



Nuevos enfoques de la Educación Cívica Europea

Juegos educativos sobre la UE desarrollados y probados en el proyecto *Have Your Say*

2019-2022



Pie de imprenta

Este libro se ha publicado en el marco del proyecto *Have Your Say*, financiado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea 2019-2022.

Las organizaciones participantes en el proyecto fueron:

Ada-und-Theodor-Lessing-Volkshochschule Hannover, Alemania
West London Equality Council, Londres, Reino Unido
Nevelők háza egyesület, Pécs, Hungría
CEPA San Cristóbal de la Laguna, Tenerife, España
Consorzio OPEN, Verona, Italia
Folksuniversitetet Uppsala, Suecia
COOP SAPSE, Bastia (Korsika), Francia
Europahaus Aurich, Alemania

Las opiniones expresadas en este libro son exclusivamente las del equipo de redacción. No son necesariamente opiniones de la Comisión Europea ni de otros organismos de la UE.

Autores

Este libro ha sido escrito por el personal de las ocho organizaciones del consorcio *Have Your Say*, en particular Josph Karauli, Heike Pilk, Jenna Hartmann, Csilla Anna Vincze, Réka Szalóki, Alina Vakoliuk, Manuel Ortiz Cruz, Jorge Melian Garcia, Christian Geiselmann, Anja Kobus, Aurora Dallolio, Alessandra Minesso, Stefano Scuppini, Laura Cardi.

Copyright

Este libro se ha publicado, por imperativo del programa de financiación, bajo una licencia Creative Commons de uso público y gratuito.



Have Your Say – New Ways to European Citizenship Literacy for Adults

www.haveyoursay-erasmus.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de ninguno de sus organismos. Ni la Unión Europea ni sus órganos pueden ser considerados responsables de los mismos.





Contenido

Introducción	5
El proyecto «Diga lo que piensa»	7
El Consorcio	8
Los Juegos	9
Alarma de asteroides	10
Salvar la UE	25
Generación Europa	36
El juego de la ley	44
Bolsas para la vida	53
¿Me quedo o me voy?	64
Escapar al Brexit	76
EU Tower Power	88



Introducción

Este libro presenta ocho juegos educativos, desarrollados por ocho organizaciones de educación de adultos y de la sociedad civil en 2020-2022. Los juegos pretenden ayudar a quienes los juegan a desarrollar su comprensión de la Unión Europea (UE), su naturaleza, su finalidad y la cuestión de si es bueno tener una organización así, o no.

La UE es un tema notoriamente difícil. Es complicada, con una estructura y unos procedimientos de toma de decisiones que a mucha gente le parecen poco transparentes. Las instituciones de la UE parecen estar muy alejadas de la vida cotidiana de la gente, y las personas que apenas entienden las decisiones que se toman en su propio ayuntamiento se encuentran con mayores dificultades cuando se enfrentan a la UE. Y aunque podría ser fácil definir a la UE simplemente como «un club de países que de esa forma coordinan sus leyes y políticas», la gente no suele ser consciente de ello, entre otras cosas porque la imagen de la UE no puede (todavía) apoyarse en una narrativa popular y global para justificar su existencia, una narrativa que los Estados nacionales llevan utilizando desde hace casi 200 años para parecer entidades «naturales».

Así pues, enseñar sobre la UE es todo un reto. La mayoría de la gente no está interesada por naturaleza en comprender la UE. Esto es cierto sobre todo para las personas que se encuentran en el extremo inferior de la educación formal.

Como verán en la breve presentación del proyecto Have Your Say (ver más abajo), el punto de partida de este proyecto fue la abundancia de mitos y afirmaciones falsas sobre la UE que circularon por toda la opinión pública cuando el «Brexit» -la idea de que el Reino Unido revocara su pertenencia a la UE- estaba en el orden del día en 2016 ff. Varias organizaciones de educación de adultos de diversos países europeos empezamos a plantearnos qué podíamos hacer nosotros mismos para luchar contra esa desinformación y contra la disposición de la gente a devorarla acríticamente. Conscientes de que la UE es un tema muy «árido» para la mayoría de la gente, llegamos a la conclusión de que sería muy útil disponer de herramientas para ofrecer a la gente la oportunidad de aprender sobre la UE de la forma más divertida y atractiva posible.



Cuando solicitamos una subvención Erasmus+ de asociación estratégica para ello, aún dejamos abierto qué tipo de actividades educativas deberían ser. Pensamos en seminarios, teatro, talleres, acciones públicas, happenings... Sin embargo, relativamente pronto quedó claro que lo más práctico sería desarrollar juegos.

Y así, las ocho organizaciones del proyecto se propusieron crear juegos para aprender sobre la UE, cada una de ellas uno, probarlo y presentar los resultados al público (que es usted leyendo este libro), y proporcionar materiales para que otras organizaciones utilicen estos juegos en sus propias clases....

En este libro encontrará ocho informes sobre los juegos. Los informes le darán una idea de la naturaleza de los juegos, cómo se desarrollaron, cómo se juegan, qué ventajas tienen, qué dificultades pueden aparecer a la hora de realizarlos, qué habilidades deben tener los maestros de juego, etc. Los informes también incluyen comentarios desde el punto de vista del pedagogo sobre los resultados del aprendizaje observados. Tenga en cuenta que los resultados del aprendizaje no significan necesariamente que los alumnos sean capaces de reproducir información objetiva. En la educación de adultos (pero no sólo en ella) también se observa un importante resultado del aprendizaje cuando las personas cambian de actitud y entran en un intercambio de experiencias con los demás.

Los ocho informes ofrecen una visión de conjunto, dirigida principalmente a educadores de organizaciones de educación de adultos o de educación general. Los informes por sí solos no permiten jugar a los juegos. Para jugar se necesita, en la mayoría de los casos, un conjunto de materiales de juego. Están disponibles en el sitio web del proyecto www.haveyoursay-erasmus.eu. Algunos son fáciles de hacer (sólo instrucciones para un juego de rol), otros son más elaborados (patio de recreo de cartón, pilas de 100 cartas), y algunos, en particular nuestros dos *Escape Rooms* del mundo real, necesitan un lujoso conjunto de accesorios cuya materialización llevará a quienes decidan construirlos un tiempo considerable y habilidades artísticas y artesanales; de todos modos, las instrucciones se publican para que todo el que decida reproducir estos entornos de aprendizaje pueda hacerlo.

Hannover, agosto de 2022

Christian Geiselmann (VHS Hannover)



El proyecto «Diga lo que piensa»

El debate sobre el Brexit en el Reino Unido desde 2016 lo ha puesto de manifiesto: muchos ciudadanos de la UE están mal informados sobre lo que es la UE, lo que hace y cómo se toman las decisiones en la UE. La desconfianza en la idea de cooperación internacional y el recurso a doctrinas nacionalistas están creciendo en muchos de los 28 Estados miembros de la UE, y el populismo se ha convertido en un problema en todas partes. El llamado euroescepticismo está especialmente extendido, sobre todo entre las personas con menor nivel educativo.

En el proyecto *Have Your Say* abordamos estos problemas desarrollando formas innovadoras de actividades educativas para adultos poco cualificados con el fin de ayudarles a reevaluar sus actitudes hacia la UE en un proceso de reflexión, discurso y pensamiento basado en hechos, impartido de forma activadora, comunicativa, posiblemente alegre e inspiradora. Los nuevos métodos, probados en 8 proyectos piloto en 7 países socios, tenderán a ser actividades fuera del aula estándar que incluyan juegos, interacción, movimiento y creatividad. También serán aplicables en otros contextos de educación de adultos.

El título del proyecto – *Have your Say* – indica que no se trata de imponer una opinión a la gente. Se trata de dar a la gente espacio y libertad para formular y expresar sus pensamientos, guiándoles a través de un proceso de puesta a prueba de estos pensamientos en interacción con los demás, y ayudarles a fundamentar las opiniones con hechos verificables en lugar de rumores o mitos populares. Esperamos que esto acabe provocando un cambio de actitud en la mayoría de los participantes, pero no es un resultado obligatorio. Lo que sí es obligatorio es que los participantes salgan de los proyectos piloto con una mayor capacidad de pensamiento basado en hechos y de reflexión sobre los motivos de sus actitudes y opiniones. Esto reforzará la educación cívica europea a nivel de competencias básicas.

(Texto escrito en 2019)



El Consorcio



VHS Hannover – centro de educación de adultos del municipio de Hannover, Alemania. Su nombre completo es Ada-und-Theodor-Lessing-Volkshochschule.



Consorzio OPEN – red de ocho organizaciones que ofrecen educación para adultos, EFP y actividades sociales en varias ciudades, principalmente del norte de Italia.



Folkuniversitetet – proveedor nacional de educación para adultos en Suecia. En este proyecto participaron a través de su sucursal de Uppsala.

CEPA San Cristóbal

CEPA San Cristóbal – centro público de educación de adultos en San Cristóbal de la Laguna, Tenerife, España. Ofrece numerosos cursos de FP básica y de segunda oportunidad.



West London Equality Centre – organización de la sociedad civil de Londres, Reino Unido, centrada en la defensa de los derechos humanos y ciudadanos, especialmente en apoyo de los desfavorecidos.



