

MUGETATIK harata9

*Breakout Edu:
gida didaktikoa*



Bigarren Hezkuntzarako ihes-jokoa
1kTen bitartez lekualdaketa behartuen errealitatea
ezaqutzeko beste modu bat

Aurkibidea

Aurkezpena 3

Sarrera 4

Mugetatik haratago **Breakout Edu** jokoa

- Azalpen orokorra 6
- Helburu didaktikoak 8
- Probak:
 1. "Sarrerako atea" 9
 2. "Burokrazia" proba 11
 3. "Kontrolgunea" proba 12
 4. "Albiste faltsuak" proba 13
 5. "Mapa" proba 14
 6. "Errefuxiatu-eremua" proba 15
 7. Amaiera 16
- Azken gogoeta 17

Aurrera jarraitzen dugu 18

1. eranskina: Linean jolasteko 19

2. eranskina: Aplikazioak 21

Argitaratzailea:

ALBOAN

Barañain etorbidea, 2 - 31011 Iruñea - Tel.: 948 23 13 02

Aita Lojendio, 2 - 2.a - 48008 Bilbo - Tel.: 944 151 435

Andia, 3 - 20004 Donostia - Tel.: 943 275 173

Estenaga apezpikua, 1 - 01002 Vitoria-Gasteiz - Tel.: 945 202 676

www.alboan.org

alboanna@alboan.org

Egilea: **Javier Simón**

Argitalpenaren koordinazioa: **Ani Urretavizcaya**

Diseinua eta maketazioa: **Horixe Diseño**

Itzulpena: **Etymon Solutions**



Aurkezpena

ALBOANek giza eskubideak eta planeta zainduko dituzten herritarrak sustatzeko lan egiten du. Herritar kritikoak, konprometituak eta aktiboak, hainbeste pertsonaren sufrimenduaren aurrean epel geratzen ez direnak, eta tokian-tokian nahiz mundu-mailan inplikatzeko direnak, **herritar globalak** diren jakitun.

Herritartasun Globalerako Hezkuntza Eraldatzailearen esparruan, MUGETATIK HARATAGO hezkuntza-proposamena lantzen eta proposatzen dugu. Milioika lagunek bizi duten lekualdaketa behartuaren errealitatea hurbiltzea da gure asmoa. Baina ezin gara jakite hutsean geratu; aitzitik, inplikatu egin behar gara, kulturarteko harrera-ingurune begirunetsuak eta aberasgarriak bultzatzeko.

Garapen Jasangarrirako 2030 Agendak inor atzean ez uzteko lan egitera hertsatzen gaitu, banako, talde nahiz erakunde gisa. Garapen Jasangarriko Helburuak erreferente ona dira gure erantzukizuna gure gain hartzeko eta erakundeei eta gobernuei beren eginkizuna bete dezatela eskatzeko.

Egun, 70,8 milioi lagunek baino gehiagok utzi behar izan dituzte beren etxeak, gatazken, jazarpenaren eta indarkeriaren ondorioz. Badakigu, halaber, egunero jende gehiagok alde egin behar duela etxetik ingurumenarekin lotutako arazoak direla eta: ur-eskasia, ingurumen-fenomeno kaltegarriak (hala nola uholdeak eta lurrikarak), baliabide naturalen gehiegizko ustiapena, eta beste.

Lan-ildo horretan planteatzen dugu gida hau, ikasleekin Breakout Edu motako esperientzia bat garatzeko eta gai horren inguruan beste modu batera sakontzeko, bakarka nahiz taldean harreraren alde inplika daitezela eta konpromisoa har dezatela bilatuz.



Sarrera

Jolasa ikasgelara eramateak balioa eransten dio ezagutzaren transferentziari. Jolasak, es-
trategia didaktiko gisa, jakintzak esperimenezkoaren, esplorazioaren eta ikerketaren bitar-
tez egituratzeko aukera ematen die ikasleei eta, ikaskuntza benetan esanguratsua lortzeko,
funtsezko prozesuak dira horiek guztiak.

Gamifikazioa

Gamifikatzea da **jokoan diseinuko elementuak** (dinamikak, mekanikak eta osagaiak) eta **teknikak** erabiltzea, jolasaz bestelako testuinguru batean. Oso baliagarria da, ikasleak bi-
hurtzen direlako **ikaskuntzaren protagonista**, eta jolasak eskaintzen duen dibertimen-
duak katalizatzaile gisa funtzionatzen duelako, jokoan planteatutako erronkak gainditzeko **konpromisoa** indartuz.

Jokoan zehar, parte-hartzaileek **behar dituzten gaitasunak** garatzen dituzte, erabilitako
mekaniken eta dinamikaren diseinuaren bitartez proposatzen diren erronkei aurre egiteko.

Hori horrela, gaur egun beharrezkoa den gaitasun digitala garatzeko jarduerarekin (SEMR
eredua, BLOOM, STEAM, etab.1) bat egiten dute **lankidetzako ikaskuntzak** (elkarren
mendekotasun positiboa, banakoaren erantzukizuna, pertsona arteko harremanetarako
gaitasunak, eta abar) eta **erronketan oinarritutako ikaskuntzak** (parte-hartzaileentzat
nahikoa motibagarria).

Jolasa ikasgelara eramateak balioa eransten dio ezagutzaren transferentziari. Jolasak, es-
trategia didaktiko gisa, jakintzak esperimenezkoaren, esplorazioaren eta ikerketaren bitar-
tez egituratzeko aukera ematen die ikasleei eta, ikaskuntza benetan esanguratsua lortzeko,
funtsezko prozesuak dira horiek guztiak.

Zer dira ihes-jokoak?

Hezkuntzaren arloan, ihes-jokoak egitea da gamifikazioaren berezko dinamikak erabiltzea
ikaskuntza-une jakin batzuetan. Helburu nagusia da, probak eginez, ibilbide batean aurrera
egiteko giltzak lortzea eta, hala, ikasleak inplikatzeko, ekiteko eta arazoak konpontzeko mo-
tibatzea eta haien ikaskuntza sustatzea.

Ihes-gela hezigarria

Murgiltzeko aukera ematen duten ikaskuntza-esperientzia batzuk dira. Halakoetan, ikasleek
elkarrekin lotutako zenbait erronka gainditu behar dituzte.

Curriculumean dauden edukiak landuz, ikasleek gela batetik ihes egin behar dute, erronka
horiek gaindituz.

1. <http://keniamontesformacion.com/guia-de-integracion-tecnologica-en-las-aulas/>

Breakout Edu

lhes-gelak bezala, **curriculumeko** edukiak lantzen dituzten murgilketa bidezko ikaskuntza-jarduerak dira. Hala ere, halakoen ezaugarri nagusia da jokia amaitzean kutxa bat irekitzen dela, **helburu didaktikoekin lotutako azken gogoeta** baten bitartez. Kutxa barruan, eskuarki, jarduerarekin lotutako sariren bat dago.

