

más allá de las

FRONTERAS



Guía didáctica
Breakout Edu



Juego de fuga para secundaria

*Otra manera de conocer la realidad de las migraciones
y el refugio a través de las TIC*

Índice

<i>Presentación</i>	3
<i>Introducción</i>	4
Breakout Edu Más allá de las fronteras	
• Explicación general	6
• Objetivos didácticos	8
• Pruebas:	
1. “Puerta de entrada”	9
2. Prueba “Burocracia”	11
3. Prueba “Check Point”	12
4. Prueba “Fake News”	13
5. Prueba “Mapa”	14
6. Prueba “Campo de refugiados”	15
7. Desenlace	16
• Reflexión final	17
<i>Seguimos adelante</i>	18
Apéndice 1: Para el juego online	19
Apéndice 2: Aplicaciones	21

Edita:

ALBOAN

Avenida Barañain, 2 - 31011 Pamplona - Tel.: 948 23 13 02

Padre Lojendio, 2 - 2º - 48008 Bilbao - Tel.: 944 151 435

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

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

www.alboan.org

alboanna@alboan.org

Autor: **Javier Simón**

Coordinación de la publicación: **Ani Urretavizcaya**

Diseño y maquetación: **Horixe Diseño**



Presentación

ALBOAN trabaja para promover una ciudadanía respetuosa con los derechos humanos y con el planeta. Una ciudadanía crítica, comprometida y activa que no vive indiferente ante el sufrimiento de tantas personas y se implica tanto en lo local como en lo global, sabiéndose **ciudadanía global**.

La **Educación Transformadora para la Ciudadanía Global** es el marco en el que trabajamos y en el que planteamos la propuesta educativa MÁS ALLÁ DE LAS FRONTERAS. Pretendemos acercar la realidad del refugio y de la migración forzosa que están viviendo millones de personas. Pero no nos podemos quedar en el conocimiento, sino que nos debemos implicar en impulsar unos entornos de acogida intercultural respetuosos y enriquecedores.

La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible nos insta, tanto a nivel personal y colectivo como a nivel institucional, a trabajar para no dejar a nadie atrás. Los Objetivos de Desarrollo Sostenibles son un buen referente para asumir nuestra responsabilidad y exigir a instituciones y gobiernos que asuman la parte que les corresponde.

Actualmente más de 70,8 millones de personas se encuentran desplazadas de sus hogares de manera forzada debido a los conflictos, la persecución y la violencia. Sabemos también que las causas medioambientales (escasez de agua, fenómenos ambientales adversos como inundaciones o terremotos, la sobreexplotación de los recursos naturales, etc.) obligan cada día a más personas a salir de sus hogares.

En esta línea de trabajo planteamos esta guía para desarrollar la experiencia de un Breakout Edu con alumnado y profundizar de una manera diferente en esta temática, buscando la implicación y compromiso personal y colectivo a favor de la acogida.



Introducción

Llevar el juego al aula aporta valor a la transferencia del conocimiento. El juego como estrategia didáctica permite que los alumnos y alumnas puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración e investigación, procesos claves para lograr un aprendizaje que sea realmente significativo.

Gamificación

La gamificación es el uso de **elementos** (dinámicas, mecánicas y componentes) y **técnicas del diseño de juegos** en un contexto no lúdico. El valor que aportan es que hacen **protagonistas del aprendizaje** a los propios estudiantes, y la diversión que subyace actúa como un catalizador que potencia **su compromiso** para la resolución de los retos que plantea el juego.

A lo largo del juego, los y las participantes desarrollan las **competencias necesarias** para enfrentarse a estos desafíos mediados por el diseño de las mecánicas y dinámicas empleadas.

Así, el **aprendizaje cooperativo** (interdependencia positiva, responsabilidad individual, habilidades interpersonales, etc.) y el **aprendizaje basado en retos** (lo suficientemente motivante para quien participa) se unen normalmente al desarrollo de la **competencia digital** necesaria (Modelo SAMR, BLOOM, STEAM, etc.¹) en nuestros días.

Llevar el juego al aula aporta valor a la transferencia del conocimiento. El juego como estrategia didáctica permite que el alumnado pueda construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración e investigación, procesos claves para lograr un aprendizaje que sea realmente significativo.

¿Qué son los juegos de fuga?

En el ámbito educativo, los juegos de fuga se refieren al empleo de dinámicas propias de la gamificación centradas en momentos muy concretos del aprendizaje. El objetivo principal es resolver, mediante pruebas, las claves para poder avanzar en un itinerario y, en consecuencia, involucrar a los y las estudiantes, motivarles a la acción, la resolución de problemas y promover su aprendizaje.

Escape Room educativo

Son experiencias inmersivas de aprendizaje donde el alumnado resuelve diversos **retos conectados entre sí**.

A través del trabajo sobre contenidos presentes en el currículo, el alumnado tiene que escapar de una habitación solucionando dichos retos.

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

Breakout educativo

También son actividades inmersivas de aprendizaje que, al igual que los Escape Rooms, trabajan **contenidos curriculares**. Sin embargo, estos se caracterizan por tener que finalizar el juego abriendo una caja a través de una **reflexión final conectada con los objetivos didácticos**. En el interior de la caja, normalmente, hay una recompensa relacionada con la actividad.

