

ESCAPE ROOM 6: MODA RÁPIDA



ÍNDICE

ESCAPE ROOM 6: MODA RÁPIDA	1
INTRODUCCIÓN.....	4
NARRATIVA.....	5
CREACIÓN DE GRUPOS Y SALAS ONLINE	9
• INSTRUCCIONES PARA CREAR UN CANAL VIRTUAL DE ESCAPE ROOM EN TEAMS.....	9
• INSTRUCCIONES PARA ALOJAR MATERIALES DEL ESCAPE ROOM ONLINE EN MICROSOFT ONEDRIVE (SHAREPOINT)	11
• CONFIGURACIÓN DEL CANAL DE ESCAPE ROOM VIRTUAL Y ZOOM	13
• INSTRUCCIONES PARA ALOJAR LOS MATERIALES DEL ESCAPE ROOM VIRTUAL EN GOOGLE DRIVE.....	14
• INSTRUCCIONES PARA CREAR SALAS DE REUNIONES EN ZOOM.....	15
MATERIAES DIGITALES REQUERIDOS.....	18
• SALA 1	18
• SALA 2	19
• SALA 3	20
• ACCESO A LOS MATERIALES DE LAS PRUEBAS Y PISTAS.....	21
OBJETIVOS DE JUEGO Y CONEXIÓN ENTRE PISTAS	21
• SALA 1: LA SALA DE LA FÁBRICA	21
• SALA 2: LA HABITACIÓN DE NAVYA.....	23
• SALA 3: LA OFICINA DE LA FÁBRICA	25
INFORMES RÁPIDOS.....	27

DIAGRAMA DE FLUJO DE JUEGO.....	28
CÓMO GANAR.....	31
FACILITACIÓN.....	32
• DINÁMICAS DE JUEGO.....	32
• INTRODUCCIÓN DEL JUEGO.....	33
• INDICACIONES VOCALES AL PRESENTAR EL JUEGO....	34
• TRANSCRIPCIÓN DEL VIDEO	35
• SESIÓN DE REPASO E INFORMACIÓN	36

INTRODUCCIÓN

“Moda Rápida” es una de las 10 Escape Rooms creadas por el proyecto “Escape Racism” para poner de manifiesto y **combatir los prejuicios sociales y raciales** en todo el mundo.

Como en cualquier juego de Escape room, el objetivo de “Moda Rápida” es **escapar de una sala cerrada** en el **menor tiempo** posible, aunque esta sala será **online**.

Para lograrlo, los jugadores/as resolverán diferentes **pistas y acertijos** que les indiquen la solución del juego.

Se desea que **cada jugador/a disfrute de la experiencia online** y salga con una mayor **comprensión de:**

- La **esclavitud moderna**.
- Las **personas** que sufren el **trabajo forzado** y los **abusos sexuales**.
- Los **derechos y condiciones** de los trabajadores/as.

La industria de la **confección** opera bajo el secreto y el engaño, con una falta de transparencia casi total: esto permite explotar continuamente a sus trabajadores/as y sus derechos.

Los **abusos sistemáticos de los derechos humanos** impregnan la industria mundial de la confección, desde la pobreza salarial, las largas jornadas de trabajo y la negación de los derechos sindicales hasta los importantes riesgos para la salud y la seguridad de los trabajadores por la inseguridad de los edificios, el calor, la falta de ventilación, la falta de acceso al agua potable y la restricción del acceso al baño y el uso de productos químicos peligrosos.

La **violencia** y los **abusos** son habituales, y los trabajadores/as suelen ser atacados/as (o incluso asesinados/as) por afiliarse a un sindicato y exigir mejores condiciones de trabajo.

Desde hace varios años se sabe (gracias a los informes de los medios de comunicación) que en las **fábricas de ropa de Reino Unido** se llevan a cabo **operaciones y prácticas ilegales** para la mayoría de sus principales marcas de moda.

NARRATIVA

Navya, una joven con aspiraciones, emigró al Reino Unido con su familia cuando era niña, donde obtuvo la nacionalidad británica.

Asistió a la escuela y al colegio, donde rindió por encima de la media y obtuvo suficientes calificaciones para ir a la universidad.

Aunque el dinero era bastante escaso en su familia, Navya quería asegurarse unos ingresos extra para sus padres y sus hermanos menores, que aún estaban en la escuela.

Desde muy joven, Navya tenía talento para la costura, y habitualmente creaba su ropa con cortinas y fundas de cojines viejos.

Sabiendo que ya poseía las habilidades y el talento necesarios para el campo de trabajo al que quería dedicarse, Navya empezó a buscar trabajo en fábricas de algunas de las mayores empresas de moda mundiales, la mayoría situadas en la ciudad que viste al mundo, su ciudad natal.

Navya se encontró con muchas fábricas de ropa, donde había muchas vacantes entre las que elegir. Le llamaron de una de las fábricas y le pidieron que se reuniera con ellos: la fábrica donde trabajaría es una de las cadenas de suministro de BeYou.

Llegó a la entrevista y a la iniciación, donde fue recibida por el jefe de equipo y el supervisor, que le explicaron la política de trabajo, la remuneración y los derechos, que parecían muy escasos.

Después de un tiempo y sin comprobar sus documentos de derecho al trabajo, le ofrecieron un puesto en la estación de dobladillar. A pesar de que no era en el puesto de costura como ella esperaba, Navya estaba bastante exaltada por la noticia.

Al día siguiente, Navya se despertó a las 5 menos cuarto con el despertador. Aunque estaba ansiosa por empezar, sabía que sería un día largo. Se vistió, desayunó y se dirigió a la parada del autobús.

El autobús pasaba un poco más tarde de lo habitual, lo que hacía sentir a Navya bastante ansiosa. Sabía que el viaje duraría media hora hasta llegar a la fábrica y no quería llegar tarde en su primer día. El autobús llegó 10 minutos más tarde de lo previsto: estaba vacío hasta cierto punto, lo que significaba que Navya podía ocupar el asiento de la ventana trasera, los mejores asientos de cualquier autobús.

Cuando compró su billete de un día por 4 libras, deseó que el autobús llegase mágicamente a tiempo: sin cumplir el deseo de Navya, el autobús llegó 10 minutos más tarde de lo previsto a su destino.

Empezó a sudar y corrió hacia la fábrica, donde pudo ver al resto de las personas rezagadas irrumpiendo por las puertas de la fábrica.

Navya corrió y alcanzó la puerta antes de que se cerrase sobre ella. Unas cuantas caras conocidas captaron la mirada de Navya y se dirigieron hacia ella.