Breakout Edu bat murgilketa-jolasa erabiliz (45-50 minutukoa) hezkuntza-esperientziak diseinatzen saiatzen da. Helburua da **kontzeptuak ikastea**, giltzarrapo fisiko edo digitalak irekitzen joateko kodeak emango dizkigute **arazoak eta enigmak ebatziz**.

Irakaskuntzan erabiltzen direnean, ikasleek modu aktiboan lan egiten dute edukiarekin, eta pentsamolde kritikoa, lankidetzeta eta taldeko kidetzeta sustatzen da. Funtsezko osagai bat istorioaren “kontakizuna” da, gamifikazioaren oinarriekin lotuta.



Breakout Edu: Mugetatik haratago

Azalpen orokorra:

Ikasleek migratzaileen eta errefuxiatuen errealitateari buruzko ikaskuntza esanguratsua lortzeko diseinatutako Breakout Edu hau aurkezten dizuegu, apur bat gehiago jakin dezaten munduan gertatzen denari buruz eta, horrela, haiei harrera egiteko eta aniztasunaren eta elkargunearen aberastasuna onartzeko gaitasunak susta daitezten.

Parte-hartzaileek ibilbide bat egin beharko dute, eta bertan apurka-apurka gainditu beharreko hainbat proba

aurkituko dituzte. Horrela, derrigortuta etxetik joan behar izan duten pertsonen tokian jarriko dira pixkanaka, eta apur bat gehiago jakingo dute babesaren eta abegia lortzeko ihes-prozesuetan bizi behar dutenari buruz. Gida honek bi helburu ditu: batetik, jokoa aurkeztea, irakasleek egin ahal izan dezaten, eta horrekin batera, tresna pedagogiko berri eta berritzaileen gaineko gaitasunak sortzea, ondoren irakasle-lanetan erabili ahal izan ditzaten.

Mugetatik haratago

Edukiak

Baliabide hau esperientzia ludiko gisa baliatu daiteke, "Mugetatikharatago" proiektuaren **laburpena eta gogoeta** egiteko. Hauek dira sekuentzia honetako eduki nagusiak:

1. Pertsona migrante eta errefuxiatuen errealitatea.
2. **Kulturarteko hezkuntza.**

Helburu didaktikoak

Garapen jasangarria sustatzeko jakintza teoriko eta praktikoak lortzen direla ziurtatzea.

Gizartean inklusioa indartzea eta sustatzea.

Migratzaileen eta errefuxiatuen eskubideak defendatuko dituen ikuspegi kritiko bat sortzea, kulturartekoa, aktiboa, parte-hartzailea eta lankidetzazkoa.

Ebaluazioa

Jardueraren garapen osoan zehar, ikasleek behar bezala gainditu beharko dituzte proba guztiak bilbidea burutzeko.

Proba batetik bestera igarotzeak eta ibilbidea amaitzeak **frogatuko du helburuak lortu direla eta landutako gaitasunak garatu direla.**

Funtsezko gaitasunak

- Gizarte eta gizalegeko gaitasuna.
- Matematikarako gaitasuna.
- Hizkuntza-gaitasuna.
- Gaitasun digitala.
- Ikasten ikasi.

Eginkizunen antolamendua eta garapena

Jarduera egiteko, ikasleak bospasei taldetan banatuko dira, irakaslearen iritzieren arabera.

1. Jokoa eta ibilbide bakoitza **aurkeztuko** da.
2. Talde bakoitzak **15-20 minutuz egingo du proba bakoitza**, gutxi gorabehera.
3. Probetan, eskura dituzten **elementuak** erabiliko dituzte arazoa konpontzeko.
4. Proba bakoitzean **giltza** bat eskainiko da, hurrengo probari bide emango dion giltzarrapoan sartzeko.
5. Proba guztiak osatutakoan azken probara iritsiko dira, non "bizitako esperientzia" amaitu ahal izango dute.

Baliabideak

1. Gida didaktikoa
2. Oinarriko webgunea
3. **Proba bakoitzeko materiala:**
 - **Sarrerako atea. Mugak.**
 - **Kodifikatzailea eta deskodifikatzailea**
 - **Paper urratuak. Puzzlea.**
 - **Kontrolgunea. Snotes.**
 - **Mapa. Genially.**
 - **Albiste faltsuak. Audioak.**
 - **Errefuxiatu-eremua**
4. Zuzeneko bertsioa. QR kodeen irakurgailua duen smartphonea.
5. Lineako bertsioa. PD, QR kodeen irakurgailua duen smartphonea.
6. Merchandising produktuak sarirako.
7. Konpromisoari babesaren adierazteko photocall bat.

Ikaskuntza-estandarrik

- Testuen esanahi orokorra ulertu, informazio garrantzitsua **gogoratu eta bilatu**, eta **informazio zehatzak ateratzen ditu**.
- Informazioa egoki **antolatzen du**, eta **ikasitakoak erabiliz egiaztatzen du**.

Jokoa zuzenean egin daiteke, jarraian zehaztuko dugun bezala, baita linean ere (1. eranskina). Badira kontuan hartu beharreko funtsezko elementu batzuk:

- **Jokoaren garapena** da proba batzuk gainditzea, giltzarrapo batekin edo batzuekin itxitako kutxa bat ireki ahal izateko. Talde bakoitzak eskaintzen zaizkion baliabideekin gainditu beharko ditu proba guztiak. Proposatutako arazoa edo jarduera ebatzi ostean, inprimaki bateko galderak erantzun beharko dituzte. Ongi erantzuten badute, hurrengo probara igaro daiteske. Azken probara iristean, kutxako giltzarrapoa irekitzeko kode bat jasoko dute; barruan, jardueraren gaiarekin lotutako sari bat aurkituko dute.
- **Taldeak:** tresna honekin lan egiteko, lauzpabosteko taldeak eratuko dira. Gehienez ere zortzi talde egitea gomendatzen da. Ikasle guztiak helburu bera lortzeko erlaxionatuko dira: jokoa arrakastaz gainditzeko. Elkarreragin horiek taldearen kohesioa eta gizarte eta gizalegeko gaitasunak indartzen dituzte.
- **Kontakizuna:** breakout guztien oinarrian, jokoari zentzua ematen dion kontakizun bat datza. Joko osoan zehar hari gidari gisa balio duen istorio bat da. Gurean, **lekualdaketa behartuarekin** lotutako esperientzia zehatz bat ematen zaigu, probak eta erronkak konektatzen dituen, logika bat emateko. Gazteak errefuxiatu bihurtuko dira, eta mundu simulatu batean zehar ibiliko dira, ezkutuko aztarnak bilatuz eta enigmak ebatziz.
- **Probak:** jokoa **6 proba** eta **amaiera** bat ditu. **Lehen probak taldeak antolatzen** eta probak zer ordenatan egin behar diren jakiteko balio du.