Breakout Edu trata de diseñar experiencias educativas mediante un juego inmersivo (de 45-50 minutos) cuyo objetivo es **aprender conceptos mediante la resolución de problemas y enigmas** que nos proporcionan los diversos códigos para ir abriendo los candados físicos o digitales.

Su utilización en la docencia implica una participación activa del alumnado con los contenidos, la promoción del pensamiento crítico y la cooperación y pertenencia al grupo. Como componente fundamental está la “narrativa” de la historia que entronca con las bases de la “gamificación”.



Breakout Edu: Más allá de las fronteras

Explicación general:

Os presentamos este Breakout Edu diseñado para un aprendizaje significativo del alumnado sobre la realidad que viven las personas migrantes y refugiadas, para conocer más sobre lo que ocurre en el mundo y promover así nuestra capacidad de acogida y reconocimiento de la riqueza de la diversidad y el encuentro.

Quienes participan tendrán que hacer un itinerario en el que se encontrarán múltiples pruebas que tendrán que ir

resolviendo. Así irán entrando en la piel de las personas forzadas a dejar su hogar y conocerán un poco más sobre lo que les toca vivir en sus procesos de huida en busca de refugio y acogida.

La intención de esta guía es doble: presentar el juego para que el profesorado lo pueda realizar y, a la vez, generar competencias sobre nuevas herramientas pedagógicas innovadoras que puedan después utilizar en su trabajo docente.

Más allá de las fronteras

Contenidos

Este recurso puede ser empleado como experiencia lúdica para realizar **una síntesis y reflexión** al proyecto “Más allá de las fronteras”. Los principales contenidos de esta secuencia son:

1. Realidad de las **personas migrantes y refugiadas**.
2. **Educación intercultural**.

Objetivos didácticos

Asegurar la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos para **promover el desarrollo sostenible**. Potenciar y promover la **inclusión social**.

Generar una visión crítica, intercultural, activa, participativa y cooperativa que defienda los **derechos de las personas migrantes y refugiadas**.

Evaluación

Durante todo el desarrollo de la actividad, los estudiantes deberán realizar correctamente las diversas pruebas para completar el recorrido.

El paso de una prueba a otra y su finalización será un **indicador del logro de los objetivos y una muestra del desarrollo de las competencias** trabajadas.

Competencias clave

- Competencia social y cívica.
- Competencia matemática.
- Competencia lingüística.
- Competencia digital.
- Aprender a aprender

Organización y desarrollo de tareas

Para realizar la actividad, los estudiantes se dividirán en 5-6 grupos en función del criterio del docente.

1. **Introducción** al juego y a cada recorrido.
2. Cada grupo realizará **cada prueba durante 15-20 min** aproximadamente.
3. Durante las pruebas, se valdrán de los **elementos** a su disposición para resolver el problema.
4. Cada prueba ofrecerá una **clave** para introducir en un candado que liberará la siguiente prueba.
5. Una vez completadas las pruebas, llegarán a la prueba final donde podrán culminar con la “experiencia vivida”.

Recursos

1. Guía didáctica
2. Web soporte
3. **Material de cada prueba:**
 - **Puerta de entrada. Fronteras**
 - **Codificador y descodificador**
 - **Papeles rotos. Puzzle**
 - **Check Point. Snotes**
 - **Mapa. Genially**
 - **Fake News. Audios**
 - **Campo de refugiados**
4. Versión presencial. Smartphone con lector QR
5. Versión online. PD, Smartphone con lector QR
6. Productos de merchandising para el premio
7. Photocall como apoyo al compromiso.

Estándares de aprendizaje

- **Comprende** el sentido global de textos, **retiene/busca** información relevante y **extrae informaciones** concretas.
- **Organiza** la información de forma adecuada y **utiliza los saberes adquiridos** para **realizar comprobaciones**.

Podemos jugar de manera presencial, como os detallaremos ahora pero también se puede hacer online (Apéndice 1). Tenemos unos elementos clave que conviene tener en cuenta:

- **El desarrollo del juego** consiste en superar unas pruebas para llegar a abrir una caja cerrada con uno o varios candados. Cada grupo tendrá que resolver todas las pruebas con los recursos que se le ofrecen. Una vez resuelto el problema o la actividad propuesta tendrán que responder unas preguntas de **un formulario**. Si lo resuelven correctamente podrán pasar a la siguiente prueba. Al llegar a la última prueba recibirán un código que les permitirá abrir el candado de la caja donde encontrarán un premio relacionado con la temática de la actividad.
- **Grupos:** Para trabajar con esta herramienta se distribuirá a los participantes en grupos de 4 o 5 personas. El máximo de grupos recomendado será de ocho. Todos los estudiantes se van a relacionar con un objetivo común: superar con éxito el juego. Estas interacciones favorecen la cohesión de grupo y las competencias sociales y cívicas.
- **La narrativa** Todo Breakout se apoya en una narrativa que le da sentido, se trata de la historia que sirve de hilo conductor durante todo el juego. En nuestro caso, nos introduce en la experiencia concreta sobre la **migración y el refugio** y conecta las distintas pruebas y retos para darles una lógica. Los y las jóvenes se convierten en personas refugiadas recorriendo un mundo simulado, buscando pistas ocultas y resolviendo enigmas.
- **Las Pruebas:** El juego consta de **6 pruebas** y el **desenlace**. La **primera prueba** sirve para **organi-**

zar los grupos e indicar el orden que deben seguir para realizar las pruebas.

