



Universidad de Valladolid

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

**MÁSTER EN COMUNICACIÓN CON FINES SOCIALES:
ESTRATEGIAS Y CAMPAÑAS**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, JURÍDICAS Y DE LA
COMUNICACIÓN**

PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN. ESCAPE ROOM DE PREVENCIÓN DE VIOLENCIA DE GÉNERO PARA ALUMNOS DE 3ºESO DEL IES VÍCTOR GARCÍA DE LA CONCHA

Autora:

Martina Victoria Sánchez Sabato

Dirigido por:

Álvaro Jiménez Sánchez

Noemí Carmen Martín García

Segovia, Julio de 2023

RESUMEN:

La gamificación es un mundo que está en auge actualmente y la violencia de género ha sido sujeto de investigación durante muchas décadas hasta la actualidad. Este trabajo aún ambos mundos para desarrollar una propuesta de escape room de prevención de violencia de género para alumnos matriculados en 3ºESO del IES Víctor García de la Concha en Villaviciosa, concejo del Principado de Asturias. Esta iniciativa tiene como objetivo aportar a los alumnos una experiencia lúdica con la que puedan desarrollar sus habilidades sociales y les aporte las herramientas necesarias para poder establecer relaciones sanas basadas en la empatía, el respeto y la igualdad. Para cumplir con su finalidad primeramente se ha estudiado una bibliografía amplia en relación con las temáticas principales, se han diseñado actividades basadas en los resultados obtenidos del estudio de las opiniones de la muestra y se ha adaptado una narrativa que facilite la inmersión de los participantes en ella.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, violencia de género, adolescencia, escape room

ABSTRACT:

Gamification is a world that is currently booming and gender violence has been the subject of research for many decades until today. This investigation combines both worlds to develop an scape room proposal for the prevention of gender violence for students registered in the third year of compulsory secondary education of the IES Victor Garcia de la Concha in Villaviciosa, council of the Principality of Asturias. This initiative aims to provide students with a playful experience with which they can learn, develop their social skills and provide them with the necessary tools to establish healthy relationships based on empathy, respect and equality. In order to fulfill its purpose, a wide bibliographic sample has been studied in relation to the main topics, activities have been designed based on the results obtained from the study of the opinions of the sample and a narrative has been adapted to facilitate the immersion of the participants in it.

KEY WORDS: Gamification, gender-based violence, adolescence, escape room

A mamá, siempre a mamá. Cada logro mío es nuestro.

A Sofía, por haberme enseñado desde pequeña lo que sí y lo que no a través de ti.

A las dos, voy a esforzarme para que nadie más lo viva, lo prometo.

*Y a Valentina, para que sepas donde sí y donde no. Nunca te va a faltar una Claudia
que te cuide y proteja.*

Índice

Introducción	6
Justificación	7
1. Marco teórico	8
Adolescencia y legislación	8
Definición de adolescencia.....	8
Adolescencia y coeducación en el sistema educativo	9
Factores externos que influyen en los adolescentes: internet	11
Violencia de género	12
Violencia de género: definición.....	12
Violencia de género en adolescentes	13
Violencia de género y las nuevas tecnologías: nuevas violencias.....	16
Revolucionando la educación: el poder de la gamificación	19
Escape Room aplicado a las aulas	23
¿Qué es un Escape Room?.....	23
Escape Room como herramienta educativa.....	24
2. Buenas prácticas comunicativas	26
España	26
Unfollow.....	26
Principado de Asturias	27
Ni ogros ni princesas	27
Villaviciosa	28
Un billete a Hogwarts para salir de clase.	28
3. Objetivos e hipótesis	31
Objetivo general y específicos.....	31
Hipótesis	32
4. Metodología	33
5. Encuesta	40
6. Resultados	43
7. Discusión	49
8. Proceso de un escape room	55
Planteamiento inicial	55
Diseño.....	57

Narrativa y desarrollo de la dinámica.....	68
Desafíos	71
Presentación para el centro educativo	77
Evaluación posterior del proyecto	79
Propuesta en inglés para grupos bilingües.....	80
9. Conclusiones.....	90
10. Bibliografía.....	92

Introducción

La violencia de género es un problema social que todos los días suma víctimas y cobra relevancia en el mundo. Uno de los grupos más vulnerables ante esta realidad son los adolescentes, que se encuentran en una etapa de la vida que es crucial para su desarrollo personal y social. Por ello aportarles una coeducación supone la prevención de que la violencia de género continúe siendo un problema a largo plazo. Este contexto evidencia que es fundamental estudiar e innovar en torno a esta temática desde una perspectiva multidisciplinaria y desarrollar, con y para ellos, estrategias comunicativas efectivas.

Según informes recientes (Vázquez et al., 2019) las tasas de violencia de género en este grupo de edad no han experimentado grandes avances, lo que demuestra la urgencia y necesidad de tomar medidas cautelares y de protección para los adolescentes. La violencia de género no solo es física y/o emocional, sino que puede tener consecuencias en su desarrollo psicosocial, su rendimiento académico y sus relaciones interpersonales, tanto para quien la ejerce como para quien la sufre.

El impacto de estas iniciativas en la sociedad es a largo plazo, ya que, si no se les da una educación que promueva la igualdad de género se multiplican las probabilidades de que esos comportamientos de maltrato se perpetúen en generaciones futuras, haciendo exponencialmente mayor el ciclo de la violencia que trasciende a muchas generaciones pasadas y compromete las venideras.

A pesar de la creciente conciencia sobre violencia de género, existen limitaciones significativas. Los jóvenes encuestados reclaman más educación, más información y campañas o acciones comunicativas en los centros educativos, como se ha comprobado con los resultados en la pregunta 2 de la encuesta del presente proyecto. Por lo tanto, es crucial desarrollar estrategias de prevención basadas en sus realidades, teniendo en cuenta sus opiniones y creencias para poder ofrecerles una experiencia personificada. Una medida en la que sean los favorecidos, participantes y protagonistas.

Es por todo ello que en este Trabajo Fin de Máster se persigue un objetivo principal, contribuir activamente a la prevención de la violencia de género entre los alumnos de 3ºESO del instituto público del concejo de Villaviciosa, Asturias. El estudio propone hacerlo de una manera lúdica, contando con su participación y requiriendo de su implicación y reflexión para su propio beneficio, desarrollando estrategias que trabajen el problema desde su raíz basándose en la realidad estadística y la evidencia científica.

Justificación

Un escape room dentro del aula es una herramienta doble, beneficia a los alumnos a la vez que ayuda a los profesores a cumplir con los objetivos educativos más allá de lo teórico. Para los alumnos es una novedad en su rutina, encuentran en el juego una nueva manera de aprender más divertida y en la que aplican todos sus sentidos. Además, estas iniciativas aportan al desarrollo de la educación y a su correcta evolución, uno de los propósitos marcados en este estudio y a nivel personal como alumna a la que le dieron una educación que se quedó a las puertas de los avances.

Además, añadir el juego en la educación permite tanto a alumnos como profesores conocerse de manera bidireccional, menos formal y mejora su comunicación. Cuando jugamos nos divertimos y eso provoca que nos desenvolvamos de manera más natural. Como valor añadido, rompe con el modelo de subordinación que existe entre profesor y estudiante.

No se puede obviar el contenido social de esta propuesta, la prevención de la violencia de género y el respeto por las libertades de todos es fundamental para el desarrollo de una sociedad sana e igualitaria. Hacer este tipo de aportaciones puede parecer inútil a corto plazo, sin embargo, es una apuesta por las generaciones que en unas décadas serán los adultos que eduquen a los niños. Lo que hagamos en el presente decide nuestro futuro.

Existen muchas razones por las que es necesaria una coeducación que evolucione y tenga en cuenta a los alumnos pretendiendo acompañarlos en un periodo como es la adolescencia, para garantizarles una educación que les forme en valores como la igualdad, el respeto y la no violencia, y que de este modo se conviertan en adultos plenos y felices. Sin embargo, la más cierta y popular es que vale más prevenir que curar.

1. Marco teórico

Adolescencia y legislación

Definición de adolescencia

El término adolescente procede del latín y tiene su significado en la palabra crecer. Loureiro y Galinha (2020) la definen de manera breve como una etapa vital que oscila entre los 10 y los 19 años. Además, comentaron que se caracteriza por una cadena de cambios que suponen los cimientos de todas las transformaciones en las personas. También es definida como el “periodo de la vida humana que sigue a la niñez y precede a la juventud” (RAE, s.f).

Otros autores la han definido de una manera más detallada:

La adolescencia es un concepto relativamente moderno; fue definida como una fase específica en el ciclo de la vida humana a partir de la segunda mitad del siglo pasado, estando ligado este hecho a los cambios políticos, económicos, culturales, al desarrollo industrial y educacional, al papel que comienza a jugar la mujer y al enfoque de género, en correspondencia con la significación que este grupo poblacional tiene para el progreso económico-social.

En las últimas generaciones es manifiesta la aparición cada vez más temprana de la maduración sexual y la participación activa de los jóvenes en la esfera social, cultural y económica, por lo que representa un desafío importante para los países y en particular para los sistemas de salud, cómo contribuir a que esta etapa transcurra exitosamente, con satisfacción de la calidad de vida y de sus necesidades de salud, bienestar y desarrollo. (Pineda y Aliño, 2002, p.1)

El sujeto prioritario de esta investigación, los adolescentes, se encuentran ante un contexto social y cultural en el que ven dificultades para hallar referentes. A esto se le suma las dificultades propias de esta etapa como la construcción de una propia identidad social y cultural dentro de una sociedad con conflictos y contradicciones que frena su desarrollo. En otras palabras, “es como un gigantesco puzzle conformado por fichas de diversas características, provenientes de diferentes instancias con las que arman, generalmente sin modelo referencial, sus propios e individuales constructos” (Elzo, 2000, p. 114).

La transición de la infancia a la adultez y los adolescentes han sido sujeto de estudio en incontables ocasiones, desde muy diversas disciplinas y obteniendo resultados y conclusiones muy dispares. Todo ello debido al difícil y complejo carácter de esta etapa vital y su interpretación.

Adolescencia y coeducación en el sistema educativo

Aportar una educación sexual a los adolescentes en el marco educativo genera beneficios en su desarrollo. Supone dar a los alumnos herramientas y conocimientos para poder comprender y gestionar su sexualidad de manera saludable y responsable. Los jóvenes pasan alrededor de una cuarta parte del día en las aulas: el horario lectivo es de 8:00 a 14:30, por lo que la influencia en su desarrollo personal, además de académico, es evidente.

En la mayor parte de los centros educativos se inculcan hábitos para una buena salud desde los primeros años de escolarización, tales como rutinas de higiene, alimentación, descanso, etc. Sin embargo, hasta 2020, la educación sexual recibía un trato casi prohibitivo dentro de las aulas. La Ley Orgánica 3/2020 de Educación ya reconocía la necesidad de adaptar y poner en primer plano los problemas actuales de la sociedad. Es decir, “adaptar el sistema educativo a lo que de él exigen los tiempos a que nos enfrentamos”, según el texto (p. 4). Más aplicado al contexto de la violencia de género, especifica lo siguiente: “en segundo lugar, adopta un enfoque de igualdad de género a través de la coeducación y fomenta en todas las etapas el aprendizaje de la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la prevención de la violencia de género y el respeto a la diversidad afectivo-sexual” (p. 4). Además, se reconoce la adaptación de la educación actual hacia una perspectiva de prevención de la violencia de género y del aprendizaje hacia una igualdad efectiva entre hombres y mujeres. Todo ello aplicado durante la educación secundaria, es decir, la edad comprendida entre los 11 y 16 años, la adolescencia.

Tanto la comunidad educativa como la sociedad reclama esta adaptación o modernización dentro del sistema educativo y cambiar la estructura teórica con el fin de prevenir problemas o delitos en base al género. Con relación a esto, se especifica dentro de esta Ley 3/2020, en referencia a la educación secundaria obligatoria, la promoción de manera transversal de la igualdad entre hombres y mujeres y la cooperación y respeto entre estos.

Además, se exige una educación desde la prevención de conflictos y la no violencia dentro del ámbito personal, familiar y social.

En 2023, a través de la Ley Orgánica 1/2023 de educación sexual y reproductiva, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2010, se especifica la necesidad de “establecer las obligaciones de los poderes públicos para que la población alcance y mantenga el mayor nivel posible de salud y educación en relación con la sexualidad y la reproducción. Asimismo, se dirige a prevenir y a dar respuesta a todas las manifestaciones de la violencia contra las mujeres” (p. 9).

La legislación española apoya y avala una educación en pro a la prevención de delitos que atenten contra los derechos de otros ciudadanos, tales como los delitos de violencia de género. Todo ello dentro de centros educativos de enseñanza públicos y privados dentro de las modalidades de ESO (Enseñanza Secundaria Obligatoria), Bachillerato y FP (Formación Profesional).

En cuanto al entorno educativo, el 13,2% de los abusos sexuales a menores se llevan a cabo en el ámbito educativo o actividades extraescolares (ANAR, Ayuda a Niños y Adolescentes en Riesgo, 2020). El género es por tanto un tema que concierne tratar dentro de las aulas, sin embargo, y a pesar del gran peso en la formación que tiene como se mencionaba anteriormente, no son estas un sujeto determinante dentro de los delitos de violencia de género, sino un condicionante, entre otros.

En el marco autonómico, con respecto a la igualdad de género, el Principado de Asturias reconoce en el perfil de salida del alumnado de la enseñanza básica de su Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias, dentro de las competencias ciudadanas para que el alumnado pueda participar de la vida social de una manera sana y plena lo siguiente:

CC2: Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial. (p.30)

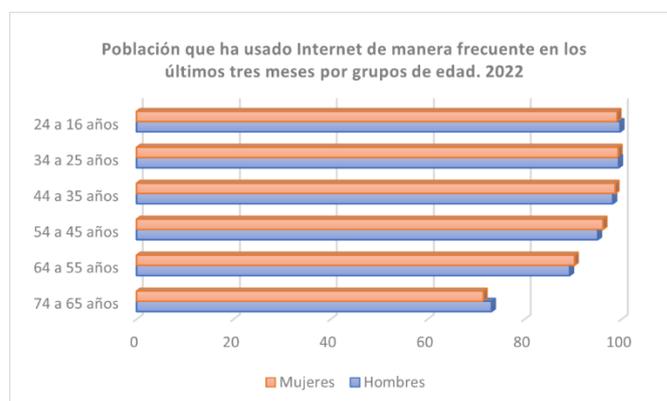
Factores externos que influyen en los adolescentes: internet

Existen otros factores que influyen en la educación y formación personal de los adolescentes, tanto en su pensamiento como en su comportamiento. Dentro de la educación de los adolescentes tiene especial importancia la denominada educación informal, entendida esta como la que se da de manera espontánea sin una previa planificación y fuera del ámbito educativo institucional. Un ejemplo de ello son los estímulos producto de las nuevas formas de consumo de información entre los adolescentes.

Dentro de estos se encuentran las redes sociales, en las que el 84,5% de menores entre los 10 y 17 años tienen perfiles personales, a los que dedican anualmente 1.058 horas frente a las 1.054 horas lectivas al año (Fundación Corresponsables, 2022). Lo que supone que esta parte de la población recibe, por una diferencia de 4 horas anuales, estímulos, datos e información a partes iguales del sistema educativo y de internet.

Los últimos datos del INE correspondientes al año 2022 confirman que son los jóvenes en España los que lideran el uso de la Red, como muestra la gráfica 1, expuesta a continuación.

GRÁFICA 1: Uso frecuente de internet por grupos de edad



Elaboración propia a partir de datos del INE (2022)

Internet y las redes sociales son un escenario sin fondo y de referencia entre los jóvenes, que, a diferencia de las aulas, ofrece información sin ningún orden ni planificación y sin estar adaptada a los adolescentes y sus necesidades como *nativos digitales* y *prosumers*. Así lo explica Barbara Yuste (2020): “fomenta la participación y el intercambio, por lo que rompe con el modelo de comunicación unidireccional y jerárquico, y además alberga

ingentes cantidades de información que están disponibles desde cualquier lugar y en cualquier momento” (p. 183).

Es debido a este contexto y a las horas que dedican a este nuevo medio, que las redes e internet suponen un escenario importante a la hora de desarrollar sus capacidades sociales, establecer relaciones sanas y comunicarse en los demás. En definitiva, los adolescentes reciben una gran influencia de internet para crear una propia identidad digital.

Hay que subrayar que Internet es el medio que más jóvenes valoran para el entretenimiento (67,7%), superando a medios convencionales como radio (44,6%) y televisión (42,6%), y para la información (61,6%) (Aranda, Roca y Sánchez Navarro, 2013).

Violencia de género

Violencia de género: definición

La violencia de género es y ha sido una de las cuestiones que más evidencia la desigualdad entre hombres y mujeres, además de ser objeto de estudio durante décadas. Se trata de una subordinación del sexo femenino a cualquier nivel social, educativo o económico. En 1993 la ONU creó la Declaración sobre la eliminación de la violencia contra la mujer (Resolución de la Asamblea General 48/104 del 20, 1993) y la definió de la siguiente manera:

por "violencia contra la mujer" se entiende todo acto de violencia basado en la pertenencia al sexo femenino que tenga o pueda tener como resultado un daño o sufrimiento físico, sexual o psicológico para la mujer, así como las amenazas de tales actos, la coacción o la privación arbitraria de la libertad, tanto si se producen en la vida pública como en la vida privada. (p. 2)

Esta resolución reconoce así que este problema es un obstáculo para la llegar a una sociedad basada en la igualdad y la paz. Además de afirmar que es una violación contra los derechos humanos y las libertades fundamentales de las mujeres.

Cabe destacar el apartado décimo del artículo 4 (correspondiente a la letra j) donde se establece que los estados deberán adoptar medidas apropiadas, especialmente en el sector educativo, con el objetivo de adaptar las reglas sociales y culturales entre sexos.

En la legislación española la violencia de género está regulada concretamente en la Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género, que la define en el artículo:

La violencia de género no es un problema que afecte al ámbito privado. Al contrario, se manifiesta como el símbolo más brutal de la desigualdad existente en nuestra sociedad. Se trata de una violencia que se dirige sobre las mujeres por el hecho mismo de serlo, por ser consideradas, por sus agresores, carentes de los derechos mínimos de libertad, respeto y capacidad de decisión. (p. 6)

Sin embargo, cuando se habla de violencia de género, no se hace referencia a una sola forma de privación de las libertades de la mujer, existen más de una forma de ejercerla. Una clasificación muy utilizada es la de Tamarit, Lila y Gracia (2005):

- Violencia física: cualquier acción voluntaria ejercida con violencia, desde una bofetada hasta el asesinato.
- Violencia psicológica: acciones o actitudes que suponen una humillación o perjuicio hacia la pareja, elementos de valor para ella (propiedades, mascotas...) Así como amenazas de suicidio o de causarse daño a sí mismo.
- Violencia social: limitar o dificultar el acceso a la red de apoyo de la pareja con el objetivo de conseguir el aislamiento de la víctima.
- Violencia sexual: contacto físico sin consentimiento con el que una persona consigue estimulación sexual a través de otra.
- Violencia económica: uso indebido (sin permiso o ilegal) del capital económico o físico de otra persona.

Violencia de género en adolescentes

La violencia de género durante la adolescencia es una cuestión que preocupa socialmente y que ha sido sujeto de investigación en las últimas décadas. Entre los jóvenes existen sesgos y patrones machistas al igual que con los adultos. Además, se trata de edades en las que aún están en desarrollo cognitivo y poseen menos recursos y habilidades personales.

Para explicar este tipo de violencia, si la definición se concentra exclusivamente en violencia infantil estaría eliminando el componente del género. Y si se hiciese del revés se estaría olvidando el componente infantil, sector de la sociedad que está protegido por

la Convención de Derechos del Niño de 1989. Teniendo en cuenta ambas dimensiones, encontramos que se define como “toda forma de violencia física, psicológica, sexual o verbal que es ejercida sobre las adolescentes por sus parejas, exparejas, también adolescentes, o situación sexo-afectiva análoga” (*Save the Children*, 2021).