“Ayer te dijimos que debías estar aquí antes de las 6 de la mañana”. El jefe de equipo levantó la voz: “Ahora son las 6:08 de la mañana, ¡sigue así y estarás fuera antes de que te des cuenta!”.

Los jefes la guiaron a ella y a otras nuevas trabajadoras hasta la sala de trabajo, donde pasaría la mayor parte del tiempo. Al llegar,

todas las mujeres de la fábrica tenían la cabeza inclinada hacia abajo, con montañas de tela a ambos lados. Estaban bien reservadas unas con otras, mientras todas escuchaban las mismas campanadas de la radio.

Al cabo de un rato, las manos de Navya estaban tensas y doloridas por la tarea repetitiva; habían soportado varios pinchazos de aguja que inflamaron su piel con el paso del tiempo.

El zumbido de la radio bramaba por el suelo de la fábrica, junto con el sonido metálico de las máquinas de coser, llenaba la habitación, como si fuera una orquesta en medio de la jungla de telas.

A las 3, todo parecía estar en orden. Los trabajadores/as reunieron la ropa en grupos y la colocaron en un lugar para ordenarla. Pasaron un rato agotador haciendo dobladillos y volviendo a hacerlos, cosiendo y volviendo a coser las mismas prendas.

Navya se había sentido desanimada por su primer día; el ritmo era rápido, como había imaginado, pero faltaba un ambiente de convivencia que no esperaba.

Cuando se acercaron las 4, el supervisor salió de su despacho y reunió la atención de los trabajadores/as.

“Todavía estamos bajos en número de prendas necesarias para el inventario solicitado por BeYou, las cuales deben ser enviadas antes de las 8 de la noche. Por ello, ahora todos tendréis que quedaros hasta las 7 y media. Os repartiremos más tareas y empezaremos en 20 minutos”.

Navya, consciente de que llevaba 10 largas horas de trabajo con sólo media hora de descanso, se acercó al supervisor para preguntar la cuestión del pago de las horas extras. El supervisor la miró con una expresión sencilla antes de responder: “Aquí todo el mundo está obligado a trabajar las horas que se le indican para

cumplir los plazos. Las horas extras son necesarias cuando el trabajo no se ha terminado a tiempo. No hay otras opciones, así que no, no se pagan las horas extras”.

Las 7 y media de la tarde llegaron y pasaron más lentamente que nunca. Navya estaba agotada; la idea de tener que coger el autobús después de un largo turno era dolorosa de pensar. Sin embargo, la idea de recibir su paga de inmediato le parecía muy gratificante después de un día horriblemente largo.

Mientras hacía cola para fichar y recibir su primer pago, vio a unas cuantas personas reunidas alrededor de un jefe de equipo, una de ellas llorando y las otras incrédulas: sus puestos de trabajo fueron barridos bajo sus pies; sólo se llevan a casa la mitad de lo que tanto les ha costado ganar.

Navya llegó a la oficina para hacer la comprobación y el cobro de sus ganancias: el supervisor la miró brevemente y luego bajó la vista hacia las hojas de papel y el dinero que había al lado del desordenado escritorio. Empezó a contar los billetes y las monedas, que estaban apilados unos encima de otros, y reunió el total. Navya alargó la mano para aceptar el dinero: el supervisor lo colocó en el lado opuesto del escritorio a ella, que tenía un aspecto lamentable.

“Esto es todo lo que he ganado. Esto es todo lo que valgo”, pensó Navya.

CREACIÓN DE GRUPOS Y SALAS ONLINE

Este capítulo completo se ha extraído de “*A Guideline to Creating a Virtual Escape Room In Microsoft Teams and Zoom*”, disponible en gchangers.org.

Cada miembro del grupo puede colaborar, usando las funciones de reunión del equipo, ya sea por **voz** o por **videoconferencia**.

Se recomienda que un **jugador/a comparta su pantalla con el grupo** para ver el contenido de la carpeta de la sala (disponible en las carpetas externas de la nube de forma colectiva).

Cuando un grupo **responda correctamente** a la misión del **Paso 1**, puede **avanzar al Paso 2**: este les indicará que deben resolver los nuevos enigmas para desbloquear la siguiente sala.

Los **objetivos** de la misión en cada paso de una sala siempre tendrán una **conexión**: por ello, los jugadores/as podrán necesitar volver a mirar los rompecabezas y pistas que pueden haber pasado por alto para resolver un código.

Los **facilitadores/as** pueden unirse a los **canales privados** del equipo para ayudar, si es necesario.

También se puede **aumentar la inmersión** de los jugadores/as **decorando la sala** con materiales como envoltorios de comida, envases, botellas, latas y periódicos viejos: estos últimos pueden ser una pista falsa.

• INSTRUCCIONES PARA CREAR UN CANAL VIRTUAL DE ESCAPE ROOM EN TEAMS

- 1.** Asegúrate de tener una dirección de correo electrónico asignada a Microsoft Outlook.

2. Abre Microsoft Teams Online (o descarga la aplicación), usando el correo electrónico asociado a Microsoft Outlook.
3. Crea una hoja de cálculo de los/as participantes, asegurándote de tener sus nombres y correos electrónicos para asignarlos a grupos específicos.
4. Abre Microsoft Teams y selecciona “Unirse o crear un equipo” en el panel de la izquierda.
5. Selecciona “Crear un equipo”.
Se abrirá una nueva ventana, donde debes seleccionar “Otros” entre los tipos de equipo que se ofrecen.
6. Haz clic en el icono “...” que está junto al nombre del equipo y selecciona “Añadir canal”.
Aparecerá una nueva ventana que te pedirá que añadas un nombre de canal, una descripción y una configuración de privacidad.
Nombra cada canal adecuadamente (por ejemplo, Grupo 1, Grupo 2, etc.) y establece la configuración de privacidad de cada grupo en “Privado”.
7. Puedes omitir el proceso de añadir miembros a los grupos en este momento.
8. Haz clic en el icono “...” que está junto al nombre del equipo y selecciona “Gestionar equipo”.
Cuando se abra una nueva ventana, añade a los facilitadores/as y jugadores/as al equipo.
Si éstos/as son externos a tu organización, puedes añadirlos utilizando su correo electrónico.
9. Haz clic en el icono “...” junto a un grupo para asignar los facilitadores/as y jugadores/as pertinentes, mediante la opción “Añadir miembros”.
Para ello, escribe sus nombres o correos electrónicos y selecciona sus datos en el menú desplegable.

Repite este proceso hasta que cada facilitador/a y jugador/a sea asignado/a al canal de grupo correcto.

10. Para limitar la posibilidad de editar los ajustes sólo a los facilitadores/as, selecciona la opción “Gestionar equipos” (ver paso 8) y pincha en la opción “Ajustes”.