En cada una de las pruebas se ofrece información complementaria a través de diversos enlaces (o códigos QR) y también se incluyen herramientas digitales que permiten conjugar los tradicionales retos con propuestas con contenidos multimedia de tecnología de Realidad Aumentada.

La puerta de entrada es el momento en que se empieza el juego y se les propone a quienes participen ponerse en la piel de los protagonistas y se les presenta la historia que van a vivir. En nuestro breakout, este punto de entrada está vinculado con una de las causas que genera desplazamientos forzados, probablemente la menos conocida: **el desplazamiento por razones ambientales**.

La **prueba final** recopila, en el Campo de personas refugiadas, parte de la información facilitada durante el juego para llegar al **desenlace** del juego y **desbloquear el candado y conseguir superar el objetivo marcado**.

- **Itinerarios:** Cada grupo tendrá un itinerario específico, de tal manera que pasarán por las distintas pruebas sin necesidad de coincidir.

(En el cuadro se indica una posible manera de organizar los grupos).

(Al final de la guía, en el apéndice 2, se explican las distintas aplicaciones utilizadas).

Una última recomendación: no olvidemos que a través del juego estamos transmitiendo una información muy sensible y dura. Por ello conviene mantener un ambiente de respeto y hacer conscientes a los chicos y chicas que esta realidad que han vivido a través del juego genera mucho dolor y sufrimiento a millones de personas.

Grupo	Puerta de entrada	Primera prueba	Segunda prueba	Tercera prueba	Cuarta prueba	Prueba final	Desenlace
1 y 5	Organización de grupos (Norte)	Burocracia Papeles rotos	Check Point	Fake News	Mapa	Campo de personas refugiadas	Apertura de candados
2 y 6	Organización de grupos (Sur)	Check Point	Fake News	Mapa	Burocracia Papeles rotos	Campo de personas refugiadas	Apertura de candados
3 y 7	Organización de grupos (Este)	Fake News	Mapa	Burocracia Papeles rotos	Check Point	Campo de personas refugiadas	Apertura de candados
4 y 8	Organización de grupos (Oeste)	Mapa	Burocracia Papeles rotos	Check Point	Fake News	Campo de personas refugiadas	Apertura de candados

Objetivos didácticos

Generales

- Asegurar la adquisición de conocimientos sobre la movilidad forzada.
- Potenciar y promover la inclusión social y la acogida.
- Generar una visión crítica, intercultural, activa, participativa y cooperativa que defienda los derechos de las personas migrantes y refugiadas.

Específicos

- Empatizar con las personas refugiadas y desplazadas para estar abiertas como sociedad acogedora.
- Conocer la terminología básica relativa a la movilidad humana forzada.
- Reflexionar sobre las causas y consecuencias de la movilidad humana forzada, entendiendo lo que supone para las personas tanto a nivel afectivo, como a nivel de derechos.
- Posibilitar la implicación del alumnado en la puesta en marcha de alguna actividad de *movilización* que tenga repercusión más allá del aula.



Pruebas

“Puerta de entrada”



Crea tus grupos de forma aleatoria

Quienes organicen la actividad deben disponer de un listado de las personas que participarán para distribuirlos en grupos. Es recomendable que haya como máximo 8 grupos de 4 integrantes cada uno. Es decir, 32 personas.

- **Para formar los grupos**, cada jugador/a recibe una carta con un icono. Los iconos representan un desastre medioambiental que ha obligado a muchas personas a tener que desplazarse a otros lugares. Los grupos se formarán juntando a quienes hayan recibido los mismos iconos.



- **Comienza el recorrido.** Se les introduce al juego leyendo a todos los y las participantes la “narrativa”.

Dependiendo del icono que reciban, tendrán que realizar un itinerario diferente. Una vez seleccionado el icono, tendrán que superar la primera prueba para conocer el itinerario que les tocará realizar en su huida.

Esta primera prueba consiste en descifrar, por un lado, un breve mensaje que hace alusión a los datos relevantes de las últimas migraciones a nivel mundial y, por otro, el recorrido que debe tomar cada uno de los grupos. Cuando descifren esos dos datos (datos migratorios y dirección que deben tomar), los introducirán en un formulario que les dará instrucciones para la siguiente prueba. Solo si los datos introducidos son correctos, podrán pasar de prueba.

Objetivos:

- Conocer algunos datos generales de la migración mundial y la relación que existe entre los desastres medioambientales² con el desplazamiento de personas.

2. Los migrantes por motivos ambientales son “personas o grupos de personas que, por un desastre medioambiental se ven obligados a abandonar el lugar de residencia, y que se desplazan dentro del país o al extranjero”. Información extraída de: https://migrationdataportal.org/es/themes/environmental_migration

Narrativa

Parece mentira que hace tan solo dos días hubieras estado celebrando tu cumpleaños. Al día siguiente ocurrió el desastre. Aunque ya lo habías vivido otras veces, la fuerza con la que esta vez arrasó todo fue devastadora. Ahora, las condiciones medioambientales han provocado una situación de extrema emergencia.

