

Uoo

---

# Stop Muros

*Breakout sobre fronteras  
y migraciones*

---

**Guía del profesorado**

**School**  
**Obreak**

---

**Universitat Oberta  
de Catalunya**

---

---

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
<b>2. Preparación del juego (set-up)</b>	<b>5</b>
<b>3. Soluciones</b>	<b>10</b>
<b>4. Enlaces de compra</b>	<b>12</b>

---

# 1. Introducción

Esta propuesta de *breakout* desarrollada por un equipo de investigadores de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación de la Universitat Oberta de Catalunya, pretende trabajar el concepto de muros y movimientos migratorios, para grupos de estudiantes de educación secundaria y bachillerato.

## Características

**Edad:** 12-18 años.

**Número de participantes:** un grupo de clase (máximo 30 alumnos).

**Duración:** alrededor de 45 minutos (una hora en total incluyendo el comentario posterior).

**Formato:** Vídeo introductorio sobre el tema y el objetivo del juego y las reglas del mismo y cuenta atrás.

**Temática:** Fronteras

**Palabras clave:** Fronteras, Schengen, Europa Fortaleza, violencia, migración, refugiado, derecho al asilo, muros virtuales, ideología.

## Síntesis

Los participantes deben transitar por el concepto de frontera en una sociedad globalizada y atravesar los muros físicos, mentales y virtuales para obtener la victoria. El objetivo común será abrir un cofre final cerrado con tantos candados como grupos jueguen (de 1 a 6), ya que cada grupo obtendrá una clave final para un candado final.

Para que todos los grupos estén equilibrados, cuando un grupo acabe de resolver sus enigmas y haya obtenido la combinación de su candado final, puede ayudar a los otros grupos más atrasados (opcional).

## Aspectos de aprendizaje

Este *breakout* se ha diseñado de forma que los participantes trabajen en equipo para resolver una serie de enigmas que les aproximan de forma didáctica a conceptos teóricos relacionados con el fenómeno migratorio, así como a los problemas sociales, políticos y económicos derivados de su gestión.

## **Espacio recomendado**

El *breakout* está diseñado para ser jugado en el aula, con la clase dividida en varios grupos del mismo tamaño (de 1 a 6 grupos). Los estudiantes tendrán que disponer de espacio suficiente para poder trabajar de forma cómoda. La forma de organizarse entre los miembros de cada equipo se deja a elección del propio grupo para que sean autónomos y experimenten la estrategia de juego que les permita ser más resolutivos.

---

## 2. Preparación del juego

### Materiales (para un grupo)

- Bandolera o maletín que se pueda cerrar con dos candados de cuatro cifras.
- Linterna de luz UV.
- Bolígrafo UV (solo para preparar juego, no para los jugadores).
- Juego Jenga numerado (las piezas vienen numeradas del 1 al 54 y hay que marcar con letras todas las fichas a discreción del profesor, excepto estas piezas en concreto que tendrán que llevar la siguiente letra cada una: 2 A; 51 L; 7 D; 22 E; 36 A ).
- 2 portafolios de doble cremallera que se puedan cerrar con candado de letras y de tres cifras.
- 1 candado de 5 letras.
- 2 candados de 4 números.
- 2 candado de 3 números.
- 1 reproductor mp3 mini con 5 pistas de audio.
- 2 auriculares.
- 1 conector en forma de Y para dos auriculares.
- Fichas con los enigmas 1, 2, 3, 4 y enigma final (imprimir en A5 color y plastificar).
- Fichas con las pistas para cada enigma (imprimir en A5 color y plastificar).
- 1 hoja pequeña para enigma espejo (imprimir en A5 o inferior).
- Puzzle países (mapa de Europa numerado, se imprime en A3 color, cartón pluma y se corta en varias piezas).
- 1 archivo con las noticias para el enigma 3 (imprimir en A4 en B/N).
- 1 archivo transparencia aeropuerto (imprimir en acetato transparente, al tamaño del archivo, y cortar en varias piezas a modo de puzzle).
- 1 archivo terminal aeropuerto (imprimir en B/N, al tamaño del archivo, y marcar con el bolígrafo de luz UV los siguientes puntos:
  - Buscar el hombre más cercano a un niño y pintar la zona de los ojos.
  - Buscar el hombre situado debajo del cartel del WC y pintar la mano al lado del número 3.
  - Buscar la mujer más cercana a una maleta y pintar la mano al lado del número 5.
  - Una vez marcados estos puntos hay que marcar las otras figuras en las manos, pies, ojos, etc, como se quiera).
- 1 cierre hasp (común a todos los equipos) para poder colocar hasta 6 candados finales.
- La recompensa o premio que elija cada profesor y que esté dentro del cofre final.
- 1 hoja de soluciones para el profesor (imprimir en A4, B/N).

