las instituciones:** En España, investigaciones han evidenciado que ciertos colectivos perciben que las autoridades no ofrecerán respuestas efectivas a los delitos vividos (Gómez Isa, 2018). - Normalización de la violencia y la discriminación: Muchas de las víctimas (por ejemplo, personas LGTBIQ+) llevan toda la vida siendo supervivientes de insultos de odio y agresiones, lo que supone que integren esos comportamientos violentos como parte de su día a día.
- **Falta de información sobre el proceso de denuncia:** Muchas víctimas no conocen qué derechos tienen ni cómo denunciar. En ocasiones, ni siquiera identifican lo que han sufrido como un delito de odio, lo que dificulta su acceso a la justicia. Según el Informe sobre la evolución de los delitos de odio en España (Ministerio del Interior, 2024), la falta de conocimiento sobre los procedimientos legales es un factor clave en la baja tasa de denuncias.

Así, la infradenuncia en los delitos de odio no es solo un problema de cifras, sino una barrera estructural que limita la protección de las víctimas, la implementación de políticas efectivas y la justicia restaurativa. Superarla exige una respuesta integral que combine educación feminista para la paz, el fortalecimiento institucional y la incorporación de la perspectiva de las víctimas en la formulación y aplicación de políticas públicas. Como dice Andalucía Acoge (2022) «denunciar los discursos y delitos de odio es un acto necesario para proteger la dignidad de las personas pertenecientes a los colectivos histórica y tradicionalmente discriminados y perseguidos».

Por tanto, sensibilizar y educar sobre estas violencias permite no solo concientizar al alumnado sobre las múltiples realidades que interseccionan los discursos de odio, sino también de otorgar herramientas necesarias para denunciar y promover espacios libres de odio, para la construcción de una sociedad donde haya cabida para todas las personas, sin excepción, comenzando por los centros educativos.



4. La importancia del enfoque interseccional y el poder de narrativas emancipadoras.

4.1. Enfoque interseccional

La interseccionalidad, concepto desarrollado por Kimberlé Crenshaw en 1989, constituye un marco analítico que permite comprender cómo las distintas categorías sociales -como género, raza, etnia, clase social, orientación sexual o diversidad funcional- se entrecruzan y generan experiencias únicas de opresión y privilegio. No se trata simplemente de una suma de desigualdades, sino de la formación de un espacio intermedio de discriminación, donde la opresión resultante es mayor que la suma de sus partes. Como señala la autora (1991), las mujeres negras, por ejemplo, no experimentan el racismo y el machismo como factores aislados, sino como una forma de discriminación interseccional, en la que ambas opresiones se refuerzan mutuamente.



Este enfoque exige analizar identidades sociales solapadas y sus sistemas de opresión. Según Patricia Hill Collins (2000), estas interacciones conforman una “matriz de dominación”, donde diferentes formas de opresión se articulan en niveles institucionales, simbólicos e individuales. De esta manera, el racismo, el patriarcado, la lgtbifobia o la aporofobia no actúan de manera independiente, sino que están interrelacionados en un entramado de desigualdades estructurales.

En definitiva, la interseccionalidad permite comprender cómo las estructuras de poder configuran desigualdades interconectadas y exige un análisis más complejo de las jerarquías sociales. Al reconocer que la opresión no opera de manera uniforme, sino en redes interdependientes, este enfoque se convierte en una herramienta esencial para la justicia social y la transformación estructural.

Quienes han trabajado por la puesta en práctica de la interseccionalidad, identifican seis ideas generales:

- Partir de una comprensión de la desigualdad social basada en el cruce indisociable de ejes de dominación y poder (clase social, género, raza, etc.).
- Mirar la realidad social atendiendo a las relaciones de poder que la sostienen.
- Evitar cualquier forma de binarismo.
- Analizar el contexto.
- Entender los fenómenos sociales (como el racismo) como algo complejo y que las opresiones no solo se experimentan por la existencia de un eje (género, clase, etc.), sino porque se vive en intersección.
- Identificar la interseccionalidad como un enfoque destinado a la defensa de derechos y justicia social.