Abre la pestaña “Permisos de los miembros” y desmarca las siguientes opciones para tus jugadores/as:

- Permitir a los miembros crear y actualizar canales.
- Permitir a los miembros eliminar y restaurar canales.

11. Se puede elegir entre Microsoft OneDrive (Sharepoint) y Google Drive para utilizar como carpeta externa en la nube, dependiendo de la viabilidad y la preferencia.

12. Tras crear los equipos, carga los informes de solicitud para cada canal de grupo.

Para ello, selecciona la pestaña “Archivos” en la parte superior de la pantalla.

• **INSTRUCCIONES PARA ALOJAR MATERIALES DEL ESCAPE ROOM ONLINE EN MICROSOFT ONEDRIVE (SHAREPOINT)**

1. Asegúrate de haber creado todas las letras de aviso para cada paso en el procesador de textos que hayas elegido antes de empezar.
2. Tras crear el canal del equipo y ajustar la configuración, ve al sitio web de OneDrive e inicia sesión: así, accederás al sistema de almacenamiento en la nube.
3. En “Mis archivos”, crea una nueva carpeta e introduce el nombre.

Abre la carpeta y crea el mismo número de carpetas creadas en Equipos y nómbralas: por ejemplo, Sala 1, Sala 2, etc.

4. Abre la “Sala 1” y crea otras 2 carpetas nuevas. Nómbralas “ACCESO A LA SALA 1 PASO 1 AQUÍ” y “ACCESO A LA SALA 1 PASO 2 AQUÍ”.
5. Abre “ACCESO SALA 1 PASO 1 AQUÍ” y sube los materiales creados para esta carpeta.
Cuando hayas subido todo, abre de nuevo “SALA DE ACCESO 1 PASO 2 AQUÍ” y sube los materiales creados para esta carpeta.
6. Repite los 2 últimos pasos para el resto de las salas y los materiales.
7. Cuando todos los materiales de las salas estén subidos, abre también la carpeta “Sala 1”.
Haz clic en el botón derecho, en “ACCESO A LA SALA 1 AQUÍ”, y selecciona “Copiar enlace”.
8. Abre la carta de aviso de la Sala 1 Paso 1 y escribe “ACCESO PASO 1 AQUÍ”: mantén pulsada la tecla SHIFT y haz clic en el enlace para abrir la carpeta.
Resalta “ACCESO PASO 1 AQUÍ”.
Haz clic con el botón derecho y ve a “Enlace”: inserta el enlace copiado de la carpeta para añadir la URL y haz clic en “Aceptar”.
9. Repite los pasos 7, 8 y 9 para cada paso y aplícalos a la letra correspondiente.
10. Comprueba que todos los enlaces redirigen a los usuarios/as a la ubicación correcta y haz los cambios necesarios.
Si todo es correcto, exporta todas las cartas como PDF.
11. Tras exportar las cartas en PDF, ábrelas con Adobe Acrobat o Vista Previa: después, vuelve a exportar y guardar los PDF con cada contraseña cifrada, aplicable a las cartas de aviso.

12. Vuelve a Microsoft Teams y añade cada carta de aviso a la pestaña “Archivos” de cada grupo.
13. Comprueba de nuevo que todos los enlaces de las cartas de aviso se abren en la carpeta correcta de Microsoft OneDrive y que funcionan de manera correcta.

• **CONFIGURACIÓN DEL CANAL DE ESCAPE ROOM VIRTUAL Y ZOOM**

Usar Zoom es una buena alternativa, si alguien no está familiarizado/a con Teams o no tiene acceso a él desde su lugar de trabajo.

Zoom puede asignar a los/as participantes en salas de descanso dentro de una reunión programada; además, permite a los/as participantes compartir sus pantallas con el resto de su grupo.

Un anfitrión/a también puede emitir un mensaje a través de las salas de descanso activas: por ejemplo, para informarles del tiempo que queda antes de que acabe el juego.

Como anfitrión/a, se puede invitar a más de un facilitador/a dentro de la reunión para que sea coanfitrión/a y ayude en la facilitación de la actividad remota.

El anfitrión/a y el coanfitrión/a pueden:

- ✓ Pasar de una sala a otra para comprobar y ayudar a los/as participantes, si es necesario.
- ✓ Compartir los enlaces a las cartas de cada paso de la sala para que los jugadores/as las lean y comiencen sus misiones.

Los enlaces incluidos redirigirán a los/as participantes a Google Drive, donde las carpetas de cada sala contendrán todas las pruebas y pistas.

Los/as participantes tendrán restringido temporalmente el acceso a las demás salas y materiales: así, se evita que los grupos se salten partes.

- **INSTRUCCIONES PARA ALOJAR LOS MATERIALES DEL ESCAPE ROOM VIRTUAL EN GOOGLE DRIVE**

1. Asegúrate de haber creado todas las letras de aviso para cada paso en el procesador de textos que hayas elegido antes de empezar.
2. Crea o accede a una cuenta de Gmail.
Después, abre “Google Drive” en la parte superior de la página.
3. Selecciona “Nuevo”. Crea una nueva carpeta e introduce el nombre.
Abre la carpeta y crea el número deseado de carpetas que representen a cada sala.
Nómbralas como Sala 1, Sala 2, etc.
Abre una carpeta aparte para “Cartas”.
4. Abre la carpeta de la Sala 1: crea otras 2 carpetas nuevas y nómbralas “ACCESO SALA 1 PASO 1 AQUÍ” y “ACCESO SALA 1 PASO 2 AQUÍ”.
5. Abre “ACCESO SALA 1 PASO 1 AQUÍ” y sube todo el material para esta carpeta.
Tras hacerlo, abre de nuevo “SALA DE ACCESO 1 PASO 2 AQUÍ” y sube los materiales para esta carpeta.
6. Repite los 2 últimos pasos para el resto de las salas y los materiales de sus pasos.
7. Cuando todos los materiales de las salas y pasos estén cargados, vuelve a la “Sala 1”: haz clic con el botón derecho del ratón en “ACCESO A LA SALA 1 PASO AQUÍ”

Después, selecciona “Copiar enlace”.