## Equipamiento de la sala

- Papel y bolígrafo para cada uno de los grupos.
- Una pantalla o proyector con audio para proyectar el vídeo introductorio con las instrucciones y donde se proyecta la cuenta atrás.

## Equipamiento del profesor

- Hoja de soluciones.
- Fichas con las pistas de cada prueba para poder darlas en caso de que los equipos lo necesiten.

## Preparación del juego (10-15 minutos)

- Preparar las mesas o zonas de trabajo, cada una con una bandolera y el mapamundi político plastificado en tamaño A3, papel y bolígrafo sobre la mesa.
- Dentro de un portafolio negro guardar las Fichas de la Prueba 4 y Prueba Final (una Ficha de Prueba Final por cada equipo, ya que cada una es diferente), la linterna de luz UV, la hoja Terminal aeropuerto y las piezas transparentes del archivo Transparencia aeropuerto y se cierra con el candado de tres cifras con la combinación 743 (solución de la Prueba 3).
- Dentro del otro portafolio negro guardar las Fichas de la Prueba 3 y las Noticias con Braille y se cierra con el candado de 5 letras, con la combinación ALDEA (solución de la Prueba 2). Ambos portafolios van dentro de la bandolera, junto con el juego de Jenga y el reproductor mp3 con auriculares y las Fichas de la Prueba 2.
- Se cierra la bandolera con los dos candados de 4 cifras (resultados de la Prueba 1 y la combinación en espejo: 8694, 4968).
- En los bolsillos exteriores de la bandolera, accesibles desde el principio del juego, colocar las piezas del puzzle mapamundi, las fichas de la Prueba 1 y la Hoja pequeña para el enigma espejo.
- En una mesa central colocar el cofre final que deben abrir entre todos, cerrarlo con el cierre Hasp, con tantos candados como grupos sean (combinaciones por orden: 380, 238, 269, 250, 246 y 222).

## Remontaje del juego (15 minutos)

- Eliminar todas las hojas de anotaciones usadas por los estudiantes.
- Preparar de nuevo el vídeo.
- Cerrar el cofre final con la recompensa y el cierre hasp, con tantos candados como grupos sean.
- Preparar la bandolera según las instrucciones de montaje y dejar sobre cada mesa una bandolera y un mapamundi político.

## Inicio del *breakout*

Para empezar la narrativa de juego e introducirles en materia, la profesora o profesor proyectará el vídeo del juego, donde se explican las normas y se pone en marcha la cuenta atrás. El texto de narración es el siguiente:

“Europa, desde el comienzo de su historia, ha sido un territorio plagado de conflictos. Una de las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial fue el inicio en 1947 de la Guerra Fría, un enfrentamiento político que fracturó Europa en dos bloques y cuyo símbolo más característico fue el Muro de Berlín, que dividía Alemania en dos. A pesar de la Guerra Fría, Europa manifestó una voluntad de acercamiento y camaradería entre sus países que culminó en la creación de la Comunidad Económica Europea en los años 50 y la Unión Europea, con el espacio Schengen, en los años 90, propiciada por la caída del Muro de Berlín en 1989.

El espacio Schengen consiste en un acuerdo por parte de los países miembro de la Unión Europea, más Noruega, Suecia, Liechtenstein e Islandia, que permite la libre circulación de sus ciudadanos por los países firmantes, lo que virtualmente forma un espacio libre de fronteras donde se garantiza la libre circulación de personas.