Junto con tu familia has tenido que salir de vuestra casa casi con lo puesto y refugiarnos en un almacén cercano. Las próximas horas serán determinantes para salvar vuestra vida. Hay quienes han decidido cruzar la frontera para ponerse a salvo... No tenéis mucho tiempo para decidir.

Debéis unir os a un grupo y decidir qué dirección debéis tomar. En el camino os encontraréis con diversas pruebas que tendréis que superar de forma conjunta. Una vez resueltas todas, podréis alcanzar vuestra meta más preciada. Sin duda será un camino difícil y lleno de obstáculos.

¿Te animas a comenzar?



Documentación de la puerta de entrada

Duración:

- 15-20 minutos.

Desarrollo de la actividad:

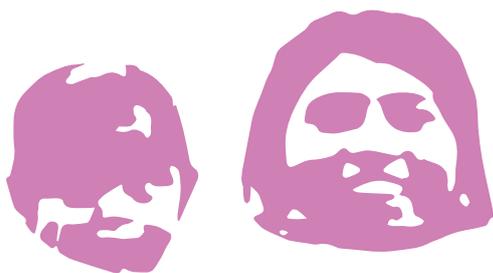
En este comienzo se les propone descifrar los datos relevantes de las migraciones a nivel mundial y ver el recorrido que debe asumir cada grupo. La dificultad variará según la información de los QR.

1. Cada uno de los grupos (iconos) recibirá un sobre con información sobre el reto que tiene que resolver. Dependiendo del icono que reciba, tendrá que realizar una ruta concreta.
2. Esta primera prueba consiste en descifrar, por un lado, un breve mensaje que hace alusión a los datos relevantes de las últimas migraciones a nivel mundial y, por otro, el recorrido que debe tomar (Norte, Sur, Este y Oeste) cada uno de los grupos.

3. Cada grupo se repartirá los textos para que cada persona tenga un apartado diferente que descifrar. Para descodificar ese mensaje, tendrán que utilizar un filtro de color rojo³ y así poder leer el mensaje. Una vez los hayan puesto en común, podrán resolver el reto.
4. Cuando descifren esos dos datos (datos migratorios y dirección que deben tomar), los introducirán en un formulario que les dará instrucciones para la siguiente prueba. Solo si los datos introducidos son correctos, podrán pasar de prueba.

Se estima que las **migraciones climáticas** para el año 2050 afectarán aproximadamente a 200 millones de personas. Los factores medioambientales siempre han sido determinantes en los movimientos migratorios en la medida en que las personas se desplazan para sobrevivir a desastres naturales o al deterioro ambiental (por causas naturales o por la intervención humana). Hay que señalar que son los países y personas en situación de pobreza quienes más sufren las consecuencias generadas, principalmente por los países desarrollados y sus pautas de producción y consumo.

El cambio climático afecta más a quienes menos tienen. Video de **OXFAM**
<https://www.youtube.com/watch?v=iubFLgz4FGw>



3. La versión presencial contará con unas gafas de cartón con filtros adecuados o si se prefiere, un QR que activa la cámara del móvil para descifrar los textos. La versión en línea tendrá un QR que permite al smartphone utilizar la cámara con el filtro adecuado.



Prueba “Burocracia”

Objetivos:

- Conocer la vulneración de derechos que sufren las personas refugiadas. En especial, la dificultad de petición de asilo y el entramado burocrático.
- Conocer la terminología básica relativa a la movilidad humana forzada.

Duración:

- 15-20 minutos.

Desarrollo de la actividad:

Este reto consiste en resolver un puzzle donde se incluye información relevante para las personas solicitantes de asilo.

1. Partirán de una infografía impresa en varias hojas con información incompleta.
2. Para avanzar en la prueba tendrán que montar las distintas hojas, como si fuera un puzzle y solo así obtendrán la infografía completa con toda la información.
3. Con esa información tendrán que seleccionar los pasos adecuados para solicitar asilo. Si los pasos son correctos tendrán acceso a la siguiente prueba.
4. Para contestar el formulario acceden con el código QR pegado en el sobre.

Narrativa

Lleváis un día caminando en busca de un lugar en el que estar a salvo. En vuestro camino os habéis encontrado con otras personas que han sufrido lo mismo. Algunas vienen desde más lejos y tienen que descansar. Una de esas personas se ha acercado a vuestro grupo y os ha dado unos papeles con toda la información necesaria para solicitar el paso por la frontera. Lamentablemente, los papeles están rotos y tenéis que juntarlos de nuevo para poder leerlos y superar la prueba. ¿Seréis capaces de juntar todas las piezas?



Puzzle



Candados y soluciones

Prueba “Check Point”

3

Objetivos:

- Conocer e identificar los principales derechos de las personas refugiadas.

Duración:

- 15-20 minutos.

Desarrollo de la actividad:

• Presencial:

En esta prueba el reto es descifrar una serie de frases. Las palabras que las forman están ocultas en 5 círculos (snotes).