8. Abre la carta de solicitud de la Sala 1 Paso 1 y escribe:
“ACCESO PASO 1 AQUÍ: Mantén pulsada la tecla SHIFT y haz clic en el enlace para abrir la carpeta”.
Resalta “ACCESO PASO 1 AQUÍ”.
Haz clic con el botón derecho y ve a “Enlace”: después, inserta el enlace copiado de la carpeta para añadir la URL. Haz clic en “Aceptar”.
9. Repite los pasos 7 y 8 para cada paso y aplícalos a la letra correspondiente.
10. Prueba que todos los enlaces redirigen a los usuarios/as a la ubicación correcta para realizar cualquier cambio, si es necesario.
Si todo es correcto, exporta todas las cartas como PDF.
11. Tras exportar las cartas en PDF, ábrelas con Adobe Acrobat o Vista Previa.
Vuelve a exportar y guardar los PDF con cada contraseña encriptada aplicable a las cartas de aviso.
12. Vuelve a Google Drive, abre "Cartas" y sube todas las cartas de aviso.
Estas cartas se comparten sólo con los jugadores/as a través de sus enlaces: no deben compartirse como una carpeta.

• **INSTRUCCIONES PARA CREAR SALAS DE REUNIONES EN ZOOM**

1. Asegúrate de tener acceso a Zoom dentro de tu organización para crear reuniones y salas de reunión dentro de la actividad en línea.
Descarga Zoom en tu escritorio y trabaja a través del sitio web para crear salas de reunión.
2. Crea una hoja de cálculo con los/as participantes.

Asegúrate de tener sus nombres y correos electrónicos para asignarlos a grupos específicos.

3. Entra en el sitio web de Zoom: allí, selecciona la pestaña “Reuniones” en el panel de la izquierda y haz clic en “Programar una reunión”.

Introduce los detalles siguientes:

- ✓ Nombres de los temas.
- ✓ Descripción.
- ✓ Fecha y hora en que tendrá lugar.
- ✓ Duración (se recomienda entre 1 y 2 horas).
- ✓ Zona horaria (es importante tener en cuenta esto, si la actividad llega a otros países europeos).

4. En los ajustes de seguridad, habilita una sala de espera dentro de la reunión.

Así, los anfitriones/as admitirán a los jugadores/as en la convocatoria, cuando estén listos/as para comenzar.

5. Hay que permitir la configuración de vídeo para los anfitriones/as y para los jugadores/as.

Aunque algunos jugadores/as podrían no querer estar en videollamada, se recomienda tener esta opción disponible.

Deja la configuración de audio en ambos.

6. Navega a “Opciones de Reunión” y marca “Preasignación de Salas”: aparecerá un desplegable con la opción de crear las salas.

Haz clic en “Crear Salas” para continuar con este paso.

Aparecerá una nueva ventana, donde añadirás salas haciendo clic en el “+”.

Cambie el nombre de las salas de reunión por los nombres de grupo deseados: después, añada participantes utilizando los correos electrónicos que se le han proporcionado.

7. Para añadir anfitriones/as alternativos que faciliten la convocatoria, añádelos utilizando sus correos electrónicos. Termina haciendo clic en “Guardar” al final de la página web.
8. El día de la Escape Room Virtual, asegúrate de tener todos los enlaces para compartirlos con los jugadores/as. Para ello, abre cada carta de presentación en la carpeta “Cartas” de Google Drive, ve a “Compartir” y copia todos los enlaces para pegarlos en un nuevo documento. Etiquétalos para que estén juntos en un mismo lugar.
9. Comienza la introducción compartiendo algún material digital creado para la Escape Room Virtual. Por ejemplo, un vídeo explicativo de la actividad que responda a cualquier pregunta que los/as participantes puedan tener antes de empezar.
10. Cuando los/as participantes estén listos para empezar, desbloquea las salas: para ello, ve a “Salas de reuniones” y selecciona “Abrir todas las salas”. Cuando las salas estén desbloqueadas, envía a los/as participantes a las salas de reunión que les has asignado. Únete a cada sala (de una en una) para enviarles un enlace a la primera carta de aviso para comenzar la Escape Room Virtual. Recuerda que puedes enviar transmisiones a todas las salas y cerrarlas en cualquier momento.

MATERIAES DIGITALES REQUERIDOS

Para empezar a crear los rompecabezas, sigue los **enlaces de recursos** que se ofrecen en esta sección, junto con las descripciones de lo que representa cada archivo digital.

También puedes optar por encontrar tus archivos digitales e imágenes para utilizar en la sala de escape virtual.

Asegúrate de que todos los componentes digitales descargados están libres de derechos de autor e idealmente con **licencia Creative Commons Atribución-No Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)**.

Todos los materiales digitales tendrán que asignarse en **6 carpetas diferentes**, que sirven como salas cerradas y elementos dentro del escape room.

La mayoría de los componentes se han realizado en **Adobe Illustrator y Photoshop**; si hay que modificar el texto para adaptarlo al idioma deseado, habrá que acceder a los archivos .ai y/o .psd.

Todas las **imágenes y archivos** son accesibles a través de los enlaces acortados que redirigen a **Dropbox**.

- **SALA 1**

Sala 1, Paso 1: Sala de fábrica:

- Imágenes de salidas de incendios bloqueadas.
- Una copia de un formulario de aviso de seguridad y salud obsoleto.
- Un termómetro: Lecturas de la temperatura del suelo de la fábrica.
- Imágenes de láminas de plástico de celofán en el techo.

- Colillas de cigarrillos.
- Cableado eléctrico deshilachado.
- Etiquetas con el precio de la ropa.
- Un plato de comida a medio terminar.
- Tablón de anuncios de seguridad y salud del centro.
- Máquina del sistema de tiempo.
- Pista de la contraseña del paso 1 de la Sala 1.

Sala 1, Paso 2: Sala de fábrica:

- Un trozo de papel con las palabras Addition Dovelike Intreat - un anagrama de acertijo = Fuego.
- Símbolos del alfabeto.
- Pista de la contraseña del paso 2 de la Sala 1.

- **SALA 2**

Sala 2, Paso 1: Habitación de Navya:

- Recorte de periódico del concurso escolar.
- Diario de dinero de Navya.
- Foto de un hematoma en la muñeca.
- Ventanas de chat del teléfono de Navya.
- Cuadernos con dibujos de moda.
- Kits de costura y telas.
- Pista de la contraseña del paso 1 de la Sala 2.

Sala 2, Paso 2: Habitación de Navya:

- Cuadro de pósteres emoji en la pared.
- Artículos de noticias sobre las fábricas de moda rápida.
- Definición de un acrónimo en el diccionario.
- Pista de la contraseña del paso 2 de la Sala 2.

- **SALA 3**

Sala 3, Paso 1: Oficina de la fábrica:

- Registro de compras de la fábrica.
- Libros de la fábrica.
- Correos electrónicos de la fábrica.
- Cartel del salario mínimo nacional anticuado.
- Nómina antigua de los trabajadores.
- Hojas de dinero.
- Calculadora.
- Pista de la contraseña del paso 1 de la Sala 3.