Según un estudio de la Fundación ANAR (2020) sobre el abuso sexual en la infancia y adolescencia, la media de edad en víctimas de abuso sexual es de 11,6 años y el 56,8% se concentran en las edades comprendidas entre los 13 y 18 años. El 1,7% de las víctimas se concentran en Asturias.

Los datos publicados por la Fundación ANAR (2021) revelan que solo esa organización atendió en España 3.440 casos de violencia de género, un 49,5% más que en 2020 (2.301). Cabe destacar que actualmente estos vínculos sexo-afectivos entre adolescentes tienen un desenvolvimiento online, así lo evidencia el porcentaje de agresiones en las que están implicadas las nuevas tecnologías, el 22%, de estas el 25% se trata de *sexting* y el 36,7% de *grooming*, entre otros.

La violencia de género, como se ha explicado anteriormente, es todo acto de violencia contra la mujer por el mero hecho de serlo. Los adolescentes, que están una etapa en la que se forma la personalidad y las bases de los pensamientos de las personas, no están exentos de vivirla, pudiendo ser víctimas o agresores. Los factores que caracterizan las relaciones entre adolescentes y que las condicionan a vivir violencia de género son las siguientes según la organización *Save the Children* (2021): intensidad de la primera relación, ciclos de control, duración y entorno de las relaciones, redes sociales, pornografía, falta de autopercepción de las adolescentes como víctimas y falta de autopercepción de los adolescentes como agresores.

Los estereotipos y los roles de género fijan unos comportamientos y unas características a cada sexo que son asumidas por niños y niñas, incorporándolos a su personalidad para poder encajar dentro del modelo que la sociedad espera de ellos. Es de esta manera como estos factores “determinan, por tanto, la auto percepción de las adolescentes y los adolescentes, y tienen consecuencias en su toma de decisiones y comportamientos” (*Save the Children*, 2021).

En 2017 Muñoz-Sánchez e Iniesta-Martínez llevaron a cabo un estudio en adolescentes de entre 12 y 19 años en España y Colombia y las conclusiones fueron, entre otras, que el tipo de violencia más común es la psicológica (80%) seguida del maltrato físico (20%).

En relación con las definiciones y el contexto del presente trabajo cabe aportar los resultados de la Macroencuesta de Violencia contra la Mujer (2019), que arroja los siguientes datos coincidiendo con los anteriormente aportados.

GRÁFICA 2: Prevalencias de violencia de género en parejas

Resumen prevalencias de violencia de alguna pareja (actual o pasada) en los 4 años previos a las entrevistas según edad de la mujer entrevistada
(N=frecuencia muestral, %=porcentaje)

		Pareja actual		Parejas pasadas		Cualquier pareja		Total mujeres	
		N	% sobre mujeres con pareja actual. 16-24 años (N=485)/25+ años (N=6020)	N	% sobre mujeres con parejas pasadas. 16-24 años (N=632)/25+ años (N=4942)	N	% sobre mujeres con pareja en la actualidad o en el pasado. 16-24 años (N=813)/25+ años (N=8398)	N	% sobre el total de mujeres. 16-24 años (N=995)/25+ años (N=8573)
1. Física	16-24	7	1,5	75	11,9	81	10,0	81	8,2
	25+	55	0,9	155	3,1	209	2,5	209	2,4
		ns		***		***		***	
2. Sexual	16-24	8	1,7	72	11,4	78	9,7	78	7,9
	25+	80	1,3	117	2,4	196	2,3	196	2,3
		ns		***		***		***	
3. Física y/o sexual	16-24	15	3,1	105	16,6	117	14,4	117	11,8
	25+	112	1,9	205	4,2	315	3,8	315	3,7
		ns		***		***		***	
4. Emocional	16-24	39	8,1	168	26,7	195	24,0	195	19,6
	25+	415	6,9	353	7,1	750	8,9	750	8,7
		ns		***		***		***	
5. Control	16-24	72	14,8	236	37,4	284	34,9	284	28,5
	25+	478	7,9	387	7,8	848	10,1	848	9,9
		***		***		***		***	
6. Económica	16-24	5	1,0	57	9,1	62	7,6	62	6,2
	25+	136	2,3	190	3,8	325	3,9	325	3,8
		ns		***		***		***	
8. Psicológica (emocional, control, económica)	16-24	83	17,1	258	40,9	313	38,5	313	31,5
	25+	671	11,1	460	9,3	1097	13,1	1097	12,8
		***		***		***		***	
9. Violencia total (3+8)	16-24	86	17,8	263	41,7	318	39,2	318	32,0
	25+	679	11,3	464	9,4	1109	13,2	1109	12,9
		***		***		***		***	

* p<0,05 ** p<0,01 *** p<0,001 ns= no significativo. Para calcular el contraste se han eliminado los N.C.

Fuente: Macroencuesta de Violencia contra la Mujer (2019)

Como se puede observar en la Gráfica 2, todos apartados tienen los mayores porcentajes cuando se trata de encuestadas entre los 16 y los 24 años. Como excepción, en la variable número 6, correspondiente a la violencia económica entendida como una privación a la independencia monetaria de la pareja, la variable en mujeres de 25 años o más es mayor. Esto se debe a que la emancipación y por tanto independencia económica de las mujeres es a los 28 años (Eurostat, 2021). Es decir, existe una probabilidad menor de que se dé una violencia económica hacia la pareja si esta no es independiente.

El tipo de violencia que más porcentaje de víctimas tiene es la psicológica por parte de parejas pasadas con un total de 40,9% de mujeres de entre 16 y 24 años. Muy cerca a este porcentaje se encuentra la misma violencia por parte de cualquier pareja, un 38,5% de las encuestadas.

El 95,8% de las agresiones sexuales son cometidas por varones como se puede observar en las gráficas 3 y 4, donde también se puede comprobar que no existe una notable diferencia entre el género del agresor con relación al sexo de la víctima (ANAR, 2020).

GRÁFICA 3: Sexo del agresor sexual

GRÁFICA 4: Agresor según sexo de la víctima



Fuente: Estudio ANAR sobre el abuso sexual en la infancia y adolescencia en España (2021)

En cuanto a la relación que guardan los agresores y la víctima y teniendo en cuenta la edad de la muestra de este trabajo, cabe resaltar lo siguiente: “en conclusión, los agresores en los casos de abuso sexual proceden del entorno en el que se desenvuelven las víctimas” (ANAR, 2020, pg. 115).

En definitiva, como explica *Save the Children* (2021), los modelos de comportamiento que asumen los adolescentes aumentan el riesgo a que se den estas situaciones de violencia de género y se asume, consciente o inconscientemente, que el amor implica sufrimiento de cierto modo.

Violencia de género y las nuevas tecnologías: nuevas violencias

Con la llegada e instauración de las nuevas tecnologías en la sociedad, y como ya se explicaba anteriormente en el apartado de factores externos que influyen en los adolescentes, la forma de relacionarse en la sociedad se ha transformado. Hoy en día podemos interactuar con alguien a kilómetros de distancia en dos segundos, sea conocido o no y de forma anónima o personal. Este cambio lleva consigo, además de avances, nuevas problemáticas y formas de ejercer violencia contra las mujeres.

Ya no es estrictamente necesario mantener un contacto físico ni una relación con la otra persona, solo es necesario un teléfono móvil y una conexión a internet. Como explica *Save the Children* (2021): “los adolescentes expresan un mayor acoso sexual a través de las tecnologías, generándose nuevas formas de violencia que van más allá del ciberacoso o cibercontrol, como la «cibermisoginia» o «ciberviolencia simbólica»” (p. 12).

Una clasificación más detallada es la de García y Mindek (2021), que desarrollaron la siguiente:

- Ciberacoso: más conocido entre los jóvenes como *stalkear*. Se trata de comportamientos que, haciendo uso de la tecnología, buscan hostigar a una o más personas. Es una forma de invasión de manera repetida en la vida de otros sin consentimiento aprovechándose de las oportunidades que ofrece internet.
- Ciberbullying: uso de las tecnologías para maltratar psicológica y verbalmente entre pares. Principalmente se produce durante el período escolar entre los alumnos en redes sociales, teléfono móvil, blogs o sitios web.
- Grooming: abuso y acoso online de tipo sexual hacia menores de edad. Se trata de contactar de manera tecnológica con niños o adolescentes para conseguir información o contenido sexual privado.
- Cibercontrol: monitorear las acciones de la víctima dentro del ciberespacio aprovechando las capacidades de las tecnologías. Suele darse entre parejas y supone, entre otros, controlar la ubicación a tiempo real, exigir atención constante en las interacciones entre ambos, irrumpir en sus comunicaciones personales y privadas, etc.
- Hate speech (discurso de odio): envío o publicaciones de mensajes, de manera pública o privada, con el fin de incitar a la discriminación de una persona. Dentro de esta se expresa la cibermisoginia, que tiene como objetivo reproducir un discurso de odio, sexista y violento contra las mujeres.
- Doxing: recopilar y difundir información, privada o personal, a través de la red, en cualesquiera de sus formas, de otra persona para humillarla o coaccionarla.
- Flaming: comunicación de manera premeditada y hostil de un mensaje incendiario a través de redes sociales o un foro entre otros. La finalidad de esto es provocar una actitud defensiva por parte del receptor. Como violencia de género, esta se produce porque va de la mano de discursos de odio y provoca un cuestionamiento de logros del feminismo o ataques contra mujeres.
- Gossip: uso del rumor para desacreditar a una persona, valiéndose de las facilidades de emisión y reproducción de un mensaje que ofrecen las nuevas tecnologías. Entra dentro de ciberviolencia de género ya que aprovecha el rumor, que es una práctica que socialmente apoya la aceptación y prohibición de actitudes o acciones en mujeres.

- Difusión de contenido íntimo a través de medios tecnológicos: se da cuando no existe un consentimiento por parte de la persona dueña de ese contenido, por lo que supone una violación a la intimidad con el fin de chantajear o humillar. Cuando su único propósito es el chantaje se llama sextorsión y cuando se da por parte de exparejas se llama pornovenganza.
- Suplantación de la identidad: hacerse pasar por otra persona en el ciberespacio para dañar su reputación. Se tiene en cuenta este tipo dentro de la violencia de género ya que entra dentro de los procesos de ciberacoso, pornovenganza y *doxing*.
- Slut-shaming: avergonzar, ridiculizar o culpar a una mujer por vivir su sexualidad de manera libre con el fin de controlar su erotismo. Genera una imagen negativa de las mujeres que lo sufren.

La Fundación ANAR (2021) revela que la presencia de tecnologías en el abuso sexual es del 22,3% y que, dentro de este resultado, poco más de un cuarto es entre los de 16 años (27,3%). En la violencia por medio de la tecnología se pueden observar en la gráfica 5 datos sobre el tipo de abuso que se ejerce.

GRÁFICA 5: Tecnologías presentes en el abuso sexual según el tipo de abuso



Fuente: Estudio ANAR sobre el abuso sexual en la infancia y adolescencia en España (2021)

En el caso de la violencia asociada a las nuevas tecnologías, ocurre lo mismo que con el abuso sexual fuera de internet. Las mujeres cargan con el peso de ser víctimas, solo 1 de cada 5 víctimas son de sexo masculino, a excepción de la pornografía donde alcanzan un 69,2%. Con respecto a estos datos, del total de agresores tecnológicos varones, el 36,6% realizan sexting y de ellos, el 68,18% son menores de edad (ANAR, 2020).

Por otro lado, a esta violencia digital se le une el concepto de espectacularidad:

Esta doble condición de acto colectivo y público supone una forma de acercamiento e interacción que involucra a muchos actores y audiencias; más allá de la relación entre la víctima (directa) y el perpetrador, existe un tercer grupo importantísimo, los espectadores, que constriñen o potencian la acción del victimario por medio de la retroalimentación. (García y Mindek, 2021, p. 343)

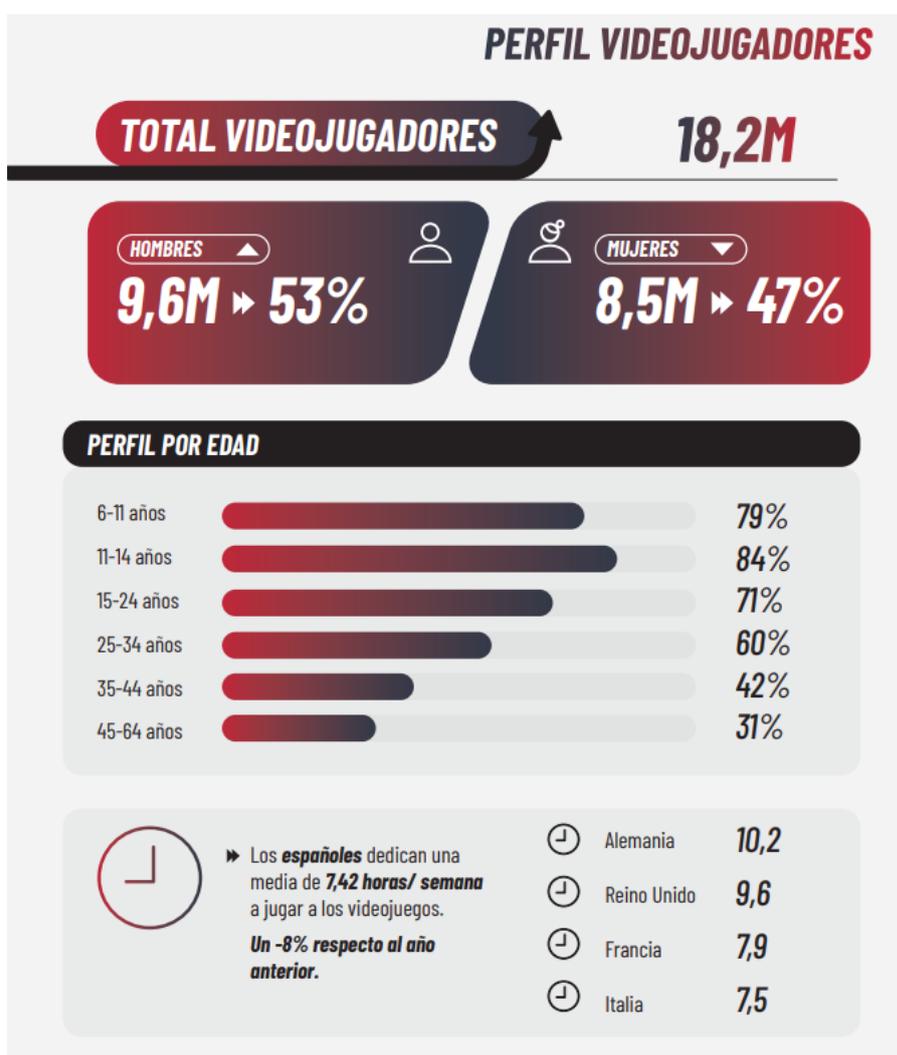
Las nuevas tecnologías también aportan un nuevo escenario en el que transmitir un mensaje machista y que perpetúa la violencia de género. Se considera este un espacio crucial en la socialización entre hombres y mujeres en asuntos de género, ya que es ahí donde se encuentran los conceptos que se forman, como la convicción de que la violencia no tiene género o que es una invención ideológica.

Revolucionando la educación: el poder de la gamificación

Según un estudio de la Comunidad Valenciana (2020) sobre el tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes, estos dedican de media 47,23 minutos diarios a videojuegos, siendo más durante los fines de semana que entre semana.

Son casi infinitos los estudios que se pueden encontrar acerca de los efectos negativos de los juegos y que únicamente se centran en eso. Sin embargo, de un tiempo atrás hasta hoy se ha igualado la balanza gracias a las investigaciones acerca de los juegos y sus beneficios para la vida, tanto de adolescentes como de adultos. El impacto que tienen en el desarrollo de los jóvenes, que son quienes más uso hacen de ellos, es constante. Por otra parte, los juegos promueven valores como el trabajo en equipo, mejoran la concentración, estimulan la creatividad, favorecen el aprendizaje de idiomas, como el inglés, y realizar tareas dependiendo de tus habilidades y su desarrollo.

GRÁFICA 6: Perfil del usuario en la industria del videojuego en España en 2022



Fuente: Anuario de AEVI con datos del año 2022 (2023)

Como se puede observar en la gráfica 6, en España la industria del videojuego facturó 2.012 millones de euros durante el año 2022 entre venta física y online. No existe una diferencia de sexos amplia entre el perfil de los jugadores, los hombres son el 53% y las mujeres el 47%. Por otra parte, en España la media de tiempo empleado en jugar a videojuegos es de 7,42 horas semanales. En cuanto a la edad, el 71% de los jóvenes de entre 15 y 24 años juegan a videojuegos. Estos datos evidencian la influencia de los juegos en nuestra vida e incluso en nuestras rutinas.

Siempre se ha jugado, solo es necesario observar nuestro entorno. Los humanos jugamos desde los primeros meses de nuestra vida, para entretenernos, divertirnos o aprender, de esta forma se graba en nuestra memoria casi de forma innata. Es este encuentro entre

tecnología y juego el que se establece como un proceso cognitivo hasta llegar a una actividad cognitiva orientada hacia los videojuegos (Contreras y Eguia, 2016).

La importancia pedagógica del juego se basa en que ayuda a los sujetos a explorar su pensamiento y así posibilita el desarrollo de los alumnos. Además, permite preparar a los alumnos para la vida social desarrollando el ingenio, la paciencia, la motivación o la concentración, beneficiándose el proceso de enseñanza-aprendizaje de su aplicación.

Los juegos tienen diversas características, como explica Pepe Pedraz (2017) en su blog, como fomentar la predisposición con algo simple y fácil de comprender, que dan *feedback* constante, tienen objetivos y retos claros, son motivadores e interactivos a partir de sistemas cerrados. Menciona también que los juegos tienen un valor propio donde se gana o se pierde a partir de conflictos. Todo ello a partir de un sistema de aprendizaje basado en problemas (ABP).

Dentro del aprendizaje basado en juegos o *game-basen learning* (ABJ en adelante) se puede encontrar más de una forma de aplicación. Está la gamificación, usar elementos de juego para motivar; el *serious game*, aprender jugando a un juego; *game thinking*, resolver problemas y generar ideas inspirándose en los juegos y el diseño de juegos, basándose en jugar como tal. El denominador común que se encuentra en todas ellas es la aplicación del pensamiento de juego.

La gamificación, técnica que se aplica en el presente trabajo, busca potenciar y motivar de la misma manera que los juegos, de ahí se acuña el concepto ABJ. En esta misma línea encontramos esta explicación:

La gamificación pretende conseguir esto mismo en otros ámbitos distintos del ocio, sin necesidad de utilizar videojuegos: retroalimentación inmediata, autonomía de decisión, situaciones abiertas, reintentos infinitos, progresividad, reglas claras y sencillas, evaluación en tiempo real, etc. Pero, como ya se ha dicho, fundamentalmente la diversión como aspecto clave de cualquier propuesta gamificada. Diversión implica nueva información fijada en el cerebro, de modo que el secreto del aprendizaje óptimo reside en la diversión. Y los buenos videojuegos consiguen esta diversión, mientras aprendemos lo que nos aporta su contenido. (Llorens et al., 2016, p. 26)

Según Andrzej Marczewski (2015) este término (gamificar) es “la aplicación de métodos de juegos a tareas reales para influir en el comportamiento, mejorar la motivación y aumentar el compromiso” (p. 4). Gamificación es aplicar técnicas de entretenimiento para enseñar, son juegos en el ámbito de la educación formal.

Otra definición es la de Llorens et al. (2016) que aúna elementos comunes de otras acepciones, precisan que la gamificación (también incluyen la ludificación) es utilizar “estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos” (p. 25) con la finalidad de enseñar un mensaje, también un contenido, o generar cambios en el comportamiento por medio de una vivencia lúdica que fomente y estimule la participación y la diversión.