4.2. Narrativas emancipadoras

El presente proyecto pretende promover una reflexión crítica en los contextos educativos acerca de la construcción de narrativas emancipadoras, especialmente en un contexto de sobrecarga informativa. En la era actual, caracterizada por la proliferación de desinformación, bulos y fake news, es fundamental desarrollar relatos que no solo contrarresten estas problemáticas, sino que también den visibilidad a discursos marginales, no hegemónicos y diversos, favoreciendo así el empoderamiento y la agencia de quienes normalmente quedan excluidas de las narrativas dominantes. Las redes sociales, como plataformas de expresión colectiva, nos convierten a todas las personas en creadoras de contenido, lo que destaca aún más la necesidad de una responsabilidad social en la construcción de relatos que fomenten la diversidad, promoviendo una transformación social que desafíe las estructuras de poder que perpetúan el racismo, el capacitismo y el cisheteropatriarcado.

Entender la importancia de generar y compartir estas narrativas es fundamental para la construcción de una “Paz positiva”, entendida como una sociedad que no solo evita el conflicto, sino que activa procesos de entendimiento, de comunicación, de debate y de reparación a las injusticias. Desde una perspectiva sociológica, esta visión de paz no es un estado estático, sino un proceso continuo de construcción de justicia social, equidad y respeto por la diversidad.

5. ¿Qué es la ludopedagogía?

La ludopedagogía es una metodología educativa política de construcción colectiva, aún abierta y no acabada, creada en 1989 por el centro La Mancha de Uruguay profundamente vivencial que utiliza el juego como una herramienta clave para la construcción de conocimiento. Esta metodología tiene sus raíces en teorías educativas como las de Paulo Freire y se inspira en las epistemologías del sur, que buscan un conocimiento más inclusivo y emancipador.

Este enfoque no solo se basa en la transmisión de contenido, sino en la experiencia directa y colectiva de las personas, lo que permite explorar, cuestionar y reinterpretar la realidad. El juego, como espacio de ensayo, actúa como un “laboratorio” donde se puede desarmar la realidad (personal y colectiva), interpelarla, resignificarla y reconstruirla de manera crítica. A través del juego, las personas pueden “ser” otras, imaginar diferentes mundos y aprender a través de experiencias que atraviesan los cuerpos de una manera distinta a las formas convencionales de enseñanza (Gómez, 2017).

En MZC adoptamos esta metodología porque creemos que el juego tiene un poder único para romper con las formas tradicionales de entender la realidad. Nos permite cuestionar las normas establecidas y pensar en cómo podrían ser las cosas de otra manera. A través del juego, no solo promovemos el aprendizaje individual, sino que también generamos un espacio para el diálogo colectivo. La idea es que, al jugar, podamos transgredir y transformar las formas de pensar y actuar que luego se pueden aplicar en nuestra vida diaria. Este enfoque busca empoderar y ofrecer herramientas para el cambio social (Aizpuru, 2005).



6. Presentación juego:

6.1. Código Convivencia. Desactiva el odio, activa el cambio. Hall Escape room para Educación Primaria y Secundaria

Código Convivencia. Desactiva el odio, activa el cambio es una propuesta ludopedagógica que presenta un hall escape room diseñado para sensibilizar al alumnado de educación primaria y secundaria acerca de los discursos y delitos de odio relacionados con las desigualdades Norte-Sur global, desde un enfoque de género y Derechos Humanos. El hall escape room es un tipo de juego de escape en vivo donde el objetivo no es salir de una sala, sino que resolver las pruebas planteadas de forma grupal.

Con este recurso, se busca generar conciencia sobre cómo las violencias sufridas por individuos y colectivos debido a su procedencia, racialización, etnicidad, género o clase social no son fenómenos aislados ni recientes; sino que forman parte de un sistema más amplio de opresión basado en estructuras coloniales-capitalistas-patriarcales. Este sistema, que persiste desde hace más de cinco siglos, mantiene y reproduce las desigualdades sociales y las dinámicas de exclusión en nuestras sociedades.

Mediante el juego, se invita al estudiantado y docentes a comprender estas estructuras de poder, ayudándoles a reconocer cómo operan y a reflexionar sobre su rol como agentes transformadores. La propuesta utiliza un enfoque socio-afectivo, que combina el aprendizaje teórico con la vivencia personal. Este enfoque busca fomentar la empatía, la reflexión crítica y el compromiso con la transformación social, invitando a las personas a cuestionar y desafiar las dinámicas de exclusión. Además, se aplica un modelo constructivista, participativo y dinámico, que promueve un aprendizaje colectivo y aplicable a la vida profesional y cotidiana de las participantes.