Nevelők Háza Egyesület – organización de la sociedad civil de Pécs (Hungría) que ofrece diversas formas de educación, actividades cívicas y culturales y apoyo a otras organizaciones cívicas.



Coop SAPSE – cooperativa social con sede en Bastia, Korsika (Francia).



Europahaus Aurich – Organización de educación de adultos con internado, con sede en Aurich, Alemania, junto a los Países Bajos, especializada en el intercambio internacional y la reconciliación tanto con jóvenes como con adultos.



Los Juegos

Descripción e informes



Alarma de asteroides!

Un escape room educativo para salvar el mundo y controlar a la UE



Introducción

El planeta Tierra está en grave peligro.

Un asteroide se precipita hacia él. No queda mucho tiempo hasta el impacto. Es el fin de la humanidad.

¿O todavía no? Un equipo de científicos ha desarrollado planes para un escudo contra asteroides. Pero primero habría que construir el escudo, y construirlo cuesta mucho dinero. ¿Quién puede permitírselo?

El científico reflexiona: ¿Preguntando a los EE.UU.? No, están ocupados con luchas internas. ¿Preguntar a Rusia? No, han gastado todo su dinero en una guerra absurda. ¿Preguntar a China? No, allí todo el mundo está enfermo de Covid19. Entonces, ¿quién queda?

Los países de la Unión Europea tienen dinero, y con la UE tienen una organización que puede actuar conjuntamente en su nombre. Pero, ¿cómo conseguir que la UE asigne el dinero? ¡Los más científicos deben averiguar cómo funciona la UE! Entonces, ¡quizá puedan salvar la Tierra!

Los científicos, esos sois vosotros. – ¡ADELANTE!

Cómo jugar

Se trata de un juego de escape del mundo real para grupos de 4 a 10 participantes. Los grupos pueden ponerse en contacto con VHS Hannover y acordar una fecha para el juego. VHS Hannover ofrece determinadas semanas a lo largo del año en



las que el juego se instala en una de las aulas del seminario. – A petición especial, también es posible instalar la sala de escape en otros lugares, por ejemplo, en escuelas o en cualquier otro lugar adecuado. Se necesita personal de VHS Hannover (2 personas) para el papel de maestro de juego, para controlar el juego como «Asistentes Espaciales» desde el exterior.

También hay otra opción: VHS Hannover publicó todos los materiales desarrollados para el juego -instrucciones del juego, materiales imprimibles, instrucciones para construir el atrezzo físico- y todo el mundo puede construir el atrezzo por sí mismo. Sin embargo, esto lleva mucho tiempo y requiere bastantes conocimientos técnicos.

Así que, en la práctica, los centros educativos recurren a la Universidad Popular de Hannover para que les proporcione la oportunidad de jugar.

El atrezzo del juego está disponible actualmente en alemán y en inglés. También se pueden proporcionar otros idiomas con relativa facilidad.

¿Cómo hace la UE más tangible?

Con este juego, los grupos de alumnos se sumergen en un mundo fantástico de ciencia espacial y trabajo en equipo contrarreloj. Centrados en el objetivo de salvar al mundo del impacto de un asteroide, al principio no se dan cuenta de lo que están haciendo en realidad: comprender paso a paso cómo se hacen las leyes en la UE, cómo se toman las grandes decisiones y qué instituciones tienen un papel en ello. Al final del juego, los jugadores habrán reflexionado sobre qué países son miembros de la UE, cuáles no, dónde está el Parlamento de la UE, cuántos ministros hay en el Consejo de la Unión Europea, y habrán tocado literalmente a cada uno de los 705 eurodiputados.

Historia

La idea de desarrollar -de entre todas las posibilidades- un juego de escape surgió al principio del proyecto. Queríamos crear algo que realmente intrigara a los alumnos y captara su atención. Es una tarea difícil, sobre todo con un tema tan aburrido, abstracto y confuso como la UE (desde la perspectiva del ciudadano de a pie). Los juegos de escape se han hecho muy populares en los últimos años, no sólo como actividad de ocio, sino también en el contexto de la educación. Y: habíamos experimentado una escape room educativa, incluso habíamos sido testigos de su desarrollo, en una institución asociada a otro proyecto de asociación estratégica Erasmus+ los años anteriores



(MobileBE), en el que el socio francés desarrolló una escape room (basada en una historia sobre un virus peligroso, sobre todo mucho antes de que apareciera el SARS-CoV-2) para motivar a los alumnos de los primeros cursos de educación básica a realizar actividades de lectura y cálculo. Esto nos animó a intentar desarrollar una escape room nosotros mismos.

La idea concreta se desarrolló en una serie de reuniones creativas, en las que ya empezamos a experimentar con los primeros accesorios improvisados, a partir de materiales sencillos como el cartón. Llevó bastante tiempo crear la telaraña de acertijos de forma que ofreciera varios puntos de entrada a los jugadores, y aun así les exigiera resolver cada acertijo para llegar al punto final- salvar la Tierra.

También tomamos algunas direcciones equivocadas y tuvimos que revisar y volver varias veces. Por ejemplo, al principio planeamos, para el final del juego, dejar que los jugadores cambiaran de rol, de científicos que construyen un escudo contra asteroides, y dejarles actuar como ministros en el Consejo de la Unión Europea, para representar a sus estados nacionales y luchar por sus intereses separados. Pero, por supuesto, semejante ruptura de roles en el juego resultó rápidamente contraproducente y demasiado exigente para los jugadores previstos, así que nos saltamos esto, y encontramos una solución mucho mejor: Los ministros del Consejo debían estar representados por 27 pitufos a los que primero había que liberar de una caja donde están encerrados. Liberar a los pitufos y colocarlos en un gran círculo sobre la mesa del Consejo resultó entonces uno de los momentos más atractivos del juego, para todos los grupos que vimos jugar hasta el momento.

Cuando el concepto quedó claro y el atrezzo estuvo listo de alguna forma viable, se hicieron las primeras pruebas con colegas profesores de la Universidad Popular de Hannover, y pronto pudimos empezar a ofrecer el juego a los alumnos de nuestras clases de Segunda Oportunidad y al público en general.

En el juego hay una serie de accesorios con características tecnológicas que nos llevó bastante tiempo crear, no tanto por su realización final, sino más bien por encontrar la forma de que funcionaran tecnológicamente. Por ejemplo, los jugadores deben reunir a todos los diputados del Parlamento (en la ciudad adecuada) y «pesar sus votos». Las balanzas disponibles en la sala deberían funcionar sólo en un lugar determinado, sin que visualmente quede claro cómo y por qué. Elaborar esto llevó



tiempo de consulta con expertos en electrónica, experimentación con diversos dispositivos, incluidos microordenadores, etc. – La solución final (que no queremos desvelar aquí) era entonces sencilla, pero así es a menudo: se necesita mucho tiempo para encontrar una solución sencilla.

Innovación

La innovación de este juego de escape radica, a nuestro entender, en la combinación de una intensa experiencia de grupo con un desafiante trabajo en equipo y la recepción y el procesamiento (primero inconscientes) de hechos sobre la UE, que suele ser un tema con el que cuesta entusiasmarse. Sin embargo, el juego de escape Asteroid Alarm suele terminar con grupos de alumnos muy entusiasmados y felices por su éxito final (los maestros del juego intentan asegurarse de que los grupos resuelven las tareas con éxito, pero en el último momento). A continuación, utilizamos una fase de reflexión -en una sala diferente, con un círculo de sillas- para reflexionar sobre la experiencia y pasar de la experiencia del juego a saber cosas sobre la UE.

Grupo destinatario

Desarrollamos este juego especialmente para adultos (jóvenes) que asisten a cursos para obtener un certificado de primer ciclo de secundaria que antes no habían conseguido en centros ordinarios. A menudo proceden de entornos sociales poco favorables a la educación formal.

El juego no requiere explícitamente que los jugadores tengan conocimientos sobre nada relacionado con la UE o la política. Las únicas habilidades necesarias son un mínimo de lectura y cálculo simple (sumas, sobre todo). Más importantes son las habilidades sociales, comunicativas y la capacidad de combinar cosas aparentemente inconexas.

El juego es un trabajo de grupo, y cada grupo está formado por individuos con habilidades y competencias diferentes. Los grupos son fuertes cuando permiten a cada miembro aplicar sus habilidades específicas.

Aunque el juego se desarrolló pensando en una determinada categoría de alumnos, probarlo con varios tipos de personas nos demostró que es adecuado para todo tipo de personas. Jugamos con niños de 13 años, con profesores, con académicos, con funcionarios de grado medio, con estudiantes de secundaria, etc., y a todos les resultó bien. – Tenemos algunas opciones para configurar el juego un poco más difícil o fácil, pero resultó casi imposible evaluar de antemano la «aptitud» de un grupo a



El aprendizaje y la enseñanza

partir de sus antecedentes educativos.