A pesar de ello, los desafíos de los últimos años han puesto en entredicho la conveniencia de este espacio Schengen. Debido al aumento de conflictos y desigualdades en el mundo ha habido una gran cantidad de personas huyendo de guerras, pobreza y persecuciones por cuestiones de creencias y género.

Como consecuencia de este masivo flujo de refugiados, a partir del año 2012 se inicia un aumento de los controles fronterizos y la construcción de muros físicos con la idea de frenar la llegada de inmigrantes.

Especialmente a partir del año 2015, la llamada Crisis de los refugiados supone para Europa un grave problema debido a las diferentes opiniones acerca de cómo gestionarla. Además del auge del levantamiento de fronteras físicas, cada vez más hay un aumento de las llamadas barreras virtuales, las que utilizan tecnologías para evitar el paso de inmigrantes. A su vez, las

barreras mentales formadas por los prejuicios de los ciudadanos europeos que acogen a los refugiados y el auge de las ideologías de extrema derecha, manifiestan el nacimiento del concepto de “Europa Fortaleza” y ponen a prueba el espíritu de Schengen.

Sobre la mesa disponéis de un maletín el cuál deberéis de investigar para comenzar el juego. Las reglas a seguir son:

- Deberéis trabajar en equipo para resolver las diferentes pruebas que os encontraréis a lo largo del juego.
- Cada objeto y cada combinación tiene un único uso.
- En ningún momento tendréis que usar la fuerza ni forzar ningún elemento del juego.
- Si en algún momento no sabéis como continuar podéis pedir ayuda.
- Cada equipo obtendrá al final del juego una combinación numérica que abrirá uno de los candados del cofre final. Una vez hayáis abierto el candado final podréis ayudar a otros equipos que todavía no lo hayan conseguido.
- Para ello disponéis de 45 minutos.

Buena suerte, el tiempo comienza ¡YA!”

## **Desarrollo del *breakout***

En cuanto comience la cuenta atrás cada equipo trabajará con los materiales que tenga en su mesa e irá avanzando en la resolución de las distintas Pruebas:

- En la Prueba 1 deben averiguar el país de destino de dos refugiados, utilizando el mapamundi, el mapamundi de conflictos y las fichas con las pistas sobre qué países transitan. Una vez averiguado pueden obtener la combinación de uno de los candados de la bandolera. Si utilizan la hoja de la imagen en espejo podrán abrir el segundo candado de la bandolera.
- En la Prueba 2 tienen que utilizar las piezas del juego Jenga para construir un muro de fichas, siguiendo las instrucciones de la prueba. Una vez construido, escucharán el reproductor mp3 para averiguar qué fichas son las importantes. Si las localizan siguiendo el orden del número de pista podrán formar una combinación de letras para abrir el



candado del portafolio negro.

- En la Prueba 3 deben usar el alfabeto Braille para traducir los textos en braille de las noticias y descubrir qué tres textos constituyen un muro mental. Si lo ordenan como indica la tarjeta obtienen la combinación de tres cifras para abrir el otro portafolio negro.
- En la Prueba 4 deben localizar a tres pasajeros de la terminal siguiendo el criterio marcado por la ficha y utilizando la luz UV. La clave que obtengan deben sumarla al número que aparece en su respectiva Prueba Final para poder abrir el candado del cofre final.

## **Comentario/debate**

La clave de esta fase es que los estudiantes puedan aunar la parte lúdica desarrollada mediante las pruebas del juego con los contenidos didácticos desarrollados en cada una de las fichas que componen el módulo de Fronteras. Al haber realizado una aproximación más práctica a estos contenidos les será más sencillo comprender y asentar conceptos teóricos que serán explicados en profundidad por el profesor.

De forma complementaria, el profesor podrá recomendar el visionado en casa o en el aula de alguna de las películas, pudiendo enlazar esta actividad con un debate o comentario posterior sobre lo visto en la película que ayude a reforzar los contenidos aprendidos.