Se utilizarán diversos materiales (mapas, relatos, referentes activistas, líneas del tiempo, casos prácticos y más) y el alumnado participante será guiado para conectar los fenómenos históricos de la colonización con las realidades contemporáneas de racismo y xenofobia. El juego también invita a reflexionar sobre el impacto de la globalización en las sociedades actuales. Desde la diversidad cultural que encontramos hoy en día en cualquier barrio, hasta las dinámicas racistas y segregacionistas que continúan afectando a muchas personas y grupos. Las personas inferiorizadas, ya sea por su procedencia, racialización, etnicidad, género o clase social, han sido durante los últimos cinco siglos la fuerza de trabajo forzada de nuestro sistema. Y lo cierto es que este modelo sigue explotando los cuerpos subalternos del Sur global, en beneficio del Norte.

A su vez, este ejercicio pedagógico busca promover el concepto de “conocimiento situado” de Donna Haraway (1991), que sostiene que el conocimiento no es algo universal ni neutral, sino que está profundamente influenciado por el contexto y las experiencias de quienes lo generan. Al trabajar colectivamente, se busca que las participantes reconozcan que cada persona aporta una perspectiva única, construida a partir de su lugar en el mundo, sus vivencias, su entorno social y cultural. De esta forma, el conocimiento se convierte en un proceso dinámico y compartido, en el que cada contribución es valiosa para alcanzar una comprensión más amplia y compleja del mundo.

6.2. Versión Educación Primaria

OBJETIVO

El objetivo final del juego es **conseguir abrir el cofre que protege un valioso mensaje sobre la convivencia, la igualdad y contra los delitos de odio**. Para lograrlo, se deberán superar cuatro desafíos que permitirán obtener la combinación correcta del candado y acceder a su contenido

DINÁMICA GENERAL

Al inicio, la persona dinamizadora formará 3 equipos con el alumnado y a cada equipo se le asignará un color (rosa, verde y azul). Luego, se les entregará un cofre con tres candados numéricos de tres dígitos (cada uno tiene un código distinto) y un tablero del escape room con las preguntas del color de su equipo.

Las pruebas que los jugadores enfrentarán incluirán una variedad de acertijos, preguntas de conocimiento histórico, teórico y práctico, así como actividades colaborativas. Estas pruebas están diseñadas para poner a prueba no solo el trabajo en equipo, sino también la capacidad de análisis crítico y el entendimiento profundo sobre el racismo estructural y sus impactos. Los desafíos están relacionados con hechos históricos y actuales en nuestra sociedad, abordando temas como los discursos y delitos de odio, las políticas migratorias y los movimientos de resistencia antirracista.

¿QUÉ ENCONTRARÁS DENTRO DE ESTE RECURSO?

Este hall escape room pedagógico está formado por:

- 3 mapas del hall escape room (1 por equipo) para rellenar las respuestas de cada prueba de tres colores distintos (rosa, verde, azul)
- 3 kits de 4 juegos con los materiales para cada prueba:
 - P1:** Tarjeta con bandera con letras a color y lupa de plástico rojo traslúcido
 - P2:** Mapamundi “¿Quién invade a quién?” y un acertijo al reverso
 - P3:** 11 fichas con personas referentes, por un lado, y, al reverso, letras que formarán una palabra.
 - P4:** Puzzle de 18 piezas.
- Cofre (digital) con 3 candados (cada uno con un código) y mensaje en su interior (el mensaje puede variar según las necesidades del centro. Por ejemplo, puede ser una invitación a participar en el grupo mediador, en asambleas o una frase sobre la importancia de la tolerancia y la igualdad contra el racismo, la xenofobia y los delitos de odio). En el Anexo te dejamos algunas ideas.
- Enlace al Genially para insertar las respuestas y convertirlas en código (y, por tanto, necesitas un ordenador o móvil con INTERNET).

Materiales:

- 3 rotuladores de pizarra blanca para el material plastificado
- 3 bolígrafos o rotuladores normales para material de un solo uso
- Borrador
- Opcional para facilitar la dinamización: Documento con preguntas para la reflexión

INSTRUCCIONES

Primero, las personas participantes deberán agruparse en tres grupos. Luego, deberán seguir un orden específico al abrir los sobres que se les proporcionan. Cada desafío resuelto proporcionará una parte del código necesario para abrir la caja final, por lo que el equipo deberá completar todas las pruebas para reunir la combinación completa y abrir la caja.

Cada tablero contiene sus propias preguntas, por lo que cada equipo desarrollará un juego distinto. A pesar de esto, todos los equipos realizarán las cuatro pruebas necesarias para llegar a la prueba final. El mensaje final que contiene el cofre es el mismo para todos los equipos.