Proba bakoitzean, informazio osagarria ematen da esteka (edo QR kode) batzuen bitartez. Horrez gain, tresna digital batzuk eskaintzen dira, erronka tradizionalekin batera errealitate areagotuaren teknologia erabiltzen duten multimedia-edukiak uztartzeko.

Sarrerako atea emango dio hasiera jolasari; parte-hartzaileei protagonisten tokian jartzeko proposatu eta biziko duten historia aurkeztuko zaie. Gure breakout honetan, behartutako lekualdaketak eragiten dituzten arrazoiak batekin lotuta dago sarrerako atea; ziurrenik, guztien artean gutxien ezagutzen denarekin: **ingurumen-fenomenoen ondoriozko lekualdaketak**.

Errefuxiatuen eremuan, **azken probak** jokoa zehar lortu den informazioaren zati bat biltzen du, jokoaren **amaierara iritsi, giltzarrapoa askatu eta ezarritako helburua gainditu ahal izateko**.

- **Ibilbideak:** talde bakoitzak ibilbide espezifiko bat izango du; hala, ez dituzte proba guztiak aldi berean egin beharko.

Koadroan, taldeak antolatzen modu bat adierazten da).

Gidaren amaieran, 2. eranskinean, erabilitako aplikazioak azaltzen dira).

Azken gomendio bat: ez dezagun ahaztu jokoa bitartez informazio gogorra eta latza ari garela ematen. Horregatik, komeni da begirunezko giro batean aritzea, eta neska-mutilei jakinaraztea jolasean ezagutu duten errealitate horrek samin eta oinaze handia sortzen diela milioika pertsonari.

Taldea	Sarrerako atea	Lehenengo proba	Bigarren proba	Hirugarren proba	Laugarren proba	Azken proba	Amaiera
1 eta 5	Taldean antolamendua (Iparralde)	Burokrazia Paper urratuak	Kontrolgunea	Albiste faltsuak	Mapa	Errefuxiatuen eremua	Giltzarrapoak irekitzea
2 eta 6	Taldean antolamendua (Hegoalde)	Kontrolgunea	Albiste faltsuak	Mapa	Burokrazia Paper urratuak	Errefuxiatuen eremua	Giltzarrapoak irekitzea
3 eta 7	Taldean antolamendua (Ekialdea)	Albiste faltsuak	Mapa	Burokrazia Paper urratuak	Kontrolgunea	Errefuxiatuen eremua	Giltzarrapoak irekitzea
4 eta 8	Taldean antolamendua (Mendebalde)	Mapa	Burokrazia Paper urratuak	Kontrolgunea	Albiste faltsuak	Errefuxiatuen eremua	Giltzarrapoak irekitzea

Helburu didaktikoak

Orokorrak

- Mugikortasun behartuari buruzko ezagutzak eskuratzeko dituztela ziurtatzea.
- Gizartean inklusioa eta harrera indartzea eta sustatzea.
- Migratzaileen eta errefuxiatuen eskubideak defendatuko dituen ikuspegi kritiko bat sortzea, kulturartekoa, aktiboa, parte-hartzailea eta lankidetzazkoa.

Espezifikoak

- Errefuxiatuekin eta lekualdatutako pertsonekin enpatizatzea, gizarte abegitsu izatera irekitzeko.
- Giza mugikortasun behartuari buruzko oinarritzko terminologia ezagutzea.
- Giza mugikortasun behartuaren kausei eta ondorioei buruz hausnartzea, afektibitateari eta eskubideei dago-kienez pertsonengan zer ondorio sortzen dituen ulertuz.
- Ikasleei gelatik harago oihartzuna izango duen mobilizazio jarduera bat martxan jartzeko aukera ematea.



Probak

“Sarrerako atea”



Sortu zure taldeak
ausaz

Jardueraren antolatzaileek parte-hartzaileen zerrenda bat eduki beharko dute, horiek taldetan banatzeko. Gehienez 4 kideko 8 talde egotea gomendatzen da. Hau da, 32 parte-hartzaile.

- **Taldeak osatzeko**, jokalaria bakoitzak ikono bat jasoko du gutun batean. Ikono bakoitzak jende asko lekualdatzera behartu duen ingurumen-hondamendi bat adierazten du. Taldeak ikono bera jaso duten parte-hartzaileak elkartuz osatuko dira.



- **Ibilbidearen hasiera.** Jokoa aurkeztuko da, parte-hartzaile guztiei “kontakizuna” irakurriz.

Jasotako ikonoaren arabera, ibilbide bat edo beste egin beharko dute. Ikonoa aukeratutakoan, lehenengo proba gainditu beharko dute ihesaldian zer ibilbide egokituko zaien jakiteko.

Lehen proban bi datu dezifratu beharko dituzte: mundu osoan izan diren azken migrazioei buruzko datu garrantzitsuak dituen mezu labur bat eta talde bakoitzak hartu beharko duen ibilbidea. Migrazio-datuak eta hartu beharreko ibilbidea dezifratu ondoren, hurrengo proba egiteko jarraibideak emango dizkien inprimaki batean sartuko dituzte. Datuak zuzenak badira soilik, hurrengo probara igaro ahalko dira.

Helburuak:

- Munduko migrazioari buruzko datu orokor batzuk eza-gutzea, eta zer erlazio dagoen ingurumen-hondamendien² eta pertsonen lekualdaketaaren artean.

Kontakizuna

Gezurra dirudi, baina duela bi egun eskas zure urtebetetzea ospatzen ari zinen. Hurrengo egunean, hondamendia gertatu zen. Beste batzuetan ere pasatu zenituen halakoak, baina oraingoak bortizkeria handiz suntsitu zuen guztia. Orain, ingurumen-baldintzek erabateko larrialdi-egoera sortu dute.

Zure familiarekin batera etxetik atera behar izan duzu, ia-ia soinean duzuenarekin bakarrik, eta gertuko biltegi batean babestu zarete. Hurrengo orduak funtsezkoak izango dira zuen bizitza salbatzeko. Batzuek muga zeharkatzea erabaki dute, onik ateratzeko... Ez duzue denbora askorik erabakia hartzeko.

Talde batekin bat egin eta zer norabide hartu erabaki beharko duzue. Bidean, elkarrekin gainditu beharreko zenbait proba aurkituko dituzue. Guztiak gainditu ondoren, zuen helburu nagusia lortu ahal izango duzue. Zalantzarik gabe, bide zaila eta oztopoz betea izango da.

Hasteko prest al zaude?



Sarrerako ateko
dokumentazioa

Iraupena:

- 15-20 minutu.