Asteroid Alarm! es una típica escape room del mundo real (no virtual). Una sala del tamaño de una típica aula o sala de seminarios está decorada con objetos de atrezzo para presentar el laboratorio de un equipo de científicos que han desarrollado un escudo contra asteroides y ahora intentan averiguar cómo funciona la UE. Así pues, la sala está decorada con carteles y objetos para dar un ambiente «espacial» (fotografía espacial, telescopio, maqueta de un cohete Saturno V, etc.), y con un montón de cosas relacionadas con la Unión Europea, por ejemplo láminas de cartón con mapas de los países europeos, que sujetan cierto número de meeples, bandejas de madera, un cilindro de cartón que se asemeja al edificio del Parlamento Europeo en Estrasburgo, etc.

Antes de entrar en esta sala, los jugadores se reúnen en otra sala contigua para recibir instrucciones. El maestro de juego les presenta la idea general de una sala de escape (trabajo en equipo, el tiempo es crucial, la comunicación es importante), y suele empezar preguntándoles si ya han jugado a juegos de escape, por ejemplo como actividad de ocio. A continuación, el maestro de juego presenta la historia del juego, que es:

El planeta Tierra está en grave peligro.

Un asteroide se precipita hacia él. No queda mucho tiempo hasta el impacto. Es el fin de la humanidad.

¿O todavía no? Un equipo de científicos ha desarrollado planes para un escudo contra asteroides. Pero primero habría que construir el escudo, y construirlo cuesta mucho dinero. ¿Quién puede permitírselo?

El científico reflexiona: ¿Preguntando a los EE.UU.? No, están ocupados con luchas internas. ¿Preguntar a Rusia? No, han gastado todo su dinero en una guerra absurda. ¿Preguntar a China? No, allí todo el mundo está enfermo de Covid19. Entonces, ¿quién queda?

Los países de la Unión Europea tienen dinero, y con la UE tienen una organización que puede actuar conjuntamente en su nombre. Pero, ¿cómo conseguir que la UE asigne el dinero? ¡Los científicos deben averiguar cómo funciona la UE! Entonces, ¡quizá puedan salvar la Tierra!

Los científicos, esos sois vosotros. – ¡ADELANTE!

A continuación, se invita a los jugadores a vestirse de científicos, utilizando las batas blancas de laboratorio preparadas para



ellos. A continuación, los jugadores son conducidos a su laboratorio.

Suele haber primero un momento de asombro, ya que los jugadores no esperan, en un entorno escolar ordinario, un «laboratorio» tan meticulosamente decorado.

A continuación, el maestro de juego da algunos consejos adicionales, por ejemplo, que principalmente todos los objetos de la sala forman parte del juego; que prácticamente todos los objetos tienen un significado en algún momento del juego; pero que, por favor, los jugadores no deben tocar el equipo técnico instalado en la sala: cámaras, micrófonos y dos grandes pantallas de ordenador o televisión. La pantalla más grande muestra el espacio (con miles de salidas, pero nada más, hasta ahora) y un reloj (con una cuenta atrás de 60 minutos, para indicar el tiempo que queda para resolver la tarea). La pantalla más pequeña, de momento, sólo muestra una imagen del planeta Tierra. El maestro del juego explica que se trata de la plataforma de comunicaciones de los científicos para ponerse en contacto con un equipo de ayudantes en el espacio que observan el asteroide y que, tal vez, de vez en cuando den información u otro tipo de apoyo. Este canal de vídeo y audio (configurado en la práctica como una videoconferencia) es, de hecho, la herramienta a través de la cual el maestro de juego puede supervisar al grupo mientras juega y puede dar pistas cuando se atascan. Así, un maestro de juego bien entrenado puede controlar el progreso de un grupo para asegurarse de que, sí, resuelven la tarea a tiempo, pero lo hacen -idealmente- en el último momento. Esto añade mucha emoción al grupo e intensifica la experiencia.

Una vez explicado todo, el maestro de juego abandona el laboratorio y el grupo comienza, de forma cooperativa, a explorar la sala y encontrar un punto de entrada en la serie de acertijos.

Además de los distintos carteles y objetos que hay sobre las mesas, en la sala hay varios contenedores cerrados con llave (cajas de madera, etc.). Utilizando las diversas pistas que se dan en los materiales repartidos por toda la sala, el grupo tiene que ingeniárselas para encontrar llaves y códigos para abrir las cajas, y cuando consiguen abrir una, en la caja hay nuevas pistas, objetos o mensajes escritos con consejos adicionales.

Los enigmas que hay que resolver giran en torno a la estructura y el funcionamiento de la UE. No se espera que los jugadores sepan nada sobre la UE. Más bien, toda la información necesari-



ria para resolver los enigmas está en algún lugar, oculta o a la vista, en la sala, y la tarea consiste en recopilar y combinar la información. Toda la información crucial se da en un lenguaje muy sencillo, de modo que incluso grupos de jugadores con una educación formal muy baja y poca práctica en la lectura pueden jugar al juego con éxito. Incluso hemos observado que a veces las personas con una educación formal superior tienen más dificultades que otras, porque empiezan a pensar en cosas demasiado complicadas en lugar de limitarse a hacer lo obvio o lo más sencillo. Otra habilidad necesaria es el cálculo muy básico, por ejemplo, la suma simple. La tarea matemática más exigente del juego es, en un momento dado, encontrar el total cruzado de un código dado de cuatro dígitos; y observamos que la noción de total cruzado es un reto para personas con menor y mayor formación formal por igual. Pero no importa, en los casos en que el grupo se atasca y nadie en el equipo tiene idea de qué hacer ahora, los asistentes del espacio aparecen en la pantalla de comunicación y dan apoyo.

Con el tiempo corriendo, en la gran pantalla que muestra el espacio, un asteroide empieza a crecer. Al final del juego, ocupará toda la pantalla, se encenderán las luces rojas de alarma y sonarán las sirenas.

Los acertijos del juego están interconectados de forma que a) haya varios puntos de entrada, para que los equipos más grandes de jugadores puedan dividirse y hacer cosas diferentes en paralelo, pero b) nadie pueda dar los pasos finales sin haber dado antes los anteriores. (Crear este laberinto de acertijos interconectados fue uno de los mayores retos del desarrollo del juego).

Los datos sobre la UE que debe procesar el equipo de jugadores son los siguientes

- Qué países forman parte de la UE
- Dónde está el Parlamento Europeo
- Cómo se hacen las leyes en la UE (proceso muy simplificado)
- ¿Cuántos comisarios hay?
- ¿Cuántos escaños tiene el Consejo de la Unión Europea?
- ¿Cuántos eurodiputados hay en el Parlamento?
- Identificar las áreas de trabajo de algunos comisarios (muy simplificado)
- Etc. de este tipo



Por poco inspiradores que parezcan estos temas cuando se enumeran aquí, en el propio juego los jugadores los tratan con bastante entusiasmo. La idea es, en realidad, que ni siquiera son realmente conscientes de que tratan varios hechos «aburridos» sobre la UE y su funcionamiento. Los jugadores se concentran plenamente en resolver sus tareas, con el fin de conseguir finalmente la financiación para su escudo de asteroides, y salvar así el mundo.

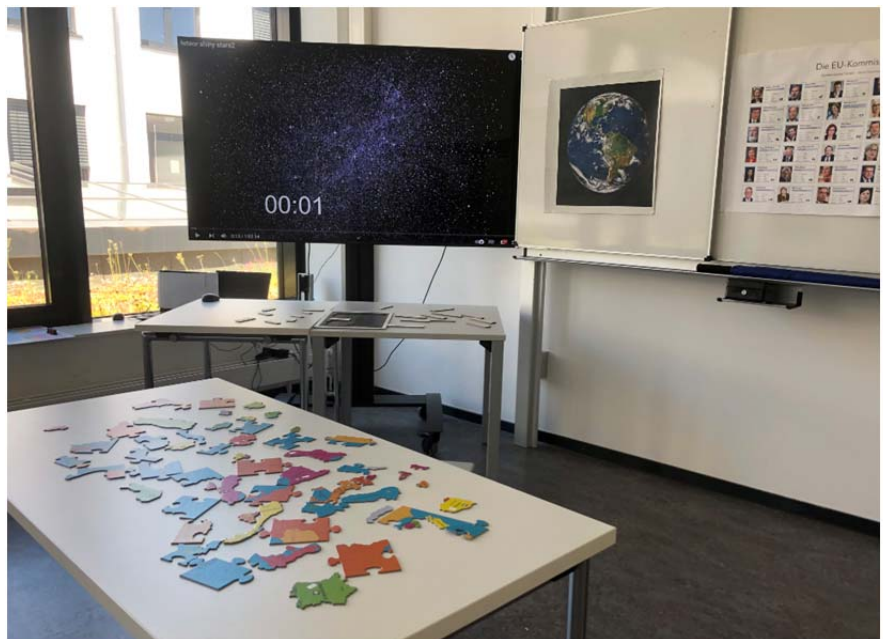
Es justo en el siguiente paso cuando estos pequeños datos sobre la UE se utilizan con fines didácticos concretos: Después de que el equipo haya resuelto los acertijos y abierto la última caja, donde encuentran un mensaje de que se ha acordado la financiación, además de monedas de euro de chocolate que pueden comerse, y se toque el «Himno a la alegría» para celebrar la buena noticia, el maestro de juego conduce al equipo de vuelta a la segunda aula, y sentados en un círculo de sillas, el grupo tiene ahora la oportunidad de reflexionar sobre su experiencia. Normalmente, los primeros 10 minutos se utilizan para expresar la emoción y la experiencia de trabajar en grupo; los jugadores cuentan lo que les ha gustado, lo que les ha resultado difícil, cómo han encontrado soluciones, etcétera. A continuación, el maestro de juego (o el profesor) empieza a dirigir el debate cada vez más al nivel de la educación cívica: Qué es la UE, cómo funciona, etc. La forma de hacerlo será diferente en cada grupo, dependerá de los conocimientos previos del grupo y de la relación entre el grupo y el profesor (o maestro de juego).