Es importante que todos los miembros del equipo colaboren activamente, ya que cada jugador deberá aportar sus conocimientos y habilidades para resolver los desafíos. No será posible avanzar sin el esfuerzo colectivo.

El tiempo para completar el juego está limitado a **60 minutos**, para luego dar paso a un espacio de reflexión colectiva.

PRUEBA 1 – OPERACIÓN: BANDERA FANTASMA



El objetivo de esta prueba es que las personas encuentren el nombre de la bandera. Para ello, las personas jugadoras reciben una tarjeta con un mensaje “cifrado”. En el sobre también tendrán una hoja de plástico traslúcido rojo. Deberán analizar las pistas visuales y descifrar el código para encontrar la clave correcta.

Funcionamiento: A través del papel charol se transparentarán solo aquellas letras que conforman el nombre de la bandera que están observando.

PRUEBA 2 – CÓDIGO SECRETO



El objetivo de esta prueba es encontrar el país objetivo en el mapamundi. Cada equipo recibirá una tarjeta con un mapa impreso por un lado y, por otro, un mensaje cifrado y el código necesario para resolver el mensaje encriptado. Siguiendo las pistas entregadas en el sobre, deberán encontrar el nombre del país utilizando el código murciélago.

Funcionamiento: El alumnado tendrá que descifrar el nombre del país oculto en el mensaje entregado al reverso del mapa, a partir del uso del código “murciélago”.



Las formas que no forman parte de la palabra clave se mantienen sin cambios en el mensaje cifrado. Por ejemplo, la palabra PLANETA se escribiría como.

P✿☁N⚡☁

¿Qué es el código murciélago? Es un código de sustitución que permite cifrar mensajes de manera sencilla. Se basa en la palabra murciélago, asignando a cada letra un símbolo. Aquí puedes ver una imagen:

Las letras que no forman parte de la palabra clave se mantienen sin cambios en el mensaje cifrado. Por ejemplo, la palabra **PLANETA** se escribiría como **P(flor)(nube) N(rayo)T(nube)**.

El objetivo de esta prueba es encontrar el país objetivo en el mapamundi. Cada equipo recibirá una tarjeta con un mapa impreso “¿Quién invade a quién?” y un bolígrafo. Siguiendo las pistas entregadas en el sobre, deberán encontrar el país oculto tras los símbolos.

Funcionamiento: El alumnado tendrá que descifrar el código, según las instrucciones dadas. Al descifrar el país, deberán gritar el nombre en voz alta.

PRUEBA 3 – MISIÓN: LÍNEA TEMPORAL

Las personas jugadoras reciben once tarjetas con referentes históricos y actuales que han luchado por la transformación de una sociedad más justa, a través de las artes, la cultura, el activismo y más. El objetivo es ordenar a los referentes históricos de forma cronológica para situarlos en la historia global.

Funcionamiento: El alumnado leerá las fichas y las ordenará de la más antigua a la más actual. Tras cada ficha, habrá una letra escrita. Al finalizar de ordenar las tarjetas,

y si la línea del tiempo se ha ordenado debidamente, se conformará una palabra que corresponde a la respuesta de la prueba.



PRUEBA 4 - DE CÓDIGOS Y PUENTES



El equipo debe encontrar diferentes piezas de puzzles escondidas en algunos rincones de la sala de clase. Cada equipo debe buscar las piezas y armar el puzzle en la mesa grupal. A medida que lo construyan, los y las integrantes de los equipos comenzarán a observar que se forman patrones que les guiarán a la palabra escondida.

Funcionamiento: La persona dinamizadora deberá esconder diferentes piezas de los puzzles (agrupados por los colores vectores: rosa, verde y azul). Deberá animar a los miembros de cada equipo a encontrar las piezas y a unirlos para construir el puzzle. Una vez armado el puzzle, deberán encontrar la palabra oculta que está formada por diferentes letras que se encuentran en algunas piezas del puzzle, ya sea en sus bordes de las piezas como en el dibujo principal. Algunas letras están resaltadas o se muestran en color diferente. Una vez que cada equipo encuentre la palabra secreta, **deberá enunciarla en voz alta.**

CLAVES CORRECTAS DE PRUEBAS POR EQUIPO:

	Equipo rosa (1):	Equipo verde (2):	Equipo azul (3):
Prueba 1:	AMAZIG	GITANA	WIPHALA
Prueba 2:	COLOMBIA	NIGERIA	ARGELIA
Prueba 3:	ANTIRRACISMO	DIVERSIDAD	MIGRACIONES
Prueba 4:	CONVIVENCIA	TOLERANCIA	RESPETO
Claves:	acac	gndt	wamr
CANDADO	391	721	455