Siguiendo estas dos definiciones, la gamificación se presenta como una buena opción en la educación formal y como una alternativa para tener en cuenta aparte de las metodologías tradicionales para mejorar la motivación. La investigación ha demostrado que la gamificación tiene un impacto positivo en la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje. Por ejemplo, las personas extrovertidas tienden a tener un mayor nivel de compromiso con la gamificación.

El uso de la gamificación durante el proceso de aprendizaje aporta avances en cuanto a la medición del aprendizaje y el aprendizaje personalizado y adaptativo. Además, es necesario destacar que la gamificación permite la recopilación automática de la información y su análisis, lo que supone un recorte en los tiempos de enseñanza adaptado a las habilidades de los estudiantes y en la medición de su progreso real. Este método también puede mejorar la motivación de aprendizaje y los mecanismos para medir su progreso. En definitiva, el uso de la gamificación supone avances de personalización, adaptación, ritmo y evaluación continua y formativa de los alumnos. (Llorens et al. 2016)

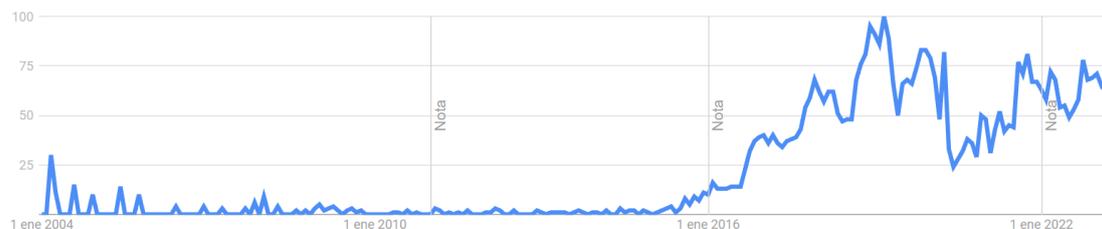
La gamificación lleva en evolución constante más de una década y autores como Contreras y Eguía (2016) afirman que no se trata de una moda, si no que, debido a su desarrollo creciente en cada vez más ámbitos terminará por formar parte de la terminología común y rutinas, al igual que ya lo ha hecho internet. Y admite que el mundo educativo debe aplicarla de una manera más rápida, ya que llevan un tiempo reemplazándose materiales de estudio por videojuegos que son capaces de transmitir el mismo conocimiento de una manera más divertida, ligera y rápida.

Escape Room aplicado a las aulas

¿Qué es un Escape Room?

El escape room es una actividad de ocio que se ha popularizado en los últimos años.

GRÁFICA 7: Tendencia de búsqueda de ‘scape room’ en Google España



Elaboración propia con Google Trends

El origen del escape room es difuso, hay estudios que lo ubican en Japón en el año 2007 por parte de la agencia publicitaria SCRAP (Lopez y Ortega, 2020). Sin embargo, especifica que el comienzo de este juego tal como lo conocemos hoy en día se establece en Budapest y está basado en una teoría que relaciona el aprendizaje con el juego cuando se da un equilibrio entre la tarea que afrontamos y las habilidades que tenemos, todo ello adoptando un estado de inmersión, compromiso y motivación total. El resultado de esta actividad es la satisfacción. Se trata de la Teoría del Flow.

En Europa, Heikkinen & Shumeyko (2016) señalan que el centro de escapes room es Hungría, donde se crea *Parapark* en el año 2011. Se trata de una empresa que también inició la historia de las salas de escape en España abriendo su sede en Barcelona.

Este juego basado en la resolución de retos a contratiempo tiene unas características básicas para poder diseñarlo y llevarlo a cabo: un entorno basado en un tema principal que sigue una línea de narración, acertijos con dificultad gradual, tiempo limitado, cooperación en grupo, pistas, una incógnita principal que se acompaña de otras secundarias, diseño y aplicación de símbolos o códigos que codifican la información (Bilbao et al., 2022).

Un juego cada vez más popular que se está introduciendo en las aulas como un método para motivar a los estudiantes y aumentar su compromiso con las asignaturas y su aprendizaje. Sin embargo, cabe mencionar que en el presente trabajo se va a diseñar una

escape room pero el diseño no es igual, el propósito de una sala de escape tradicional es el entretenimiento y en la elaboración de una de tipo educativo debe ser desde el principio la motivación y la evolución.

Escape Room como herramienta educativa

La innovación educativa es un área que ha sido estudiada constantemente, tanto sus posibilidades y limitaciones como sus ventajas y desventajas. Para innovar es necesario que el docente cambie de método y así consiga incentivar que el alumno desarrolle al máximo todas sus habilidades y su creatividad. Cuando los estudiantes aprenden en un ambiente innovador, los profesores indirectamente les dan alas para que puedan lograr lo que quieren y progresar continuamente en su trabajo.

Los escapes rooms, al igual que la gamificación, permiten repasar y procesar de una manera lúdica el contenido aprendido durante el curso. Entre las características que favorecen el uso de los juegos de escape en las aulas, González (2022) destaca las siguientes: precisa trabajo en equipo, comunicación y atención a los detalles, apelan al pensamiento crítico, genera interés y motivación, desarrolla ingenio y es accesible para todo tipo de jugadores.

Otra razón que apoya la aplicación en el aula del escape room es la aportada por Nicholson (2015), que explica que este método de ABJ se considera una aventura en directo y mejora la experiencia (en este caso de aprendizaje) del jugador. El centro de su creación y desarrollo es la experiencia, vivir una aventura y que suponga una vivencia “más allá de una serie de rompecabezas de papel, contar objetos en cuadros en las paredes, introducir códigos en candados y utilizar una luz negra” (p. 30).

En una aventura de escape bien diseñada, cada prueba o tarea debe hacer avanzar la narración, divertir y deleitar, proporcionar un momento satisfacción, crear una experiencia de trabajo en equipo o transmitir de otro modo la experiencia de vivir una aventura a los jugadores. Existen numerosos artículos en la bibliografía de investigación educativa que describen propuestas desarrolladas en diferentes disciplinas o niveles y de manera presencial o virtual. Las experiencias reportadas fueron muy diversas y de naturaleza diferente, desde resolver acertijos hasta escapar de habitaciones o crímenes, algunas estaban relacionadas con el curso y otras no, para mejorar otras habilidades, para reforzar conocimientos previos de otros cursos o en problemas del plan de estudios.

Como ejemplos de juego de escape aplicados a las aulas en España se encuentra, entre otros, el creado por el Instituto Canario de Igualdad. Se trata de un escape room digital para el 25N. Como se explica en la página de la Consejería de Educación y Universidades del Gobierno de Canarias, apostaron por la coeducación en igualdad de género en las clases de las islas con la finalidad de crear una experiencia cotidiana de situaciones tóxicas dentro de la pareja o con iguales. Este recurso cuenta con dos juegos de escape, ‘Escape en la biblioteca’ y ‘Unfollow’ y cada uno tiene su manual explicativo.

2. Buenas prácticas comunicativas

España

Unfollow

El escape room online *Unfollow* del Instituto Canario de Igualdad, organismo público que se encarga de impulsar políticas de igualdad de oportunidades en las islas, es una propuesta innovadora y efectiva en la promoción de la igualdad de género y la prevención de la violencia machista. Esta actividad combina el entretenimiento y la experiencia inmersiva de un escape room con un enfoque educativo y de concienciación social.

Unfollow busca generar un impacto emocional en los participantes al sumergirlos en una historia interactiva relacionada con las problemáticas de género y violencias machistas. A través de Paula y Ricardo, que son pareja, y Javier, que es su amigo, se vive una serie de enigmas y desafíos que los jugadores deben resolver. Reflexionar sobre los estereotipos de género, los roles sociales y las dinámicas de poder desiguales que persisten en nuestra sociedad es el objetivo.

Una de sus fortalezas es su enfoque participativo y su capacidad para involucrar a los jugadores de manera activa. Los participantes no son meros espectadores, sino que se convierten en protagonistas de la historia, lo que les permite experimentar en primera persona las situaciones discriminatorias y violentas que pueden vivir las mujeres en su vida. Esta inmersión contribuye a generar empatía y conciencia sobre la importancia de erradicar la violencia de género.

Otro aspecto destacable es su enfoque pedagógico. A través de los desafíos y las pistas, se transmiten mensajes educativos sobre la igualdad de género, el respeto y la responsabilidad individual y colectiva en la lucha contra la violencia machista. Además, se fomenta la reflexión crítica y el diálogo entre los participantes, lo que facilita el intercambio de experiencias y la construcción de conocimientos en torno a estas problemáticas.

El escape room también destaca por su enfoque inclusivo. La temática es abordada de manera transversal, teniendo en cuenta las diversas realidades y experiencias de las personas. Se promueve la visibilización de las múltiples formas de violencia de género y se incluyen situaciones y personajes diversos, lo que aumenta la posibilidad de que los

participantes se identifiquen con las situaciones planteadas y empaticen con las diferentes realidades que existen en torno a esta problemática.

Es importante mencionar que *Unfollow* no solo se enfoca en la sensibilización y la toma de conciencia, sino que también ofrece recursos y herramientas para la prevención y la acción. Al finalizar la actividad, los participantes reciben información sobre los recursos disponibles en su comunidad, como líneas de ayuda y servicios de apoyo a las víctimas de violencia de género.

En conclusión, es una propuesta innovadora y efectiva en la promoción de la igualdad de género y la prevención de la violencia machista. Esta iniciativa demuestra el potencial de las actividades lúdicas y educativas para contribuir al cambio social y la construcción de una sociedad más igualitaria y libre de violencia de género. Estas actividades se han vuelto populares debido a su carácter lúdico y desafiante, pero también presentan oportunidades interesantes para abordar temas educativos y de concienciación.

En el contexto de la igualdad de género y la prevención de la violencia machista, los escape rooms pueden ser una herramienta efectiva para promover la reflexión crítica y el aprendizaje experiencial. Estas actividades pueden sumergir a los participantes en situaciones ficticias relacionadas con estereotipos de género, desigualdades sociales y violencia de género, permitiéndoles experimentar las implicaciones emocionales y cognitivas de estas problemáticas.

Principado de Asturias

Ni ogros ni princesas

Dentro de este programa, propuesto por el Instituto Asturiano de la Mujer y que se implantó en numerosos centros educativos públicos de secundaria del Principado de Asturias, se diseñaron varias sesiones. Se trata de una propuesta desde y para el profesorado que se desarrolló desde el año 2008/09 hasta el 2013.

Está basado en una educación en sexualidades que tiene como propósito trabajar los apartados de Habilidades, Afectos, Cuerpos, Placeres e Identidades. Dentro de cada uno de ellos hay una serie de temas, propuestas didácticas y materiales.

Por proximidad con la propuesta del presente trabajo, se desarrollará para su análisis el apartado de Afectos dentro de 3ºESO.

Afectos se basa en una serie de actividades didácticas para trabajar las destrezas socioemocionales. El objetivo principal es fomentar la autonomía emocional y personal, rompiendo con los estereotipos de género y promoviendo relaciones basadas en el respeto mutuo y los buenos tratos.

La propuesta didáctica 8 se centra en las destrezas socioemocionales para las relaciones afectivas durante la adolescencia. Se busca promover la autoestima, la gestión de emociones, la toma de decisiones, la escucha activa, la empatía y la comunicación asertiva. Estas habilidades son fundamentales para establecer relaciones románticas saludables y satisfactorias. Se proponen actividades como una lluvia de ideas y trabajo en grupos para reflexionar sobre relaciones satisfactorias y cómo construirlas.

En la propuesta didáctica 9, se aborda el tema del consentimiento y la importancia de decir sí o no de manera auténtica. Se enfatiza en la necesidad de tener deseos propios y valorar las consecuencias de las acciones en el bienestar personal. Se propone trabajar el tema del consentimiento a través de actividades como la creación de un código de aprobación y la reflexión sobre situaciones en las que se puede dar o no. Se busca promover la idea de que el consentimiento debe ser entusiasta, claro y voluntario, y que las prácticas y relaciones deseadas generan satisfacción.

En la propuesta didáctica 10, se aborda el tema de los mitos y estereotipos relacionados con el amor y la sexualidad. Se mencionan algunos, como la idea de que las mujeres con curvas son más atractivas, que los genitales masculinos más grandes dan más placer o que las relaciones deben ser monógamas entre otros. Estos mitos pueden generar expectativas poco realistas y tener un impacto negativo en la salud física y mental. Se proponen actividades para investigar y desmontar estos mitos, como la realización de encuestas y la creación de carteles informativos. El objetivo general es promover la concienciación para evitar que se promuevan estos estereotipos.

Villaviciosa

Un billete a Hogwarts para salir de clase.

Este ejemplo se ubica en un centro de Villaviciosa, concejo del Principado de Asturias. En este caso, se trata de una dinámica de juego que no se centra en la misma temática que las anteriores, sino que es de divulgación científica. En él, dos profesoras, María Jesús López y Juana Verdú, crearon una dinámica basada en la saga de Harry Potter para poner

a prueba los conocimientos adquiridos a lo largo de varias salas en una veintena de retos. En principio se planteó para alumnos de 3º y 4º de la ESO y finalmente tuvo más de 200 participantes entre alumnos y profesores del centro.

En este caso, la información es escasa, sin embargo, se presentó la ocasión de preguntarles a las mismas profesoras. Crearon este juego apoyadas en el auge de los escapes rooms aplicados en la educación. Usaron de escenario aulas del centro, ambientándolas en la saga del famoso mago Harry Potter. Esta elección se debe a que dentro de las películas dan clases de pociones, que estéticamente se parecen a la asignatura en la que se desarrolló el juego, física y química. Además de esto, se trata de una historia desarrollada en Inglaterra, por lo que el idioma que se aplicó es el inglés. De esta manera, combinaron dos asignaturas impartidas para su evaluación en los alumnos.

La historia está basada en la primera película de la saga, Harry Potter y la piedra filosofal. La narrativa consistía en viajar a Hogwarts, encontrar a Dumbledore, director de la escuela de magia, y rescatar al protagonista. Para conseguirlo, debían destruir 4 horrocruxes (objetos en los que Voldemort, antagonista de la película, dividió su alma) para ir descubriendo las claves y acceder a la sala de pociones. Esta técnica permitió una mayor inmersión en el juego, la ambientación y el uso de los principales personajes de las películas consigue involucrar en mayor medida a los participantes, tanto si son seguidores o no de la saga.

Se planteó esta actividad en los laboratorios de ciencias del Edificio B del centro, en un contexto de pandemia por la COVID-19, lo que impidió, a causa de las normas sanitarias, que se llevaran a cabo actividades fuera del recinto, por lo que ha sido una buena opción para no abandonar las actividades fuera del contenido teórico de las clases aplicando técnicas de gamificación. Su atractivo fue viajar a Hogwarts dentro del recinto consiguiendo así desarrollar las habilidades comunicativas, la resolución de problemas, el razonamiento lógico y el trabajo en equipo de los alumnos. Su duración era de 1 hora cronometrada, el hecho de que sea a contrarreloj hace que los participantes se sumerjan más y trabajen con mayor efectividad su concentración, aparte de ser una característica muy distintiva de los escapes room.

Además, como valor añadido, se utilizaron dispositivos electrónicos para el desenvolvimiento del juego. Esto permitió que los alumnos conocieran otros usos para

estos aparatos, desarrollando y poniendo a prueba también sus habilidades digitales fuera de los usos comunes.

Esta iniciativa tuvo la colaboración de Educastur, que es el portal de la Consejería de Educación y Universidades del Principado de Asturias. En esta página publicaron las normas a cumplir durante la actividad y los pasos a seguir para apuntarse. Ambas profesoras creen, después de haberlas aplicado, que estas herramientas tienen mucho potencial (El Comercio, 2021).

3. Objetivos e hipótesis

Objetivo general y específicos

La finalidad principal del el presente Trabajo Fin de Máster es la creación de un escape room para los alumnos de 3ºESO del IES Víctor García de la Concha. El objetivo general es crear una experiencia de juego personalizada y basada en las opiniones y necesidades de los jóvenes que forman la muestra. La intención de ello es contribuir a la educación en la igualdad entre hombres y mujeres.

El propósito es contribuir activamente a la prevención de la violencia de género y promover la coeducación. Esta dinámica de juego pretende proporcionar una nueva experiencia lúdica y que implica su participación activa para generar una reflexión en las cuestiones relacionadas con el tema principal.

La personalización se conseguirá a través de la recopilación y análisis de sus opiniones, para que esta actividad suponga una experiencia significativa y relevante en su paso por el centro educativo. El escape room busca ofrecer una experiencia lúdica, desafiante y reflexiva que fomente la colaboración entre los alumnos y promueva valores de respeto e igualdad desde edades tempranas.

Como objetivos específicos se han establecido los siguientes:

- Estudiar la opinión de los alumnos acerca de la violencia de género con el fin de adaptar las actividades a su nivel de comprensión en el tema.
- Profundizar el conocimiento de los valores de igualdad, respeto y empatía entre el alumnado desarrollando una narrativa atractiva que les permita experimentar situaciones y reflexionar sobre ellas.
- Favorecer el pensamiento crítico de los adolescentes a través de la reflexión, la comunicación, el trabajo en equipo, la colaboración, el debate y la autocrítica a largo plazo a través de actividades que incluyan enigmas y desafíos.
- Contribuir a la adquisición de las competencias ciudadanas clave para que desarrollen un perfil de salida del alumnado en término de la enseñanza básica detallado en el BOPA, como la cultura del respeto y la igualdad.
- Conseguir la colaboración del equipo docente del IES Víctor García de la Concha para integrar de manera efectiva el escape room y conocer previamente de manera

general al curso, sus comportamientos y posibles casos que requieran una atención diferente.

Hipótesis

En el presente trabajo se trabaja la problemática de la violencia de género con una perspectiva educativa, centrándose únicamente en una muestra específica, alumnos de 3º de la ESO del centro IES Víctor García de la Concha. Este estudio se fundamenta en una hipótesis, que investiga y analiza los datos obtenidos. Principalmente se busca evaluar la propuesta didáctica para generar cambios de actitud y pensamiento en el alumnado.

Teniendo en cuenta los objetivos marcados, se plantean la siguiente hipótesis para su posterior refutación o confirmación:

- El escape room será una estrategia efectiva para la reducción significativa de las actitudes hacia la violencia de género contra la mujer

4. Metodología

Para llevar a cabo el presente trabajo, se utilizaron varios enfoques. En primer lugar, se realizó una revisión de la bibliografía, que incluyó la búsqueda de libros, artículos académicos, publicaciones y noticias relacionadas con el tema principal, así como con aspectos relevantes como son la gamificación, la adolescencia, la violencia de género y el uso de redes sociales por parte de los jóvenes. Este paso fue crucial para comprender el contexto de los subtemas y cumplir con los objetivos del trabajo, así como para confirmar o refutar la hipótesis planteada.

Mediante la técnica de investigación cuantitativa se intentó aproximar a la realidad que construye la población de estudio, el alumnado matriculado en 3º de la ESO del instituto IES Víctor García de la Concha de Villaviciosa, Asturias, del curso 2022/2023. Se trata de adolescentes que residen en distintas áreas geográficas del municipio mencionado, ya sea el propio concejo o pueblos que lo componen. Al tratarse de una investigación que pretende conocer su opinión en perspectiva de género para examinar un fenómeno social se aplicó una encuesta a una muestra representativa del total, que participó de manera voluntaria y con autorización parental firmada. Además, Se contó con la colaboración de parte del profesorado, así como con el apoyo del director del centro.

La aplicación del cuestionario resulta muy útil, ya que permite conocer la opinión de la muestra sobre cuestiones específicas del tema principal de la investigación en el propio ambiente seleccionado para la aplicación de la *scape room*.

Fue necesario redactar un permiso familiar ya que se trata de menores de edad. Previo a la realización de la encuesta, se solicitó dicho documento firmado por su madre/padre/tutor legal para poder participar. A los alumnos que no lo presentaron, no se les permitió realizar la encuesta.