Jardueraren garapena:

hasteko, proposatuko zaie mundu osoko migrazioei buruzko datu ai-pagarri batzuk dezifratzea eta talde bakoitzak zer ibilbide egin behar duen ikustea. Zailtasuna QR kodeetako informazioaren arabera izango da.

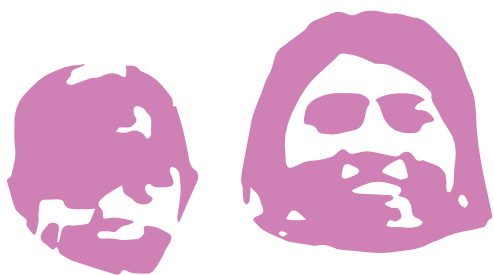
1. Taldeetako bakoitzak (ikonoak) gutun-azal batean jasoko du gainditu beharreko erronkari buruzko informazioa. Jasotako ikonoaren arabera, ibilbide jakin bat egin beharko dute.
2. Lehen proban, beraz, bi datu dezifratu beharko dituzte: batetik, mundu osoan izan diren azken migrazioei buruzko datu garrantzitsuak dituen mezu labur bat eta, bestetik, zer ibilbide hartuko duen talde bakoitzak (Iparraldea, Hegoaldea, Ekialdea eta Mendebaldea).

2. Ingurumen-arazoan ondoriozko migratzaileak dira “ingurumen-hondamendi baten ondorioz bizilekua utzi behar izan dutenak, herrialde barruan lekualdatu nahiz atzerria joateko”. Hemendik atera da informazio hori: https://migrationdataportal.org/es/themes/environmental_migration

3. Talde bakoitzak testuak banatuko ditu, taldekide bakoitzak dezifratu beharreko atal bat izan dezan. Mezu hori deskodifikatzeko, kolore gorriko iragazki³ bat erabili beharko dute, mezua irakurri ahal izateko. Guztiek mezua partekatuta, erronka gainditu ahal izango dute.
4. Bi datu horiek dezifratzean (migrazio-datuak eta hartu beharreko ibilbidea), hurrengo proba egiteko jarraibideak emango dizkien inprimaki batean sartuko dituzte. Datuak zuzenak badira soilik, hurrengo probara igaro ahalko dira.

Gutxi gorabehera, 2050. urterako 200 milioi pertsonari eragingo diete migrazio klimatikoek. Ingurumen-faktoreak betidanik izan dira erabakigarriak migrazio-mugimenduetan, jendea hondamendi naturaletan edo ingurumena narriatuta dagoenean bizirik jarraitu ahal izateko lekualdatu izan den heinean (dela kausa naturalengatik, dela gizakion esku-hartzearen ondorioz). Aipatu behar da gehienbat pobrezia-egoeran dauden herrialdeek eta pertsonak bizi dituztela ondorio horiek, nahiz eta, nagusiki, herrialde garatuak eta haien ekoizpen- eta kontsumo-ereduek sortuak izan.

Klima-aldaketak gehiago eragiten die gutxien daukatenei. **OXFAM**en bideoa: <https://www.youtube.com/watch?v=iubFLgz4FGw>



3. Zuzeneko bertsioak iragazki egokiak dituzten kartoizko betaurreko batzuk izango ditu, edo, nahiago bada, mugikorreko kamera testuak dezifratzeko aktibatuko duen QR bat. Lineako bertsioak ere QR bat izango du, smartphoneko kamera iragazki egokiarekin erabiltzea ahalbidetuko duena.



“Burokrazia” proba

Helburuak:

- Errefuxiatuek bizi dituzten giza eskubideen urraketak ezagutzea. Bereziki, asiloa eskatzeko zailtasuna eta egitura burokratikoa.
- Giza mugikortasun behartuari buruzko oinarritzko terminologia ezagutzea.

Iraupena:

- 15-20 minutu.

Jardueraren garapena:

Erronka honetan, asilo-eskatzailentzat garrantzitsua den informazioa daukan puzzle bat ebatzi beharko da.

1. Abiapuntua infografia bat izango da; hainbat orritan inprimatuta egongo da, informazio osoa jaso gabe.
2. Proban aurrera egin ahal izateko, orriak elkartu beharko dituzte, puzzle bat balitz bezala, eta horrela soilik lortuko dute informazio guztia duen infografia.
3. Informazio horrekin, asiloa eskatzeko urrats egokiak aukeratu beharko dituzte. Urratsak zuzenak badira, hurrengo probara igaro ahal izango dira.
4. Inprimakia erantzuteko, gutun-azalean erantsitako QR kodearekin sartuko dira.

Kontakizuna

Egun osoa daramazue aterpe baten bila. Bidean, hondamendi bera sufritu duten beste pertsona batzuekin egin duzue topo. Batzuk urrutiagotik datoz, eta atsedean hartzera geratu behar dute. Haietako bat taldera hurbildu zaizue, eta muga zeharkatzeko behar den informazio guztia daukaten paper batzuk eman dizkizue. Tamalez, paperak hautsita daude eta berriz elkartu beharko dituzue irakurri eta proba gainditu ahal izateko. Gai izango al zarete pieza guztiak batzeko?



Puzzle



Giltzarapoak eta erantzunak

“Kontrolgunea” proba

Helburuak:

- Errefuxiatuen eskubide nagusiak ezagutzea..

Iraupena:

- 15-20 minutu.

Jardueraren garapena:

• Zuzenekoak:

Proba honetan, esaldi sorta bat dezifratzea da erronka. Esaldia osatzen duten hitzak 5 zirkulutan ezkutatuta daude (Snote-ak).

1. Snote bakoitza inprimatu eta lurrean jarri behar da, proba-eremuko zenbait puntutan.
2. Zirkuluek lau hitz dituzte barruan, koloretan: gorria, berdea, laranja eta morea. Hitz horiek ikuspegi-angelu jakin batetik besterik ezin dira irakurri.
3. Jokalariak espazioan zehar mugitu beharko dute, ikuspegi-angelu egokia lortzeko eta zirkulu bakoitzeko hitzak zein diren aurkitzen saiatzeko.
4. Hitzak irakurritakoan, kolore berekoak ordenatu behar dituzte, zentzuzko esaldi bat aurkitzeko.
5. Proba gainditu eta hurrengora igarotzeko, dagokion giltzarraoan idatzi beharko dituzte lau esaldi horiek. Zuzenak badira, talde bakoitzaren hurrengo fasera igarotzeko esteka eskainiko zaie.



Inprimatzeko
Snote-ak



Giltzarraoak



Erantzunak

Kontakizuna

Mugara iritsi aurretik, hainbat kontrolgune ezarri dira zeharkatu nahi duten pertsonentzat. Kontrolgune horien helburua bakarra da: zuek aurrera egiten ez jarraitzeko konbentzitzea. Ez zaituztete hor nahi. Ez dute hitz egin nahi zuen eskubideei buruz... Zorionez, ezagutzen dituzue, baietz?