Sala 3, Paso 2: Oficina de la fábrica:

- Tabla hexadecimal.
- Tabla decimal.
- Nómina reciente de un trabajador.
- Numerología pitagórica.
- Ecuación matemática.
- Post-it.
- Pista de la contraseña del paso 2 de la sala 3.

Fuentes y estilos:

- [Reenie Beanie.](#)
- [Davys Crappy Writ:](#)
- [Caveat.](#)
- [Victor Handwriting.](#)
- [Bebas.](#)

- **ACCESO A LOS MATERIALES DE LAS PRUEBAS Y PISTAS**

Todos los acertijos y materiales finales están disponibles en la **página web de Escape Racism**: allí se pueden descargar desde Google Drive.

Ten en cuenta que los archivos editables que se incluyen están formateados como archivos .ai y .psd (pues todos los materiales se crearon en Adobe Illustrator y Adobe Photoshop).

OBJETIVOS DE JUEGO Y CONEXIÓN ENTRE PISTAS

Los jugadores/as tienen que ayudar a un investigador especializado en esclavitud de una organización benéfica: se le ha asignado la investigación de un informe de acusación de esclavitud moderna en el Reino Unido.

Durante este juego, los jugadores/as investigarán las pruebas y descifrarán las pistas en 3 lugares.

La denunciante, Navya, es una mujer joven que ofrece una visión de las pistas y acceso a la planta de la fábrica, a su dormitorio y a la oficina de la fábrica.

Así, se analizarán y declararán los hallazgos del investigador.

- **SALA 1: LA SALA DE LA FÁBRICA**

1. Examina la fotografía de las salidas de incendios bloqueadas (que es un elemento del juego disponible): la conclusión debe ser reconocida como un peligro de incendio.
2. Los jugadores/as deben observar el aviso de seguridad e higiene situado en la planta de la fábrica (que es un elemento del juego disponible): quedó obsoleto hace 6 años.

Eso significa que los actuales inquilinos de la fábrica no cumplen la ley.

3. Los jugadores deben identificar el aviso de seguridad e higiene situado en la fábrica (que es un elemento del juego disponible): carece de los requisitos legales pertinentes. Las pistas sobre salud y seguridad dan a los jugadores una pista sobre la respuesta.
4. Examina el cableado eléctrico deshilachado (que es un elemento del juego disponible), situado junto al montón de telas esparcidas por el suelo junto a los puestos de trabajo. Deben reconocer que el cableado eléctrico tiene una alta posibilidad de provocar un incendio, especialmente con el techo de celofán que cuelga sobre los trabajadores.
5. Termómetro (es un elemento del juego disponible): el calor que se acumula puede afectar a los trabajadores/as y causar problemas de salud (por ejemplo, desmayos).
6. Imagen de un techo de celofán de plástico (que es un elemento del juego disponible): esto debería identificarse como un riesgo de incendio.
7. Colillas de cigarrillos (que son un elemento del juego disponible): en el Reino Unido es ilegal fumar en el lugar de trabajo porque aumenta el riesgo de incendio y de otros graves riesgos para la salud. Por ejemplo, el desarrollo de enfermedades a largo plazo (incluso terminales) a causa del humo.
8. A partir de todo lo visto aquí, en la sala 1, los jugadores/as deberían ser capaces de identificar que la ley nacional violada es la de **SALUD Y SEGURIDAD** (que es una respuesta/solución).

Ofrece información de que la contraseña podría incluir un carácter especial que los jugadores/as deben introducir para acceder al siguiente paso.

9. Usando la guía para los jugadores/as, con alguna de las letras alfabéticas añadidas al acertijo, los jugadores/as deben descifrar el anagrama del acertijo (que es un elemento de juego disponible): *“Como para vivir y bebo para morir”*.
10. Usando las pistas del paso anterior, los jugadores/as deben obtener la palabra **“FUEGO”** del acertijo (que es una respuesta/solución): así, pasarán a la siguiente sala.

PISTAS FALSAS:

- La **etiqueta con el precio de BeYou**: introduce a los jugadores en el Minorista, pero no es una pista que contribuya a esta sala.
- Un **plato de comida a medio terminar**: sirve para mostrar las condiciones de la fábrica, pero no es una pista.
- Los **símbolos de los alfabetos** son una pista falsa. Habrá algunos símbolos colocados a lo largo de las imágenes y documentos que se suman a una palabra que es la respuesta incorrecta.
- La **máquina del sistema del tiempo** tiene un símbolo escondido dentro de la imagen. Esto no tiene ninguna relevancia en el juego que pueda suponer un impacto positivo para los jugadores.

• **SALA 2: LA HABITACIÓN DE NAVYA**

1. El diario de dinero de Navya de los últimos 3 meses (que es un elemento del juego disponible) indica:
 - Que le han pagado muy poco por el trabajo que hace.

- Que apenas le queda lo suficiente para contribuir a los ingresos de sus padres.
- 2. Las fotografías de las muñecas magulladas (que son un elemento del juego disponible) indican una agresión física infligida a Navya, pero no se sabe por qué ni por quién.
- 3. Los recortes de periódico de la competición escolar (que son un elemento del juego disponible) proporcionarán a los jugadores una historia de fondo de Navya.
Las letras que se destacan dentro del artículo sirven para que los jugadores/as se reúnan, haciendo que el trabajo sea **AGARRE** (que es una respuesta/solución) para describir los moretones en la muñeca de Navya.
- 4. Hay un chat en el teléfono de Navya (elemento del juego disponible) que los jugadores pueden revisar.
Algunos de los mensajes están codificados con emojis, pero parece que ha estado hablando con un amigo cercano.
- 5. En el portátil de Navya, se abren como pestañas unos artículos de noticias (que son elementos de juego disponibles).
Estas noticias hablan de la industria de la moda rápida de una ciudad que exploran en profundidad el **TRABAJO FORZADO**.
- 6. Navya ha buscado formas de disimular sus problemas utilizando un **acrónimo**.
- 7. En la pared de su habitación hay un cuadro de pósteres emoji (que es un elemento del juego disponible) para descifrar sus mensajes, que salen como **COERCIÓN SEXUAL**.
- 8. Combina las siglas de **TRABAJO FORZADO** y **COERCIÓN SEXUAL** para obtener **TFCS** (que es una respuesta/solución).

PISTAS FALSAS:

- Los **cuadernos de bocetos**: muestran a los jugadores/as las ilustraciones creadas.
- Los **kits de costura y las telas**: están en la habitación, pero no revelan nada a los jugadores/as.

