

DE 13 A 17  
AÑOS

# Escape game, un juego sobre el acoso en la escuela

60'



## materiales necesarios

- conexión a internet
- dispositivos móviles, ordenador o tablet

→ papel y lápices

→ [enlace juego](#)



## Desarrollo

A través de un juego de Escape room, los participantes podrán introducirse en la temática del acoso escolar o bullying.

Iniciado el juego, en la introducción, se presentan una serie de personajes que ayudan a ambientar la historia y el recorrido de pistas que tendrán que hacer y donde resolver pruebas que posibiliten el avance y el poder ganar la partida al acoso.

El juego busca ser una experiencia a partir de la cual, y una vez finalizado, dedicar con el grupo un tiempo dedicado al debate, reflexión, sensibilización y generación de propuestas sobre el tema de la violencia. De este debate, se recogerán las ideas y propuestas hechas por los chicos y chicas.

El grupo podrá trabajarlo tanto de manera presencial como online. La persona que dinamice la actividad compartirá la pantalla del juego al que se accederá a través del enlace facilitado. Esta persona se encargará de dinamizar el juego e ir pulsando en las casillas correspondientes. Así, todos y todas pueden ir viendo el desarrollo.

En cada una de las pruebas el equipo deberá decidir la respuesta que la persona que comparta pantalla deberá ir pulsando.

Una vez resuelto el juego se pasa a la parte reflexiva. En este tiempo se plantea debatir y contrastar los puntos de vista de las chicas y chicos sobre cómo es la situación del acoso en sus colegios, cómo se puede solucionar y qué propuestas para mejorarlo plantean.

Como propuesta para visibilizar las propuestas elaboradas con el grupo, proponemos diseñar imágenes con estos mensajes, y poder difundirlos en las redes sociales con alguna pequeña acción colectiva.

También se pueden elaborar carteles que colocar en el aula y centro educativo, y poder difundirlos en las redes sociales con alguna pequeña acción colectiva.



## Apoyo para el equipo educativo

Se recomienda al equipo educador probar antes el juego para conocer las posibles dificultades en el desarrollo.

Soluciones a las pruebas:

- ACERTIJO 1. TECLADO: Hay que teclear la palabra OCHO.
- ACERTIJO FINAL CLAVE: 2-3-0

Preguntas de apoyo para la reflexión :

- ¿En vuestros colegios se dan situaciones de acoso?
- ¿Qué hace tu cole para prevenir? ¿y para resolver a esas situaciones?
- ¿Qué se te ocurre para mejorarlo?

## Si no pueden conectarse en grupo

En este caso los participantes realizarán tanto el juego como la parte reflexiva de manera individual. Para ello, le facilitarán el enlace al juego y las preguntas para el debate propuestas en esta ficha.