“Albiste faltsuak” proba

“Gezur bat elur-bola bat bezalakoa da; zenbat eta gehiago ibili, orduan eta handiagoa egiten da”. MARTIN LUTERO

Helburuak:

- Errefuxiatuekin zerikusia duten albiste faltsuak identifikatzea.
- Iristen zaizkigun albiste asko faltsuak edo partzialak izan daitezkeela jakitea.
- Albiste bat baieztatzeko edo gezurtatzeko iturri fidagarriak eta askotarikoak bilatu behar direla ulertzea.

Iraupena:

- 15-20 minutu.

Jardueraren garapena:

Informazio-zatiak erabiliz, taldeek informazioa berregin beharko dute.

1. Proba honetara iristean, audio batzuk entzuteko musika-erreproduzigailu bat aurkituko dute.
2. Audioetan, mugatik gertu dauden pertsona batzuei buruzko albiste bat entzun daiteke.
3. Audioetako bakoitzak informazio partziala dauka; hor-taz, errealitate osoa ezagutzeko, audio guztiak osorik entzun beharko dituzte.
4. Informazioa lortutakoan, datu guztiak inprimakian sartu ahal izango dituzte. Erantzunak zuzenak badira, hurrengo probara igaro ahal izango dira.

Kontakizuna

Ibiltzen ari zareten bitartean, pertsona batzuk elkartu egiten dira irratiz iristen diren albisteak entzuteko. Informazioak harritu egiten ditu batzuk eta haserretu egiten ditu besteak. Badira itzultzea erabakitzen dutenak, aurrean duten biderei etsipenez begiratzen dioten bitartean.

Zuen taldeak informazio hori egiaztatu nahi du. Jakitun zarete albisteak ez direla beti objektiboak, agian ez da egia entzun duzuen. Agian informazioa ez da ondo entzun. Gai izango zara bi audioetatik informazio zuzena bereizteko?



Audioerreproduzigailua



Erantzunak eta giltzarraoak



“Mapa” proba

Helburuak:

- Errefuxiatuak hartzeak gizartearentzat dituen onurak eta abaguneak identifikatzea.

Iraupena:

- 15-20 minutu.

Jardueraren garapena:

Egindako ibilbidea mapa batean kokatu beharko da, zenbait irudi gainjarrit. Gainera, informazio interesgarriak aurkitzen joango dira.

1. Proba honetara iritsitakoan, talde bakoitzak dagokion gutun-azala hartu beharko du.
2. Taldeak mapa bat eta zenbait plastiko aurkituko ditu. Mapak lurraldea irudikatzen du, eta plastikoetan eskuz idatzitako ohar batzuk ikusiko dira.
3. Plastikoak elkarren gainean jarrita, ibilbidea eta mapa egokituko dira, eta egindako bidaia aurkituko dute.
4. Mugi daitezkeen lau irudietatik, bakarra egokitzen zaio erdiko irudiari. Irudi horrek talde bakoitzak hartu duen norabidea (Iparraldea, Hegoaldea, Ekialdea edo Mendebaldea) eta zifra bat adierazten ditu.
5. Agerian geratuko da zein gogorra izan den pertsona horietako askok egin behar izan duten bidaia eta zer aukera ekarri dizkieten harrera egin dieten lurraldeei. Ibilbide bakoitzean, migratzaileak hartzearen onurari buruzko ohar batzuk ageri dira.
6. Proba gainditzeko, inprimakian adierazi beharko dituzte ibilbideko oharrak eta zifra.

Kontakizuna

Hainbat orduz ibili ondoren, hondamendia gertatu aurretik zeneukan ia dena galdu duzula pentsatzen geratu zara. Lagunak, ohiturak...

Horretan guztian pentsatzen, telefonoko argazki batzuei begira ari zara, oraindik batera duenez. Bata-batean, beharbada maparen bat ireki dezakezula bururatu zaizu, non zauden ikusten saiatzeko.

Errepidean ikusi dituzun kartel batzuek diote bide onetik zoaztela, baina gaua gertu dago eta komeni da zuen helmuga zein den jakitea, bidean ez galtzeko. Bidaia luzea da, eta mugara iristean eskaintzeko daukazuenarekin amaituko da.



Erantzunak eta QR kodeak



Ibilbideak



Lineako mapak



“Errefuxiatu-eremua” proba

Helburuak:

- Errefuxiatu bat zer den eta estatus hori nola lortzen den ikastea.
- Errefuxiatuen eremu bat nolakoa den eta nola funtzionatzen duen jakitea.

Iraupena:

- 15-20 minutu.

Jardueraren garapena:

Orain, errefuxiatuen eremu bat nolakoa den jakingo dugu; eremuan sartu eta ibiliko gara.

• Zuzenekoak

1. Azken proba hau zuzen gainditzeko, smartphone bat erabili beharko da⁴.
2. Edukira sartzeko, QR kodeak eskaneatuko dituzte (ordenagailutik estekan klik eginez ere sartu ahal izango da, baina esperientzia ez da berdina).
3. 360°-ko eszena bat irekiko da, errefuxiatu-eremu batean zehar nabigatzeko aukera emango diena.
4. Lehen eszenan, errefuxiatu-eremu bateko sarrera ikus daiteke. Eszenan, interes-puntu bat irudikatzen duen ikono bat agertuko da. Ikonoa sakatzen badute, proba-ri buruzko eta aplikazioaren funtzionamenduari buruzko informazioa duen mezu txiki bat erakutsiko du.
5. Eszena ibilitakoan, beste gune batean sartu ahal izango dira; hor, errefuxiatu-eremuko oinarriko kitaren banaketa biziko dute. Eszena horretan, berriz ere, interes-puntu batzuk egongo dira, oinarriko kita osatzen duen objektu bakoitzari buruzko informazioa emango dutenak.
6. Objektu guztiak igaro badituzte, azken inprimakia erantzun eta AZKEN KUTXAKO giltzarrapoa irekitzeko giltza lortu ahal izango dute.

4. Smartphone bat erabiltzea gomendatzen da. Hala ere, smartphonerik ez badago, lau ordenagailu utz daitezke (talde bakoitzeko bat) proba egingo den tokian, 360°-ko eszena bistaratu ahal izateko. Beste aukera onargarri bat da atrezzo bat izatea errefuxiatu-eremuaren sarreran materialak biltzeko gunea itxuratzeko.

Kontakizuna

Mugaren ateetara iristea lortu duzue. Oraindik azken proba gainditu behar duzue beste aldera pasatzeko eta babesean egoteko aterpe bat lortzeko. Ez duzue ahaztu behar bidaia honetan ikasi duzuen guztia. Azken urratsa soilik geratzen da zuen bizitzak salbu egoteko.



Amaiera

Helburuak:

- Giltzarrapoak ireki eta kutxetako edukia aurkitzea.