En primer lugar, de acuerdo con los objetivos que se proponen, se creó un cuestionario. Dicha prueba se desarrolló con el método de la escala de Likert, para medir su grado de acuerdo o desacuerdo con las cuestiones planteadas, y en base a otros cuestionarios creados para investigaciones previas que guardan relación con el presente estudio. Estos son:

- Inventario de pensamientos distorsionados sobre la mujer y el uso de la violencia (revisión). Dentro de los ítems que se seleccionaron para el actual cuestionario, un

número de ellos se adaptaron y otros se unieron por su similitud en significado. El ítem 1 del cuestionario es de valor contrario. Son los siguientes:

Ítem original	Ítem adaptado
1) Las mujeres son inferiores a los hombres.	Las mujeres tienen las mismas capacidades que los hombres para ocupar altos cargos.
2) Si el hombre es el que aporta dinero en casa, la mujer debe estar subordinada a él.	Si es el hombre el que lleva el dinero, su pareja debería tener la casa y cocinar como a él le gusta para que la relación tenga equilibrio.
4) La mujer debe tener la comida y la cena a punto para cuando el hombre vuelva a casa.	
5) La obligación de una mujer es tener relaciones sexuales con su pareja, aunque en ese momento no le apetezca.	Tener relaciones sexuales de manera regular es una obligación con mi pareja.
7) Una mujer que permanece conviviendo con un hombre violento debe tener un serio problema psicológico.	Si una mujer no denuncia sufrir violencia de género significa que quiere proteger a su novio o no quiere separarse o tiene problemas psicológicos.
12) El hecho de que la mayoría de las mujeres no llame a la policía cuando están siendo maltratadas es una prueba de que quieren proteger a sus parejas.	
15) Para maltratar a una mujer hay que odiarla.	Solo los hombres que odian a las mujeres son capaces de pegarles.
17) Lo que ocurre dentro de una familia es problema únicamente de la familia.	La violencia de género es un problema que ocurre dentro de una familia y a ellos corresponde resolverlo.
20) La mayoría de las personas que ejercen algún tipo de violencia son personas fracasadas o perdedoras.	Si un chico agrede a su pareja, es porque está enfermo o tiene problemas con el alcohol o las drogas.

- Inventario de Sexismo Ambivalente. Dentro de los ítems que se seleccionaron para el actual cuestionario, un número de ellos se adaptaron y otros se unieron por su similitud en significado. Son los siguientes:

Ítem original	Ítem adaptado
12) Si una mujer tiene dinero, no tiene por qué soportar una relación en la que existe violencia.	Si una mujer trabaja y tiene dinero, no tiene excusa para no dejar a su pareja si la maltrata.
26) Las mujeres a menudo también lesionan a sus parejas.	Al feminismo no le interesan los hombres que son agredidos por mujeres.

- Adolescencia ante la Violencia de Género 2.0: concepciones, conductas y experiencias. Dentro de los ítems que se seleccionaron para el actual cuestionario, un número de ellos se adaptaron y otros se unieron por su similitud en significado. El ítem 14 del cuestionario es de valor contrario. Son los siguientes:

Ítem original	Ítem adaptado
Acosar a una chica porque es provocativa con el móvil o redes sociales (Apartarse de la normatividad sexual femenina).	Es normal si una chica sube una foto en ropa interior reciba muchos comentarios de chicos porque está provocando.
Llamar por teléfono o enviar correos o mensajes insistentes a una chica provocativa (Apartarse de la normatividad sexual femenina).	
Amenazar a una chica para mantener una relación de pareja (violencia sexual).	Mantener relaciones sexuales bajo coacción (amenaza, chantaje emocional).
Engañar o chantajear a una persona utilizando material online para tener relaciones sexuales con ella (violencia sexual).	
Conseguir fotos de una persona para chantajearla para aprovecharse sexualmente de ella (violencia sexual).	Obligar a enviar fotos sexuales.

Difundir videos/fotos sexis de una chica en internet sin su permiso (violencia sexual).	Extorsión con la publicación de fotos íntimas.
Revisar varias veces por internet o móvil dónde está su pareja y qué hace (violencia asociada a mitos del amor romántico).	Es normal que mi pareja me comparta la ubicación en tiempo real todo el tiempo para saber dónde está.
Obligar a la novia a borrar algunos amigos en Facebook u otra red social, pedir a la pareja las claves de acceso de su correo electrónico u otras cuentas de internet, controlar a la pareja en Facebook o Twitter, conocer la contraseña de la pareja en las redes sociales para bloquear amistades, coger el móvil de la pareja para ver llamadas e inspeccionar, obligar a la pareja a quitar fotos de amigos en Facebook o dejar de chatear con alguien. (violencia asociada a mitos del amor romántico)	Es normal controlar las interacciones de tu pareja en redes sociales.
	Es normal tener las contraseñas del móvil y redes sociales de tu pareja.
Meterse con alguien en internet por su ideología feminista, echar a alguien de un chat o foro por el hecho de ser mujer, enviar imágenes o hacer chistes sobre agresiones contra las mujeres...	Ridiculización de la sexualidad/religión/clase social/creencias.
	Actos que reflejan un pensamiento de superioridad sobre el otro sexo.
	Humillar, criticar, subestimar, ridiculizar expresiones, insultar, gritar en público.

- La evaluación de las actitudes hacia la violencia y la diversidad (diferencias y relaciones entre hombres y mujeres, así como sobre los conflictos que a veces se producen en las relaciones entre compañeros, en la familia o en otras relaciones sociales). Dentro de los ítems que se seleccionaron para el actual cuestionario, un número de ellos se adaptaron y otros se unieron por su similitud en significado. Son los siguientes:

Ítem original	Ítem adaptado
4)El hombre que parece agresivo es más atractivo.	A las chicas les gusta más un chico con aspecto de duro o distante.
5)Está bien que los chicos salgan con muchas chicas, pero no al revés.	Si una chica está con muchos chicos pierde valor y no va a encontrar pareja nunca.
6) Por el bien de sus hijos, aunque la mujer tenga que soportar la violencia de su marido o compañero, conviene que no le denuncie.	En una familia, si hay violencia de género, es mejor que no se denuncie para no romper la familia.
33)La violencia que se produce dentro de casa es un asunto de la familia y no debe salir de ahí.	
8)Es correcto amenazar a veces a los demás para que sepan que tienes un carácter enérgico.	No está mal amenazar a algunas personas a veces para que sepan con quien no tienen que meterse.
9)El problema de la violencia contra las mujeres por parte de sus maridos o compañeros afecta al conjunto de la sociedad.	La violencia de género es un problema que afecta al conjunto de la sociedad.
15)Los hombres no deben llorar	Si un chico llora o tiene miedo a algo es un cobarde.
18)En el caso de que uno de los padres debiera trabajar menos para cuidar de los hijos convendría que fuera la mujer.	Si una pareja tiene un hijo, lo mejor es que el padre siga trabajando y la mujer deje su trabajo en beneficio de su familia.
22)La prevención del embarazo es responsabilidad de las chicas.	Si una chica se queda embarazada sin desearlo, es su culpa y responsabilidad.
25)La mayoría de las violaciones que se producen podrían haberse evitado si las víctimas hubieran vestido de forma menos provocadora o no hubieran ido por zonas y a horas peligrosas.	Determinada ropa en una chica puede provocar que los chicos no puedan controlarse.

30) Si pides ayuda a los demás pensarán que no vales mucho.	Pedir ayuda es de cobardes o de personas que no saben cómo solucionar sus problemas.
31) Se debe producir miedo a algunas personas para que te respeten.	Producir miedo en alguna persona genera que te respeten más.

Primeramente, se seleccionaron datos sociodemográficos relevantes para la encuesta, tales como el sexo, por cuestiones de género, la nacionalidad, por cuestiones culturales y el modelo familiar, por cuestiones de educación no lectiva. Dentro de sexo no se descartó ninguna variable actual, las opciones son hombre, mujer, otro y prefiero no contestar. Lo mismo se aplicó para el modelo familiar, las variables son padre y madre, solo madre, solo padre y otra.

La clasificación de la muestra en cuanto al sexo se divide únicamente entre hombre y mujer dentro de las opciones ofrecidas. El resultado es equitativo, 50% cada uno. La nacionalidad es un caso diferente, la mayoría absoluta de los encuestados es española, 89,47%. Otras nacionalidades que se declararon fueron: argentina, colombiana, cubana y marroquí, todas un 2,63%, sumando el 10,52% de la muestra total. Con el modelo familiar sucede algo similar, el 84,21% viven con su padre y madre, el resto, un 15,79%, viven solo con la madre. No se manifestó otro tipo de familia dentro de las opciones.

GRÁFICA 8

Sexo	Nacionalidad	Modelo familiar	Total	Total	Total
Hombre	argentina	madre y padre	1	1	1
	Total argentina		1	1	1
	española	madre	2	2	2
		madre y padre	15	15	15
	Total española		17	17	17
	marroquí	madre y padre	1	1	1
Total marroquí		1	1	1	
Total Hombre			19	19	19
Mujer	colombiana	madre	1	1	1
	Total colombiana		1	1	1
	cubana	madre y padre	1	1	1
		Total cubana		1	1
	española	madre	3	3	3
		madre y padre	14	14	14
Total española		17	17	17	
Total Mujer			19	19	19
Suma total			38	38	38

Elaboración propia

El cuestionario se compone de un total de 40 preguntas cerradas y abiertas divididas en 4 apartados. En todos ellos se especificó el significado de la escala Likert, siendo 1 totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo. Los apartados se dispusieron de la siguiente manera:

- Apartado 1: A continuación, aparecerán varias afirmaciones. (ítems 1-25)
- Apartado 2: Indica cuáles de las siguientes situaciones consideras actos de Violencia de género. (ítems 26-30)
- Apartado 3: ¿Cuáles crees que son los motivos para que se dé la violencia de género? (ítems 31-36)
- Apartado 4: Preguntas de respuesta corta. 3 preguntas: ¿Has presenciado casos de violencia de género (en cualquiera de sus formas) en los últimos meses? Explícalo brevemente; Teniendo en cuenta todas tus respuestas, ¿Qué soluciones propondrías para erradicar la Violencia de Género?; ¿Quieres añadir algo más? (ítems 37-39)

El proceso que se siguió para la realización de la prueba fue, primeramente, la separación entre participantes y no. En segundo lugar, con la finalidad de mejorar su concentración, se les ubicó en mesas separadas entre sí, aunque, a pesar de ello, no se pudo evitar que se generase un debate entre alumnos acerca de ciertos apartados. La prueba se pasó en papel a todos los grupos del curso, 4 en total, en días diferentes, de acuerdo con la disponibilidad del horario lectivo, durante el mes de junio de 2023.

Una vez hubieron terminado la prueba, se habilitó un lugar para que las depositasen lejos del alcance de la encuestadora con el fin de evitar que se pudiese identificar a un alumno con su encuesta, ya sea por escritura, forma de selección de preguntas o cualesquiera.

5. Encuesta

Cuestionario alumnos de la ESO IES Víctor García de la Concha

Este es un cuestionario destinado a alumnos de la ESO del Instituto Víctor García de la Concha para el Trabajo Fin de Máster, especializado en Comunicación con Fines Sociales: Estrategias y Campañas, de la Universidad de Valladolid.

A continuación, verás una serie de preguntas, por favor, **lee** con atención y contesta en base a tu opinión. No existen respuestas correctas o incorrectas. Sigue las indicaciones en cada periodo del cuestionario.

Características sociodemográficas:

Indica tu opción en las siguientes características:

Sexo

- Hombre
- Mujer
- Otro
- Prefiero no contestar

Nacionalidad

- Española
- Otra (indica cuál)

Indica tu curso actual

- 3º ESO
- 4º ESO

Modelo familiar

- Padre y madre
- Solo madre
- Solo padre
- Otra (indique cuál)

A continuación, aparecerán varias afirmaciones. Indica en una escala del 1 al 5 tu grado de conformidad, siendo 1 totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo.

Las mujeres tienen las mismas capacidades que los hombres para ocupar altos cargos	1	2	3	4	5
Si es el hombre el que lleva el dinero, su pareja debería tener la casa y cocinar como a él le gusta para que la relación tenga equilibrio	1	2	3	4	5
Tener relaciones sexuales de manera regular es una obligación con mi pareja	1	2	3	4	5
Si una mujer no denuncia sufrir violencia de género significa que quiere proteger a su novio o no quiere separarse o tiene problemas psicológicos	1	2	3	4	5
Solo los hombres que odian a las mujeres son capaces de pegarle	1	2	3	4	5

La violencia de género es un problema que ocurre dentro de una familia y a ellos corresponde resolverlo	1	2	3	4	5
Si un chico agrede a su pareja, es porque está enfermo o tiene problemas con el alcohol o las drogas	1	2	3	4	5
Si una mujer trabaja y tiene dinero, no tiene excusa para no dejar a su pareja si la maltrata	1	2	3	4	5
Al feminismo no le interesan los hombres que son agredidos por mujeres	1	2	3	4	5
A las chicas les gusta más un chico con aspecto de duro o distante	1	2	3	4	5
Si una chica está con muchos chicos pierde valor y no va a encontrar pareja nunca	1	2	3	4	5
En una familia, si hay violencia de género, es mejor que no se denuncie para no romper la familia	1	2	3	4	5
No está mal amenazar a algunas personas a veces para que sepan con quien no tienen que meterse	1	2	3	4	5
La violencia de género es un problema que afecta al conjunto de la sociedad	1	2	3	4	5
Si un chico llora o tiene miedo a algo es un cobarde	1	2	3	4	5
Si una pareja tiene un hijo, lo mejor es que el padre siga trabajando y la mujer deje su trabajo en beneficio de su familia	1	2	3	4	5
Si una chica se queda embarazada sin desearlo, es su culpa y responsabilidad	1	2	3	4	5
Determinada ropa en una chica puede provocar que los chicos no puedan controlarse	1	2	3	4	5
Pedir ayuda es de cobardes o de personas que no saben cómo solucionar sus problemas	1	2	3	4	5
Producir miedo en alguna persona genera que te respeten más	1	2	3	4	5
Es normal si una chica sube una foto en ropa interior reciba muchos comentarios de chicos porque está provocando	1	2	3	4	5
Mantener relaciones sexuales bajo coacción (amenaza, chantaje psicológico)	1	2	3	4	5
Es normal que mi pareja me comparta la ubicación en tiempo real todo el tiempo para saber dónde está	1	2	3	4	5
Es normal controlar las interacciones de tu pareja en redes sociales	1	2	3	4	5
Es normal tener las contraseñas del móvil y redes sociales de tu pareja	1	2	3	4	5

Indica cuáles de las siguientes situaciones consideras actos de Violencia de Género. 1 totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo.

Obligar a enviar fotos sexuales	1	2	3	4	5
Extorsión con la publicación de fotos íntimas	1	2	3	4	5
Ridiculización de la sexualidad/religión/clase social/creencias	1	2	3	4	5
Actos que reflejan un pensamiento de superioridad sobre el otro sexo	1	2	3	4	5
Humillar, criticar, subestimar, ridiculizar expresiones, insultar, gritar en público	1	2	3	4	5
¿Cuáles crees que son los motivos para que se dé la violencia de género? <u>1 totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo.</u>					
Falta de información y educación sobre el tema	1	2	3	4	5
La estructura social patriarcal	1	2	3	4	5
Los efectos del alcohol y las drogas	1	2	3	4	5
La desigualdad de género	1	2	3	4	5

La extraña evolución del rol de mujer en la sociedad actual	1	2	3	4	5
Las circunstancias socioeconómicas desfavorables	1	2	3	4	5
Otro.....	1	2	3	4	5

Preguntas de respuesta corta

¿Has presenciado casos de violencia de género (en cualquiera de sus formas) en los últimos meses? Explícalo brevemente por favor

Teniendo en cuenta todas tus respuestas, ¿Qué soluciones propondrías para erradicar la Violencia de Género?

¿Quieres añadir algo más al respecto?

6. Resultados

A continuación, se presentan los datos proporcionados, donde se evalúa el grado de acuerdo con las afirmaciones de la encuesta. Los resultados muestran el porcentaje de veces que se ha registrado cada respuesta.

Para la obtención de resultados se dividieron los ítems en base a las encuestas en las que se apoyó su creación. Se seleccionaron para su desarrollo los ítems que obtuvieron resultados más interesantes para las actividades del escape room. Se clasifican, entonces, de la siguiente manera:

Factor / ítem Media	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Factor 1: Pensamiento distorsionado. Media = 2,41					
Indica en una escala del 1 al 5 tu grado de conformidad, siendo 1 totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo.					
Las mujeres tienen las mismas capacidades que los hombres para ocupar altos cargos (ítem 1) Media = 4,5	2,6%	0%	7,9%	23,7%	65,8%
Si es el hombre el que lleva el dinero, su pareja debería tener la casa y cocinar como a él le gusta para que la relación tenga equilibrio (ítem 2) Media = 1,78	47,4%	34,2%	13,2%	2,6%	2,6%
Tener relaciones sexuales de manera regular es una obligación con mi pareja (ítem 3) Media = 1,55	73,7%	13,2%	5,3%	0%	7,9%
Si una mujer no denuncia sufrir violencia de género significa que quiere proteger a su novio, no quiere separarse o tiene problemas psicológicos (ítem 4) Media = 2,65	18,4%	26,3%	26,3%	28,9%	0%
Solo los hombres que odian a las mujeres son capaces de pegarles (ítem 5) Media = 2,15	39,5%	23,7%	23,7%	7,9%	5,3%

La violencia de género es un problema que ocurre dentro de una familia y a ellos corresponde resolverlo (ítem 6) Media = 1,94	39,5%	28,9%	13,2%	7,9%	5,3%
Si un chico agrede a su pareja, es porque está enfermo o tiene problemas con el alcohol o las drogas (ítem 7) Media = 2,31	36,8%	18,4%	28,9%	7,9%	7,9%
Factor 2: Sexismo ambivalente. Media = 2,31					
Si una mujer trabaja y tiene dinero, no tiene excusa para no dejar a su pareja si la maltrata (ítem 8) Media = 1,97	52,6%	7,9%	15,8%	10,5%	7,9%
Al feminismo no le interesan los hombres que son agredidos por mujeres (ítem 9) Media = 2,65	31,6%	23,7%	15,8%	5,3%	23,7%
Factor 3: Violencia de género 2.0. Media = 1,86					
A las chicas les gusta más un chico con aspecto de duro o distante (ítem 10) Media = 2,57	21,2%	18,4%	34,2%	7,9%	13,2%
Si una chica está con muchos chicos pierde valor y no va a encontrar pareja nunca (ítem 11) Media = 2,02	39,5%	28,9%	10,5%	7,9%	7,9%
En una familia, si hay violencia de género, es mejor que no se denuncie para no romper la familia (ítem 12) Media = 1,34	81,6%	5,3%	5,3%	5,3%	2,6%
No está mal amenazar a algunas personas a veces para que sepan con quien no tienen que meterse (ítem 13) Media = 0,92	23,7%	34,2%	21,1%	10,5%	10,5%
La violencia de género es un problema que afecta al conjunto de la sociedad (ítem 14) Media = 4,13	5,3%	13,2%	5,3%	15,8%	60,5%