Para nosotros, en la Universidad Popular de Hannover, lo mejor es realizar esta fase de reflexión con la presencia tanto del maestro de juego como del profesor (habitual) del grupo (si el grupo es una clase de una de nuestras clases de Segunda Oportunidad).





Una pequeña sala de seminarios de la Universidad Popular de Hannover decorada para el partido.



La gran pantalla proporciona una atmósfera espacial y crea tensión mediante el tic-tac del reloj... y un asteroide que crece con el tiempo.



Un equipo de estudiantes jugando al juego de escape ¡Alarma de Asteroides! Aquí está instalado en una clase normal.

Material didáctico utilizado

Este juego de escape del mundo real necesita un conjunto relativamente amplio de accesorios y materiales para decorar un aula. El atrezzo y los materiales se describen con detalle en las instrucciones del juego publicadas por separado (véase el sitio web del proyecto www.haveyoursay-erasmus.de.) La mayoría de los materiales son imprimibles (proporcionamos documentos PDF para descargar), pero algunos son objetos que hay que construir, algunos de madera o cartón. Algunos de los accesorios requieren conocimientos básicos de electrónica y manualidades, por ejemplo, para soldar un interruptor magnético en una balanza de cocina electrónica (estándar).

Varios de los materiales imprimibles que utilizamos están tomados del «Libro fácil sobre la UE», que se escribió como parte de otra actividad del proyecto Have Your Say. El libro también puede descargarse.

El libro en sí es uno de los accesorios de la sala. Lo colocamos en algún lugar sobre una mesa en exposición abierta y, a veces, los jugadores empiezan a utilizarlo para encontrar en él la información que necesitan. Sin embargo, esto no es obligatorio; toda la información necesaria para resolver los acertijos puede encontrarse también en cualquier otro lugar de la sala.

Contactar y motivar a los participantes

Hay varias formas de implicar a los alumnos en el juego.

Una forma es ofrecerlo a las clases en la escuela, o a grupos establecidos en centros de educación para adultos. Esto es fácil, ya que los juegos de escape se consideran un cambio bienvenido en la escuela, etc. En la práctica, los profesores de las clases de Segunda Oportunidad de la Universidad Popular de

Hannover organizan una vez al año una «semana de proyectos» con sus clases, y reservan el juego en ese periodo.

VHS Hannover también se ofrece a instalar el juego en las escuelas de la ciudad.

En tercer lugar, el público puede dirigirse a VHS Hannover y reservar el juego para ellos. Puede tratarse de personas de determinadas asociaciones o de compañeros de trabajo de una empresa que deseen realizar una actividad de creación de equipos.

De hecho, el reto no es tanto encontrar gente para jugarlo, sino más bien tener la sala preparada para ello. En la actualidad, la Universidad Popular de Hannover no dispone de una sala independiente en la que instalar el juego de forma permanente, sino que tenemos que instalarlo en diferentes aulas cuando hay algún evento de juego programado. Por lo tanto, intentamos organizar semanas de juego, en las que podemos tener el juego instalado en un aula y jugar con varios grupos, uno tras otro.

Efectos previstos en los alumnos

Hasta ahora hemos jugado a este juego con muchos grupos, de casi todos los sectores de la sociedad, todas las edades y todos los niveles educativos. En un principio, el juego se desarrolló especialmente para personas con un bajo nivel de educación formal, pero resultó ser adecuado para todo el mundo. También hay formas de hacer el juego más difícil o más fácil, según el grupo.

Observamos que todos los grupos están entusiasmados con la intensidad de la experiencia de trabajo en equipo que viven en la hora que juegan. Experimentar y superar la frustración (de los acertijos no resueltos hasta el momento) es un elemento importante del juego, y esto se articula también en la fase de reflexión posterior.

El efecto de aprendizaje más importante relacionado con la UE no se consigue tanto durante el juego en sí (ya que los jugadores están totalmente centrados en resolver las adivinanzas a tiempo, por lo que procesan la información relacionada con la UE pero no reflexionan sobre ella), sino en la fase de reflexión posterior, cuando todos están sentados, en una sala diferente, más tranquila, formando un círculo. Utilizamos esta fase de reflexión para que los alumnos piensen en el funcionamiento de la UE a partir de la información que han recopilado durante el juego.



La información sobre la UE que ofrece el juego puede parecer muy básica, pero resulta que la mayoría de la gente (independientemente de su nivel educativo) la conoce poco. Los profesores de un instituto (Gymnasium) en el que ofrecimos el juego para los alumnos de 10º curso nos dijeron que, en realidad, la información sobre la UE que aparece en el juego es todo lo que necesitan saber sobre el tema para obtener el título de bachillerato.

Sin embargo, el efecto más importante de este juego, en términos de concienciación de la UE, no se produce a nivel cognitivo. Es más bien físico: Los jugadores tienen que, literalmente, manejar todo lo que hay en el juego, tocándolo, moviéndolo, dándole la vuelta, encontrando sus lugares correctos, etc. Por ejemplo, una de las tareas del equipo consiste en recoger a todos los eurodiputados y reunirlos en el Parlamento Europeo (un contenedor cilíndrico); tienen que averiguar dónde están esos eurodiputados, y al final descubren algo bastante obvio: que los 705 meeples de madera colocados en mapas de países de cartón por toda la sala son en realidad eurodiputados, y que hay que recogerlos en el contenedor del Parlamento; y que medir el peso de esos eurodiputados sólo funciona cuando el Parlamento está realmente en Estrasburgo, y no en otra ciudad. Hay muchos elementos en el juego que requieren ese contacto físico con temas relacionados con la UE, y creemos que éste es el punto fuerte especial de este juego.

Observaciones del ensayo de la actividad con los alumnos

(Ver instrucciones del juego)

Cómo lo probamos

Este juego fue probado, durante la fase de desarrollo, hasta agosto de 2022, en 12 rondas de juego con diferentes grupos, empezando por colegas (educadores y otro personal) de VHS Hannover, y participantes de nuestros cursos de Segunda Oportunidad, pero también otro personal de otras organizaciones educativas, así como grupos de la sociedad civil. Los grupos contaron con 4-10 participantes, una media de 8, por lo que contamos con 96 participantes durante la fase de desarrollo.

Desde entonces hemos ofrecido el juego a muchos grupos, entre los que destaca el curso 10th completo de pone de la escuela secundaria de Hannover, con 150 alumnos, que jugaron al juego en 15 rondas (durante toda una semana).



Dificultades

Para ofrecer este juego, lo primero que se necesita es un conjunto de elementos de atrezzo (se puede construir con algunos conocimientos de bricolaje), pero también hay que estar realmente «metido» en él y haber comprendido el funcionamiento interno del juego. Todo en la sala debe estar perfectamente configurado, porque una vez que el juego está en marcha, cualquier cerradura mal ajustada o cualquier paz que falte, cualquier dispositivo técnico que no funcione, etc. bloqueará el juego, y el maestro del juego tendría que intervenir.

Además, el juego -en la configuración que preferimos t VHS Hannover- utiliza una serie de ordenadores para funciones de audio y vídeo que hay que asegurarse de que funcionen correctamente. – Sin embargo, también es posible jugar sin el uso de tecnología informática; por ejemplo, con el maestro del juego (o profesor) presente en la sala y ayudando a los jugadores cuando sea necesario. Pero el efecto sobre el grupo es mucho mayor con el atractivo adicional del funcionamiento de las herramientas de vídeo y audio.

En otras palabras: formar a un *game master* para *¡Alarma de Asteroides!* es bastante exigente.

Ventajas especiales

Asteroid Alarm tiene dos grandes ventajas:

El juego es muy atractivo, sobre todo para los más jóvenes. Se emocionan mucho. Un profesor de educación cívica nos dijo: «Enseño deportes y educación cívica. Es la primera vez que veo a los alumnos de educación cívica celebrando».

El juego permite a los jugadores manejar datos sencillos (a menudo vistos como boing) sobre la UE de una forma muy práctica: los jugadores tocarán y moverán objetos físicos que representan determinados elementos de la configuración institucional de la UE; por ejemplo, tocarán, moverán y pesarán a los 705 eurodiputados, y reunirán a 27 ministros de todos los países miembros en el Consejo de la Unión Europea; los ministros están representados por figuritas de pitufos que primero hay que liberar de una caja cerrada. El escudo de asteroides también está disponible para operaciones prácticas: se representa mediante un gran paraguas azul y hay que utilizarlo para proteger un globo terráqueo también colocado en la sala. El contacto físico con estas (y otras) cosas permite a los jugadores desarrollar algún tipo de relación con ellas.