Por último, los estudiantes podrán comentar qué aspectos les han resultado más difíciles de entender y resolver y cómo se han visto ellos trabajando en equipo, qué han podido aportar y dónde han necesitado ayuda. El profesor, a su vez, podrá reflexionar con ellos sobre posibles actitudes poco colaborativas o actitudes proactivas que sea necesario destacar para enriquecer futuras experiencias de trabajo en equipo.

Tiempo sugerido para el debate y comentario: 15'- 20'.

---

## 3. Soluciones

### Prueba 1

PRIMER CANDADO (VIAJE DE LOS REFUGIADOS):

CLAVE: SEGÚN EL ORDEN DE LA TARJETA, 8593.

- PAIS DESTINO FINAL → AUSTRIA → 8
- PAIS PENÚLTIMO → HUNGRÍA → 5
- PAIS DESTINO FINAL +1 → 9
- PRIMER PAÍS QUE ATRAVIESA → TURQUÍA → 3

SEGUNDO CANDADO (IMAGEN ESPEJADA):

LA IMAGEN DE LA FRONTERA ESTÁ ESPEJADA.

CLAVE: 3958

### Prueba 2

TERCER CANDADO (MURO JENGA):

SOLUCIONES DE CADA PISTA DEL MP3:

- 1º: 3 POSICIONES A LA IZQUIERDA DE LA PISTA 1 DEL MP3 ( - - - . . ) NÚMERO 8.
- 2º: 4 POSICIONES POR ENCIMA DE LA PISTA 2 DEL MP3 ( . . . . . , - - - . . ) NÚMERO 27.
- 3º: NÚMERO A LA IZQUIERDA DE LA PISTA 3 DEL MP3 ( . - - - - , . - - - - ) NÚMERO 11.
- 4º: NÚMERO ENTRE EL 47 Y LA PISTA 4 DEL MP3 ( . . . - - , - - - . . ) NÚMERO 38.
- 5º: 4 POSICIONES POR DEBAJO DE LA PISTA 5 DEL MP3 ( . . . . . , . . . . - ) NÚMERO 54.

PIEZAS CORRECTAS:

1º: 2 → A      2º: 51 → L      3º: 7 → D      4º: 22 → E      5º: 36 → A

CLAVE: ALDEA

### Prueba 3

CUARTO CANDADO (NOTICIAS Y BRAILLE):

TEXTOS:

- EXTRANJERÍA IGUAL A DELINCUENCIA. (3)
- LOS INMIGRANTES CONSUMEN NUESTROS RECURSOS. (7)
- SI VIENEN AQUÍ QUE SE ADAPTEN A NUESTRA CULTURA. (4)

CLAVE: DE MAYOR A MENOR NÚMERO, 743.

## Prueba 4

CLAVE BIOMÉTRICA:

CLAVE: SEGÚN EL ORDEN DE LA TARJETA, 235.

## Prueba final

OPERACIÓN MATEMÁTICA DE CLAVE BIOMÉTRICA Y TEXTO TARJETA (CLAVE PARA EL CANDADO FINAL DE CADA GRUPO):

- 1º LA CONVENCIÓN SOBRE EL ESTATUTO DE LOS REFUGIADOS HA SIDO FIRMADA POR 145 PAÍSES DE TODO EL MUNDO.
- 2º SEGÚN EL SOCIÓLOGO JOHAN GALTUNG EXISTEN 3 TIPOS DE VIOLENCIAS QUE CONFIGURAN EL LLAMADO “TRIÁNGULO DE LAS VIOLENCIAS”.
- 3º EN EL AÑO 2018 EXISTÍAN EN EL MUNDO 34 CONFLICTOS ARMADOS.
- 4º DESDE LA CAÍDA DEL MURO DE BERLÍN EN EUROPA SE HAN CONSTRUIDO 15 MUROS.
- 5º A MEDIADOS DE 2019 HABÍA 11 PAÍSES DE LA UNIÓN EUROPEA CON REPRESENTACIÓN POLÍTICA DE EXTREMA DERECHA.
- 6º EL DERECHO A LA LIBERTAD DE MOVIMIENTO ESTÁ CONTEMPLADO EN EL ARTÍCULO 13 DE LA DECLARACIÓN DE DERECHOS HUMANOS.