6.3. Versión Educación Secundaria

OBJETIVO

El objetivo final del juego es **conseguir abrir el cofre que protege un valioso mensaje sobre la convivencia, la igualdad y contra los delitos de odio**. Para lograrlo, se deberán superar seis desafíos que permitirán obtener la combinación correcta del candado y acceder a su contenido

DINÁMICA GENERAL

Al inicio, la persona dinamizadora formará 3 equipos con el alumnado y a cada equipo se le asignará un color (rosa, verde y azul). Luego, se les entregará un cofre con tres candados numéricos de tres dígitos (cada uno tiene un código distinto) y un tablero del escape room con las preguntas del color de su equipo.

Las pruebas que los jugadores enfrentarán incluirán una variedad de acertijos, preguntas de conocimiento histórico, teórico y práctico, así como actividades colaborativas. Estas pruebas están diseñadas para poner a prueba no solo el trabajo en equipo, sino también la capacidad de análisis crítico y el entendimiento profundo sobre el racismo estructural y sus impactos. Los desafíos están relacionados con hechos históricos y actuales en nuestra sociedad, abordando temas como los discursos y delitos de odio, las políticas migratorias y los movimientos de resistencia antirracista.

¿QUÉ ENCONTRARÁS DENTRO DE ESTE RECURSO?

Este hall escape room pedagógico está formado por:

- 3 mapas del hall escape room (1 por equipo) para rellenar las respuestas de cada prueba de tres colores distintos (rosa, verde, azul)
- 3 kits de 6 juegos con los materiales para cada prueba:
 - P1:** Tarjeta con bandera con letras a color y lupa de plástico rojo traslúcido
 - P2:** Mapamundi “¿Quién invade a quién?” y un acertijo al reverso
 - P3:** 11 fichas con personas referentes y, al reverso, letras que formarán una palabra.
 - P4:** Tarjeta con mapa del norte de África y, al reverso, con el alfabeto Tamazigh.
 - P5:** Crucigrama con definiciones por detrás
 - P6:** Sopa de letras
- Cofre (físico o digital) con 3 candados (cada uno con un código) y mensaje en su interior (el mensaje puede variar según las necesidades del centro. Por ejemplo, puede ser una invitación a participar en el grupo mediador, en asambleas o una frase sobre la importancia de la tolerancia y la igualdad contra el racismo, la xenofobia y los delitos de odio). En el Anexo te dejamos algunas ideas.

- Enlace al Genially para insertar las respuestas y convertirlas en código (y, por tanto, necesitas un ordenador o móvil con INTERNET).

MATERIALES:

- 3 rotuladores de pizarra blanca para el material plastificado
- 3 bolígrafos o rotuladores normales para material de un solo uso
- Borrador
- Opcional para facilitar la dinamización: Documento con preguntas para la reflexión

INSTRUCCIONES

Primero, las personas participantes deberán agruparse en tres grupos. Luego, deberán seguir un orden específico al abrir los sobres que se les proporcionan. Cada desafío resuelto proporcionará una parte del código necesario para abrir la caja final, por lo que el equipo deberá completar todas las pruebas para reunir la combinación completa y abrir la caja.

Cada tablero contiene sus propias preguntas, por lo que cada equipo desarrollará un juego distinto. A pesar de esto, todos los equipos realizarán las seis pruebas necesarias para llegar a la prueba final. El mensaje final que contiene el cofre es el mismo para todos los equipos.

Es importante que todos los miembros del equipo colaboren activamente, ya que cada jugador deberá aportar sus conocimientos y habilidades para resolver los desafíos. No será posible avanzar sin el esfuerzo colectivo.

El tiempo para completar el juego está limitado a **60 minutos**, para luego dar paso a un espacio de reflexión colectiva.

PRUEBA 1 – OPERACIÓN: BANDERA FANTASMA



El objetivo de esta prueba es que las personas encuentren el nombre de la bandera. Para ello, las personas jugadoras reciben una tarjeta con un mensaje “cifrado”. En el sobre también tendrán una hoja de plástico traslúcido rojo. Deberán analizar las pistas visuales y descifrar el código para encontrar la clave correcta.

Funcionamiento: A través del papel charol se transparentarán solo aquellas letras que conforman el nombre de la bandera que están observando.