También observamos que los jugadores aprenden mucho de los errores que cometen. La mayoría de los equipos, por ejemplo,



colocan erróneamente el Parlamento Europeo (su sede oficial) en Bruselas, donde sin embargo la balanza no funciona, y necesitan bastante tiempo para averiguar cuál es el problema. Al final, todos los grupos se dieron cuenta de que el Parlamento Europeo tiene su sede oficial en Estrasburgo.

Un efecto similar se produce cuando los jugadores introducen por error meeples de los tableros de países de Turquía, Suiza o Ucrania en el contenedor del Parlamento y más tarde tienen que retirarlos, contando meticulosamente los 99 eurodiputados extraviados de Turquía, por ejemplo.

Seguimiento

VHS Hannover ofrece este juego no sólo a sus clases internas de alumnos de Segunda Oportunidad, sino también a las escuelas de la ciudad, para hacer más atractivas sus clases de educación cívica. Ya se practicó una vez con uno de los institutos de la ciudad (participaron 150 alumnos), y se seguirá haciendo. La escuela ya ha solicitado que se repita la misma cooperación en los próximos años.

Además, la Universidad Popular de Hannover ofrece el juego para que los miembros del público lo prueben en varias ocasiones. Una de ellas es una conferencia de pedagogos (de toda Alemania) sobre el uso de Escape Rooms en la educación, prevista para junio de 2023, en colaboración con la Agencia de Educación de Adultos y Formación Continua de Hannover.

Consejos prácticos

¿Cómo se instala?

(Consulte las instrucciones separadas, disponibles en el sitio web «Have Your Say»).

Autores

¿Quién lo ha desarrollado?

La Universidad Popular de Hannover es el mayor proveedor de formación para adultos de Hannover, capital de la provincia federal alemana de Baja Sajonia. La Universidad Popular de Hannover forma parte del municipio de Hannover.

VHS Hannover
Burgstraße 14
30159 Hannover, Alemania

Persona de contacto

Christian Geiselmann
christian.geiselmann@hannover-stadt.de
Anja Kobus
anja-kobus@web.de

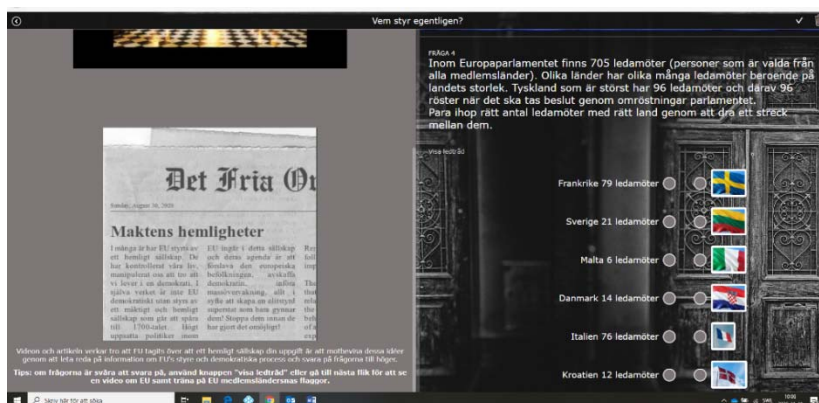




Salvar la UE

Juego de escape en línea para intentar salvar a la UE de la disolución total

La UE se encuentra en estado de disolución. Varios Estados miembros se plantean abandonar la Unión. Ayuda al equipo de expertos a resolver el misterio para salvar la Unión.



Una de las pantallas del juego.

Resumen

Esta sala de escape en línea se ha desarrollado para que grupos de alumnos participen en un atractivo juego de escape en línea para aprender datos básicos sobre la UE. El juego pertenece a la categoría de las *salas de escape misteriosas*. A lo largo de la historia de misterio (véase más abajo) los participantes tienen que resolver tareas y responder preguntas sobre la UE, y así van avanzando en la historia. La situación de escape room les motiva a averiguar las respuestas a las preguntas sobre la UE para resolver el misterio.

Como escape room en línea, *Save the EU* puede jugarse en solitario (una persona con su ordenador), o en grupo, por ejemplo, todos con un portátil reunidos en torno a una mesa más grande. O el juego en línea puede mostrarse en una gran pantalla en la sala, y el equipo trabaja en equipo para resolver la serie de acertijos que allí se muestran. Los jugadores no juegan unos contra otros; la idea es más bien cooperar y resolver las tareas en equipo.

Esta es la historia:

La UE se encuentra en estado de disolución. El Reino Unido se ha marchado, Polonia ha empezado a presentar sus documentos de salida y varios de los demás Estados miembros se plantean seguir su ejemplo. En Suecia se están produciendo violentas protestas para exigir



la salida de la UE. Las manifestaciones se han extendido a todos los Estados miembros de la UE. Ursula von der Leyen, Presidenta de la Comisión Europea, hace un llamamiento a la calma y la cooperación en un discurso en directo a la Unión. Las noticias informan sobre corrupción, sociedades secretas y abuso de poder. La propaganda se extiende por toda Europa ennegreciendo a la UE y pidiendo su disolución.

La UE se queda de brazos cruzados. ¿Cómo se ha llegado a esto? Las acusaciones contra la Unión han salido de la nada, ¿verdad? – La UE crea un grupo externo de expertos en gestión de crisis para entender cómo ha degenerado así la situación. El trabajo ha comenzado, pero de repente el equipo de expertos desaparece sin dejar rastro.

La UE pide ahora su ayuda para entender por qué los miembros de la UE están tan enfadados y descontentos, averiguar dónde se han metido los expertos y encontrar la manera de volver a unir a las naciones.

Accederás al ordenador protegido por contraseña de los expertos, a sus secretos y a pistas escondidas en lugares inesperados. Tu misión es encontrar todas las pistas y desentrañar el misterio paso a paso para salvar a la UE. Pero debes darte prisa en resolver el misterio antes de que demasiados países abandonen la Unión.

¿Cómo hace la UE más tangible?

El juego de escape *Salvar a la UE* se refiere directamente al tema de la UE. La tarea en el juego es ayudar a la UE evitando su disolución en una grave crisis. Hay preguntas sobre las banderas de los países de la UE, las instituciones de la UE, incluida la Comisión, el Banco Central Europeo, el Parlamento y diversas personalidades de la UE. El escenario y el ambiente son dramáticos: estamos a pocos pasos de la disolución de la UE, varios países están a punto de abandonarla. Este escenario dramático se creó para que el juego resultara atractivo a los alumnos, tanto adultos como jóvenes.

La intención es empoderar al jugador con sus conocimientos. Al responder a las preguntas y pasar a los siguientes pasos, sienten que están más cerca de salvar la UE.

Durante la investigación y las primeras fases del proyecto observamos que muchos ciudadanos de los Estados miembros (en nuestro caso, Suecia) dan por sentada la existencia de la UE. Muchas personas, especialmente las de menor nivel educativo, no comprenden realmente la importancia y las funciones de la UE. Algunos de nuestros participantes expresaron sus dudas sobre si «merece la pena» financiar esta enorme



institución.

Estas reacciones mostraron claramente la urgencia del tema. Queremos llegar al grupo destinatario y explicar de forma atractiva e interesante qué es la UE, sus funciones y beneficios para los Estados miembros y sus ciudadanos.

Historia

La idea era crear un juego interactivo con el que los alumnos pudieran divertirse y aprender datos sobre la UE. El contenido del juego con un escenario catastrófico se eligió a propósito. Intentamos elegir temas especialmente controvertidos y ambiguos: los que vienen acompañados de muchas teorías conspirativas y noticias falsas, y temas que a menudo se utilizan para especular (por ejemplo, la inmigración o el cambio climático). Creemos que la inclusión de estos temas ayudará a los estudiantes adultos a conocer los hechos concretos, a comprender mejor los procesos mundiales y de la UE y, por tanto, a no ser objeto de especulaciones en el futuro.

Primero se diseñaron las preguntas individuales. Después se conectaron a un juego coherente paso a paso, en el que los jugadores tienen que resolver el misterio o desbloquear el cuestionario para avanzar a cada paso siguiente.

La decisión de crear un juego en línea en lugar de uno que requiriera la presencia de las personas en una sala se remonta a la pandemia de Covid-19. Con el juego en línea tuvimos la oportunidad de ofrecer a los alumnos una actividad de aprendizaje sobre la UE que podían realizar incluso estando encerrados.

Para implementar el juego en línea, utilizamos la plataforma *Bookwidgets*, un servicio en línea que permite crear contenidos de aprendizaje interactivos. Utilizamos el plan «Profesor», que costaba 55 euros al año en el momento de escribir estas líneas, y permite un número ilimitado de usuarios (jugadores).

Innovación

La escape room *Save the EU* es innovadora, ya que hasta donde sabemos es una de las primeras escape rooms digitales construidas en torno a un tema de la UE. El juego es dinámico e interactivo, para que resulte interesante a los alumnos adultos.