1. Se debe imprimir cada Snote y colocarlos en varios puntos del suelo en la zona de la prueba.
2. Los círculos tienen en su interior cuatro palabras de colores: rojo, verde, naranja y morado. Estas palabras solo pueden leerse desde un ángulo concreto de visión.
3. Las personas que jueguen tendrán que moverse por el espacio para conseguir el ángulo de visión adecuado y tratar de averiguar cuáles son las palabras que aparecen en cada círculo.
4. Una vez hayan leído las palabras, deberán ordenar las que tienen el mismo color para descubrir una frase con sentido.
5. Para superar la prueba y pasar a la siguiente, tendrán que escribir esas cuatro frases en el candado correspondiente. Si son correctas, se les ofrecerá un enlace a la siguiente fase de cada grupo.



Snotes para imprimir



Candados



Soluciones

Narrativa

Antes de llegar a la frontera, se han instalado varios puntos de control para las personas que quieren cruzar. El objetivo de estos puntos de control no es otro que convencerlos para que no sigáis avanzando. No os quieren ahí. No quieren hablar de los derechos que tenéis... Por suerte, los conocéis ¿verdad?



Prueba “Fake News”

“Una mentira es como una bola de nieve; cuanto más rueda, más grande se vuelve”. MARTIN LUTERO

Objetivos:

- Identificar las noticias falsas que tienen que ver con las personas refugiadas.
- Ser conscientes de que muchas de las noticias que nos llegan pueden ser falsas o incompletas.
- Comprender la necesidad de buscar fuentes fiables y diversas para confirmar o desmentir una noticia.

Duración:

- 15-20 minutos.

Desarrollo de la actividad:

Los distintos grupos tendrán que reconstruir una información completa a través de fragmentos de información.

1. Al llegar a esta prueba, se encontrarán con un reproductor de música para escuchar unos audios.
2. Los audios hacen referencia a una noticia relacionada con personas que están cerca de la frontera.
3. Cada uno de los audios incluye información parcial, de tal forma que, para conocer la realidad completa, deberán escuchar todos los audios al completo.
4. Una vez obtenida la información, podrán introducir en el formulario todos los datos. Si las respuestas son correctas, podrán acceder a la siguiente prueba.

Narrativa

Mientras camináis, unas cuantas personas se arremolinan para escuchar las noticias que llegan por radio. La información parece sobresaltar a unos y enfadar a otros. Hay quienes deciden dar la vuelta mientras miran con desesperación el camino que tienen delante.

Vuestro grupo y tú queréis comprobarlo. Sois conscientes de que las noticias no son siempre objetivas. Tal vez no sea verdad lo que han escuchado. Tal vez la información no es exacta y la han interpretado mal. ¿Serás capaz de distinguir si la información es correcta?



Reproductor de audio



Soluciones y candados



Prueba “Mapa”

Objetivos:

- Identificar los beneficios y oportunidades que brinda a la sociedad acoger personas refugiadas.

Duración:

- 15-20 minutos.

Desarrollo de la actividad:

Se trata de reconocer la ruta realizada en un mapa, superponiendo distintas imágenes. Además irán descubriendo informaciones interesantes.

1. Una vez que han llegado a esta prueba, deberán recoger el sobre que les corresponde a su grupo.
2. El grupo se encontrará con un mapa y varios plásticos. El mapa representa el territorio y los plásticos mostrarán algunas anotaciones manuscritas.
3. Poniendo varios plásticos unos sobre otros, podrán hacer coincidir el recorrido con el mapa y descubrirán el viaje realizado.
4. De las cuatro imágenes que se pueden mover, solo una encaja en el dibujo central. En ella, se indica la dirección que ha tomado cada grupo (Norte, Sur, Este u Oeste) y una cifra.
5. Se podrá descubrir la dureza de los viajes que han tenido que afrontar muchas de estas personas así como las oportunidades para los territorios que las acogen. En cada una de las rutas, aparecen unas anotaciones sobre el beneficio de acoger a personas migrantes.
6. La prueba se supera cuando en el formulario indican la cifra y las anotaciones de la ruta.

Narrativa

Después de varias horas caminando, te paras a pensar que apenas queda nada de lo que tenías antes del desastre. Tus amistades, tus costumbres... Piensas en todo eso mientras miras varias fotografías en tu teléfono que aún tiene batería. De repente, te preguntas si podrías abrir un mapa para consultar dónde estás.

Algunos carteles que has visto en la carretera os sitúan en el camino correcto, pero la noche se avecina y conviene tener claro cuál es vuestro destino para no perderos en este viaje. Un largo viaje que culminará con lo que podéis ofrecer al llegar a la frontera.



Solucionario y
códigos QR



Rutas



Mapas online



Prueba “Campo de refugiados”

6

Objetivos:

- Aprender qué es y cómo se consigue el estatus de persona refugiada.
- Conocer cómo es y cómo funciona un campo de personas refugiadas.

Duración:

- 15-20 minutos.

Desarrollo de la actividad:

Vamos a conocer cómo es un campo de personas refugiadas, vamos a entrar y recorrer un campo.