OPERACIÓN MATEMÁTICA DE CLAVE BIOMÉTRICA Y PRUEBA FINAL (CANDADO FINAL):

$$235 + 145 = 380$$

$$235 + 3 = 238$$

$$235 + 34 = 269$$

$$235 + 15 = 250$$

$$235 + 11 = 246$$

$$235 - 13 = 222$$

---

## 4. Enlaces de compra

A continuación dejamos una relación de enlaces que a modo orientativo nos pueden ayudar a conseguir los materiales utilizados para la elaboración del juego.

- Bandolera o maletín que se pueda cerrar con dos candados de cuatro cifras.  
[https://www.amazon.es/gp/product/B073FCN9NS/ref=ppx\\_yo\\_dt\\_b\\_search\\_asin\\_title?ie=UTF8&psc=1](https://www.amazon.es/gp/product/B073FCN9NS/ref=ppx_yo_dt_b_search_asin_title?ie=UTF8&psc=1)
- Linterna de luz UV.  
[https://www.amazon.es/gp/product/B0716F8SWH/ref=ppx\\_yo\\_dt\\_b\\_search\\_asin\\_title?ie=UTF8&psc=1](https://www.amazon.es/gp/product/B0716F8SWH/ref=ppx_yo_dt_b_search_asin_title?ie=UTF8&psc=1)
- Bolígrafo UV (solo para preparar juego, no para los jugadores).  
[https://www.amazon.es/gp/product/B078876V8M/ref=ppx\\_yo\\_dt\\_b\\_search\\_asin\\_title?ie=UTF8&psc=1](https://www.amazon.es/gp/product/B078876V8M/ref=ppx_yo_dt_b_search_asin_title?ie=UTF8&psc=1)
- Juego Jenga numerado.  
[https://www.amazon.es/gp/product/B07KQ2ML1P/ref=ppx\\_yo\\_dt\\_b\\_search\\_asin\\_title?ie=UTF8&psc=1](https://www.amazon.es/gp/product/B07KQ2ML1P/ref=ppx_yo_dt_b_search_asin_title?ie=UTF8&psc=1)
- 2 portafolios de doble cremallera que se puedan cerrar con candado de letras y de tres cifras.  
[https://www.amazon.es/gp/product/B076ZQ21DS/ref=ppx\\_yo\\_dt\\_b\\_asin\\_title\\_o01\\_s00?ie=UTF8&psc=1](https://www.amazon.es/gp/product/B076ZQ21DS/ref=ppx_yo_dt_b_asin_title_o01_s00?ie=UTF8&psc=1)
- Candado de 5 letras.  
[https://www.amazon.es/gp/product/B078H9XLX5/ref=ppx\\_yo\\_dt\\_b\\_asin\\_title\\_o02\\_s00?ie=UTF8&psc=1](https://www.amazon.es/gp/product/B078H9XLX5/ref=ppx_yo_dt_b_asin_title_o02_s00?ie=UTF8&psc=1)
- Candados de 4 números.  
[https://www.amazon.es/gp/product/B07CSM7KCD/ref=ppx\\_yo\\_dt\\_b\\_asin\\_title\\_o01\\_s00?ie=UTF8&psc=1](https://www.amazon.es/gp/product/B07CSM7KCD/ref=ppx_yo_dt_b_asin_title_o01_s00?ie=UTF8&psc=1)
- Candado de 3 números.  
[https://www.amazon.es/gp/product/B079DJX3KT/ref=ppx\\_yo\\_dt\\_b\\_asin\\_title\\_o01\\_s00?ie=UTF8&psc=1](https://www.amazon.es/gp/product/B079DJX3KT/ref=ppx_yo_dt_b_asin_title_o01_s00?ie=UTF8&psc=1)