Otro aspecto innovador de este juego es que es emocional, entre otras cosas por la historia épica en la que se basa: el tema de la UE en disolución real resuena personalmente en muchos participantes. Les atrae a jugar y a intentar salvar la



	UE.
Grupo destinatario	<p>El grupo destinatario predominante del juego en línea «<i>Salvar a la UE</i>» son los adultos jóvenes con menor nivel de cualificación (dentro de la educación de adultos).</p> <p>Sin embargo, el juego también puede ser practicado por otros tipos de alumnos, también aquellos con mejores logros educativos formales.</p> <p>Para jugar, los participantes necesitan un dispositivo en línea y acceso a Internet y, por supuesto, saber utilizar estos dispositivos. También se necesitan conocimientos básicos de lectura.</p>
Grupo de pruebas	<p>Los alumnos con los que probamos el juego en la Folkuniversitetet Uppsala eran jóvenes adultos que cursaban estudios en diversas áreas, como lengua sueca o inglesa, o educación cívica centrada en la normativa social y cívica de Suecia.</p> <p>Nos pusimos en contacto con el grupo destinatario a través de nuestras redes en línea, utilizando la red de alumnos en línea de Folkuniversitetet, y fuera de línea en los locales de Folkuniversitetet durante las clases.</p>
Contactar y motivar a los participantes	<p>El juego se compartió entre la red de alumnos de Folkuniversitetet y otros proveedores de educación de adultos de Uppsala, Estocolmo y Lund (Suecia).</p> <p>Los alumnos adultos recibieron información sobre el proyecto HYS, sus objetivos y la importancia de comprender mejor la UE en general.</p>
El aprendizaje y la enseñanza	<p>El juego de escape <i>Save the EU</i> es una actividad de aprendizaje en línea. Durante la fase de prueba, enviamos a los alumnos matriculados en nuestro centro un enlace al juego. Algunos alumnos jugaron en las instalaciones con la ayuda del animador.</p> <p>El juego dura aproximadamente una hora. Después se suele ofrecer una sesión informativa, también de aproximadamente una hora, para responder a todas las preguntas que hayan surgido durante el juego. La sesión informativa la dirige un animador.</p>
Elementos utilizados	<p>Los elementos utilizados en el juego en línea son:</p> <ul style="list-style-type: none">- Banderas de los Estados miembros de la UE con los nombres de los Estados miembros para aprender la simbología de los países de la UE- Artículos breves sobre temas relevantes de la sociedad,

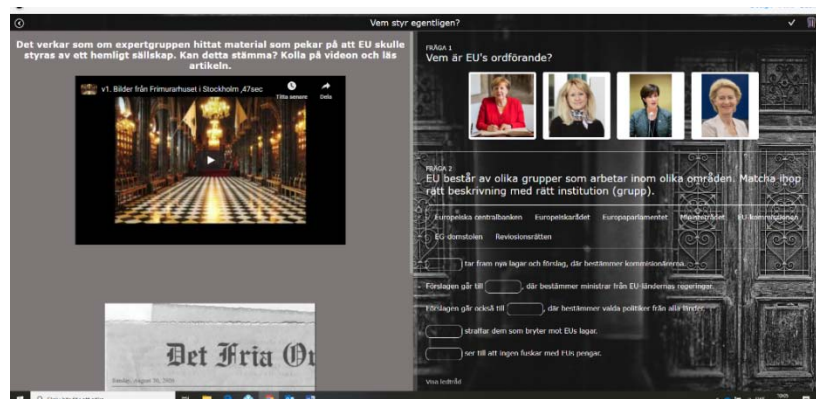


como:

- Migración (artículo de Amnistía Internacional)
- Análisis de los factores de atracción y expulsión
- Cambio climático
- Refugiado o inmigrante: entender las diferencias
- Información sobre la estructura de la UE (Comisión, Banco Central, Parlamento)
- Artículo sobre estelas químicas (teoría de la conspiración)
- Artículo sobre los Illuminati (teoría de la conspiración)
- Vídeos sobre la UE, los Estados miembros de la UE, la estructura de la UE, la migración, los retos relevantes de la UE
- Mensaje de audio sobre la migración, factores de empuje y repliegue de la migración



La pantalla de inicio presenta una oscura vista de una ciudad en llamas.



Las tareas, y los materiales necesarios para resolverlas, se presentan en una serie de pantallas igualmente oscuras.

¿Cómo se juega?

Puedes jugar



<https://www.bookwidgets.com/play/3JN1R3ZG-iQAEAyNjNAAAA/UBPDSU4/radda-eu?>

Si quieres ofrecer este juego a tus alumnos y quieres utilizar las funciones de seguimiento integradas en el servicio de aprendizaje en línea *Bookwidgets*, necesitas un acceso de profesor. Puede utilizar el nuestro. Póngase en contacto con nosotros para recibir los datos de acceso (nombre de usuario, contraseña).

Efectos previstos en los alumnos

Los principales efectos esperados en los participantes fueron

- Mejor comprensión de la estructura, funciones y papeles de la UE
- Visión clara de los beneficios de la UE para los Estados miembros y sus ciudadanos
- Menos euroescepticismo
- Menor riesgo de ser objeto de especulaciones por parte de políticos, organizaciones extremistas, grupos radicales y marginales

Observaciones del ensayo de la actividad con los alumnos

Los participantes adquirieron mucha información nueva sobre la UE gracias al juego. Comprendieron que la UE es más cooperación, estructura y funciones concretas que conspiraciones y especulaciones, como algunos creían antes.

La actividad resultó atractiva para los participantes:

- Tienen una nueva visión de la UE
- Vergüenza por no conocer antes los datos clave sobre la UE
- Motivación para aprender más y comprender mejor el sistema de funcionamiento de la UE

Algunos de los participantes antes de jugar eran más bien neutrales sobre la UE. La escape room online les ayudó a ver las ventajas y beneficios de la UE. Les hizo más proeuropeos y positivos respecto a la UE.

Cómo lo probamos

Las pruebas comenzaron en octubre de 2021 y terminaron en abril de 2022.

Tuvo lugar en las instalaciones de Folkuniversitetet, así como en línea en casa de algunos de los participantes.

40 adultos han probado el juego y se han registrado en la plataforma *Bookwidgets*.

La edad media de los participantes que probaron el juego era de 18-27 años. Los participantes eran principalmente alumnos



de la Folkuniversitetet y otros centros de educación de adultos de Uppsala.

La versión del juego que probaron estaba en sueco.

El 70 % de los participantes consiguió completar el juego por sí solo o con ayuda de compañeros/autoaprendizaje

30 % necesitaron ayuda del animador para completar el juego

El 95 % utilizó ayuda adicional de recursos de Internet y ayuda/consejos de compañeros

Participantes

La mayoría de los participantes en nuestra prueba piloto del juego eran adultos desempleados, adultos con niveles de cualificación más bajos, inmigrantes recién llegados y refugiados.

También incluimos en las pruebas a participantes y beneficiarios de ONG locales y proveedores locales de educación de adultos.

Conclusiones

El juego despertó gran interés y participación entre los alumnos.

La prueba piloto en Folkuniversitetet comenzó con una introducción al proyecto HYS y sus objetivos. Se presentó brevemente la asociación internacional del proyecto para dar a los estudiantes una mejor idea del origen y el contexto del juego.

Cuando los participantes empezaron a jugar en línea, pidieron ayuda al animador en caso de que no fueran capaces de continuar.

En general, el juego era factible para la mayoría de los participantes, algunos estudiantes recurrieron a la ayuda de sus compañeros en el pilotaje, otros utilizaron recursos en línea. No obstante, animamos a los alumnos a que hicieran todo lo posible por su cuenta.

Dificultades

Tuvimos dificultades con alumnos que no podían resolver los misterios de la escape room online y, por tanto, no podían avanzar. Algunos participantes tenían problemas para leer los artículos y escuchar la información. Los alumnos querían saltarse la lectura y la escucha para avanzar, con la esperanza de responder a las preguntas del juego en línea con la ayuda de la suerte. Sin embargo, esto resultó ineficaz; los alumnos no podían responder a las preguntas si no prestaban atención a los pasos necesarios. Por lo tanto, tenían que volver a los



pasos anteriores y leer o escuchar de nuevo.

Los animadores resolvieron este problema recordando a los participantes la importancia de cada paso del juego, la importancia de leer y escuchar los fragmentos de información proporcionados.

Algunos alumnos buscaban soluciones fáciles y rápidas, pero eso no ayuda en esta sala de escape en línea. Los monitores explicaron a los alumnos que todos los pasos son importantes y deben realizarse o prestarse atención para completar el juego.

Ventajas especiales

Una ventaja especial de este juego está en su estructura, que implica el proceso:

Leer/escuchar → responder a las preguntas → aprender

Esto demostró ser eficaz, ya que el proceso se ocultó en forma de juego; no resultó demasiado estresante para los participantes y aprendieron más fácilmente.

Seguimiento

Incluir el juego en las clases regulares

Tenemos previsto reunir a la mesa redonda de educadores de Folkuniversitetet y discutir la posibilidad de utilizar el juego en la práctica diaria, especialmente para los educadores que trabajan con temas como la lengua, las cuestiones sociales y la sociedad cívica.