PRUEBA 2 – CRUCE ESTRATÉGICO



El objetivo de esta prueba es encontrar el país objetivo en el mapamundi. Cada equipo recibirá una tarjeta con un mapa impreso “¿Quién invade a quién?” y un bolígrafo. Siguiendo las pistas entregadas en el sobre, deberán encontrar el país oculto tras las rectas.

Funcionamiento: El alumnado tendrá que realizar dos líneas rectas uniendo diferentes países según las pistas. En el cruce entre ambas líneas encontrarán el país que están buscando.

PRUEBA 3 – MISIÓN: LÍNEA TEMPORAL

Las personas jugadoras reciben once tarjetas con referentes históricos y actuales que han luchado por la transformación de una sociedad más justa, a través de las artes, la cultura, el activismo y más.

Funcionamiento: El alumnado leerá las fichas y las ordenará de la más antigua a la más actual. Tras cada ficha, habrá una letra escrita. Al finalizar de ordenar las tarjetas, y si la línea del tiempo se ha ordenado debidamente, se conformará una palabra que corresponde a la respuesta de la prueba.



PRUEBA 4 – EL MISTERIO DEL NORTE

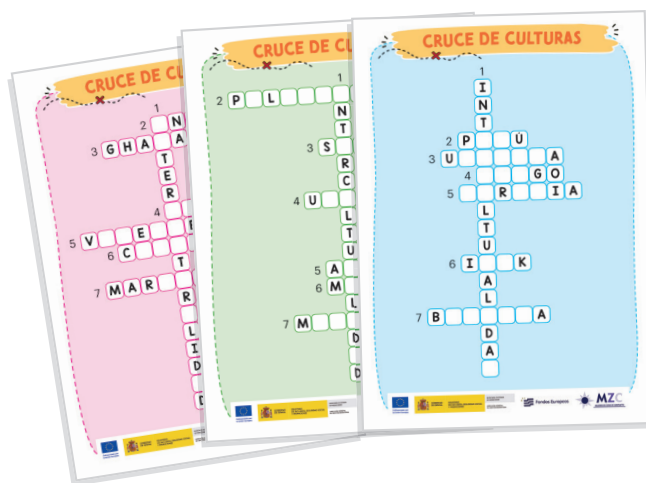
El objetivo de esta prueba es cifrar el acertijo entregado. Para ello, cada equipo recibirá una tarjeta con un mensaje por un lado y, por otro, con el alfabeto Tamazigh.

Funcionamiento: Se entregará una tarjeta con el mapa del norte de África y un acertijo: “No (T)odos (H)(A)blan la mis(M)a len(G)ua. Busca el más antiguo del Atlas y del Sahara”. El equipo deberá traducir las palabras escritas con la ayuda del alfabeto “TAMAZIGH”, que se encontrará en el reverso de la tarjeta. La palabra a traducir estará semi escondida en el mapa entregado.

- ⵍⵎⵉ (que significa AWAL → VOZ en TAMAZIGHT (para el equipo rosa)
- ⵉⵔⵓ (que significa AFRA → PAZ en TAMAZIGHT (para el equipo verde)
- ⵜⵉⵎⴰⵣⵉⵖⵜ (que significa TAWJA → FAMILIA en TAMAZIGHT (para el equipo azul)



PRUEBA 5 – CRUCE DE CULTURAS



El objetivo de esta prueba es la de completar el crucigrama y encontrar la palabra vertical. Cada equipo recibirá una tarjeta y un rotulador/bolígrafo para completar el crucigrama a partir de las instrucciones impresas.

Funcionamiento: El alumnado deberá rellenar el crucigrama encontrando los países descritos en las definiciones y pistas hasta conseguir así completar la palabra en vertical. (INTERCULTURALIDAD)

PRUEBA 6 – SOPA DEL SUR

El objetivo de esta última prueba es realizar la sopa de letras entregadas y, a partir de las palabras encerradas, ordenar las letras sombreadas correctas para descifrar la respuesta.

Funcionamiento: El alumnado localizará todas las palabras del listado dentro de la sopa de letras. Una vez hecho esto, el equipo deberá unir las letras sombreadas que pertenecen a las palabras encontradas y deberán reordenarlas para obtener la respuesta de esta prueba.



PRUEBA FINAL

Tras haber resultado la totalidad de las seis pruebas, el equipo deberá insertar en un candado digital la primera letra (minúscula) de cada respuesta obtenida de las pruebas. Tras insertar las letras, se obtendrá el código necesario para abrir el candado físico entregado.