- **SALA 3: LA OFICINA DE LA FÁBRICA**

1. Los jugadores/as tendrán que investigar un pasaje del registro de compras de la fábrica (que es un elemento del juego disponible) hasta llegar a algunos números y letras codificados, que forman parte del rompecabezas hexadecimal. Los jugadores deben notar que **A = 10** y **F = 15** se corresponden con la **tabla hexadecimal del último paso**.
2. En la oficina hay un póster anticuado que muestra el salario mínimo nacional de 2017 (que es un elemento del juego disponible).
En ese póster se puede ver que los trabajadores/as ganan 3,50 libras esterlinas, en la sección de tarifas actuales. Está desfasado más de 4 años respecto a lo que (en su momento) debería ser el salario mínimo.
3. Examinar los correos electrónicos de la fábrica (que son un elemento del juego disponible) en el ordenador.
Los jugadores/as verán la correspondencia con la agencia de contratación del minorista, discutiendo la subcontratación a la fábrica para ser la cadena de suministro.
Los jugadores/as también deben tomar nota de las fechas de la correspondencia: el año es **2020** y el salario mínimo es de **8,72 libras**.
Los jugadores/as deben pensar en una forma de **calcular la diferencia de costes** entre los correos electrónicos de la

fábrica con el salario mínimo nacional de **2020** y la cifra que aparece en el cartel del salario mínimo nacional de **2017**.

Verán que la **diferencia** entre ambos salarios es: **5.22**

4. Los jugadores verán una pista codificada dentro del cartel del salario mínimo nacional (que es un elemento del juego disponible): dicha pista forma parte del rompecabezas hexadecimal y los jugadores/as deben tomar nota de ella.

N.8 = N.50 se traduce en **3,50 libras**.

5. Los jugadores/as deben investigar las nóminas de los trabajadores/as en la sala 3 (pasos 1 y 2) para ordenar los números y equiparlos en el puzle.

Esas nóminas son un elemento del juego disponible.

Deben alinear 32 como valor hexadecimal y traducirlo a 50 como valor decimal.

6. Tras consultar la tabla hexadecimal y la tabla decimal (elementos del juego disponibles), los jugadores/as deben elaborar las nóminas, el registro de compras y el cartel de que el trabajador/a trabaja una media de 50 horas a la semana por 3,50 libras esterlinas la hora.

7. La nota adhesiva (que es un elemento del juego disponible) proporciona a los jugadores la **ecuación** que deben descifrar y calcular para obtener la respuesta correcta.

8. Los jugadores/as pueden consultar la ecuación matemática (que es un elemento del juego disponible) para entender cómo calcular el hexadecimal en decimales.

9. Con los hallazgos, los jugadores deben **calcular el pago total del salario de una semana** (50 multiplicado por 3,50) y traducir **AF** por **175**.

AF:

$$A = 10 \times 16^1 [x1] = 160$$

$$F = 15 \times 16^0 [x0] = 15$$

= 175.

10. Otra forma de averiguar la respuesta, si los jugadores/as tienen problemas, es restar el total de ingresos de cada nómina.

Es decir, $2527 - 2352 = 175$

Sólo sugiere esta pista cuando al reloj le queden menos de 2 minutos o cuando los jugadores/as tengan dificultades.

PISTAS FALSAS:

- La **calculadora** tiene una figura falsa en su pantalla, que dará a los jugadores/as una respuesta inexacta a la necesidad de escapar de la habitación.
- La **caja de dinero llena de dinero** no refleja el salario diario de su denunciante (necesario para escapar de la habitación).
- La **numerología pitagórica** es una cortina de humo, pues no es relevante para el cifrado hexadecimal y el cifrado.

INFORMES RÁPIDOS

A lo largo del Escape Room Virtual, hay **informes de aviso** para guiar a los jugadores/as en la dirección correcta.

Dichos informes ofrecen **información y objetivos cruciales** para las siguientes etapas de las salas que hay que resolver.

Los informes contienen **detalles** descubiertos de los pasos de la sala anterior y ofrecen a los jugadores/as la **visión del investigador** sobre el escenario.

Cada informe debe seguir la narrativa escrita para cada sala; cualquier expectativa de adaptación depende del escenario de la ubicación deseada.

Los informes de avisos deben contener **enlaces al almacenamiento externo**.

Las **plantillas** para cada informe de avisos están disponibles como documentos de **Microsoft Word** que permiten la edición.

Los **informes de avisos bloqueados** están en formatos **PDF**, listos para una configuración de juego.

Las **contraseñas para cada PDF bloqueado** se deben escribir en **MAYÚSCULAS**; si es necesario incluir caracteres especiales, se escribirán **sin espacios**.

Dichas contraseñas son las siguientes:

- ✓ **Sala 1, Paso 1: N/A.**
Sala 1, Paso 2: **SALUD Y SEGURIDAD.**

- ✓ **Sala 2, Paso 1: FUEGO.**
Sala 2, Paso 2: **AGARRE.**


- ✓ **Sala 3, Paso 1: TFCS.**
Sala 3, Paso 2: **5.22**

- ✓ **Informe final: 175**

DIAGRAMA DE FLUJO DE JUEGO

El diagrama de flujo indica cómo deben construirse y presentarse a los jugadores/as la estructura y diseño del juego.

El diagrama de flujo de juego de la **sala 1** es el siguiente:

-  Tras ver el video de introducción, se accede a la **sala 1**: en ella, hay que buscar la carpeta que está en el suelo de la fábrica.

- ✚ El **paso 1** de esta sala es el siguiente: el denunciante ha enumerado ciertos problemas dentro de la fábrica, que son peligrosos para los trabajadores/as. Hay que resolver e identificar qué ley nacional se ha violado.
- ✚ A través de la carpeta externa online, se consiguen estas pistas:
 - Colillas de cigarrillos.
 - Temperatura de la fábrica.
 - Salidas de incendio bloqueadas.
 - Celo en el techo.
 - Revisiones caducadas.

En esa carpeta también hay pistas falsas, que son las siguientes: máquina de sistema temporal, plato de comida a medio comer y etiqueta de ropa.

- ✚ Con la contraseña “SALUD Y SEGURIDAD”, se accede al **paso 2**, que es el siguiente: con las pruebas del paso 1, hay que identificar el mayor peligro en la fábrica de ropa para generar el código de acceso y pasar a la sala 2.
- ✚ A través de la carpeta externa online, se consigue la pista del Anagrama de acertijo (como/para/vivir/y/bebo/para/morir) También hay una pista falsa, que son los símbolos del alfabeto.
- ✚ Con la contraseña “FUEGO”, se accede a la **sala 2**.
- ✚ El **paso 1** de esta sala es el siguiente: en la Carpeta de la habitación de Navya, tras conocer los riesgos de la fábrica, los jugadores/as se deben informar sobre el denunciante. ¿Qué acción provocó las marcas en Navya?
- ✚ A través de la carpeta externa online, se consiguen las siguientes pistas:
 - Recorte de periódico de ganadora de competición escolar.