Si un chico llora o tiene miedo a algo es un cobarde (ítem 15) Media = 1,21	89,5%	5,3%	2,6%	0%	2,6%
Si una pareja tiene un hijo, lo mejor es que el padre siga trabajando y la mujer deje su trabajo en beneficio de su familia (ítem 16) Media = 1,6	63,2%	18,4%	15,8%	0%	2,6%
Si una chica se queda embarazada sin desearlo, es su culpa y responsabilidad (ítem 17) Media = 2,02	50%	23,7%	10,5%	5,3%	10,5%
Determinada ropa en una chica puede provocar que los chicos no puedan controlarse (ítem 18) Media = 1,6	63,2%	13,2%	13,2%	7,9%	0%
Pedir ayuda es de cobardes o de personas que no saben cómo solucionar sus problemas (ítem 19) Media = 1	73,7%	10,5%	0%	2,6%	10,5%
Producir miedo en alguna persona genera que te respeten más (ítem 20) Media = 2,07	44,7%	18,4%	23,7%	10,5%	2,6%
Factor 4: Actitudes hacia la violencia. Media=2,02					
Es normal si una chica sube una foto en ropa interior reciba muchos comentarios de chicos porque está provocando (ítem 21) Media = 1,89	44,7%	34,2%	10,5%	7,9%	2,6%
Mantener relaciones sexuales bajo coacción (amenaza, chantaje psicológico) (ítem 22) Media = 1,23	89,5%	2,6%	5,3%	0%	2,6%
Es normal que mi pareja me comparta la ubicación en tiempo real todo el tiempo para saber dónde está (ítem 23) Media = 1,52	65,8%	10,5%	13,2%	5,3%	2,6%

Es normal controlar las interacciones de tu pareja en redes sociales (ítem 24) Media = 1,6	57,9%	26,3%	7,9%	5,3%	2,6%
Es normal tener las contraseñas del móvil y redes sociales de tu pareja (ítem 25) Media = 1,57	57,9%	31,6%	7,9%	0%	2,6%
Indica cuáles de las siguientes situaciones consideras actos de Violencia de Género. 1 totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo.					
Obligar a enviar fotos sexuales (ítem 26) Media = 3,18	36,8%	2,6%	0%	13,4%	47,4%
Extorsión con la publicación de fotos íntimas (ítem 27) Media = 3,18	31,6%	5,3%	0%	13,2%	44,7%
Ridiculización de la sexualidad/religión/clase social/creencias (ítem 28) Media = 3,07	34,2%	7,9%	2,6%	26,3%	28,9%
Actos que reflejan un pensamiento de superioridad sobre el otro sexo (ítem 29) Media = 3,13	23,7%	15,8%	10,5%	23,7%	26,3%
Humillar, criticar, subestimar, ridiculizar expresiones, insultar, gritar en público (ítem 30) Media = 3,07	31,6%	5,3%	10,5%	28,9%	23,7%
Motivos para que se dé Violencia de Género. Media= 3,2					
¿Cuáles crees que son los motivos para que se dé la violencia de género? 1 totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo.					
Falta de información y educación sobre el tema (ítem 31) Media = 3,6	7,9%	7,9%	28,9%	26,3%	28,9%
La estructura social patriarcal (ítem 32) Media = 3,1	15,8%	18,4%	28,9%	13,2%	23,7%
Los efectos del alcohol y las drogas (ítem 33) Media = 3,55	10,5%	15,8%	10,5%	34,2%	28,9%
La desigualdad de género (ítem 34) Media = 3,28	28,9%	5,3%	13,2%	13,2%	39,5%
La extraña evolución del rol de mujer en la	18,4%	15,8%	31,6%	21,1%	13,2%

sociedad (ítem 35) Media = 2,94					
Las circunstancias socioeconómicas desfavorables (ítem 36) Media = 2,73	21,1%	15,8%	39,5%	15,8%	7,9%

El último ejercicio de la encuesta se trata de preguntas de respuesta corta. Los datos recogidos, al tratarse de respuestas abiertas, no se pueden agrupar con la misma metodología que el resto de los bloques.

Pregunta	Sí	No
1: ¿Has presenciado casos de violencia de género (en cualquiera de sus formas) en los últimos meses? Explícalo brevemente por favor	7,7%	92,3%
3: ¿Quieres añadir algo más al respecto?	2,63%	97,36%

En la pregunta número 1, un chico declara lo siguiente “Nunca vi casos así, pero si escuché” y no añade nada más. Las que declararon si haber presenciado casos que son 3 chicas, una de ellas colombiana, detallan lo siguiente:

- Encuestada número 9: “Sí, una vez una pareja discutía y el hombre casi le pega y le estuvo insultando”
- Encuestada número 13: “Que en clase al hacer equipos para jugar al fútbol los chicos no eligen a las chicas porque "no juegan bien" cuando no saben cómo jugamos”
- Encuestada número 15: “Sí, me dijeron que no podía sentarme a comer en la misma mesa donde estaban los hombres”

En la pregunta número 3, solo una persona hizo una aportación: “Que se pudran en la cárcel los violadores”.

Por último, en la pregunta número 2 las respuestas se agruparon en su mayoría en 3 variables que fueron las más repetidas. Los resultados son los siguientes:

Pregunta 2	Más información	Más educación	Acciones por parte de la víctima	Endurecimiento de las leyes	Otras	Ninguna
Teniendo en cuenta todas tus respuestas, ¿qué soluciones propones para erradicar la Violencia de Género?	21,2%	21,1%	10,5%	10,5%	26,3%	10,5%

7. Discusión

- **Pensamiento distorsionado: ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7**

Los resultados que se observan en este primer bloque de pensamiento distorsionado, con una media de 2,41, sugieren que aún persisten actitudes y creencias que pueden contribuir a la victimización secundaria de las mujeres que sufren violencia de género. En relación con las actividades para el escape room, se plantea el diseño de un enigma que invite a los participantes a la reflexión sobre estereotipos de género y mitos asociados a la violencia de género. Todo ello mediante una situación ficticia que les descubra otros factores involucrados en hechos como los descritos en los ítems.

En relación con la afirmación número 4, se observa una distribución de respuestas que reflejan diferentes perspectivas. Para la opción 1 se registraron el 18,42% de las respuestas. Esto indica que un número considerable de participantes rechaza la idea de que la falta de denuncia por parte de una mujer que sufre violencia de género se deba a querer proteger a su pareja, a no desear separarse o a tener problemas psicológicos. Por otro lado, la opción 2 fue seleccionada en el 26,31% de las ocasiones, lo que indica que un grupo ligeramente mayor expresó una postura negativa pero no tan contundente como en la opción anterior. Además, la opción 3 también obtuvo el mismo porcentaje. En contraste, la opción 4 fue seleccionada un total de 28,95%, lo que indica que un número significativo de participantes respaldan parcialmente la afirmación propuesta.

Estos resultados resaltan la necesidad de sensibilizar y educar sobre la violencia de género y desafiar los estereotipos y prejuicios que rodean a las víctimas. Las respuestas obtenidas indican que existe una diversidad de opiniones y enfoques en relación con la falta de denuncia en casos de violencia de género, y es fundamental promover una comprensión más amplia y empática de las dinámicas de poder y control presentes en estas situaciones.

- **Sexismo ambivalente: ítems 8 y 9**

En este bloque que analiza el sexismo ambivalente se observa una media de 2,31. Este fenómeno es complejo e implica actitudes contradictorias hacia las mujeres y la igualdad de género. Para trabajar en ello, se propone una actividad en la que tengan que resolver acertijos con datos e información reales sobre factores que rodean una situación de violencia de género para una mujer además de datos sobre violencia hacia las mujeres.

En el sexismo ambivalente, primer lugar, se encuentra la socialización de género, que implica la internalización de roles y estereotipos tradicionales en la infancia. Desde temprana edad, a las niñas se les enseña que deben ser delicadas, sumisas y dependientes. En el ítem 8, ‘si una mujer trabaja y tiene dinero no tiene excusa para no dejar a su pareja si la maltrata’, la opción 1 fue seleccionada un 52,63% y la opción 2 un 7,89%, esto sugiere que existe una conciencia acerca de la importancia de la autonomía económica de las mujeres y de su capacidad para tomar decisiones en situaciones de maltrato. No obstante, la opción 3 fue seleccionada el 15,79%, la opción 4 un 10,52%. La opción 5 un total de 7,89%. Esto suscita que un 34,2% no declinan esta idea, dejando a un lado todas las variables existentes que se dan para que no exista una separación en una pareja en casos de maltrato. El porcentaje restante, 5,26%, corresponde a encuestados que prefirieron no contestar.

En relación con estos resultados, se resalta que los datos obtenidos de la opción 1 sostienen que poco más de la mitad de los alumnos opinan que la independencia económica de una mujer es un factor que puede determinar el abandono de una relación abusiva. Este ítem se mantuvo del original para examinar su criterio en cuanto a uno de los tipos de violencia detallados con anterioridad, la económica.

En el tema que aborda el ítem 9, al feminismo no le interesan los hombres que son agredidos por mujeres, es donde se encuentra mayor reparto de las opiniones hasta el momento. La opción 2 y la 5 la seleccionaron la misma cantidad de alumnos, el 23,68% del total. Mientras que a la opción 1 le corresponde un 31,57% y a la opción 4 solo el 5,26%. El 15,78% restante seleccionaron la opción 3, mostrándose indiferentes ante esta cuestión. En conclusión, se apunta a que existen diferentes percepciones respecto al criterio del feminismo en cuanto a los hombres víctima de violencia por parte de sus parejas (en los casos de parejas heterosexuales). Es importante resaltar que el objetivo del feminismo es promover la igualdad y erradicar toda la violencia y opresión sin diferenciación.

En conclusión, el sexismo ambivalente es un fenómeno complejo que refleja la persistencia de actitudes contradictorias hacia las mujeres y la igualdad de género en nuestra sociedad. Los datos indican una diversidad de opiniones en ambos ítems. Mientras que en el ítem 8 se observa un porcentaje importante que considera que si una mujer trabaja y tiene dinero no tiene excusa para no dejar a su pareja si la maltrata, también se

evidencia un porcentaje significativo que no descarta la existencia de variables que lo dificultan. En el ítem 9, existe un reparto mayormente equitativo de opiniones sobre si al feminismo le interesan los hombres agredidos por mujeres, aunque un porcentaje bajo considera que no es así. Estos resultados resaltan la importancia de continuar el diálogo y la reflexión en la sociedad.

- **Violencia de género 2.0: ítems 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20**

Otro ítem destacable es el 10, que cuenta con un reparto de opiniones inusual con respecto al resto ante la siguiente idea: a las chicas les gusta más un chico con aspecto de duro a distante. La opción 3 es la más seleccionada, 34,21%, y 2 de ellos han dejado esta afirmación sin contestar. Por otra parte, el 21% se declaran totalmente en contra de ello frente al 13,15% que afirman un total acuerdo. La opción 2, en desacuerdo, fue seleccionada un 18,42% y la opción 4, de acuerdo, el 7,9%.

Los resultados de la opción 3 más los encuestados que no contestaron a este ítem, el 39,5%, sugieren que existe un grado de indecisión o falta de opinión al respecto. En este caso se muestra una inusual distribución con respecto al resto de la encuesta. Esto respalda la importancia de reconocer la diversidad de gustos y percepciones, además de la necesidad de evitar generalizaciones que se basan en estereotipos de género.

Con respecto al ítem 11, no llegan a la mitad los alumnos que seleccionaron la opción 1 ante un juicio que asocia el número de parejas o relaciones de una chica con su valía, el 39,47%, sin embargo, sumado al porcentaje de alumnos que eligieron la opción 2, 28,94%, sí encontramos un alto porcentaje que se muestra en desacuerdo, en menor o mayor medida, con este juicio. El grado de acuerdo está igualmente repartido, 7,9% tanto para la opción 4 como para la 5. El 10,52% muestra indiferencia y el 5,26% no contesta.

En conclusión, se observa una mayoría considerable que no está de acuerdo con la idea de relacionar el número de parejas o relaciones con la valía de una mujer. Reflejando así una postura crítica hacia un juicio basado en estereotipos y la estigmatización de las mujeres en función de su vida amorosa o sexual. Los porcentajes equitativos entre las opciones 4 y 3 o que no contestan indican la diversidad de opiniones que se observa en varios ítems.

Tras estos resultados, se plantea orientar una actividad de situaciones ficticias basadas en la realidad para romper estereotipos de género y juicios de valor hacia las mujeres y su

libertad sexual. El objetivo es desafiar y llegar a una autoevaluación de sus propias creencias, que como es el caso del ítem 10 y 11 son limitantes para ambos sexos.

- **Actitudes hacia la violencia: ítems 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30**

En la afirmación número 26 se encuentran los resultados más igualados ya que no se muestra una opinión mayoritaria como puede ocurrir en el resto de los ítems. El 36,84% están totalmente en desacuerdo ante el hecho de que obligar a enviar fotos sexuales sea un acto de violencia de género, frente al 47,37% que declaran estar totalmente de acuerdo. Una persona, 2,63%, selecciona la respuesta 2 y 5 personas, 13,22%, la opción 4.

Lo mismo ocurre en el siguiente caso, el número 27, no existe una opinión clara a favor o en contra de que la extorsión con la publicación de fotos íntimas sea un acto de violencia de género. El número 27 tiene unos resultados del 31,58% que está totalmente en desacuerdo y un 44,74% totalmente de acuerdo. En cuanto a la opción 2 y personas que no contestaron en ambas el resultado es de un 5,26% y la opción 4 supone el 13,16% del total.

Estos dos últimos ítems guardan relación entre sí ya que el porcentaje de diferencia coincide en las opciones 4 y 5 con las 2 personas que se abstuvieron de responder en el ítem 27. El tanto por ciento que se muestra de acuerdo en el ítem 26 es de 60,5% y en el 27 es de 57,9%. La persona que se abstuvo en responder corresponde a un 2,6%, la cifra de diferencia existente entre ambos. En el caso del tanto por ciento en las opciones 1 y 2 en el primer ítem es de 39,5% y en el segundo 36,9%, la razón de esta diferencia es similar al primer caso.

En el caso 28 no existen diferencias muy claras en cuanto a la opinión de los encuestados en comparación al resto de ítems. Este caso cuestiona si la ridiculización de la sexualidad, religión, clase social o creencias suponen un acto de violencia de género. Totalmente en desacuerdo (13) y en desacuerdo (3) suponen en conjunto un 42,10% y totalmente de acuerdo (11) y de acuerdo (10) un 55,6%. El por ciento restantes, 2,63%, corresponde a una persona que marcó la respuesta 3, indiferente.

El siguiente ítem, el número 29, es similar. Totalmente en desacuerdo (9) y en desacuerdo (6) suman el 38,47%. Totalmente de acuerdo (10) y de acuerdo (9) son el 50%. Indiferentes (4) suman 10,53%, correspondiente al porcentaje restante.

Por último, en el número 30, se observa una pequeña diferencia en los resultados. El porcentaje en las opciones 4 y 5 es del 52,63%, un resultado ligeramente superior frente al 36,84% que muestran estar totalmente en desacuerdo o en desacuerdo. El 10,53% declaran indiferencia ante este hecho.

Los resultados de este último bloque que recoge actividades en referencia a internet y las redes sociales son los que requieren un mayor nivel de observación y trabajo ya que son las que más controversia de opiniones ha generado. Puede deberse a que estos actos son el principio del desarrollo del *iceberg* que supone la Violencia de género, lo que coincide con la etapa vital de la muestra. Como se explicó anteriormente en el presente trabajo, se trata de una época de desarrollo de la personalidad y educación inicial de los jóvenes.

Para ello, las actividades se desarrollarán con más detalle en esta ocasión. El planteamiento puede ser ejercicios de simulación de situaciones de violencia de género en internet. Así se trabaja la empatía en las redes sociales entre ambos sexos. Por ejemplo, una conversación de chantaje con ridiculización de creencias o sexualidad.

- **Motivos para que se dé Violencia de Género: ítems 31, 32, 33, 34, 35 y 36.**

En este último bloque en el que se analizan posibles motivos de la violencia de género se obtuvo una media de 3,2. Los valores más altos se encuentran en el ítem 33, en el que la opción 1 fue seleccionada el 28,9% y la 2 un 34,2%, por lo que existe un alto porcentaje, 63,1%, que opina que los efectos del alcohol y las drogas originan violencia de género. Este dato resalta la importancia de abordar la relación entre el consumo de sustancias y la violencia de género en las estrategias de prevención y concienciación durante las actividades del escape room.

En cuanto a la estructura social patriarcal, ítem 32, el 63,1% no asocian este factor con la violencia de género. Esto puede suponer una falta de comprensión sobre cómo los roles de género junto a las las normas sociales pueden propagar la desigualdad y la violencia. Es fundamental trabajar en la sensibilización y educación en estas edades significativas con el objetivo de promover cambios profundos en la sociedad a largo plazo.

La desigualdad de género, ítem 34, tampoco es considerada por una mayoría de la muestra como uno de los detonantes de la violencia de género. Lo que esto puede significar es que aún hay un camino por recorrer con los alumnos en concienciación sobre cómo la desigualdad en los roles, derechos y oportunidades entre hombres y mujeres puede

contribuir a la perpetuación de la violencia. Es necesario, entonces, una actividad que los ayude a comprender de una manera más profunda la relación que existe entre la desigualdad de género y la violencia.

Como revelan las cifras obtenidas existe una gran parte de la muestra con una opinión formada de que el consumo de alcohol y drogas tiene un papel significativo en la violencia de género. Sin embargo, existe una falta de conciencia sobre la influencia de la estructura social patriarcal y la desigualdad de género en la manifestación de esta violencia. Estos hallazgos subrayan la importancia de seguir educando y sensibilizando a los jóvenes.

Una vez observados estos resultados, se propone una actividad adaptada a cada motivo mencionado. En cuanto a la desigualdad de género, se plantea un enigma con diferentes escenarios para que los identifiquen y conecten pistas ocultas con el fin de poder superar la prueba. En relación con la estructura social patriarcal se muestran objetos y símbolos, que aún no tienen asociados a ella, que la representen, para que descifren su significado y les encuentren un orden específico. La moraleja es comprender que las normas sociales marcadas por los roles de género perpetúan la desigualdad y por consecuencia, la violencia de género.

8. Creación de un escape room

Planteamiento inicial

En un primer momento se plantearon unas cuestiones básicas en torno a la planificación general del escape room, tales como el tiempo de duración, el tipo de pruebas o el espacio en el que se desarrollaría.

Primeramente, se estableció el tiempo de duración completo de la actividad, teniendo en cuenta que el horario lectivo del centro está dividido en clases de 55 minutos. Por lo que se decidió que el tiempo de desarrollo sean de 35 a 45 minutos como máximo, dejando margen para posibles contratiempos.

En segundo lugar, se propuso la ubicación. Teniendo en cuenta que el centro cuenta con varios espacios aparte de las aulas y que la actividad se aplicará en horario de tutoría, se decidió que la biblioteca es el lugar más adecuado, ya que cuenta con una buena conexión con más áreas, como son los dos patios habilitados el instituto, además de ampliar las posibilidades de las actividades. Además, se seleccionó una alternativa en la que se puedan adaptar las dinámicas, como puede ser cualquier aula.

Seguidamente, se planteó si el juego se trataría de una actividad competitiva o cooperativa, de cuantas pruebas consta, como se introducirá la narrativa, el sistema de pistas y las normas.

El juego se dividirá en grupos basándose tanto en competitividad como en cooperación. El primero como modo de motivación y el segundo como método de aprendizaje del trabajo cooperativo de manera respetuosa con los demás, para abrir la posibilidad a un espacio de debate y reflexión entre ellos en base a sus decisiones. Y por último para mantener una de las premisas principales de la gamificación que es el empleo de mecánicas de juego en un ámbito educativo.

Con respecto a las pruebas, por limitaciones de tiempo se plantearán 4 y una de apoyo para solventar cualquier posible inconveniente. Se basarán en el sistema PBL's, problema-solución. Se les planteará una situación o problema para que encuentren o desarrollen una salida a este. La narrativa que guiará las pruebas se introducirá a través de un video para captar su atención completa.