CLAVES CORRECTAS DE PRUEBAS POR EQUIPO:

	Equipo rosa (1):	Equipo verde (2):	Equipo azul (3):
Prueba 1:	AMAZIG	GITANA	WIPHALA
Prueba 2:	COLOMBIA	NIGERIA	ARGELIA
Prueba 3:	ANTIRRACISMO	DIVERSIDAD	MIGRACIONES
Prueba 4:	AWAL	AFRA	TAWJA
Prueba 5:	INTERCULTURALIDAD	INTERCULTURALIDAD	INTERCULTURALIDAD
Prueba 6:	CONVIVENCIA	TOLERANCIA	RESPETO
Claves:	acaaic	gndait	wamtir
CANDADO	391	721	455

Bibliografía.

ACCEM (2024). Cartografías del Racismo.

Agencia de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea. (2021). Informe sobre los derechos fundamentales 2021 – Dictámenes de la FRA.

Aizpuru, M. (2005). El juego y su importancia en el proceso educativo. Editorial Pedagógica.

Andalucía Acoge. (2022). Informe: una aproximación a la situación de delitos y discursos de odio en España.

Collins, P.H. (2000). Gender, Black Feminism, and Black Political Economy. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 568. 41-53

Comisión Europea contra el Racismo y la Intolerancia. (2016). Recomendación general n.º 15 relativa a la lucha contra el discurso de odio y memorandum explicativo. Consejo de Europa

Crenshaw, Kimberlé W. (1991). Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color, *Stanford Law Review*, Vol. 43, No. 6., pp.1241–1299

Doncel, C. (2024, julio 2). Racismo y delitos de odio en Sevilla.

El Correo Web. <https://www.elcorreoweb.es/sevilla/2024/07/02/racismo-delitos-odio-sevilla-104819403.html>

Freire, P. (1970). Pedagogía del oprimido. Siglo XXI Editores.

Gómez Isa, F. (2018). Derechos Humanos y diversidad cultural: Desafíos y oportunidades. Dykinson.

Gómez, L. (2017). Ludopedagogía y educación popular: prácticas educativas desde el juego. Editorial Graó.

Grupo INTER (2010). Racismo: qué es y cómo se enfrenta.

Ibarra E. (2018). Qué son los delitos de odio. Cuaderno de análisis N.º 55. Movimiento contra la intolerancia

Junta de Andalucía (Consejería de Educación y Deporte). Plan de Igualdad de Género en Educación 2021-2025.

Junta de Andalucía (Consejería de Educación y Deporte). Guía para la prevención del racismo y la xenofobia en los centros educativos.

Junta de Extremadura Consejería de Educación y Empleo de la. Plan Estratégico de Convivencia Escolar de Extremadura.

Larrauri, E. (2017). Victimología y sistema penal. Madrid: Marcial Pons.

Martínez Navarro, E. (2002). Glosario para una sociedad intercultural

Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migraciones. Foro para la Integración Social de los Inmigrantes (2024). Informe Anual sobre la situación de las personas migrantes y refugiadas en España.

Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migraciones. OBERAXE (Observatorio Español del Racismo y la Xenofobia). Panel de Indicadores del Marco Estratégico 2023-2027.

Ministerio del Interior (2025). III Plan de Acción contra los Delitos de Odio 2025-2028.

Ministerio del Interior (2025). Informe de evolución de los delitos de odio en España (2023-2024).

Ministerio de Educación y Formación Profesional. Informe sobre la integración de estudiantes extranjeros en el sistema educativo español

Observatorio Andaluz contra la Homofobia, Bifobia y Transfobia. (2022). Informe del estado de la LGTBfobia en la Comunidad Andaluza 2021.

Observatorio Español del Racismo y la Xenofobia. (2025). Monitorización del Discurso de Odio en Redes Sociales. Boletín Mensual Febrero 2025. Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migraciones.

Oficina Nacional de Lucha Contra los Delitos de Odio. (2024). Informe sobre la evolución de los delitos de odio en España 2023. Ministerio del Interior.

OSCE. (2021). Los delitos de odio motivados por el racismo y la xenofobia. Hate Crime Reporting.

Perry, B. (2001). In the name of hate: Understanding hate crimes. Routledge.

Save the Children (2024). Por una escuela concertada inclusiva.

SOS Racismo (2023). Informe Límites, impactos y propuestas frente al racismo estructural.



Anexos.