Utilizar los juegos en proyectos de educación cívica

Otra oportunidad de utilizar los resultados del proyecto (el juego Save EU y también otros juegos desarrollados por los socios) de forma sostenible puede ser su uso en otros proyectos (tanto de la UE como nacionales). Folkuniversitetet tiene actualmente varios proyectos diferentes en los ámbitos de los derechos humanos, la sociedad cívica, la educación de adultos y la educación liberal.

Círculos de estudio

Otra posibilidad de mantener el tema es crear un círculo de estudio de la UE. Un círculo de estudio es un grupo que se reúne periódicamente para aprender algo juntos. Por ejemplo, estudiar inglés, debatir cuestiones medioambientales o tocar la guitarra. Es gratuito, cualquiera puede crear un círculo de estudio basado en Folkuniversitetet o en cualquier otro centro de educación de adultos de Suecia.



En un círculo de estudio, un pequeño grupo (a menudo de 3 a 12 personas) se reúne para aprender algo juntos. El círculo de estudio tiene al menos tres reuniones, pero a menudo dura más tiempo. Todos los círculos de estudio tienen un líder, un plan de estudio para lo que el grupo quiere conseguir y algún tipo de material de estudio.

Consejos prácticos

Material necesario

Para poner en marcha el juego en línea *Salvar la UE*, el educador necesita:

- Portátil/ordenador con acceso a Internet
- Acceso a la plataforma *Bookwidgets*, con nombre de usuario y contraseña.
- Las claves y respuestas del juego en caso de que tanto educador como educando se atasquen y no puedan avanzar.

Para más detalles con el inicio de sesión y las respuestas, véase *Lista de control de la aplicación*.

Conocimientos necesarios

Competencias necesarias para educador:

- Competencias digitales
- Conocimientos básicos sobre la estructura de la UE, en caso de que el alumno tenga preguntas

Cómo jugar

La sala de escape online se encuentra en esta plataforma:

<https://www.bookwidgets.com>

Para acceder al juego con prerrogativas de profesor, póngase en contacto con la persona de contacto en FU (véase más arriba), para recibir el nombre de cuenta y la contraseña.

Haz clic en «Widgets» y elige el que se llama «Rädda EU».

Para jugar haz clic en «previsualizar en la esquina superior derecha» o en «compartir» para distribuirlo entre la gente.

Para ver cuántas personas han rellenado su nombre y correo electrónico después de jugar al juego ve a «Calificaciones e informes» elige «Mis cursos» → «(Sin cursos)» → «(Sin clases)» → «Lösningen», en *Respuesta* verás las personas que han rellenado su nombre al final del juego.

Soluciones a los enigmas

Para comodidad del profesor publicamos aquí los códigos para la solución de los pasos del juego:



Contraseña 1: 668
 Contraseña 2: 7
 Contraseña 3: Asyl
 Contraseña 4: 5G
 Contraseña 5: Pulsar,
 Contraseña 6: Experterna

Información de fondo utilizada durante el desarrollo del juego

Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H., & Wood, O. (2022). *EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education*. Recuperado el 11 de agosto de 2022.

Agencia descentralizada (2022). *Agencia Europea de la Guardia de Fronteras y Costas (Frontex)*. Recuperado el 11 de agosto de 2022-.¹

Hopgood, S. (2010). DIGNIDAD Y HASTÍO: *Amnistía Internacional, Informe 2009 de Amnistía Internacional: El estado de los derechos humanos en el mundo*, Londres: Publicaciones de Amnistía Internacional. *Journal Of Human Rights Practice*, 2(1), 151-165. doi: 10.1093/jhuman/hup025

Refugiados, solicitantes de asilo y migrantes. (2022). Recuperado el 11 de agosto de 2022. ²

Autores

¿Quién lo ha desarrollado? Este juego ha sido desarrollado por Folkuniversitetet, con su personal en Uppsala.

Folkuniversitetet (FU) cuenta con una larga tradición en la introducción con éxito de nuevos métodos de enseñanza en la educación de adultos y la educación de personas con menor nivel de cualificación, incluidos los últimos avances en TIC y formación. FU ofrece educación formal y no formal para autoridades públicas, empresas y particulares.

FU organiza programas de formación y/o cursos de formación específicos para diversos grupos desfavorecidos como desempleados, personas poco cualificadas, inmigrantes, refugiados, personas con discapacidades físicas y mentales, jóvenes

¹ https://european-union.europa.eu/institutions-law-budget/institutions-and-bodies/institutions-and-bodies-profiles/frontex_en

² <https://www.amnesty.org/en/what-we-do/refugees-asylum-seekers-and-migrants/#:~:text=Amnistía%20ha%20defendido%20lo%20humano,de%20personas%20en%20movimiento.>



que abandonan los estudios y NEETS. Se presta especial atención a la inclusión y el apoyo de los adultos poco cualificados a través de los métodos de formación. La organización se centra en el desarrollo de intervenciones que abordan cuestiones sociales para diversos grupos destinatarios desfavorecidos con el fin de promover la inclusión social.

En total, organizamos y llevamos a cabo más de 67 000 horas de formación formal y no formal para diversos grupos al año. Unas 30 asociaciones con más de 25 000 miembros en todo el país realizan actividades en colaboración con Folkuniversitetet. La actividad consiste principalmente en círculos de estudio y conferencias.

Persona de contacto

Alina Vakoliuk

alina.vakoliuk@folkuniversitetet.se



Generación Europa

Juego de mesa que hace a los jugadores reflexionen y debatan sobre la UE



Resumen

Generation Europa es un juego de mesa que lleva a un grupo de personas a pensar y debatir sobre la UE, su finalidad, sus ventajas y sus posibles retos. También transmite mucha información detallada sobre diversos aspectos de la UE, cómo surgió, cómo está organizada y qué hace con especial respecto a la vida cotidiana de los ciudadanos.

Los jugadores tiran dados para mover sus meeples por una pista a través de todos los países de la UE que aparecen en un mapa en el tablero. En sus campos de aterrizaje, tienen que resolver ciertas tareas: responder a una pregunta de una tarjeta o realizar alguna actividad, por ejemplo, debatir un tema político en el que tengan que formarse y expresar una opinión.

Hay varias opciones para jugar. Por ejemplo, se puede dar permiso a los jugadores para que utilicen sus smartphones para hacer una investigación rápida. O el profesor puede utilizar los temas que aparecen en las tarjetas para familiarizar a la clase con diversos aspectos de la política de la UE. Esto requiere, por supuesto, un profesor bien informado.

Materiales

Los materiales para este juego incluyen.

- El tablero de juego muestra un mapa de Europa, con una pista de 50 campos, de los cuales:
 - 35 Campos de preguntas («Tarjeta»)



- 10 campos de iconos
- 5 Campos de debate;
- 1 campo «Diploma» (el objetivo)
- 108 tarjetas. Incluyen:
 - 68 Tarjetas de preguntas
 - 14 tarjetas de iconos
 - 14 pares de tarjetas para debates
 - 10 tarjetas de reflexión

En el producto físico (disponible en Italia) también se incluyen 10 meeples (para 10 jugadores o diez equipos de jugadores) y un dado. Los usuarios que solo descarguen los materiales del juego y los impriman ellos mismos tendrán que proporcionarse los meeples y el dado.

Enseñanza y aprendizaje

Este juego aborda cuatro temas generales:

- Historia de la Unión Europea: de la CEE a la UE
- La casa común europea: las instituciones europeas y sus funciones
- Europa en casa: cómo entra Europa en nuestra vida cotidiana; por ejemplo, movilidad, documentos, moneda única...
- Una Europa de valores: con especial atención a la *Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea*

Cómo jugar

Dependiendo del tamaño de la clase, el profesor puede decidir que el juego se juegue por individuos (recomendado para hasta 6 personas) o, con grupos más grandes, por equipos de 2-4 personas cada uno.

El profesor coloca el tablero sobre la mesa y decide quién empieza el juego. Los jugadores continúan en el sentido de las agujas del reloj. En los grupos más pequeños, los jugadores mueven ellos mismos sus meeples; en los grupos más grandes, el profesor puede hacerlo.

En función del grupo / clase (nivel de escolarización, nivel de idiomas, etc.), el profesor decide el tiempo disponible para cada actividad y, al final de los minutos previstos, detiene el juego.

El primer jugador lanza el dado y avanza con su meeples tantos campos, empezando por el Campo 1, como diga el dado. En el campo de aterrizaje, se realiza la acción correspondiente: en un campo de carta, la jugadora tiene que robar una carta y responder a la pregunta. Si acierta, puede avanzar un campo



más. (En los materiales hay una clave de respuestas para ayudar al profesor a decidir si la respuesta es correcta). En un campo de debate, el profesor entrega una carta de debate al jugador, el jugador elige a otro jugador para que sea su oponente en el debate, el profesor entrega a este jugador la carta de debate correspondiente y debaten sobre el tema.

Para más detalles, véanse las instrucciones separadas en los materiales descargables.

¿Cómo hace la UE más tangible?