En cuanto al sistema de pistas, se decidió que la mejor forma es la presencia de una persona que coordine y guie la experiencia para acudir a ella en caso de que alguno de los

grupos se atasque y el límite de tiempo les impida continuar o, por lo contrario, porque no sean capaces de solucionarlo. Por último, el sistema de normas se le comunicará posteriormente al visionado del video inicial, se les leerán en voz alta y se dejarán señalizadas en la biblioteca mediante un cartel informativo. Las premisas que se tienen en cuenta para el planteamiento son las siguientes:

- Dentro de las salas del instituto puede haber elementos que el centro no quiera que se utilicen por diversos motivos. Además, esta norma servirá como guía para evitar que los alumnos inviertan mal el tiempo limitado.
- La base de este juego es el respeto entre todos, por lo que sería una incongruencia que se ofendan o menosprecien entre ellos durante el desarrollo del juego.
- El profesor no tiene más información que los participantes.
- Una vez entres no podrás salir, si sales no podrás volver a entrar.
- Se trata de un juego de razonamiento y reflexión.
- El incumplimiento reiterado de las normas por parte de una o varias personas, supondrá el fin del juego para ellos.

Teniendo en cuenta que se trata de un centro que en su curso 3ºESO existen dos grupos, bilingüe y no, se propondrá una adaptación del escape room a otro idioma para que se trate de una experiencia más provechosa y beneficiosa para los alumnos que den sus clases en otra lengua.

Diseño

La propuesta se diseñó en varias etapas, cada una de ellas se detalla a continuación:

Etapa 1: Historia.

La historia se pensó centrándose en el público y la temática de la propuesta. Se escribió una narración que de una manera sencilla une ambas características, una relación entre adolescentes que a medida que avanza va desarrollando actitudes tóxicas. El vínculo que tienen no es directamente descrito como violento, ya que se trata de prevención de violencia de género y no de lucha contra el maltrato. Además, la historia estaría ambientada en Villaviciosa y contaría festividades propias y ubicaciones del concejo para una mayor familiarización e inmersión de los alumnos con la narrativa.

Los elementos de la historia se dividen en ficticios, reales y basados en hechos reales:

- Ficticios: las acciones y el objetivo de la historia
- Reales: espacio, tiempo y argumentación
- Basados en hechos reales: personajes principales y secundarios y la trama.

El título es “Marianela en Villaescape, un desafío de prevención” y trata de los siguientes supuestos:

- Una chica y un chico se conocen en las fiestas locales y comienzan una relación. Su vínculo va evolucionando y alejándose de ser una relación sana.
- Sin la ayuda de la mejor amiga de la protagonista y la actividad propuesta en el pueblo, la pareja puede estar abocada a convertirse en una relación de violencia de género.
- Los participantes del escape room deben prestar atención a las señales peligrosas del presente y a los desafíos para así salvar a la protagonista de ser una víctima potencial de violencia de género.
- El problema son los retos que deben solucionar para llegar al final, mientras los protagonistas seguirán avanzando en la relación que no va bien encaminada.

A modo de resumen, se esquematiza la historia de la siguiente forma:

HISTORIA	CONFLICTO	DESAFIO	ELEMENTOS	
¿Quiénes?	La pareja es tóxica y puede	¿Meta?	Héroe	Claudia
			Sombra	Fabio

Marianela y Fabio	terminar en una relación de maltrato. Fabio quiere controlar el tiempo y vida social de Marianela	Cambio o fin de la relación	Figura cambiante	Marianela
			Guía	Escape room
¿Dónde?		¿Cambios?	EMOCIONES	
Villaviciosa, Asturias		Actitudes tóxicas	Usuarios	Alumnos 3ºESO
¿Amigos?		¿Para qué?	Aportación	Coeducación
Claudia		Para que Marianela no termine siendo una víctima de violencia de género	Moraleja	La educación es una herramienta de cambio social
RECORRIDO				
¿Qué aprenden los protagonistas?				
La relación que tienen no es sana				
¿Son los mismos al empezar y al terminar la actividad?				
No, Marianela tiene las claves para hablar con Fabio y decidir si termina la relación				
¿Cumplió sus objetivos?				
Una vez resuelto el escape room, sí				

El juego tiene más de una finalidad: la tangible que es salir de la biblioteca, la ficticia que es ayudar a Marianela y la educativa que es recibir la información real sobre pensamiento distorsionado, actitudes hacia la violencia, violencia de género en internet y sexismo ambivalente.

Etapa 2: Ambientación

Una vez estuvo establecida la historia, se trabajó en conocer los espacios disponibles para fijar el escape room, ya que las actividades precisan de una localización adecuada para desarrollar los acertijos y enigmas. Se decidió que la biblioteca del centro era la ubicación más adecuada dentro de las disponibles. El instituto tiene varios espacios más amplios, sin embargo, más vacíos, por lo que la inversión de tiempo y material en ambientarla sería mucho mayor que en la biblioteca, que dispone de mobiliario y dos estancias separadas, lo que permite conseguir un aspecto adecuado. Además, conecta por una puerta lateral

con un pasillo extenso y desocupado, que sirve como antesala para introducir el tema principal y a los alumnos en un clima propio de un escape room.

Una vez se fijaron estos elementos, historia y espacio, y teniendo en cuenta el tiempo limitado a 55 minutos, se diseñaron las actividades

Etapa 3: Diseño

Las actividades se centraron en los resultados obtenidos del análisis de la opinión de la muestra. Los temas se crearon en torno a los bloques principales de la investigación:

- Actividad 1: pensamiento distorsionado
- Actividad 2: actitudes hacia la violencia
- Actividad 3: violencia de género 2.0
- Actividad 4: sexismo ambivalente
- Actividad 5 (de refuerzo): igualdad y prevención.

La dificultad de los retos se determinó para que sean asequibles teniendo en cuenta el tiempo disponible, el nivel de educación y madurez propio de la adolescencia, dando prioridad a la información y amplias posibilidades a la reflexión, objetivos básicos de la propuesta.

A modo de ejemplo, se resumen esquemáticamente las actividades a continuación:

Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3	Actividad 4	Actividad 5
Bloque 1	Bloque 3	Bloque 4	Bloque 2	Refuerzo
Factor para trabajar				
Pensamiento distorsionado	Actitudes hacia la violencia	Violencia de género 2.0	Sexismo ambivalente	Igualdad y prevención
Información básica para la actividad				
8 tarjetas de colores	10 espejos	2 conversaciones	2 publicaciones de Instagram	Puzle
Unir frases	Enfrentar estereotipos	Promover el respeto mutuo	Interpretar información	Armar una imagen

Resolver acertijos	Reflexionar y 'romper' roles de género	Conciencia sobre sexting	Trabajar con información real y datos oficiales	Gana el equipo más rápido
Tipo de solución				
Claves numéricas	Clave numérica	Dos palabras clave	1 clave numérica	2 claves numéricas
1 tarjeta decisiva	Cada espejo 1 clave	Desafío y toma de decisiones	Sumar todas las respuestas	Clave en esquina superior izquierda
Principios del juego presentes en la actividad				
Cooperación	Cooperación y competitividad	Competitividad	Competitividad	Competitividad

Etapa 4:

Una vez se decidieron los elementos básicos del escape room, historia, ubicación y actividades, se establecieron aspectos que son relevantes para su desarrollo. De manera resumida se decidió lo siguientes:

- Duración: 35 minutos con un máximo de 45 minutos
- Equipos: cada grupo dividido en dos equipos. El curso consta de 4 grupos
- Sistema de las actividades: PBL's (problema-solución)
- Reglas básicas para su buen funcionamiento:
 1. No se abren, tocan, mueven o alteran los elementos del espacio marcados con una señal roja.
 2. Prohibido gritar y faltar el respeto entre participantes.
 3. Prohibido usar cualquier aparato electrónico, a no ser que se especifique en la prueba. Todo lo necesario para llegar al final está dentro de la sala.
 4. Para dudas, pistas o cualquier otra cuestión, es necesario acudir a la coordinadora. El profesor no tiene más información que los participantes.
 5. Por favor, en caso de ser necesario hay que ir al baño antes de empezar el juego, una vez dentro no se puede salir.

6. No es necesario ni está permitido el empleo de la fuerza.
 7. No se puede salir de la sala sin permiso, a no ser que la prueba lo especifique.
 8. El incumplimiento reiterado de las normas por parte de una o varias personas, supondrá el fin del juego para ellos.
- Sistema de pistas: Ninguna establecida específicamente. La coordinadora considerará cual es la pista necesaria según la prueba, el tiempo y el equipo
 - Idioma según el grupo: narrativa y actividades adaptadas a los grupos bilingües.

Etapa 5:

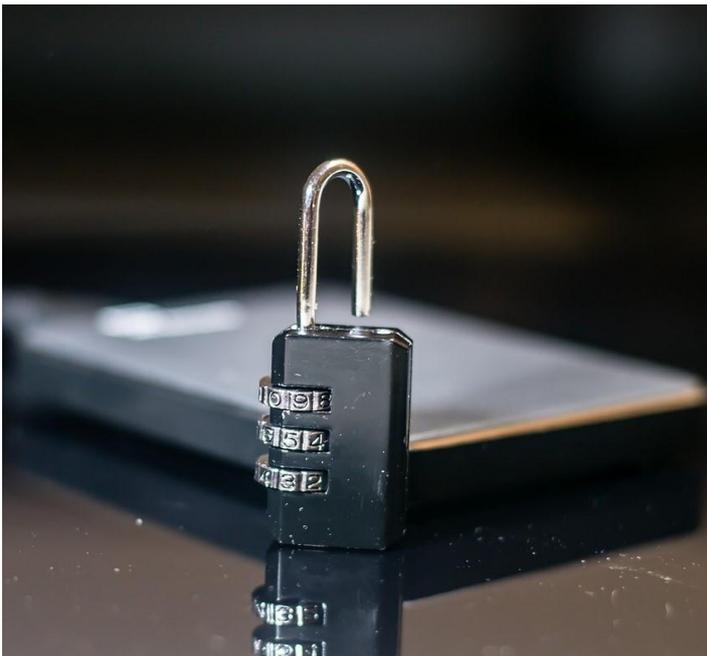
El último paso fue seleccionar los materiales necesarios para el desarrollo de la historia y las actividades.

El mobiliario disponible en la biblioteca consta de mesas y estanterías, que sirven de materiales genéricos y para complementar con atrezzo paramque sea una experiencia más inmersiva. Se precisarán libros relacionados con la temática principal del escape room a modo de presentación previa a la historia.

Otros materiales necesarios para la ambientación propia de esta dinámica son:

- 3 candados de combinación numérica

Imagen 1



Fuente: banco de imágenes

- 3 cajas de madera iguales

Imagen 2



Fuente: banco de imágenes

- Llave grande
- Cajones
- Materiales tecnológicos: una pantalla, una Tablet, altavoces, un micrófono
- Biombos de separación
- Cartel informativo de las normas impreso

Imagen 3

Normas de la sala

<div style="background-color: #ffff00; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>No se abren, tocan, mueven o alteran los elementos del espacio marcados con una señal roja.</p> </div>	<div style="background-color: #ffff00; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>Por favor, en caso de ser necesario hay que ir al baño antes de empezar el juego, una vez dentro no se puede salir.</p> </div>
<div style="background-color: #ffff00; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>Prohibido gritar y faltar el respeto entre participantes.</p> </div>	<div style="background-color: #ffff00; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>No es necesario ni está permitido el empleo de la fuerza.</p> </div>
<div style="background-color: #ffff00; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>Prohibido usar cualquier aparato electrónico, a no ser que se especifique en la prueba. Todo lo necesario para llegar al final está dentro de la sala.</p> </div>	<div style="background-color: #ffff00; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>No se puede salir de la sala sin permiso, a no ser que la prueba lo especifique.</p> </div>
<div style="background-color: #ffff00; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>Para dudas, pistas o cualquier otra cuestión, es necesario acudir a la coordinadora. El profesor no tiene más información que los participantes.</p> </div>	<div style="background-color: #ffff00; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>El incumplimiento reiterado de las normas por parte de una o varias personas, supondrá el fin del juego para ellos.</p> </div>

Si tienes alguna duda, llama a la coordinadora.

Elaboración propia

Los materiales necesarios para las actividades son:

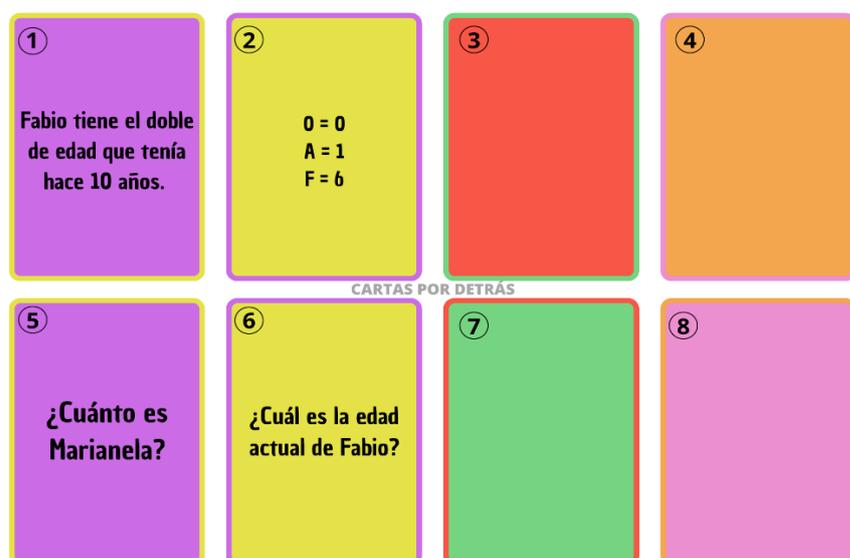
- 8 cajas moradas, una por cada actividad y grupo.
- Actividad 1: tarjetas diseñadas para la actividad impresas, una pizarra acrílica de plástico para cada grupo, rotuladores aptos.

Imagen 4



Elaboración propia

Imagen 5



Elaboración propia

- Actividad 2: 10 espejos, rotuladores aptos para cristal.

Imagen 6



Elaboración propia

- Actividad 3: acertijos y conversaciones diseñadas para la actividad impresas, una pizarra acrílica de plástico para cada grupo, rotuladores aptos.

Imagen 7



Elaboración propia

Imagen 8



Elaboración propia

- Actividad 4: tabla y publicaciones de Instagram diseñadas para la actividad impresas, una pizarra acrílica de plástico para cada grupo, rotuladores aptos.

Imagen 9



Elaboración propia

Imagen 10



Elaboración propia

- Actividad 5: puzzles con la imagen seleccionada para la actividad impresos, una pizarra acrílica de plástico para cada grupo, rotuladores aptos.

Imagen 11



Fuente: banco de imágenes

Imagen 12



Fuente: banco de imágenes

Narrativa y desarrollo de la dinámica

Los participantes entran en la biblioteca a la vez por el pasillo, atraviesan la puerta lateral y se la encuentran totalmente cambiada. Las estanterías dividen la estancia en 5 partes diferenciadas y entre todos los elementos destacan una serie de libros y objetos en diferentes estantes. A medida que los participantes exploran la biblioteca, encuentran obras sobre relaciones sanas, violencia de género e igualdad. Una vez familiarizados con la sala, se sientan repartidos a su gusto, son divididos en grupos mixtos y descubren el relato que han de resolver.

Introducción:

Marianela y Fabio se conocieron el martes de peñas durante las Fiestas del Portal. Ella es de Villaviciosa, pero Fabio acaba de llegar al pueblo. Durante esa noche y la siguiente surge mucha atracción y complicidad entre ellos y comienzan una relación. No han llegado aún las vacaciones de Navidad cuando Fabio empieza a mostrar actitudes tóxicas con ella. Claudia, preocupada por su mejor amiga, le pregunta a Marianela por qué se ha distanciado tanto de ella y su grupo de amigas y si todo va bien en su vida, a lo que la protagonista le responde que están en el último año de la ESO y quiere centrarse en estudiar porque es un curso importante. Esta contestación no convence a Claudia, que sospecha que Fabio está intentando quedarse con el control de las amistades, actividades sociales y tiempo libre de Marianela.

Durante las vacaciones de Navidad, Claudia habla con el resto del grupo y deciden, en base a sus sospechas, que es buena idea llevar a su amiga a una actividad para adolescentes que ha organizado la Casa de Encuentros para Mujeres del pueblo para ocupar alguna tarde de las fiestas en educación y prevención de violencia de género. Claudia habla por el grupo que tienen en común todas para proponerlo y Marianela les explica que ya había organizado para ver a Fabio durante las tardes de las vacaciones.

Un día antes de la actividad, Marianela manda un mensaje por WhatsApp a sus amigas en las que les dice 'Hablé con Fabio y está de acuerdo en que vaya con vosotros, pero queda solu sin planes en casa asique apuntose, no os molesta, no??'. Las amigas, resignadas y tras debatirlo entre ellas, aceptan que Fabio vaya con la esperanza de que él también se dé cuenta de que está teniendo actitudes tóxicas y peligrosas con su novia.

Después de esto, descubren la premisa básica de un escape room, has entrado, pero no puedes salir. Dice lo siguiente:

En caso de haber observado que los comportamientos y reacciones que tienen la pareja no son sanos, levanta la mano para ayudar a Marianela a darse cuenta de ello. Al hacerlo, estás aceptando desafiar tu rapidez, tu picardía y tu capacidad de reflexión enfrentándote a 4 actividades que llevarán a Marianela a armarse de fuerza y empoderarse para tener una conversación con Fabio sobre la toxicidad de su relación.

En caso de no haberte dado cuenta, no hace falta que levantes la mano, porque has entrado en una sala de la que solo podrás salir enfrentando retos de los que aprenderás y saldrás más preparado para relacionarte con los demás de una manera sana.

En caso de no haber prestado atención a la historia de Marianela y Fabio, lo siento, pero la entrada es una puerta de no retorno y solo hay una salida. No te recomiendo intentar abrirla evitando hacer las actividades con tus compañeros, solo se abre con un código que conseguirás si resuelves todos los desafíos. Ya estás dentro y no sabes cómo salir ¿Te atreves a descubrirlo?

Posteriormente responden si están dispuestos y se ven capaces de ayudar a los protagonistas. Ven las pistas de la primera actividad a su izquierda, hacia donde se dirigen para comenzar las actividades. Una vez hayan encontrado sentido y utilidad a las tarjetas resuelven los acertijos que esconden las fichas, es cuando dicen todos en voz alta la solución para pasar al segundo reto.

En la segunda actividad también trabajan todos juntos para descubrir las dos palabras divididas en letras que guarda la parte trasera de los espejos y que están dispersas entre los dos grupos. En el momento que las dicen por grupos en voz alta a modo de contraseña, han desbloqueado la siguiente actividad.

La tercera parte requiere de su colaboración y competitividad. Cuando ven las dos conversaciones, una de Fabio y otra de Marianela, y tras debatir, deciden la respuesta adecuada para cada uno basándose en el respeto, la empatía y la no violencia. Explican su contestación y la argumentan, pero encuentran dos acertijos más. Gana el equipo que primero consiga descifrarlo para descubrir el último desafío.

Los participantes interpretan la información de dos publicaciones de Instagram para poder rellenar con su equipo la tabla que tienen delante. Una vez descubren que la suma de todas sus respuestas les hará salir de su encierro, la apuntan en un papel.

Delante de ellos tienen la salida y caen en la cuenta de que el candado que cierra la caja misteriosa se abre con el código numérico que resolvieron en la última prueba. Cuando lo abren, encuentran la llave que abrirá la salida del escape room. Se encuentran fuera de la sala y escuchan lo siguiente:

Enhorabuena y gracias, Marianela cuenta con todas las herramientas necesarias para romper con su relación y se encuentra más preparada que nunca para vivir su adolescencia de la manera más sana e igualitaria posible. Ella te agradece que la hayas acompañado, siempre es más fácil en equipo.

Si alguna vez te sientes identificada con Marianela, no dudes en aplicarte los mismos consejos que le darías a ella, ambas merecéis el mismo respeto. Habla con tus amigas o compañeras de clase, ahora todas tenéis la información necesaria para hacer de vuestra promoción una que se base en el respeto, la empatía y la igualdad.