1. COMPONENTES JUEGO

ENLACE A GENIALLY

* VERSION EDUCACIÓN PRIMARIA:

<https://view.genially.com/69aed552ef6d1e3fd8334d43/interactive-content-ed2519-escape-room-primaria>

* VERSIÓN EDUCACIÓN SECUNDARIA:

<https://view.genially.com/6981dd0322ee06784aa7ed7f/interactive-content-ed2519-escape-room-secundaria>

2. PREGUNTAS REFLEXIVAS PARA CIERRE DEL JUEGO:

Versión Primaria:

- En la prueba 1, ¿por qué hay banderas que no están asociadas a un país? ¿cuál te ha llamado más la atención? ¿para qué un pueblo necesitará tener una bandera?
- En la prueba 2 descubrimos algunos países que estaban ocultos tras el código, ¿qué tienen en común los tres países? ¿qué les llamó la atención de las rimas? ¿qué significa invadir a otro país? ¿Conoces algún país que haya invadido a otro?
- En la línea de tiempo construida descubrimos a algunas personas referentes, ¿a qué personas de los que salieron conoces? ¿Qué tenían en común estas personas? ¿Hay alguna que no conocías y te llamó la atención? ¿Por qué es importante conocer a personas referentes en la lucha de un mundo más justo?
- Construir un puzzle significa dialogar y poner en común nuestras piezas, ¿qué podemos aportar cada un@ y como clase para un mundo libre de violencias?

Versión Secundaria:

- En la prueba 1, ¿por qué hay banderas que no están asociadas a un país?
- En la prueba 2, ¿qué significa invadir a otro país? ¿Conoces algún país que haya invadido a otro?
- En la línea de tiempo construida descubrimos a algunas personas referentes, ¿a qué personas de los que salieron conoces? ¿Qué tenían en común estas personas? ¿Hay alguna que no conocías y te llamó la atención? ¿Por qué es importante conocer a personas referentes en la lucha de un mundo más justo?
- En la prueba 4, ¿por qué crees que hay idiomas que se hablan en varios países... y países donde se hablan varios idiomas?
- En la prueba 5, ¿conocías alguno de los países del crucigrama o su tradición?
- ¿Habías escuchado la palabra interculturalidad? ¿Te suena parecida a otra que conozcas? ¿Qué podemos hacer para construir la interculturalidad en nuestro centro?
- ¿Habías escuchado la palabra integrar? ¿En qué contexto/situación? ¿Crees que se relaciona con la palabra convivencia? ¿Cómo?
- ¿Qué es para ti la raíz de algo o alguien? ¿Crees que las personas podemos compartir elementos de nuestras raíces?

3. IDEA DE MENSAJES FINAL PARA EL COFRE:

¡ENHORABUENA!

*El odio, la intolerancia y los prejuicios no son algo con lo que nacemos;
son actitudes que aprendemos a lo largo de la vida a través de lo que nos enseñan.*

Sin embargo, lo que se aprende, también se puede desaprender.

*Hoy, habéis desbloqueado un mensaje de igualdad,
aprendiendo que el rechazo a lo diferente se puede frenar.*

*Os invitamos a llevar este mensaje con vosotros y vosotras
y ser parte del cambio, actuando en favor de una sociedad más igualitaria,
justa y respetuosa con la diversidad.*

¿Qué es para ti la raíz de algo o alguien? ¿Crees que las personas podemos compartir elementos de nuestras raíces?





MZC

MUJERES
EN ZONA
DE CONFLICTO

Sensibilización para la mejora de la convivencia, contra el racismo, xenofobia, delitos de odio y otras formas de intolerancias asociadas con la infancia y adolescencia en contextos de exclusión social, desde el enfoque de género.

**Código Convivencia.
Desactiva el odio, activa el cambio.**

***HALL ESCAPE ROOM para
educación primaria y secundaria
Ludopedagogía para la sensibilización
en torno a los delitos de odio
e intolerancias asociadas.***

FINANCIADO POR



Cofinanciado por
la Unión Europea



GOBIERNO
DE ESPAÑA
MINISTERIO DE INCLUSIÓN,
SEGURIDAD SOCIAL
Y MIGRACIONES

SECRETARÍA DE ESTADO
DE MIGRACIONES
DIRECCIÓN GENERAL
DE ATENCIÓN A LA INFANCIA E
INCLUSIÓN SOCIAL DE LA INFORMACIÓN



Fondos Europeos



MZC
MUJERES EN ZONA DE CONFLICTO