

DE 13 A 17  
AÑOS

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

TEMA  
Violencia

60´

### Materiales necesarios

- Conexión a internet.
- Dispositivos móviles, ordenador o tablet.

- Papel y lápices.
- [Enlace al juego](#) 

### Desarrollo

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

En la introducción se presentan una serie de personajes que ayudan a ambientar la historia. Con su ayuda tendrán que resolver algunas pruebas para conseguir avanzar y 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 para el 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 se conectará a una reunión online en la que el equipo educador, o un participante, comparta 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 del juego.

### Si no pueden conectarse en grupo

En este caso los participantes realizarán tanto el juego como la parte reflexiva de manera individual.

Para ello, les facilitarán el enlace al juego (en la sección web) y las preguntas para el debate propuestas en esta ficha.

El equipo educador se encargará de recoger las propuestas individuales de cada participante, para unificarlas en el documento de conclusiones.

### 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?

### Conclusiones a recoger

¿Hay acoso en las escuelas?

¿Sus escuelas toman medidas para enfrentarse a estas situaciones? ¿qué les parecen esas medidas? (alumnos mediadores por ejemplo...).

El equipo educador deberá remitir a la Plataforma de Infancia las conclusiones y propuestas recogidas en la actividad a través del "ficha de conclusiones".

13 A 17  
ANOS

## Escape Game, un xogo sobre acoso na escola

TEMA  
Violencia

60´

### Materiais necesarios

- Conexi3n a internet
- Dispositivos m3viles, computador ou tablet.

- Papel e lapis.
- [Ligaz3n ao xogo](#) 

### Desenvolvemento

A trav3s dun xogo de Escape room, os participantes poder3n introducirse na tem3tica do acoso escolar ou bullying.

Na introduci3n pres3ntanse unha serie de personaxes que axudan a ambientar a historia. Coa súa axuda ter3n que resolver algunhas probas para conseguir avanzar e ga1ar a partida ao acoso.

O xogo busca ser unha experiencia a partir da cal, e unha vez finalizado, dedicar co grupo un tempo ao debate, reflexi3n, sensibilizaci3n e xeraci3n de propostas sobre o tema da violencia. Deste debate, recolleranse as ideas e propostas feitas polos mozos e mozas.

O grupo conectarase a unha reuni3n online na que o equipo educador, ou un participante, compartira a pantalla do xogo ao que se acceder3a a trav3s da ligaz3n facilitada. Esta persoa encargarase de dinamizar o xogo e ir pulsando nas casillas correspondentes. As3, todos e todas poden ir vendo o desenvolvemento do xogo.

### Se non poden conectarse en grupo

Neste caso os participantes realizar3n tanto o xogo como a parte reflexiva de maneira individual.

Para iso, facilitar3nlles a ligaz3n ao xogo (na secci3n web) e as preguntas para o debate propostas nesta ficha.

O equipo educador encargarase de recoller as propostas individuais de cada participante, para unificalas no documento de conclusi3ns.

### Apoio para o equipo educativo

Recom3ndase ao equipo educador probar antes o xogo para co1ecer as posibles dificultades no desenvolvemento.

Soluci3ns 3s probas:

ENIGMA 1. TECLADO: Hai que teclear a palabra OCHO.

ENIGMA FINAL CLAVE: 2-3-0

Preguntas de apoio para a reflexi3n

Nos vosos colexios danse situaci3ns de acoso?

Que fai o teu cole para previr? e para resolver esas situaci3ns?

Que se che ocorre para melloralo?

### Conclusi3ns a recoller

Hai acoso nas escolas?

As s3as escolas toman medidas para enfrontarse a estas situaci3ns? que lles parecen esas medidas ? (alumnos mediadores por exemplo...).

O equipo educador deber3 remitir 3 Plataforma de Infancia as conclusi3ns e propostas recollidas na actividade a trav3s da "ficha de conclusi3ns".