Si alguna vez te sientes identificado con Fabio, tampoco dudes en buscar soluciones. No es tu culpa, pero si tu responsabilidad pedir ayuda y reflexionar sobre tus actos para no repetirlos ni perpetuarlos. Recuerda que vale más prevenir que curar y que todos merecemos y debemos respeto.

Y si alguna vez has sido Claudia, enhorabuena. Tus actos, decisiones y valentía han supuesto un punto de inflexión para tu amiga. Toda Marianela necesita una Claudia.

Ahora sois libres. Que nunca más os la quiten ante nadie ni por ninguna razón.

Desafíos

Actividad 1:

Esta actividad está basada en el bloque 1: pensamiento distorsionado. En ella se les presentan 8 tarjetas con colores y bordes diferentes: 4 de ellas son útiles y están divididas en dos parejas, 3 de relleno y 1 tarjeta clave. Dos de las tarjetas útiles tienen escrito el principio de una frase cada una: 'Existe violencia de género porque...' y 'Si una mujer no deja una relación de maltrato es porque...'. Las otras dos contienen el final de cada frase. La tarea es juntar el principio de la frase con su final, ayudándose también de las combinaciones cromáticas de cada par. Una vez resuelva la primera parte, por detrás de cada pareja hay un acertijo para resolver y conseguir dos resultados numéricos. Cuando lo consigan, tienen que identificar la tarjeta clave para realizar una operación sencilla y obtener el resultado final.

Esta actividad se basa en la colaboración ya que una parte tiene 4 tarjetas aleatorias y otra parte de los alumnos tienen la otra mitad de las tarjetas. Deben darse cuenta de que sin la otra parte de la clase no pueden resolver el problema.

Las frases completas son:

- Caso 1 (tarjetas moradas con borde azul claro): Existe violencia de género porque...hay desigualdad de género, se repiten los estereotipos (tópicos) de género, falta de educación temprana, se repiten las pautas de poder y control en las relaciones.
- Caso 2 (tarjetas azul claro con bordes morados): Si una mujer no deja una relación de maltrato es porque... tiene miedo a repercusiones físicas o psicológicas, tiene miedo a romper su familia, tiene miedo a quedarse sola por haberse aislado de sus seres queridos al ser víctima del maltrato psicológico. su pareja le amenazó con autolesionarse si le deja.

Los acertijos son:

- Caso 1: Fabio tiene el doble de edad que tenía hace 10 años ¿Cuál es la edad actual de Fabio? Respuesta: 20
- Caso 2: $0 = 0$, $A = 1$, $F = 6$ ¿Cuánto es Marianela? Respuesta: $M=13 + A=(1 \times 3) + R=19 + I=9 + N=14 + E=5 + L=12 =75$

La tarjeta clave es la rosa con bordes azul oscuro: ¿Cuánto es Marianela sin Fabio?

Respuesta: 55

Actividad 2:

Esta actividad está desarrollada en base a los resultados del bloque 3: actitudes hacia la violencia. Los alumnos enfrentarán un desafío que tiene como objetivo que identifiquen y desafíen estereotipos de género con sus propios argumentos.

Los alumnos encontrarán una parte de la sala con espejos en los que se encuentran escritos estereotipos de género. Contarán con un tiempo límite, 2-3 minutos, para reflexionar y aportar argumentaciones de manera breve que les permitan ‘romper’ el espejo y con él el estereotipo que representa.

Estos roles o estereotipos representados pueden estar relacionados con habilidades, características, gustos, etc. Los participantes pueden aportar contra argumentos, razones por las que no son ciertos, aunque lo más interesante para su educación sería que identifiquen cuando fueron expuestos ellos mismos a estos roles y cómo romperían con ellos.

Los estereotipos representados en los espejos son 10, 4 de ellos aparecen en la encuesta que realizaron:

- Estereotipos de género femenino (primer grupo):
 - Las chicas son emocionales y sensibles. Código: se
 - Si una chica está con muchos chicos es una facilona y ningún chico va a querer ser su novio. Código: i
 - Las chicas son menos hábiles en áreas como las matemáticas o la tecnología. Código: x
 - Una foto de una chica sin camiseta es querer provocar. Código: gu
 - A las chicas se fijan en chicos con aspecto de duro y distante. Código: is

- Estereotipos de género masculino (segundo grupo):
 - Los chicos deben ser fuertes y dominantes. Código: a
 - Los chicos no deben mostrar emociones o vulnerabilidad. Código: mo
 - Una foto de un chico sin camiseta es normal. Código: ld

- Los chicos deben ser aventureros y valientes. Código: ad
- Los chicos deben ser agresivos y competitivos. Código: s

Por cada espejo que rompan, obtendrán una o dos letras que tendrán que apuntar o memorizar para que, una vez hayan acabado los dos grupos, los pongan en común y colaboren entre ellos para obtener el código que desbloquee la próxima actividad. Hay dos códigos respuesta que son dos palabras diferentes: igualdad y sexismos.

Actividad 3:

Esta actividad está basada en los resultados obtenidos del bloque 4: violencia de género 2.0. El desafío se centra en promover el respeto mutuo, la comunicación efectiva y la conciencia sobre los límites y peligros del uso de las redes sociales para el *sexting*, que se trata de mantener una conversación con fines sexuales a través de internet o redes sociales.

Los participantes encontrarán dos retos, por grupos verán una conversación que tuvieron cada uno de los protagonistas con amigos. Fabio habla con uno y Marianela con su grupo, entre las que se encuentra Claudia. Deben solucionar el reto analizando la situación con su grupo y tomando decisiones. Esta actividad está basada en la competitividad y el trabajo en equipo a la vez. Tienen que decidir cuál es la mejor respuesta basada en el respeto y la empatía hacia la otra persona involucrada.

El primer grupo que resuelva cada desafío correctamente recibirán pistas en forma de acertijo que deberán resolver para obtener una palabra y desbloquear el siguiente desafío.

- Acertijo 1:

"Antes de cualquier acción,

es fundamental obtener el _____ por petición."

Respuesta: consentimiento

- Acertijo 2:

"En las redes sociales, cuidado con la tentación,

pueden usarlas para manipulación.

El consentimiento es clave, siempre has de preguntar.

En una relación, nadie tiene el derecho de tus fotos exigir ni enseñar.

De ser así, siempre podrás legalmente _____ "

Respuesta: denunciar

Actividad 4:

Esta actividad es la planteada para el bloque 2: sexismo ambivalente. En ella se propone una tabla para que rellenen con datos e información real sobre los diferentes tipos de violencia que existen. Además, también se incluyen cifras referentes a la violencia de género y la violencia ejercida contra. En este caso, los datos seleccionados son de violencia de género durante la adolescencia. La respuesta es una clave numérica que tienen que descifrar para desbloquear el siguiente reto. Esta actividad es competitiva, tiene la solución quien primero resuelva la tabla y sume sus resultados para salir de la biblioteca.

Durante la prueba están ante información relacionada con el bloque a trabajar. Los datos clave son los siguientes:

- Las consecuencias más graves de la violencia de género online en la adolescencia son: problemas académicos, marginación social, salud física, embarazo temprano o no deseado, posible porno venganza o *sexting* sin consentimiento. Respuesta: 5
- 11 chicas han sido víctimas mortales de violencia de género desde 2004. Respuesta: 19
- Las formas de violencia de género más comunes entre adolescentes son: control del móvil (21,8% en mujeres y 15,4% en hombres), presión para mantener relaciones sexuales (20,5% en mujeres y 5,1% en hombres) y control de actividades (18,2% en mujeres y 11,5% en hombres). Respuesta: 3
- En 2020 72 chicos adolescentes fueron denunciados y se les impusieron medidas cautelares o de protección por violencia de género. Son 53 casos menos que en el año 2019. Respuesta: 128
- Existe más de una razón que explican esta diferencia, las principales son: puede haber varias denuncias contra el mismo agresor, puede tratarse en otros casos de agresores mayores de edad y también que no todas las denuncias den lugar a la aplicación de medidas de protección. Respuesta: 3

La tabla que encontrarán para rellenar es la siguiente:

¿Cuántas son las principales consecuencias de la violencia de género online en la adolescencia?			
Años que han transcurrido desde que se comenzó a contabilizar asesinatos adolescentes de violencia de género			
¿Cuántas son las formas de violencia de violencia de género adolescente más comunes?			
Número de adolescentes denunciados en 2019 por violencia de género			
¿Cuántas razones se contabilizan para que exista una diferencia entre el número de denuncias puestas por adolescentes y denunciados adolescentes?			
¿Total?			

Suma total y resultado final: 158

Actividad 5 de refuerzo:

Esta actividad está planteada como refuerzo, en el caso de que no se pueda aplicar cualquiera de las 4 actividades principales. Se trata de un rompecabezas relacionado con la igualdad de género y la prevención de la violencia de forma general. Los códigos que se apliquen en esta actividad corresponden a su posición en el desarrollo del escape room, es decir, si esta actividad reemplaza a la actividad dos, las soluciones serán las mismas para que la dinámica siga el argumento establecido y el desenlace no se vea comprometido.

Los grupos deberán trabajar en conjunto para resolver un puzle de entre 8 y 10 piezas, el que lo complete en el menor tiempo posible ganará. El rompecabezas será una imagen relacionada con el tema principal del juego y los ítems de la encuesta que realizaron. Se les entregará desarmado y deben trabajar juntos para armarlo, pueden organizarse, asignar entre ellos roles o emplear cualquier estrategia que consideren beneficiosa para el conjunto. Cuando suene la señal de inicio, comenzarán a armarlo.

Cuando el primer equipo haya terminado, deberá describir brevemente la imagen formada. El código necesario para completar la actividad estará en la esquina superior izquierda de la imagen.

Presentación para el centro educativo

Presentación de la propuesta de actividad de Escape Room de Prevención de Violencia de Género dirigida a los alumnos de 3ºESO del IES Víctor García de la Concha, tanto en la modalidad normal como bilingüe.

1. Objetivos de la actividad: sensibilizar a los estudiantes sobre violencia de género y promover actitudes y comportamientos respetuosos e igualitarios. Además, busca fomentar la reflexión crítica, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades sociales.

2. Contenido y temáticas abordadas: se tratarán temas como la discriminación de género, estereotipos de género, violencia de género, consentimiento y comunicación asertiva.

3. Metodología y dinámica de la actividad: los alumnos trabajarán en grupos pequeños, dependiendo del número de matriculados en cada grupo, y deberán resolver una serie de acertijos y desafíos relacionados con la temática de la violencia de género. Está planteada para desarrollarse en la biblioteca del centro ya que es el espacio cerrado más cómodo para poder realizar las pruebas. Sin embargo, también es adaptable a un aula común.

4. Actividades: el escape room está dividido en 4 actividades. Una vez hayan entrado a la sala, se les presentarán las normas a seguir, la narrativa principal, el tiempo del que disponen y cómo funciona el sistema de pistas. Cada vez que un grupo supere una prueba, pasarán a la siguiente, basándose estas tanto en la cooperatividad como en la competitividad. Hay un equipo ganador, lo que no significa que el otro equipo no tenga la oportunidad de terminar el escape room y obtener la experiencia e información de forma completa.

5. Duración y recursos necesarios: la actividad se ha diseñado considerando una duración estimada de 35 a 45 minutos, incluyendo una breve introducción al funcionamiento de la dinámica, las normas a cumplir y la narrativa de la actividad, el desarrollo del escape room y una conclusión reflexiva si el tiempo lo permite. Para llevar a cabo la actividad no se requerirán muchos materiales: 3 candados de combinación numérica, 3 cajas de madera iguales, 1 llave grande, materiales tecnológicos: una pantalla, una Tablet, altavoces, un micrófono, biombos de separación, cartel informativo de las normas impreso, 8 cajas moradas, una por cada actividad y grupo. Actividad 1: tarjetas diseñadas para la actividad impresas, una pizarra acrílica de plástico para cada grupo, rotuladores aptos. Actividad 2: 10 espejos, rotuladores aptos para cristal. Actividad 3: acertijos y

conversaciones diseñadas para la actividad impresas. Actividad 4: tabla y publicaciones de Instagram diseñadas para la actividad impresas. Actividad 5: puzles con la imagen seleccionada para la actividad impresas.

6. Equipo: habrá una persona que estará presente durante la actividad para brindar orientación, asistencia y apoyo a los estudiantes, es decir, jugará el papel de coordinadora. Además, se propone la participación de profesores, para enriquecer la experiencia educativa y servir de apoyo a la coordinadora.

7. Evaluación y seguimiento: Se realizará una breve evaluación integral en forma de encuesta de la actividad, tanto en términos de la satisfacción de los estudiantes como de la adquisición de conocimientos y cambios de actitud. Se proporcionará un informe posterior a la realización de la actividad, junto con posibles recomendaciones para futuras acciones.

Evaluación posterior del proyecto

Con el fin de realizar, de manera general, un análisis de los puntos fuertes y débiles de la propuesta tras su aplicación, así como la eficacia de la metodología utilizada se realizará una breve evaluación final. Para ello se aplicará una encuesta, esta será una adaptación de Escala de evaluación de proyectos socio-emocionales de Pérez González (2008). Dicha aplicación es una adecuación de sus ítems a las necesidades de la iniciativa propuesta en el presente trabajo.

Dadas las limitaciones de tiempo, se propone su realización al día siguiente del escape room, ya sea de forma online o física.

La encuesta es la siguiente:

Tras haber realizado la actividad ‘Marianela en Villaescape’, indica en una escala del 1 al 5 tu grado de conformidad, siendo 1 totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo.

La historia es interesante	1	2	3	4	5
Me he sentido familiarizado con la historia	1	2	3	4	5
Los desafíos del escape room han sido fáciles	1	2	3	4	5
Lo más difícil del juego fue trabajar en equipo y comunicarme con mis compañeros	1	2	3	4	5
El tiempo para realizar las actividades fue suficiente	1	2	3	4	5
Cuando no me ha salido un reto a la primera he tenido ganas de abandonar	1	2	3	4	5
Ha habido veces que no supe qué podía aportar a mi equipo para resolver el problema	1	2	3	4	5
Me ha parecido divertida la actividad	1	2	3	4	5
Me gustaría que se trabajase de esta manera en las asignaturas	1	2	3	4	5
He aprendido algo nuevo durante la actividad	1	2	3	4	5
No me importaría realizar más encuestas para que se hagan este tipo de actividades educativas	1	2	3	4	5

¿Tienes algo más que añadir?

Propuesta en inglés para grupos bilingües

Activity 1:

This activity is based on Block 1: Distorted thinking. In it you are presented with 8 cards with different colours and borders: 4 of them are useful and are divided into two pairs, 3 filler cards and 1 key card. Two of the utility cards each have the beginning of a sentence written on them: 'Gender-based violence exists because...' and 'If a woman does not leave an abusive relationship it is because...'. The other two contain the end of each sentence. The task is to match the beginning of the sentence with the end of the sentence, also using the colour combinations of each pair. Once you have solved the first part, behind each pair there is a riddle to solve and get two numerical results. When they get it, they have to identify the key card to perform a simple operation and get the final result. This activity is based on collaboration as one part has 4 random cards and another part of the students have the other half of the cards. They must realise that without the other part of the class they cannot solve the problem.

The full sentences are:

- Case 1 (purple cards with a yellow border): Gender-based violence exists because... (front card 1) there is gender inequality, gender stereotypes (clichés) are repeated, lack of early education and repeated patterns of power and control in relationships (front card 6).
- Case 2 (yellow cards with purple border): If a woman does not leave an abusive relationship it is because... (card 2 in front) she is afraid of physical or psychological repercussions, she is afraid of breaking up her family, she is afraid of being left alone because she has been isolated from her loved ones by being a victim of psychological abuse. her partner threatened her with self-harm if she leaves him (card 5 in front).

The riddles are:

- Case 1: Fabio is twice as old as he was 10 years ago (card 1 on the back). What is Fabio's current age (card 6 on the back)? Answer: 20.
- Case 2: $0 = 0$, $A = 1$, $F = 6$ (card 2 on the back) How much is Marianela (card 5 on the back)? Answer: 74.

The key card is the pink one with the orange border: How much is Marianela without Fabio (card 8 in front). Answer: 54.

Activity 2:

This activity builds on the outcomes of block 3: attitudes towards violence. Students will be challenged to identify and challenge gender stereotypes with their own arguments.

Students will find a part of the room with mirrors on which gender stereotypes are written. They will have a time limit, 2-3 minutes, to reflect and provide brief arguments that will allow them to 'break' the mirror and with it the stereotype it represents.

These roles or stereotypes represented can be related to skills, characteristics, tastes, etc. Participants can provide counter-arguments, reasons why they are not true, although the most interesting for their education would be for them to identify when they were exposed to these roles themselves and how they would break with them.

The stereotypes represented in the mirrors are 10, 4 of which appear in the survey they conducted:

- Female gender stereotypes:
 - Girls are emotional and sensitive. Code: se
 - If a girl is with a lot of guys she is a pushover and no guy will want to be her boyfriend. Code: e
 - Girls are less skilled in areas such as mathematics or technology. Code: x
 - A picture of a girl with her shirt off is provocative. Code: qu
 - Girls are attracted to boys who look tough and aloof. Code: i
- Male gender stereotypes:
 - Boys should be strong and dominant. Code: a
 - Boys should not show emotion or vulnerability. Code: sm
 - A picture of a shirtless boy is normal. Code: li
 - Boys should be adventurous and brave. Code: ty
 - Boys should be aggressive and competitive. Code: s

For each mirror they break, they will get a number that they will have to write down or memorise so that, once the two groups have finished, they can put them together and collaborate with each other to obtain the code that unlocks the next activity. There are two answer codes that are two different words: equality and sexism.

Activity 3:

This activity is based on the results obtained from block 4: gender-based violence 2.0. The challenge focuses on promoting mutual respect, effective communication and awareness of the limits and dangers of using social networks for sexting, which is having a conversation for sexual purposes through the internet or social networks.

Participants will find two challenges in the library, each of which features a conversation that each of the protagonists had with friends. Fabio talks to his friend Alberto and Marianela talks to her group of friends including Claudia. They have to solve the challenge by analysing the situation with their group and making decisions, this activity is based on competitiveness and teamwork at the same time. They have to decide on the best response based on respect and empathy for the other person involved.

The first group to solve each challenge correctly will receive clues in the form of a riddle that they must solve to get a word and unlock the next challenge.

- Riddle 2:

"Before any action, it is essential to obtain _____ from the other person."

Answer: consent

- Riddle 2:

"In social networks, beware of temptation,
they can be used for manipulation.

Consent is key, always ask.

In a relationship, no one has the right to demand or show your photos.

If so, you can always _____."

Answer: report it

Activity 4:

This activity is the one proposed for block 2: ambivalent sexism. It proposes a table for them to fill in with real data and information about the different types of violence that exist. It also includes figures on gender-based violence and violence against men by their partners (in the case of a heterosexual relationship). In this case, the data selected are on

gender-based violence during adolescence. The answer is a numerical key that they have to decipher to unlock the next challenge. This activity is competitive; whoever solves the table and adds up the results first has the solution.

During the test they are faced with information related to the block to be worked on. The key facts are the following:

- The most serious consequences of online gender-based violence in adolescence are: academic problems, social marginalisation, physical health, early or unwanted pregnancy, possible revenge porn or sexting without consent. Answer: 5
- 11 girls have been fatal victims of gender-based violence since 2004. Answer: 19
- The most common forms of gender-based violence among adolescents are: control of mobile phones (21.8% in females and 15.4% in males), pressure to have sex (20.5% in females and 5.1% in males) and control of activities (18.2% in females and 11.5% in males). Response: 3
- In 2020, 72 adolescent boys were reported and had precautionary or protective measures imposed on them for gender-based violence. This is 53 fewer cases than in 2019. Response: 128
- There is more than one reason for this difference, the main ones are: there may be several reports against the same perpetrator, it may be in other cases of older perpetrators and also that not all reports lead to the application of protective measures. Answer: 3

The table they will find to fill in is as follows:

What are the main consequences of online gender-based violence in adolescence?			
years that have elapsed since teenage gender-based violence murders began to be counted			
How many are the most common forms of adolescent gender-based violence?			
Number of adolescents reported in 2019 for gender-based violence			

How many reasons are counted for a difference between the number of reports made by adolescents and reported adolescents?			
Result			

Sum total and final result: 158

Activity 5:

This activity is intended as a reinforcement, in case any of the 4 main activities cannot be applied. It is a puzzle related to gender equality and violence prevention in general. The codes applied in this activity correspond to their position in the development of the escape room, i.e. if this activity replaces activity two, the solutions will be the same so that the dynamic follows the established plot and the outcome is not compromised.