- Fotos de marcas en las muñecas/caderas.
- Libro de cuentas de Navya.
- Teléfono de Navya con ventanas de chat y puzle de emoticonos.

En esa carpeta también hay 2 pistas falsas: el kit de costura y los bocetos de diseños de moda.

- + Con la contraseña “AGARRE”, se accede al **paso 2**, que es el siguiente: usando las pruebas encontradas en el paso 1, hay que descifrar los problemas a los que se ha enfrentado el denunciante durante su estancia en la fábrica.
- + A través de la carpeta externa online, se consiguen las siguientes pistas:
 - Clave de los emoticonos: COERCIÓN SEXUAL.
 - Artículos sobre las fábricas de Leicester: TRABAJO FORZOSO.
 - Acrónimo: con la solución de emoticonos y la solución del artículo, se consigue el código de acceso.
- + Con el código de acceso “TRABAJO FORZOSO/COERCIÓN SEXUAL” se accede a la **sala 3**.
- + El **paso 1** de esta sala es identificar la diferencia en los salarios mínimos nacionales, que es un tema alarmante y se considera ilegal.
- + A través de la carpeta externa online, se consiguen las siguientes pistas:
 - Registro de la fábrica hexadecimal.
 - Correos electrónicos de la fábrica y la agencia de contratación.
 - Póster de salario mínimo obsoleto (que contiene una pista hexadecimal).
 - Post-it que tiene escrito “ $32 \times 3.8 = AF$ ”

En esa carpeta también hay 2 pistas falsas: las cajas con dinero y la calculadora.

- ✚ Con el número “5.22”, se accede al **paso 2**, que es el siguiente: a partir de la ecuación proporcionada por las pistas, calcular el salario medio por semana, dadas las horas de trabajo y el salario por hora.
- ✚ A través de la carpeta externa online, se consiguen las siguientes pistas:
 - Ecuación matemática hexadecimal.
 - Nómina reciente, que contiene una pista hexadecimal.
 - Código de válvula hexadecimal, que muestra ejemplos de cómo hacer la ecuación:
 - $38 \times 2.8 = AF$
 - $32 = 50$
 - $3.8 = 3.5$
 - $AF = 175$

En esa carpeta también hay una pista falsa, que es la Numerología de Pitágoras.

- ✚ Con el número “175”, se accede al **informe final** sobre esclavitud moderna (final del juego).

CÓMO GANAR

Las Escape Rooms Virtuales se pueden **ganar de 2 maneras**:

- Si se hace de forma **competitiva**, con el grupo enfrentándose entre sí y con un límite de tiempo de una hora, el **grupo que complete todos los pasos** de la sala y **descifre** los códigos y rompecabezas **más rápidamente gana**.
- Si se realiza como un **ejercicio de grupo**, el equipo debe **resolver** las pistas y rompecabezas **antes de que se agote el límite de tiempo** (una hora).

Si un grupo no se completa el Escape Room antes de que se acabe el tiempo, los facilitadores/as deben finalizar el juego.

FACILITACIÓN

Los jugadores/as deben **divertirse** mientras juegan al Escape Room Virtual: pueden atascarse en una pista o puzle, pero deberían divertirse mientras trabajan juntos.

Si los jugadores/as tienen dificultades y se desconectan, el facilitador/a debe interceder y apoyarles: por ejemplo, darles pistas o hacerles preguntas estimulantes.

Según la edad de los jugadores/as y sus habilidades, los facilitadores/as pueden dar pistas en el **canal de chat** del grupo o verbalmente (a través de la videollamada).

Intenta hacer preguntas que inciten a los jugadores/as a pensar en una dirección que les guíe hacia una respuesta: no seas demasiado obvio/a con las preguntas o pistas, pues es importante que los jugadores/as deduzcan la respuesta por sí mismos/as.

• **DINÁMICAS DE JUEGO**

Esta sección analiza el **proceso del Escape Room “Moda Rápida”** en el que participarán los jugadores/as.

También se explicará:

- ✓ Cómo **introducir a los jugadores/as** en la sala de escape virtual.
- ✓ Cómo **se estructuran los modos de juego**.
- ✓ Cómo los facilitadores/as deben **informar** a los jugadores/as.

Al informar a los jugadores/as, los facilitadores podrán **ampliar el contexto de la esclavitud moderna** y destacar las áreas de los

temas que no están cubiertas por el contenido de la sala de escape virtual.

Al comenzar la actividad, todo el mundo estará en el canal general para la introducción previa a la sesión (formato de videoconferencia).

En esta fase, se presenta la Escape Room a los jugadores/as antes de iniciar la sesión.

A continuación, se mostrará un **video** a los/as participantes, que presenta el módulo, los objetivos y las actividades de la sala de escape virtual.

La estructura y el flujo del juego presentan un **modo de juego en 2 pasos**:

- ✓ El **Paso 1** está diseñado para que los jugadores/as se centren en las actividades y objetivos de aprendizaje asociados a la misión de la sala, que se articula en la carta del paso 1.
- ✓ El **Paso 2** es el juego basado en un rompecabezas para descifrar el código, utilizando los hallazgos del paso 1 de las salas.

A partir de ahí, el código se usa para desbloquear la carta del Paso 1 de la siguiente sala: así, los jugadores/as podrán continuar.

• INTRODUCCIÓN DEL JUEGO

Para comenzar el juego “Moda Rápida”, asegúrate de que todas las personas que están programadas para participar en la actividad están en la **videollamada** del canal general.

Cuando todos los jugadores/as estén en la videollamada, los facilitadores/as:

- ✓ Introducirán la **configuración** del juego.

- ✓ Se asegurarán de que todos los **jugadores/as sepan en qué equipos trabajarán.**

Se ofrecerá un **vídeo** en el canal general (bajo “Archivos”), que todos los jugadores/as deben ver.

Dicho video establecerá el escenario del juego y ofrecerá a los/as participantes información adicional útil, que incorporarán mientras juegan.

Antes de empezar el Escape Room, indica a los jugadores/as que deben usar el **bloqueo de mayúsculas al introducir las contraseñas** en los informes de aviso.

Advierte que puede haber **caracteres especiales** en las contraseñas que deben tener en cuenta.