Iraupena:

- 15-20 minutu.

Jardueraren garapena

• Zuzenekoa

1. Ibilbidearen azken zatian, talde parte-hartzaile adina egur-kutxa jarriko dira.
2. Kutxa bakoitza lau zifratako giltzarrapo batekin itxita egongo da. Talde bakoitzak azken proban lortu du bere giltzarrapoa irekitzeko konbinazioa. Hau da: errefuxiatu-eremuan jasotako objektu kopurua, gehi taldeari lotutako zenbakia.
3. Kutxan nolabaiteko “sari” bat gehitu daiteke, parte-hartzaileek jardueraren oroigarri bat eraman ahal izateko.
4. Kutxa bakoitzean “BILDU” MOTAKO TXARTEL bat sartuko da (“Bildu honelako txartelak eta opari bat jasoko duzu”). Gogoetaren unean azalduko zaie zer esan nahi duen.

Kontakizuna

Honainoko bidaiak oztopoz josita egon da. Hondamendia gertatu arte zeneukaten bitzta atzean utzi duzue.

Oraingo, toki seguru batean zaudete: errefuxiatu-eremuan.

Baina badakizue hau ez dela etapa bat besterik, zuen bitzta berregin ahal izan arte. Harrera egin, lagundu eta integrazioa erraztuko dizuen jendea beharko duzue.



Kutxetako giltzarrapoen konbinazioak

Materialak

- Egurrezko kutxak giltzarrapoarekin. Talde parte-hartzaile bakoitzeko bat.
- Sariak: kutxetan opariren bat sar daiteke taldekide bakoitzarentzat (arkatzak, txapak, eta abar).



Azken gogoeta

Ibilbidearen amaierara iritsi gara. Talde gisa probak gainditu ditugu. Inor ez da atzean geratu. Hori zen kontua: bidean inor ez galtzea.

Elkarrizketan

Joan aurretik, tarte bat emango dugu "jokoan" zehar bizitako emozioak eta ikasitakoak partekatzeko:

- Zer sentitu duzue etxetik joan behar izan duten pertsonen tokian jarri zaretenean? Jokoaren proba edo une desberdinetan sentimendu desberdinak izan dituzue?
- Zerk eman dizue atentzio handiena?
- Gure alboan bizi diren migratzaileei buruzko perzeptzioa aldatzen lagundu dizue?
- Zer ikasi duzue, lehenago ez zenekitena?

Garrantzitsua da gogoetarako espazio bat ematea, ikasleek kontzientzia hartzeko: zer ikaskuntza lortu eta zer bizi izan dituzten, nolako elkarlanean aritu diren taldean, edo nola sentitu diren jolasaren une bakoitzean. Horri "metakognizio" deritzo: ikasitakoaz jabetzea, ikaskuntza finkatzeko.

Amaitzeko, jakinaraziko diegu talde bakoitzak lortutako "BILDU" motako txartelak batuz gero #somosacogida #harreragara BANDERATXO bat eraman ahal izango dutela, ikasgelarako nahiz ikastetxerako, errealitate horren oroigarri gisa eta gogoan izan dezagun gure esku dagoela inguruko jendea hobeto, abegi onean eta gure gizarteko parte sentiaraztea.

Banderatxoekin argazkia ateratzea eta sare sozialetan partekatzeko proposa daiteke. Argazki horiek inprimatu, eta ikusteko moduko toki batean jar daitezke.



"B ildu" motako txartelak

#somosacogida



#harreragara

Aurrera jarraitzen dugu

Ikasleen ebaluazioa

Amaitu aurretik, mugikorraren bitartez ebaluazio labur bat egitea proposatuko diegu.

- Eman 1 eta 10 puntu artean esperientziari.
- Zure ustez, zer edo zer ikasi al duzu migratzaileei eta errefuxiatuei buruz? Eman 1 eta 5 artean (1 ezer ez - 5 asko).
- Migratzaileen eta errefuxiatuen harreran eta eskubi-deen defentsan parte hartzea animatu zaitu? Bai-Ez



Balorazio-inkesta

Breakout Edu esperientzia egin ondoren lantzeko. Galdera hau egin diezaiokegu geure buruari: **Zer egin dezakegu guk talde gisa? Zer egin dezaket nik neuk?** Galdera hori taldearekin lantzea proposatzen dizuegu, baita jarduera batzuk planteatzea ere, ikasleak benetan protagonista sentiaraz ditzaketanak.

Migratzaile eta errefuxiatu bakoitzaren atzean, saminezko eta sufrimenduzko istorio bat dago, baina baita itxaropenezko istorio bat ere. Lehenengoan ez gara egon, baina itxaropen-istorioaren parte izan gaitzeko, lagunduz, harrera eginez, defendatuz eta benetan inklusiboa den herritartasun baten alde lan eginez.

Gutako bakoitzak aldaketa eta harrera susta dezake; gure inguruko pertsonak, gure bidean gurutzatzen direnak... hobeto senti daitezela lor dezakegu. Egin dezagun!

ALBOANek hausnartzeko, mobilizatzeko eta eragiteko zenbait proposamen egiten dizkizue. Adibidez, zuen ekintza-proposamenak prestatzera eta IKASLE ENBAXADOREAK proposamenarekin bat egitera animatzen zaituztegu (2020-2021 eta 2021-2022 ikasturteak):

<https://www.jrschange.org/es/ambassador-program/>

Informazio gehiago lortzeko, jarri harremanetan ALBOANekin:

educacion@alboan.org



1. eranskina:

Linean jolasteko

“Sarrerako atea”

1. Jokoari hasiera emateko, lehenik eta behin, informazioa bidaltzen da (WhatsApp bidez, posta elektronikoz, eta abar), taldeak egiteko zer ikono egokitu zaien eta jolasten hasteko webgunea zein den jakinarazteko. Taldeak ausaz egiteko lineako baliabideren bat erabil daiteke.
2. Mezu horretan, gainera, taldekide bakoitzarentzako informazio berezia sartu behar da. Hortaz, ikono bakoitza informazio espezifikoarekin lotu beharko da.
3. Taldeak banatu eta mezuak jaso ondoren, webgunean sartu eta dagokien ikonoa aukeratu beharko dute lehen proba egiteko. Atal honetan, iritsi zaien mezua dezifratu beharko dute, webgunean dituzten baliabideak erabiliz⁵.
4. Datuei buruzko mezua eta hartu beharreko norabidea dezifratu badituzte, “Mezuaren edukia irakurri dugu” atalean irekiko den giltzarrapoa desblokeatu ahal izango dute.
5. Datuak ongi sartu badituzte soilik, inprimakiak hurrengo probara joateko esteka eskainiko die. Esteka hori desberdina izango da taldearen arabera, taldeei eta ibilbideei buruzko materialean adierazi bezala.

