

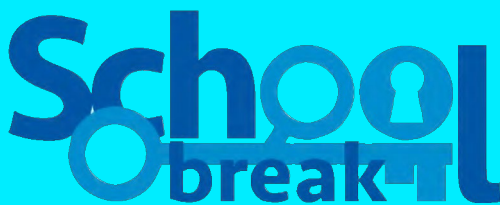
Uoc

Stop Muros

Versión virtual

*Breakout sobre fronteras
y migraciones*

Guía del profesorado



Universitat Oberta
de Catalunya

Índice

1. Introducción	3
2. Preparación del juego (set-up)	5
3. Soluciones	10

1. Introducción

Esta propuesta de *break out* 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: ilimitado.

Duración: alrededor de 45 minutos.

Formato: Virtual.

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 poder llegar al final del juego virtual.

Aspectos de aprendizaje

Este *breakout* se ha diseñado de forma que los participantes trabajen 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

El carácter virtual de este *breakout* hace que pueda ser jugado tanto en el aula en grupo, como desde casa o cualquier otro lugar siempre y cuando se disponga de un dispositivo con acceso a internet.

2. Preparación del juego

Materiales

Para poder acceder al juego únicamente se necesita compartir en enlace del mismo con los estudiantes.

<https://sites.google.com/view/breakoutesp/>

NOTA: Al moverse por las diferentes pantallas puede que tengan que hacer scroll para ver las preguntas.

Desarrollo del *breakout*

El *breakout* comienza con un vídeo que tendrán que visualizar para ubicarse históricamente en el tema. A partir de ahí, empieza el juego:

- En la Prueba 1 deben atravesar el laberinto hasta obtener unas siglas que les darán la clave para pasar a la siguiente pregunta. Pueden ir respondiendo investigando por su cuenta en internet cada pregunta, o clicando el enlace que les llevará al mismo laberinto, pero con hipervínculos a las páginas oficiales donde podrán encontrar las respuestas.
- En la Prueba 2 tendrán que prestar atención al relato de una refugiada y averiguar (ayudados del mapa y de internet si lo creen necesario) qué países ha recorrido durante su viaje.
- En la Prueba 3 hay tres personas que durante el viaje han perdido a la persona que les acompañaba y tendrán que ayudarles a que se reencuentren. Cada uno habla un idioma diferente así que tendrán que usar sus conocimientos ayudados por traductores que pueden encontrar en Internet para saber quién es cada uno y con quién se tiene que reunir.
- En la Prueba 4 visualizarán unos fragmentos de tres películas donde encontrarán la respuesta a las preguntas que se les formulan. Eso les dará la clave que les llevará a la siguiente prueba.

- En la prueba 5 se trabajarán las barreras invisibles y la relación de éstas con las tecnologías de la información y de la comunicación. Para poder resolverla tendrán que disponer de una app para leer códigos QR, ya que eso les ayudará a obtener las claves biométricas que les permitirán llegar al final y superar el juego.

Comentario/debate

Este *breakout*, puede desarrollarse de forma individual o en grupo y puede complementarse con un posterior debate o comentario en el aula, guiado por el profesor o profesora. 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 profesorado podrá recomendar el visionado en casa o en el aula alguna película relacionada, pudiendo enlazar esta actividad con un debate o comentario posterior sobre lo visto en la película que ayude a reforzar los contenidos aprendidos.

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

3. Soluciones

Prueba 1

¿QUÉ LETRAS SON LAS DEL CAMINO CORRECTO?:

ACNUR

Prueba 2

NÚMEROS DE LOS PAÍSES:

38934597

Prueba 3

¿QUÉ NÚMEROS SE OBTIENEN CON LA TABLA?

642

Prueba 4

EL HAVRE (multiplicado) X WELCOME (menos) - EL OTRO LADO DE LA ESPERANZA

39457

Prueba 5 (final)

CLAVES BIOMÉTRICAS:

AKFPDO

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