• Presencial

1. En esta última prueba será necesario el uso de un smartphone para realizarla correctamente⁴.
2. Escanearán los códigos QR para acceder al contenido (también habrá posibilidad de acceder desde el ordenador clicando en el enlace, pero la experiencia no es similar).
3. Se abrirá una escena en 360º grados donde podrán navegar por varios espacios de un campo de refugiados.
4. La primera escena muestra la entrada a un campo de refugiados. En la escena aparecerá un icono que representa un punto de interés. Si pulsan en él, se mostrará un pequeño mensaje con información sobre la propia prueba y sobre el funcionamiento de esta aplicación.
5. Una vez recorrida la escena, podrán acceder a una nueva estancia donde podrán experimentar en primera persona el reparto del kit básico en el campo de refugiados. En esta escena habrá nuevamente varios puntos de interés con información de cada objeto que compone el kit básico.
6. Si ya han pasado por cada objeto, podrán resolver el último formulario y obtener la clave para poder abrir el candado de la CAJA FINAL.

4. Es recomendable utilizar un smartphone. Sin embargo, si no se dispone de él, se pueden dejar 4 ordenadores (uno por grupo) en la zona destinada a la prueba para poder visualizar la escena en 360º grados. Otra posibilidad plausible es disponer de un atrezzo que simule la zona de recogida de material al entrar en el campo de refugiados.

Narrativa

Habéis conseguido llegar hasta las puertas de la frontera. Aún os queda superar la última prueba para cruzar al otro lado y conseguir un refugio para que estéis a salvo. No debéis olvidar todo lo que habéis aprendido en este viaje. Tan solo queda un último paso para conseguir poner vuestras vidas a salvo.



VR 360 Campo de refugiados



QRs Candados y soluciones



Desenlace

Objetivos:

- Abrir los candados y descubrir el contenido de las cajas.

Duración:

- 15-20 minutos.

Desarrollo de la actividad

• Presencial

1. En la zona final del recorrido, se colocarán tantas cajas de madera como grupos hayan participado.
2. Cada una de esas cajas estará cerrada con un candado de 4 cifras. La combinación que abre el candado de cada grupo la han obtenido en la última prueba. Esto es: el número de objetos que reciben en el campo de refugiados más el número asociado a su equipo.
3. En la caja se puede añadir algún tipo de “recompensa” física para que las personas participantes puedan llevarse un recuerdo de la actividad.
4. En cada caja se incluirá un BOLETO REÚNA (“Reúna boletos como este y obtendrá un regalo”). Se les explicará en el momento de la reflexión qué significa.

Narrativa

El viaje hasta aquí ha estado plagado de obstáculos. Atrás habéis dejado la vida que teníais hasta que ocurrió el desastre.

De momento estáis en un lugar seguro: el campo de refugiados.

Pero sabéis que esta no es sino una etapa más hasta que podáis rehacer vuestra vida. Necesitaréis apoyo y personas que os acojan y hagan más fácil vuestra integración.



Combinaciones
candados cajas

Materiales

- Cajas de madera con su candado. Una por cada grupo participante.
- Recompensas: se puede introducir en las cajas algún tipo de regalo para cada miembro del grupo (lápices, chapas, etc.).



Reflexión final

Hemos llegado al final del recorrido. Hemos superado las pruebas como grupo. Nadie se ha quedado atrás. De eso se trataba: que nadie se perdiera en el camino.

Dialogamos

Antes de marcharnos dedicamos un rato a compartir las emociones vividas y los aprendizajes realizados a lo largo del “juego”:

- ¿Qué habéis sentido al estar en la piel de las personas que se ven obligadas a huir de su hogar? ¿Habéis sentido cosas diferentes en las distintas pruebas o momentos del juego?
- ¿Qué es lo que más os ha llamado la atención?
- ¿Os ha ayudado a cambiar la percepción sobre las personas migrantes que viven a nuestro lado?
- ¿Qué habéis aprendido que no sabíais?

Es importante facilitar un espacio de reflexión para que el alumnado tome conciencia de los aprendizajes adquiridos, de la vivencia experimentada, de cómo han cooperado en el grupo o de cómo se han sentido en los diferentes momentos del juego. Esto es lo que se llama “metacognición”: ser consciente de lo que se ha aprendido para fijar ese aprendizaje.

Para terminar, les informamos de que con los boletos REÚNA que ha conseguido cada grupo, si los juntan podrán llevarse una BANDEROLA#somosacogida#harreragara para la clase o para el centro, como recordatorio de esta realidad y de nuestra posibilidad de hacer que las personas de nuestro entorno se sientan mejor, acogidas, incluidas.

Se les puede proponer hacerse una foto con las banderolas y poder compartirla en sus redes sociales. Se podrán imprimir estas fotos y colocarlas en un sitio visible.



Boletos Reúna



Seguimos adelante

Evaluación del alumnado

A través del móvil les proponemos hacer una breve evaluación antes de terminar.

- Valora del 1 al 10 la experiencia en la que has participado.
- ¿Crees que has aprendido algo sobre las personas migrantes y refugiadas? Valora del 1 al 5 (1 nada - 5 mucho).
- ¿Te sientes llamado/a a implicarte en la acogida y en la defensa de los derechos de las personas migrantes y refugiadas? Sí-No



Encuesta de
valoración

Para trabajar después de haber realizado la experiencia del Breakout Edu.