5. Baliabidera “Testua nola dezifratu?” botoiaren bitartez sartuko dira.

“Burokrazia” proba

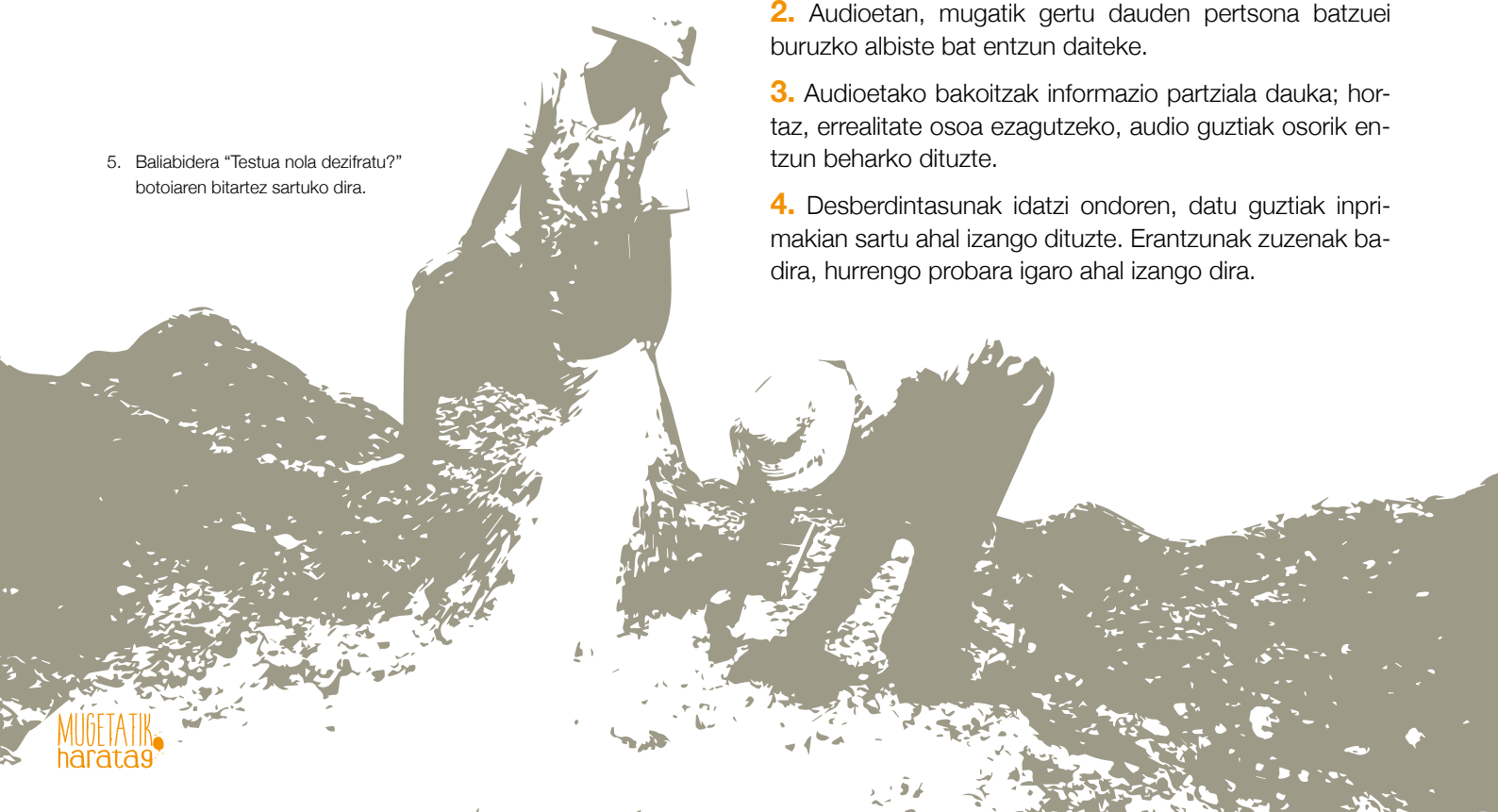
1. Lineako bertsioak hiru infografia-eredu eskaintzen ditu. Bakoitzean, idatzizko informazioa eta falta den informazioa egongo da. Hiruretan ikusten dena elkartuz soilik agertuko zaie infografia osoa.
2. Puzzlea ebatzi ondoren, eta jokoan egokitu zaien tokia- ren arabera, asiloa eskatzeko urrats egokiak aukeratu beharko dituzte. Urratsak zuzenak badira, hurrengo probara sartu ahal izango dira.
3. Informazio osoa dutenean, inprimakia irekiko duen estekan klik egin beharko dute.

“Kontrolgunea” proba

1. Zuzeneko bertsioan bezala, parte-hartzaileek irudiak aurkituko dituzte eta mugitu edo gailua biratu beharko dute horiek argi irakurtzeko.
2. Hitzak aurkitu ondoren, zenbait esaldi osatzeko ordenatuko dituzte.
3. Hurrengo fasera igaro ahal izateko, inprimakian esaldiak osatu beharko dituzte.

“Albiste faltsuak” proba

1. Proba honetan, audio batzuk entzun beharko dituzte.
2. Audioetan, mugatik gertu dauden pertsona batzuei buruzko albiste bat entzun daiteke.
3. Audioetako bakoitzak informazio partziala dauka; hortaz, errealitate osoa ezagutzeko, audio guztiak osorik entzun beharko dituzte.
4. Desberdintasunak idatzi ondoren, datu guztiak inprimakian sartu ahal izango dituzte. Erantzunak zuzenak badira, hurrengo probara igaro ahal izango dira.



“Mapa” proba

1. Proba honetara iristean, lurraldeko mapa bat erakusten duen irudi bat aurkituko du taldeak. Alboetan, informazioa daukaten irudi garden batzuk egongo dira.
2. Irudiak mapan gainjarri eta egokitzen direnean, agerian geratuko da zein gogorrak izan diren pertsona horietako askok egin behar izan dituzten bidaiak.
3. Gainera, errefuxiatuak hartzearen garrantziari eta onurei buruzko oharrak agertuko dira.
4. Proba gainditzeko, inprimakia zuzen osatu beharko dute.

“Errefuxiatu-eremua” proba

1. Talde bakoitzaren QR kodeak irakurri beharko dituzte (webgunean agertuko dira).
2. Errefuxiatu-eremu birtual batera sartuko dira.

3. Ikono batzuen bitartez, eremuak nola funtzionatzen duen hobeto jakiteko informazio zehatzak aurkituko dituzte.

4. Inprimakia zuzen erantzunez gero, azken probara pasatu ahaliko dute.

Amaiera

1. Webgunean beste atal batera igaroko dira, laburpen eta amaiera gisa. Atal horretan, lau zifraz babesturiko giltzarrapo bat irekitzeko aukera izango dute (lau zifrak haurreko probetan lorturikoak dira). Behin giltzarrapoa irekita, joko amaierara heldu ahal izango dira.

