

Felices para siempre

Contexto:

"Felices para siempre" es una experiencia de 60 minutos para 3 a 5 jugadores . El objetivo educativo de este juego es concienciar sobre las situaciones de violencia doméstica. Se presenta a una amiga ficticia llamada Emma Brown y los jugadores tienen que ayudarla a encontrar su pasaporte y su billete de avión para escapar.

Particularidades:

Hay una gran variedad de pistas, relacionadas con códigos, fotos, anotaciones en el diario, incluso mezclando algunos líquidos para llegar al siguiente paso.

- Como el tema del juego de escape trata del abuso doméstico, se recomienda que lo jueguen personas mayores de 18 años. No obstante, las estadísticas, las fotos y las anotaciones del diario podrían modificarse para convertir el tema del juego de escape en "acoso escolar". Las estadísticas muestran que este tipo de violencia comienza en diferentes rangos de edad.
- Esta inspiración es muy útil, ya que no sólo se puede encontrar una descripción escrita del escenario, las pistas y cómo se plantea el juego, sino también un par de vídeos en los que se puede visualizar realmente la sala, las pistas y cómo deben resolverlas los jugadores.

Elementos a tener en cuenta:

- **Introducción al tema de la violencia doméstica:** La forma en que las estadísticas se funden en el propio juego, ya que algunos de los códigos hacen referencia al número de víctimas en algunos países europeos. El aprendizaje de idiomas, la conciencia social y la gamificación van de la mano en este juego.
- **Personaje que no juega:** En la sala se encuentra un personaje que, aunque no ayuda a los jugadores, está constantemente observando lo que ocurre. Esto es una



Felices para siempre

representación de la sociedad. El personaje no hace nada ante esta situación violenta y sólo mira. Muy buen uso de un personaje no jugador.

- **Enfoque del aprendizaje de idiomas:** Al ser un tema tan relevante, podría ser el punto de partida para una discusión más detallada, un posible tema para un ensayo o incluso la preparación para el examen IELTS (práctica de interpretación de estadísticas).

Referencia completa

Logos NGO (2019) *Google Feeling Factory: Escape Room 'Happily Ever After'*. Disponible en: <https://logos.ngo/tag/escape-room/> (Accedido el 2 de marzo de 2021).