La pregunta que nos podemos plantear es: **¿Qué podemos hacer nosotros y nosotras como grupo? ¿Qué puedo hacer yo a título personal?**

Os proponemos trabajar con el grupo esta pregunta y plantear posibles actividades en las que el alumnado se sienta realmente protagonista.

Detrás de cada persona migrante y refugiada hay una historia de dolor y sufrimiento pero también de esperanza. De la primera no hemos formado parte pero sí podemos formar parte de la historia de esperanza apoyando, acogiendo, defendiendo y trabajando por una ciudadanía inclusiva de verdad.

Cada uno de nosotros, cada una de nosotras, podemos ser promotoras de cambio, de acogida; podemos hacer que las personas de nuestro entorno, las que se cruzan en nuestro camino... se sientan mejor. ¡Hagámoslo!

Desde ALBOAN os proponemos diferentes propuestas para la reflexión, la movilización y la incidencia. Os animamos a desarrollar vuestras propias acciones y sumaros a ser ESTUDIANTES EMBAJADORES Y EMBAJADORAS DE CHANGE. (Hasta diciembre 2021):

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

Para más información contactar con ALBOAN:
educacion@alboan.org



Apéndice 1:

Para el juego online

“Puerta de entrada”

1. Para dar comienzo al juego primero se les envía la información (wasap, mail...) indicándoles el icono que les corresponde para hacer los grupos y la web para comenzar el juego. Se puede emplear algún recurso online para realizar los grupos de forma aleatoria.
2. En ese mensaje, hay que incluir también la información específica para cada miembro del grupo. Por lo tanto habrá que combinar icono y cada información específica.
3. Una vez repartidos los grupos y recibidos los mensajes, tendrán que acceder a la web y seleccionar el icono correspondiente para realizar la primera prueba. En esta sección tendrán que descifrar el mensaje que les ha llegado utilizando los recursos disponibles en la web⁵.
4. Si ya han descifrado el mensaje tanto de los datos como de la dirección que deben tomar, podrán desbloquear el candado que se abrirá en la sección “*Hemos leído el contenido del mensaje*”.
5. Únicamente si introducen los datos correctamente, el formulario les ofrecerá un enlace a la siguiente prueba. Este enlace será diferente según el grupo al que pertenezcan, como se ha indicado en el material sobre los grupos e itinerarios.

5. Accederán al recurso mediante el botón “¿Cómo descifrar el texto?”

Prueba “Burocracia”

1. La versión en línea ofrece la infografía en tres modelos. En cada uno habrá información escrita y también habrá información que falta. Solo combinando lo que ven en las tres, podrán ver la infografía completa.
2. Una vez resuelto el puzzle y en relación a su situación en el juego, tendrán que seleccionar los pasos adecuados para solicitar asilo. Si los pasos son correctos, tendrán acceso a la prueba siguiente.
3. Cuando tengan la información completa deberán clicar en un enlace que abrirá el formulario.

Prueba “Check Point”

1. Del mismo modo que presencial, las personas participantes se encontrarán con imágenes y tendrán que moverse o girar su dispositivo para poder leerlas con claridad.
2. Una vez descubiertas las palabras, las ordenarán para formar varias frases.
3. Tendrán que completar las frases en el formulario para poder acceder a la siguiente fase.

Prueba “Fake News”

1. En esta prueba tendrán que escuchar unos audios.
2. Los audios hacen referencia a una noticia relacionada con personas que están cerca de la frontera.
3. Cada uno de los audios incluye información parcial, de tal forma que, para conocer la realidad completa, deberán escuchar todos los audios íntegros.
4. Una vez anotadas las diferencias, podrán introducir en el formulario todos los datos. Si las respuestas son correctas, podrán acceder a la siguiente prueba.



Prueba “Mapa”

1. Al llegar a esta prueba el grupo se encontrará con una imagen que representa un mapa del territorio como fondo. En los laterales habrá varias imágenes transparentes con información.
2. Poniendo las imágenes sobre el mapa, aquellas que coincidan mostrarán la dureza de los viajes que han tenido que afrontar muchas de estas personas.
3. Además aparecerán anotaciones sobre la importancia y los beneficios que tiene acoger a personas refugiadas.
4. La prueba se supera cuando completan correctamente el formulario.

Prueba “Campo de refugiados”

1. Tienen que leer los códigos QR, de cada grupo, que aparecerán en la web.
2. Accederán virtualmente a un campo de personas refugiadas.

3. A través de distintos iconos irán encontrando informaciones específicas que les hará conocer mejor cómo funciona un campo.

4. Deberán responder al formulario correctamente para poder pasar a la prueba de desenlace.

Desenlace

1. Pasarán a un nuevo espacio en la web a modo de recopilación y final. En este espacio tendrán la posibilidad de abrir un candado protegido por un código de cuatro cifras que se ha formado por los números que les han dado en cada una de las pruebas centrales. Una vez que desbloqueen ese candado, podrán clicar para acceder al final del juego. Opcionalmente, podrán recibir un certificado de participación completando un breve cuestionario.



Apéndice 2:

labor.eus/wdM20



Aplicaciones

1. Puerta de entrada



Codificador

Presencial:

- Codificador de colores.