Nahi izanez gero, parte hartze ziurtagiri bat jaso ahaliko dute.



2. eranskina:

<https://qrsh.at/masalladelasfronteras>



Aplikazioak

1. Sarrerako atea



Kodifikatzaile

Zuzenekoa

■ Koloretako kodifikatzailea. Koloretako ausazko letren artean mezu sekretu bat, aztarna bat, kode bat nahiz galdera bat ezkutatze aukera ematen dizun tresna bat da.

Proba honetan, parte-hartzaileek koloretako letrak dituen testu bat aurkituko dute; itxuraz ez du esanahirik, eta zer jartzen duen aurkitu beharko dute, horretarako kolore gorriko lenteak dituzten betaurreko batzuk erabiliz.



Lineako dekodifikatzailea

Lineakoa

■ Koloretako kodifikatzailea. Proba linean egiteko, lehenik eta behin, koloretan kodifikatzeko webguneak eman digun testua eduki behar dugu (zuzeneko bertsiolari buruzko puntuan azaldu bezala) (kopiatu eta itsatsi).

Ondoren, ezkutatu nahi dugun testua soilik aukeratu, eta kolore urdin argia jarriko diogu: (#43fafa).

Aurkezpen bat sortzeko aukera ematen duten lineako tresnekin egin dezakezu hori:

1. Ireki hutsik dagoen aurkezpen bat.
2. Kendu ageri den edozein testu eta itsatsi zurea.
3. Marjina batean, diapositiben edizioak eskaintako formatoko bat sortu eta atzealdea alda dezakezu, RGA kode hau duen kolore batekin (#43fafa).

4. Kolorea aldatu ondoren, sortu aurkezpenaren irudi bat.

Smartphonean lineako programa txiki bat sartu eta kameraren iragazkia aldatzeko aukera eskain dezakezu, URL hau txertatuz:

<https://cdpn.io/danwilson/debug/zpZPJm>

2. Burokrazia

Rasterbator



Rasterbator

Zuzenekoa

Rasterbator. Puzzlea prestatzeko. Irudiak handitu eta hainbat orritan banatzen dituen lineako aplikazioa, inprimatu eta horma-irudi handietan elkartzeko.

Parte-hartzaileek inprimatutako zenbait folio aurkituko dituzte, eta dagozkion irudi-zatiak elkartu beharko dituzte, informazio osoa lortu arte.



Lineako puzzlea

Lineakoa

Lineako proba hau prestatzeko, webguneako aplikazioaren **programazio-kodea egokitu** daiteke, informazioa hiru iruditan erakutsi dezan.

Irudiotako bakoitzak edukiaren zati bat erakutsiko du; hala, hiru irudiak bistaratzuz soilik, informazio guztia eduki eta puzzlea osatu ahal izango da.

3. Kontrolgunea

Snotes



Snotes

Zuzenekoa

Snotes ikuspegi-angelu jakin batekin bakarrik irakur daitezkeen mezuzak sortzeko plataforma sinple bat da.

Jokalariek Snotes motako mezu batzuk aurkituko dituzte lurrean, eta idatzita dagoena irakurtzeko

mugitu egin beharko dira.

Hitzak irakurri ondoren, ordenatu egin beharko dituzte, jokoaren kontakizunarekin eta gaiarekin bat datozen esaldi batzuk sortzeko.

Lineakoa

Zuzeneko bertsioan bezala, parte-hartzaileek irudiak aurkituko dituzte eta mugitu edo gailua biratu beharko dute horiek argi irakurri ahal izateko.

Hitzak aurkitu ondoren, zenbait esaldi osatzeko ordenatuko dituzte.

4. Albiste fatsuak



Audacity

Aplikazio bera zuzeneko jokoan eta lineakoan

Audacity audioak erraz editatzeko programa bikaina da. Audio-fitxategi mota ugari inportatzeko aukera ematen du eta, edizio erraz baten bitartez, audioa ezabatu, aldatu eta hobetu daiteke.

Proiektuak gure ordenagailuan gorde daitezke, eta ondoren editatzeko berreskuratu. Gure audioa esportatu nahi badugu, mp3, wav edo ogg fitxategi bat sortu nahi dugun aukeratu ahal izango dugu.

Windows eta Linux-erako bertsioak ditu.

5. Mapa



Map Creator

Zuzeneko

Map Creator mapak sortzeko tresna bat da, 1.400 irudi desberdin baino gehiago erabiliz mundu oso bat sortzeko aukera ematen duena.



Genially

Linean

Jarduera linean egin daiteke, Map Creator bidez sortutako mapak erabiliz eta **Genially**-n txertatuz.

Mapa erakusten duen irudi bat txertatuko da eta, aurkezpenaren alboetan, informazioa jasotzen duten geruza garden batzuk gehituko dira. Maparekin bat datozen irudiek

proba egiteko behar dugun informazioa erakutsiko dute.

6. Errefuxiatu-eremua

My360



My360

Zuzeneko eta lineakoa

My360^o-ko eszenak aberasteko lineako aplikazio bat da. Eszena bat sortzeko, formatu hori duen irudi bat eduki behar da, eta interes-puntuak sartu eszenan.

Aplikazioa argitaratu egin daiteke,

edukia smartphone nahiz ordenagailu batetik atzitu ahal izateko. Telefono mugikor batetik bistaratu gero, gailua alde batetik bestera mugituz ibil gaitzke eszenan zehar. Interes-puntuak irudiaren atal jakin batean informazioa erakusteko aukera ematen dute. Puntu horietan, irudiak eta audio-fitxategiak sar daitezke.

Kasu honetan, proba gainditzeko informazio garrantzitsua gehitu da, baina, zalantzarik gabe, hezkuntza-eremuan hainbat aukera eskaintzen dituen teknologia bat da. Sortutako edukia atzitzeko metodorik onena QR kodeen bitartez da; izan ere, horrela ez dugu nabigatzailean web-helbide zailik idatzi beharrik sortutako esteketara sartzeko. Ordenagailu batean jolastuz gero, estekak erabil daitezke eszena horiek irekitzeko.

7. Beste aplikazio bat: Pasahitza duen PDFa.



pdf2go

1. Kargatu PDF fitxategia.
2. Irakurtzeko pasahitza idatzi eta berridatzi.
3. Aukeratu zer baimen dituzten PDFaren erabiltzaileek.
4. Baimenen pasahitza idatzi eta berridatzi.
5. Sakatu "Start".



 **alboan**
ONG JESUITA FUNDAZIOA

www.alboan.org

Laguntzaileak:

Gobierno de Navarra  Nafarroako Gobernua




PARLAMENTO DE NAVARRA
NAFARROAKO PARLAMENTUA