The groups will have to work together to solve a puzzle of between 8 and 10 pieces, the one that completes it in the shortest time possible will win. The puzzle will be an image related to the main theme of the game and the survey items they completed. They will be given it disassembled and must work together to put it together, they can organise themselves, assign roles to each other or use any strategy they consider beneficial for the group. When the start signal sounds, they will begin to assemble it.

When the first team has finished, they should briefly describe the picture formed. The code needed to complete the activity will be in the top left corner of the image.

History:

Marianela and Fabio met on Tuesday during the Fiestas del Portal. She is from Villaviciosa, but Fabio has just arrived in town. During that night and the following ones, a lot of attraction and complicity arises between them and they start a relationship. The Christmas holidays have not yet arrived when Fabio begins to show toxic attitudes towards her. Claudia, worried about her best friend, asks Marianela why she has distanced herself so much from her and her group of friends and if everything is going well in her life, to which the protagonist replies that they are in the last year of ESO and she wants to focus on studying because it is an important course. This reply does not convince Claudia, who suspects Fabio is trying to take control of Marianela's friendships, social activities and free time.

During the Christmas holidays, Claudia talks to the rest of the group and they decide, based on their suspicions, that it is a good idea to take her friend to an activity for teenagers that has been organised by the town's Women's Meeting House in order to spend an afternoon during the holidays on education and prevention of gender-based violence. Claudia speaks through the group they all have in common to propose it and Marianela explains that she had already organised to see Fabio during the holiday afternoons.

The afternoon before the activity, Marianela sends a message via WhatsApp to her friends saying 'I spoke to Fabio and he agrees to go with you, but there are no plans at home, so sign up, it doesn't bother you, does it'. The friends, resigned and after discussing it amongst themselves, agree to Fabio going in the hope that he will also realise that he is having toxic and dangerous attitudes with his girlfriend.

In case you have observed that the behaviours and reactions that the couple are having are not healthy, raise your hand to help Marianela realise this. In doing so, you are agreeing to challenge your quickness, your sharpness and your reflective capacity by engaging in 4 activities that will lead Marianela to become strong and empowered to have a conversation with Fabio about the toxicity of their relationship.

In case you haven't noticed, you don't need to raise your hand, because you have entered a room from which you can only come out by facing 4 challenges from which you will learn and come out better prepared to relate to others in a healthy way.

In case you haven't paid attention to Marianela and Fabio's story, I'm sorry, but the entrance is a door of no return and there is only one way out. I don't recommend you to try to open it by avoiding doing the activities with your companions, it only opens with a code that you will get if you solve all the challenges. You are already inside and you don't know how to get out. Do you dare to find out?

You will then go on to do the activities. Once you have completed them and are out of the room, you will be informed of the outcome:

Congratulations and thank you, Marianela has all the necessary tools to break off her relationship and is more prepared than ever to live her adolescence in the healthiest and most egalitarian way possible. She thanks you for accompanying her, it is always easier in a team.

If you ever feel identified with Marianela, don't hesitate to apply the same advice you would give her, you both deserve the same respect. Talk to your friends or classmates, now you all have the information you need to make your class a class that is based on respect, empathy and equality.

If you ever feel identified with Fabio, don't hesitate to ask for help. It is not your fault but it is your responsibility to ask for help and reflect on your actions so that you do not repeat or perpetuate them. Remember that prevention is better than cure and that we all deserve and owe respect.

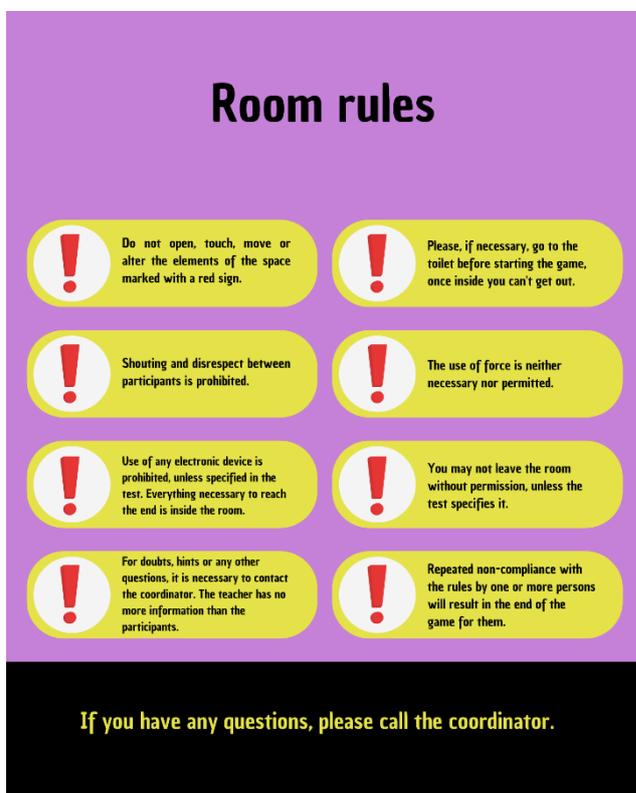
And if you have ever been Claudia, congratulations. Your actions, decisions and courage have been a turning point for your friend. Every Marianela needs a Claudia.

Los materiales necesarios que contengan texto se traducen al inglés para la propuesta bilingüe.

Materials for the activity:

Informative poster of the rules printed

Imagen 13



Activity 1:

Imagen 14

① There is gender-based violence because...

② If a woman does not break off an abusive relationship, it is because...

③

④

CARDS AHEAD

⑤ She is afraid of physical or psychological repercussions.
She is afraid of breaking up her family.
She is afraid of being alone because she has been isolated from her circle by psychological violence.
The partner threatened her with self-harm if she left him.

⑥ Gender inequality exists.
Gender stereotypes (clichés) are repeated.
Lack of education from early childhood
Patterns of power and control in relationships are repeated.

⑦

⑧ How much is Marianela without Fabio?

Imagen 15

① Fabio is twice as old as he was 10 years ago.

② 0 = 0
A = 1
F = 6

③

④

BACK LETTERS

⑤ How much is Marianela?

⑥ How old is Fabio now?

⑦

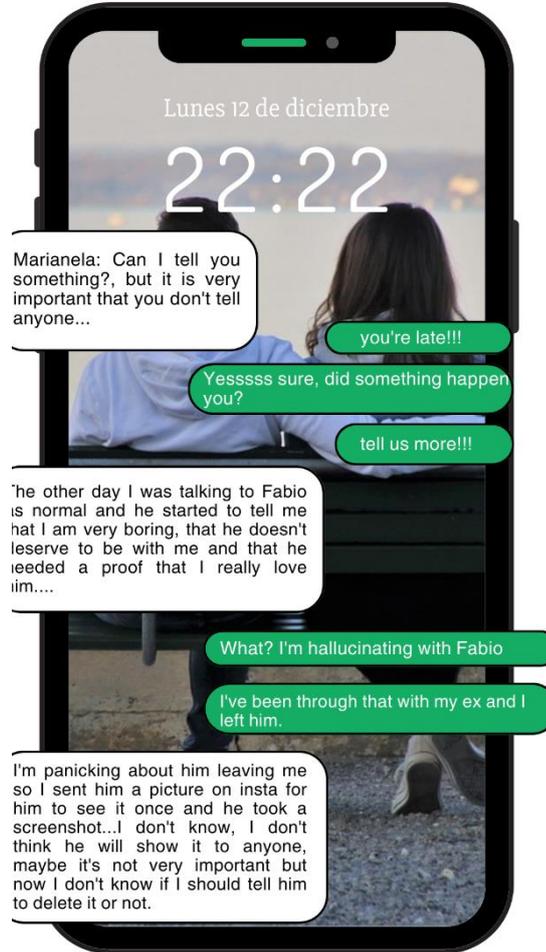
⑧

Activity 3:

Imagen 16



Imagen 17



Activity 4:

Imagen 18



11 teenage girls have been killed since 2004 due to gender-based violence



The number of reported minors decreases in the last year. 72 reports were filed in 2020, 53 fewer than in 2019 according to the Government Statistical Portal.

♥ ◻ ▾ ◻

diarioadolescente.es Among the reasons for this difference between the number of complaints and those reported are several: that there are several complaints against the same person, that the aggressor is of legal age and that not all complaints lead to protection measures.

Imagen 19



The most common forms of gender-based violence among adolescents are control of mobile phones, pressure to have sex and control of a partner's activities.



The consequences suffered by adolescent victims of online violence include academic problems, social marginalisation, physical health, unwanted pregnancies and possible pornography or sexting without consent.

♥ ◻ ▾ ◻

diarioadolescente.es There are several reasons for this difference between the number of complaints and those reported: that there are several complaints against the same person, that the aggressor is of age and that not all complaints lead to protection measures.

9. Conclusiones

A lo largo del estudio se ha investigado sobre gamificación, adolescencia y violencia de género para desarrollar el diseño detallado de un escape room, añadiendo enigmas, desafíos y mensajes educativos. Una vez expuestos los resultados y la propuesta, se comprueba si se ha cumplido con los objetivos y si la hipótesis planteada se confirma o refuta.

El objetivo general es la creación de una experiencia de juego comenzando desde cero, un escape room de prevención de violencia de género personalizada a la muestra seleccionada. Este objetivo se ha cumplido, gracias a la investigación principal y la contextualización de los temas principales se ha logrado diseñar una experiencia lúdica y positiva para los alumnos.

En cuanto a los objetivos específicos se han logrado gracias a la aplicación de una encuesta, la colaboración de los alumnos y la codificación de los resultados. Se concluye que a grandes rasgos no se trata de una promoción con pensamientos nocivos en cuanto a violencia de género, sin embargo, si se encontraron opiniones, en casos puntuales, que son potencialmente peligrosas. Estas excepciones fueron decisivas para la creación del contenido de las actividades y cumplir con los dos primeros objetivos, estudiar la opinión de los alumnos acerca de la violencia de género y profundizar su conocimiento. Los retos que se diseñaron para los juegos consiguen cumplir otro de los objetivos, favorecer el pensamiento crítico de los adolescentes y contribuir a que adquieran el perfil del alumnado basado en el respeto y la igualdad que se especifica el BOPA.

No se considera necesario especificar que esta investigación evidencia que añadir gamificación en la enseñanza aporta beneficios para los alumnos, además de ser una de las premisas iniciales para el planteamiento de este Trabajo Fin de Máster. Los resultados obtenidos permiten concluir que los alumnos son conscientes de la importancia de la prevención de violencia de género y la educación en igualdad y reclaman actividades dentro de los centros educativos para ello. Para ello, es imprescindible conocer sus opiniones y ofrecerles opciones adaptadas a sus conocimientos y opiniones con el fin de que saquen el mayor provecho de ellas mientras se implican y disfrutan. Meta con la que ha cumplido la propuesta diseñada.

Durante la aplicación del cuestionario se llegó a varias conclusiones: es mejorable en cuanto a entendimiento y hubiese sido acertado incluir un apartado a modo de explicación

del vocabulario propio de la temática principal, como el término patriarcado, ya que en más de una ocasión no lo conocían. Otra es que los adolescentes no solo reciben influencia por parte del sistema educativo o las redes si no que entre ellos ejercen presión, ya que se observó en más de una ocasión que los alumnos cambiaban sus respuestas para coincidir con la del compañero de al lado o tras haberse generado un pequeño debate y recibir contrargumentos a su opción seleccionada.

La gamificación es una metodología que aplicada a la enseñanza debería ser un recurso al que se acuda más a menudo. Este trabajo defiende que su puesta en práctica aporta grandes beneficios y traspasa los límites educativos, los alumnos desarrollan sus habilidades sociales y comunicativas al escuchar otras opiniones y exponer las propias, ponen a prueba sus destrezas y su capacidad de reflexión y autocrítica.

En conclusión, este tipo de iniciativas aplicadas a temáticas sociales como la violencia de género son un recurso útil y eficaz. Además, resulta más beneficioso para el futuro desarrollar actividades de prevención y educación, ya que es una apuesta de mejora para el futuro de la sociedad.

Bibliografía

Asamblea General de las Naciones Unidas. (20 de noviembre de 1989). Convención sobre los Derechos del Niño. Recuperado de <https://bit.ly/3O31tF8>

Asociación Española de Videojuegos. (2023). Anuario AEVI 2022. Madrid: Asociación Española de Videojuegos. Recuperado de <https://bit.ly/3rlBe3T>

Bilbao Quintana, N., Romero Andonegui, A., Portillo Berasaluce, J., y López de la Serna, A. (2022). Escape room digital para el desarrollo del aprendizaje colaborativo en educación superior. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 23. <https://bit.ly/3XM3992>

Contreras Espinosa, R. S., y Eguia, J. L. (2016). *Gamificación en las aulas universitarias*. Institut de la Comunicació (InCom-UAB) Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado de <https://bit.ly/3DtzCId>

Corresponsables. (8 de marzo de 2022). Adolescentes dedican más tiempo a RRSS que horas lectivas en el instituto. Recuperado de <https://bit.ly/41SJdCL>

Delegación del Gobierno contra la Violencia de Género. (2020). *Macroencuesta de Violencia contra la Mujer 2019*. Ministerio de Igualdad. Recuperado de <https://bit.ly/3NVVWiu>

El Comercio. (5 de junio de 2021). Un billete a Hogwarts para salir de clase. *El Comercio*. <https://bit.ly/3LdldmR>

Elzo J. (2000). *El silencio de los adolescentes: lo que no cuentan a sus padres*. Madrid: Temas de hoy.

ESCAPE ROOM para el 25N. Instituto Canario de Igualdad. (2021). CEP Norte de Tenerife. <https://bit.ly/43u27Am>

Eurostat. (2022). Edad de los jóvenes que abandonan el hogar de sus padres. Estadísticas Educación 3.0 (s.f.). ¿Cuánto tiempo deben jugar los niños con videojuegos? Recuperado de <https://bit.ly/3LFWiA>

Fundación ANAR. (2021). Estudio ANAR sobre el abuso sexual en la infancia y adolescencia en España. <https://bit.ly/3MUAd9U>

Fundación ANAR. (2021). Memoria ANAR 2021. Recuperado de <https://bit.ly/3O6MNF5>

García Román, M., y Mindek Jagic, D. (2021). Ciberviolencia de género en redes sociales. *Controversias y Concurrencias Latinoamericanas*, 12(22), 333-349. Recuperado de <https://bit.ly/43xnqRB>

García Vázquez, J., Quintó Domech, L., Nascimiento, M. y Agulló Tomás, E. (2019). Evolución de la salud sexual de la población adolescente española y asturiana. Recuperado de: <https://bit.ly/46D0Jh4>

Gobierno de Canaria. (s.f.). “Unfollow”: un juego de escape para reconocer y abandonar la violencia de género en el aula.” Recuperado de <https://bit.ly/44urLWk>

Gómez Gonzalvo, F., Devís Devís, J., y Molina Alventosa, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Comunicar*, 65. Recuperado de <https://bit.ly/3HjjNpOLoure>

González Calatayud, V. (2022). La innovación en Formación Profesional: el uso de las Escape Room. Innoeduca. *International Journal of Technology and Educational Innovation*, 8(1), 111-120. <https://bit.ly/3PdISav>

Heikkinen, O., y Shumeyko, J. (2016). *Designing an escape room with the Experience Pyramid model*. Haaga-Helia University of Applied Sciences. Recuperado de <https://bit.ly/43nsnf2>

Instituto de la Juventud (INJUVE). (2017). Nuevas formas de consumir información: retos y oportunidades. *Revista de juventud*, (108), 14-21. Recuperado de <https://bit.ly/3ne3Zh3>

Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género. BOE de 29 de diciembre de 2004.

Ley Orgánica 1/2023, de 28 de febrero, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2010, de 3 de marzo, de salud sexual y reproductiva y de la interrupción voluntaria del embarazo, BOE núm. 51, 5364 (2023)

Ley Orgánica 2/2010, de 3 de marzo, de salud sexual y reproductiva y de la interrupción voluntaria del embarazo. BOE núm. 54, de 4 de marzo de 2010, pp. 20569-20593.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020, pp. 100537-100574.

López Secanell, I., y Ortega Torres, E. (2020). “Escape room” educativa: Concepción de los futuros maestros de Educación Secundaria en especialidad de Educación Física y Tecnología sobre la experiencia de diseñar y participar en una escape room educativa *Didacticae: Revista de Investigación en Didácticas Específicas*, (8), 176-192. <https://bit.ly/44dt64f>

Llorens Largo, F., Gallego Durán, F. J., Villagrà Arnedo, C. J., Compañ Rosique, P., Satorre-Cuerda, R., y Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAEP-RITA*, 4(1), 25-32. Recuperado de <https://bit.ly/3qfxS1H>

Loureiro, M., y Galinha, S. A. (2020). Desarrollo de habilidades en adolescencia en el régimen presencial pre-covid-19: Una experiencia educativa. *Quaderns d'animació i educació social*, 5, (32), (1-8). Recuperado de <https://bit.ly/3PUenXh>

Marczewski, A. (2013). Gamificación: una introducción simple. Andrej Marczewski. Recuperado de <https://bit.ly/44n9vy7>

Muñoz Sánchez, P. e Iniesta Martínez, A., (2017). Violencia de género en jóvenes adolescentes desde los estereotipos de las relaciones de pareja. Estudio de caso en Colombia y España. *International Journal of Developmental and Educational Psychology: INFAD. Revista de Psicología*, 1 (2), 169-178. <https://bit.ly/3O9OMbp>

Nicholson, S. (2015). *Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities*. Recuperado de <https://bit.ly/3N8wVBg>

Ni ogros ni princesas. (s.f). Guía para el Profesorado 3 ESO. Recuperado de <https://bit.ly/3NC1MoK>

Pedraz, P. (26 de septiembre de 2017). *How to gamify an atomic Bomb* y los juegos... juegos son. Alaluzdeunabombilla. <https://bit.ly/3C4Ozj1>

Pérez González, JC (2008). Propuesta para la evaluación de programas de educación socioemocional. *Educación y Psicología*. Recuperado de <https://bit.ly/43o5xnC>

Pineda Pérez, D., y Aliño Santiago, M. (1999). El concepto de adolescencia. En MINSAP, *Manual de Prácticas Clínicas para la atención ... en la adolescencia (15-23)*. Recuperado de <https://bit.ly/3NbG9NI>

Principado de Asturias. (2022). Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias.

Real Academia Española. (2014). Adolescencia. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 4 de marzo de 2023 de <https://bit.ly/3qnViSG>

Resolución 48/104 de la “Declaración sobre la eliminación de la violencia contra la mujer” A/RES/48/104 (20 de diciembre de 1993), Recuperado de <https://bit.ly/3AAJkab>

Roca Ventas, M., Aranda, D., y Sánchez Navarro, J. (2013). Televisión e internet: El significado de uso de la red en el consumo audiovisual de los adolescentes. *Quaderns del CAC* 39, (15). Recuperado de <https://bit.ly/3NaFOu5>

Save the Children (2021). No es amor: Informe sobre la violencia en las relaciones de pareja entre adolescentes en España. Recuperado de <https://bit.ly/43CgfYf>

Tamarit, A., Lila, M. y García, E. (2005). *Violencia de género. Aspectos psicosociales. Material de postgrado de especialización universitaria en violencia de género* (4.ª ed.) Valencia: Alfa Delta. Recuperado de <https://bit.ly/3JVAkBl>