Una herramienta que te permitirá ocultar un mensaje secreto, una pista, un código o una pregunta entre letras aleatorias de colores.

En esta prueba, quienes participan encontrarán un texto con letras en

varios colores aparentemente sin ningún significado y tendrán que averiguar qué es lo que pone utilizando para ello unas gafas con las lentes de color rojo.



Decodificador online

Online:

- Codificador de colores.

Para realizar esta prueba online, primero debemos tener el texto que nos ofrece la web del codificador de colores (que se explica en el punto presencial) (copiar y pegar).

Posteriormente, selecciona única-

mente el texto que quieres ocultar y modifica el color por un azul celeste: (#43fafa).

Puedes hacerlo con herramientas online que te permitan hacer una presentación:

1. Abre una presentación en blanco.
2. Elimina cualquier texto que aparezca y pega tu texto.
3. En un margen, puedes crear una forma de las que ofrece la edición de diapositivas y cambiar el fondo para que coincida en este código RGA (#43fafa).

4. Una vez modificado el color, genera una imagen de esa presentación.

Puedes ofrecer la posibilidad de incluir una alternativa para tener en el smartphone un pequeño programa online y cambiar el filtro de la cámara incluyendo esta url

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

2. Burocracia

Rasterbator



Rasterbator

Presencial:

Rasterbator. Para preparar el puzzle. Aplicación online que amplía las imágenes a múltiples páginas para imprimir y combinar en grandes carteles.

Las personas participantes encontrarán varios folios impresos que tendrán que juntar haciendo coincidir las partes de la imagen correspondientes, hasta tener la información completa.



Puzzle online

Online:

Para preparar esta prueba online se puede **adaptar el código** de programación de la aplicación web para mostrar la información en tres imágenes. Cada una de esas imágenes mostrará una parte del contenido de modo que, únicamente

visualizando las tres imágenes, se podrá tener toda la información y completar el puzzle.

3. Check Point

Snotes



Snotes

Presencial

Snotes es una sencilla plataforma para incluir mensajes que únicamente pueden leerse en un ángulo concreto de visión.

Quienes juegan se encontrarán con varios de esos Snotes en el suelo y tendrán que moverse para

averiguar lo que está escrito.

Una vez leídas las palabras, tendrán que ordenarlas para formar varias frases acordes con la narrativa y con la temática del juego.

Online

Del mismo modo que presencial, las personas participantes se encontrarán con esas imágenes y tendrán que moverse o girar su dispositivo para poder leerlas con claridad.

Una vez descubiertas las palabras, las ordenarán para formar varias frases.

4. Fake News



Audacity

Presencial y online la misma aplicación:

Audacity es un excelente programa para editar audios de manera sencilla. Este programa permite importar muchos tipos de archivos de audio y, mediante una sencilla edición, eliminar, modificar, mejorar

el audio.

Los proyectos pueden guardarse en nuestro ordenador y recuperarlos para una posterior edición. Si queremos exportar nuestro audio, tendremos la posibilidad de seleccionar si queremos crear un mp3, un archivo wav o un archivo ogg.

Cuenta con versiones para Windows y para Linux.

5. Mapa



Map Creator

Presencial

Map Creator es una herramienta de creación de mapas que permite crear un mundo entero utilizando más de 1400 imágenes diferentes.



Genially

Online

La actividad puede hacerse online utilizando los mapas generados con Map Creator e incorporándolos a **Genially**.

Se incluirá una imagen que representa el mapa y, en los laterales de la presentación, varias capas transparentes con información. Aquellas imágenes que coincidan con el mapa mostrarán la información que necesitamos para realizar la prueba.

6. Campo de refugiados

My360



My360

Presencial y online

My360 es una aplicación online para enriquecer escenas 360°. Para crear una escena es necesario disponer de una imagen con ese formato e ir introduciendo en la escena puntos de interés.

La aplicación puede publicarse para que se acceda al contenido desde un smartphone o desde un ordenador. Si se realiza la visualización desde un teléfono móvil, podrán moverse por la escena moviendo el dispositivo de un lado a otro.

Los puntos de interés ofrecen la posibilidad de mostrar información en una sección concreta de la imagen. En estos puntos pueden incluirse imágenes y archivos de audio. En este caso, se ha añadido información relevante para superar la prueba pero, sin duda, es una tecnología que ofrece múltiples aplicaciones en el ámbito educativo. El mejor método para acceder al contenido creado es a través de códigos QR porque permiten abrir los enlaces generados sin tener que escribir complicadas direcciones web en el navegador. Si se realiza en un ordenador, se pueden usar enlaces para abrir estas escenas.

7. Otro recurso: PDF con contraseña



pdf2go

1. Carga tu archivo PDF.
2. Introduce y repite la contraseña de lectura.
3. Elige qué permisos tienen los usuarios de tu PDF.
4. Introduce y repite una contraseña de permisos.
5. Haz click en "Start".



 **alboan**
ONG JESUITA FUNDAZIOA

www.alboan.org

Colaboran:

Gobierno de Navarra  Nafarroako Gobernua




PARLAMENTO DE NAVARRA
NAFARROAKO PARLAMENTUA




Fundación "la Caixa"