• **INDICACIONES VOCALES AL PRESENTAR EL JUEGO**

- ✓ **Descargo de responsabilidad:** la experiencia de la sala de escape virtual donde vas a entrar contiene temas que abarcan cuestiones delicadas, como los delitos sexuales, las agresiones físicas y la esclavitud.
Si alguno de estos temas te resulta angustioso, tienes derecho a abandonar la actividad.
- ✓ Hay **3 salas para escapar**, presentadas en carpetas.
Cada sala tiene **2 pasos** que deben ser investigados y evaluados antes de pasar a las otras salas.
- ✓ Las **carpetas de pasos** contienen un **informe**.
Los jugadores/as deben leer los informes para conocer los objetivos de cada espacio.
Los informes tienen **hipervínculos externos** que redirigen a las salas a las que hay que ir.

- ✓ Al introducir las **contraseñas** en los informes, asegúrate de que están en **MAYÚSCULAS**.
Es posible que tengas que usar caracteres especiales, según la naturaleza de las contraseñas.
- ✓ Se recomienda que **una persona comparta su pantalla** con el resto del equipo.
- ✓ Cada equipo tiene **una hora** para completar y repartir todas las salas.
- ✓ ¿Tienes alguna pregunta antes de empezar?

• **TRANSCRIPCIÓN DEL VIDEO**

"Me desperté a las 04:45 h. con mi alarma matutina.

Me vestí, tomé el desayuno y me dirigí a la parada del autobús. Mi autobús llevaba 10 minutos de retraso, lo que me hizo sentirme ansiosa. Pagué mi billete y deseé que el autobús llegase mágicamente a tiempo.

Como iba con retraso, eran las 06:08 de la mañana cuando llegué a la fábrica. Me pusieron una huelga y me amenazaron con que no tendría un trabajo al que volver si seguía así. No fue un buen comienzo en mi primer día...

Todo el mundo parecía tan distante en sus puestos... Intenté sonreír a una mujer mayor, pero se negó a mirarme. Lo único con voz parece ser la radio de la mañana.

Me duelen tanto las manos... Puedo sentir cada pinchazo en ellas mientras se hinchan.

Las campanadas de la radio y el ruido metálico de 100 máquinas de coser me están volviendo loca, no paran de zumbar y de meterse en mi cabeza.

Estoy agotada, todo el mundo lo parece también, pero nos acaban de decir que tenemos que quedarnos hasta las 19:30 h., a pesar de haber hecho ya una jornada de 10 horas. No hay pago de horas extras por esto.

Ha sido un primer día duro, pero he podido cobrar mi salario al final de las horas extras. Entré en el despacho donde se sentaba el director, que apenas me miró después de contar el dinero y dejarlo caer todo sobre mi lado del escritorio. Tenía un aspecto lamentable.

<Esto es todo lo que he ganado. Esto es todo lo que valgo>, pensé para mis adentros.

3 meses después, me siento agotada y deshumanizada. Este trabajo es tortuoso y no tengo a nadie a quien recurrir: mis padres dependen mucho de este dinero.

Después de buscar sin descanso en Internet, en casa, encontré algo que podría ser de ayuda: sólo requiere que rellene un formulario.

Nombre: Navya Anand.

Me pongo en contacto con ustedes porque... Creo que puedo ser una víctima."

• **SESIÓN DE REPASO E INFORMACIÓN**

Cuando el juego haya terminado, los facilitadores/as informarán sobre la actividad.

Los facilitadores/as comenzarán preguntando a los jugadores/as:

- ✓ Qué creen haber descubierto durante el Escape Room.
- ✓ Si se les agotó el tiempo antes de resolver la historia, cuál creen que era la respuesta para el paso que no pudieron completar a tiempo.

- ✓ Explicar qué se necesitaba de las pruebas para descifrar el código de la siguiente etapa.

Si un equipo completa el Escape Room (venciendo a otros equipos o al reloj), puedes preguntar sobre una parte concreta de la actividad y sobre las pistas y acertijos.

Por ejemplo: “¿había una forma más rápida de resolver el enigma A?”

Los facilitadores/as responderán y explicarán cómo se resuelven los rompecabezas de forma rápida.

Si los jugadores/as no completan la sala de escape virtual dentro del límite de tiempo (o si pierden contra otro equipo), los facilitadores/as les indicarán otra forma de jugar de nuevo para superar el reloj y descubrir el final del Escape Room.

Esta es también una buena oportunidad para profundizar en la historia y ofrecer información sobre la esclavitud moderna y los efectos que tiene en las víctimas.

"Navya fue víctima de la esclavitud moderna en el sector de la moda rápida del Reino Unido.

Su empleador se aprovechó de las ventajas de los contratos de la cadena de suministro con marcas de moda, como BeYou, y ha explotado a empleados/as como Navya, a cambio de un salario muy bajo y del respeto de sus derechos humanos y laborales.

Se calcula que 10.000 trabajadores/as del sector de la confección cobran entre 2 y 3 libras por hora, frente al salario mínimo nacional de 8,72 libras en 2020.

Dicho salario es supuestamente habitual en las fábricas de confección, pues tienden a evitar el salario mínimo nacional, la paga por enfermedad y el derecho a la documentación laboral.

Debido a esta práctica de empleo ilegal, los trabajadores/as dejan de percibir 2,1 millones de libras esterlinas por semana (o 27 millones de libras en total).

Se sigue pidiendo a las cadenas de suministro y a los organismos gubernamentales, como el Ministerio del Interior, que rectifiquen e impliquen una mejor protección para los trabajadores/as vulnerables del sector de la confección que han sufrido violaciones.

Los empleadores de Navya también se aprovecharon de su origen étnico, pues la mayoría de trabajadores/as de la confección pertenecen a un grupo étnico minoritario, mientras que alrededor de un tercio han nacido fuera del Reino Unido.

La mayoría de trabajadores/as del sector de la moda rápida son mujeres, que corren un mayor riesgo de sufrir acoso o agresión sexual en el lugar de trabajo.

Estas trabajadoras son más vulnerables a los abusos debido a su condición de inmigrantes, a sus conocimientos del idioma y a la falta de sistemas de apoyo.

La esclavitud moderna no sólo se refiere al trabajo forzado o al tráfico sexual; también se aplica a las personas que tienen restringidos sus derechos laborales y el acceso a un salario digno.

Este tipo de esclavitud moderna oculta en la sombra o a puerta cerrada a algunas de las marcas de moda más reconocidas y de mayor crecimiento que tiene el Reino Unido.

Navya tuvo la suerte de apartarse, junto con otras personas, de la cadena de suministro y de las malas condiciones laborales y éticas de la fábrica.

Al denunciar a la Línea Directa contra la Esclavitud Moderna, tuvo acceso instantáneo a la ayuda y al apoyo que necesitaba después de haber dado ese desalentador paso inicial de denunciar.”