- Reproductor mp3 mini con 5 pistas de audio.  
[https://www.amazon.es/Reproductor-Player-Aluminio-hasta-Micro/dp/B078BQVYG4/ref=sxbs\\_bbp\\_recs\\_sx\\_w\\_p\\_v1?\\_mk\\_es\\_ES=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&crd=KBLZ4BCW6QGK&cv\\_ct\\_cx=reproductor+mp3&keywords=reproductor+mp3&pd\\_rd\\_i=B078BQVYG4&pd\\_rd\\_r=466f7de3-691c-47bd-b3f5-1f35066b2648&pd\\_rd\\_w=GvgYk&pd\\_rd\\_wg=nzpEO&pf\\_rd\\_p=41f285b7-c9d1-4e15-a8ac-ae934ae32b2a&pf\\_rd\\_r=YZZ40PE12Y4RKJB9T241&qid=1583777493&sprefix=REPRODU COT%2Caps%2C495](https://www.amazon.es/Reproductor-Player-Aluminio-hasta-Micro/dp/B078BQVYG4/ref=sxbs_bbp_recs_sx_w_p_v1?_mk_es_ES=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&crd=KBLZ4BCW6QGK&cv_ct_cx=reproductor+mp3&keywords=reproductor+mp3&pd_rd_i=B078BQVYG4&pd_rd_r=466f7de3-691c-47bd-b3f5-1f35066b2648&pd_rd_w=GvgYk&pd_rd_wg=nzpEO&pf_rd_p=41f285b7-c9d1-4e15-a8ac-ae934ae32b2a&pf_rd_r=YZZ40PE12Y4RKJB9T241&qid=1583777493&sprefix=REPRODU COT%2Caps%2C495)
- Auriculares.  
[https://www.amazon.es/gp/product/B00009LHI7/ref=ppx\\_yo\\_dt\\_b\\_search\\_asin\\_title?ie=UTF8&psc=1](https://www.amazon.es/gp/product/B00009LHI7/ref=ppx_yo_dt_b_search_asin_title?ie=UTF8&psc=1)
- Conector en forma de Y para dos auriculares.  
[https://www.amazon.es/gp/product/B003ORHLZ8/ref=ppx\\_yo\\_dt\\_b\\_search\\_asin\\_title?ie=UTF8&psc=1](https://www.amazon.es/gp/product/B003ORHLZ8/ref=ppx_yo_dt_b_search_asin_title?ie=UTF8&psc=1)
- Cierre HASP.  
[https://www.amazon.es/Abus-H711-endurecido-pesta%C3%B1as-superpuestas/dp/B000Y8P42C/ref=pd\\_rhf\\_ee\\_s\\_rp\\_c\\_0\\_14?encoding=UTF8&pd\\_rd\\_i=B000Y8P42C&pd\\_rd\\_r=4c02e8f1-d156-4266-8cbd-e5b888ba9b53&pd\\_rd\\_w=94jAS&pd\\_rd\\_wg=EA5ln&pf\\_rd\\_p=5e6287f5-4c38-41d4-b014-9b7862be23ea&pf\\_rd\\_r=0GV8NKJHC2JB8FGJM37M&psc=1&refRID=0GV8NKJHC2JB8FGJM37M](https://www.amazon.es/Abus-H711-endurecido-pesta%C3%B1as-superpuestas/dp/B000Y8P42C/ref=pd_rhf_ee_s_rp_c_0_14?encoding=UTF8&pd_rd_i=B000Y8P42C&pd_rd_r=4c02e8f1-d156-4266-8cbd-e5b888ba9b53&pd_rd_w=94jAS&pd_rd_wg=EA5ln&pf_rd_p=5e6287f5-4c38-41d4-b014-9b7862be23ea&pf_rd_r=0GV8NKJHC2JB8FGJM37M&psc=1&refRID=0GV8NKJHC2JB8FGJM37M)

# Uoc



Puedes copiar, difundir y remezclar nuestro contenido en Internet, siempre que tú también utilices este mismo tipo de licencia, es decir, CC-BY-SA. Siempre debes citar y enlazar la fuente y el autor del contenido que utilices. Si vas a utilizar el contenido con fines directa o indirectamente comerciales y no te acoges exactamente a esta licencia, por favor ponte en contacto con nosotros para que autoricemos su uso