Los jugadores son conducidos a una entretenida mezcla de actividades para movilizar sus conocimientos sobre temas relacionados con la UE, o para conseguir nuevos conocimientos, y debatirlos con sus compañeros en el juego.

El juego responde al objetivo principal del proyecto *Have Your Say* al dirigirse a un grupo objetivo propenso a caer en noticias falsas y mitos populistas. La experiencia con este juego demuestra que un conocimiento amplio de la UE, sus herramientas y su impacto, logrado a través del juego, puede alterar la actitud de los alumnos hacia la UE y los temas de la UE.

Historia

El juego de mesa *Generación Europa* tiene sus raíces en un juego que una de nuestras organizaciones miembro (CEFAL) ya había probado en el ámbito del aprendizaje de la lengua italiana. Este juego -denominado IDEA: *Interazioni Dialogiche e Affini*- se desarrolló en el marco del proyecto «Linc», financiado por el *Fondo Europeo para la Integración*; se trata de una actividad lúdica de aprendizaje que involucra a los alumnos en la práctica de varios dominios lingüísticos con el fin de mejorar sus habilidades comunicativas.

Adaptamos el juego al tema de la UE, manteniendo el enfoque práctico y tangible. El objetivo del juego es describir las diversas formas en que la UE entra en la vida cotidiana de cada uno.

Generación Europa se desarrolló en dos clases del CPIA (Centro de Educación de Adultos): basándose en la estructura principal del juego IDEA game, las clases sugirieron temas y mejoras, incluyendo una opción para ajustar el juego al nivel de conocimientos previos de los jugadores. Si los jugadores necesitaran un nivel más sencillo, por ejemplo, la tarjeta «debate» podría sustituirse por la tarjeta «motivar».

Cocreación con los estudiantes

Una peculiaridad de este juego es que no fue desarrollado por educadores para alumnos, sino que el desarrollo del juego fue



una actividad llevada a cabo con y a través de dos grupos de alumnos (14 personas cada uno). Se trataba de alumnos adultos matriculados en los programas de primer y segundo nivel del CPIA (centro de educación de adultos) de Bolonia: el primer periodo tenía como objetivo la obtención del certificado de *licenza media*; el segundo periodo se construyó para la obtención de una certificación que acredita la adquisición de competencias clave vinculadas al cumplimiento de la educación obligatoria y a actividades compartidas por las distintas tipologías de centros de enseñanza secundaria técnica y profesional.

La actividad de desarrollo del juego tuvo lugar durante la pandemia de Covid. Por tanto, tuvo que organizarse mediante videoconferencias/herramientas de conferencias de aprendizaje en línea.

Para que los alumnos fueran los protagonistas del desarrollo del juego, las clases se estructuraron de la siguiente manera: el primer grupo tenía como objetivo desarrollar el juego, tras unas clases preparatorias sobre los temas del juego, aproximadamente 5 horas sobre cada área (áreas: Historia de la UE, Instituciones y funciones de la UE, La UE en la vida cotidiana y Retos y futuro de la UE); el segundo grupo comprobaba, revisaba y corregía lo realizado en la clase anterior.

Ambas clases estaban formadas por 14 personas cada una, todas ellas ya inscritas en el sistema CPIA: la mayoría eran nacidos en Italia, pero también había algunos participantes que habían adquirido recientemente la ciudadanía italiana o estaban en proceso de adquirirla. Este aspecto hizo mucho más interesante el debate sobre los valores europeos, ya que algunos de los participantes no daban por sentada su ciudadanía europea, sino que podían percibir realmente las mejoras que aportaba a su vida cotidiana.

Como todos los participantes eran adultos. El método de enseñanza tuvo que adaptarse en consecuencia. Se hizo gran hincapié en la participación, el aprendizaje cooperativo y el debate en grupo, a fin de estimular la reflexión sobre experiencias de la vida real.

Como ambas clases se impartieron en la plataforma Google Meet, el profesor utilizó los instrumentos de Google Classroom para presentar vídeos, artículos de prensa, imágenes, infografías y otros materiales: a partir de ellos, el profesor



daba una clase sobre el tema del día (por ejemplo, la historia de la UE) y asignaba breves tareas. Tras esta primera fase, se iniciaba la sección de juegos, al principio haciendo que los alumnos propusieran preguntas y respuestas para incluirlas en el juego, y después experimentando el juego en clase.

Innovación

El juego se dirige específicamente a personas con escasa formación y vulnerables. El juego fomenta el desarrollo de habilidades blandas, promueve el aprendizaje cooperativo y el pensamiento estratégico.

Estos aspectos han demostrado su eficacia cuando se trata de adultos jóvenes y personas matriculadas en la educación de adultos, donde el profesor facilita el proceso de aprendizaje y capacita a cada jugador.

Grupo destinatario

El grupo destinatario principal de *la Generación Europa* son los adultos jóvenes con niveles más bajos de educación formal. Pero el juego también puede ser jugado por personas con estudios superiores. De hecho, las preguntas de las tarjetas y las tareas para debatir son suficientemente exigentes también para jugadores con estudios superiores.

Material didáctico utilizado durante la cocreación

Todas las clases partían de una información externa proporcionada por el profesor, como artículos de prensa, vídeos o leyes, tratados o actos originales de la UE, que constituían el eje y el estímulo de toda la clase.

El método de clase frontal apenas se utilizó, por el contrario, el método de flipped classroom fue mucho más preferido.

Un aula invertida es una estrategia pedagógica y un tipo de aprendizaje combinado que pretende aumentar la participación y el aprendizaje de los estudiantes haciendo que los participantes completen las lecturas por sí mismos y trabajen en la resolución de problemas en directo durante el tiempo de clase. Este estilo pedagógico traslada al aula actividades que tradicionalmente se han considerado deberes. Con una clase invertida, los alumnos ven conferencias en línea, colaboran en debates en línea o investigan en casa, mientras trabajan activamente los conceptos en el aula, con la orientación del profesor. A través de la suite Google Classroom, el profesor asigna breves tareas para casa con el fin de que los alumnos experimenten rápidamente por sí mismos con el tema de la conferencia, familiarizándose así cada vez más con ellos.



Contactar y motivar a los participantes

Los participantes en la cocreación de *Generación Europa* eran todos estudiantes matriculados en el CPIA (centro de educación de adultos), por lo que ya estaban motivados para realizar experiencias educativas posteriores: las conferencias que constituyeron el proyecto encajaban en las sesiones de Educación Cívica y Ciudadana, que ya estaban programadas en el programa del CPIA.

Sin embargo, el profesor apoyó su compromiso organizando clases interactivas y dinámicas, que realmente estimularon la participación de todos.

La mayoría de los alumnos se dieron cuenta de que tenían muy pocos conocimientos sobre la UE y, a medida que empezaban a comprender más, se sentían cada vez más intrigados por saber más.

Por último, el aprecio y la confianza en el profesor fomentaron la asistencia a las clases.

Efectos previstos en los alumnos

Los participantes se familiarizan cada vez más con la UE, sus instituciones y valores fundamentales, pero también con su papel crucial en la vida cotidiana. También desarrollan un enfoque más consciente de los temas de la actividad política de la UE.

Además, descubren muchos instrumentos y herramientas de investigación que ofrecen los sitios web y recursos de la UE.

Observaciones del ensayo de la actividad con los alumnos

Todos los participantes fueron sometidos a una prueba de acceso para comprobar sus conocimientos iniciales sobre la UE. Aunque la mayoría de ellos afirmaba tener suficiente información sobre el tema, los resultados de la prueba de acceso demostraron claramente lo contrario: en particular, casi ninguno conocía la existencia de las elecciones al Parlamento Europeo ni el papel activo que pueden desempeñar los ciudadanos en la UE.

Durante las clases (que sentaron las bases para que los estudiantes desarrollaran el juego) muchos alumnos mostraron gran interés y sorpresa al conocer datos sobre la UE, en particular los relativos a su impacto en la vida cotidiana.

¿Cómo lo probamos?

El juego se desarrolló y probó en dos cursos, cada uno de ellos de 20 horas de clase en línea.

En el primer curso se matricularon 14 personas, 9 de ellas italianas y 5 de otros países de la UE. 10 de ellas asistieron al



menos al 70% del curso.

El segundo curso también contó con 14 inscritos, 11 de ellos italianos y 3 de otros países de la UE. 12 participantes asistieron al menos al 70% del curso.

Dificultades y problemas especiales

La principal dificultad inicial con la que nos encontramos al desarrollar el juego junto con los alumnos fue el escaso y defectuoso conocimiento sobre la UE que tenían muchos de ellos: no sólo desconocían las funciones básicas de la Unión Europea, sino que además tendían a evitar cualquier profundización en los temas. A menudo creían en noticias falsas y mitos sobre la UE, y abordaban con incredulidad inicial y sospecha los contraargumentos y las fuentes de información objetiva que les proporcionaba el profesor.

Ventajas especiales

El método flipped classroom tuvo un gran éxito: cuando se les asignaron tareas y deberes específicos, los alumnos adquirieron cada vez más confianza en el uso de las herramientas, materiales e instrumentos disponibles, al tiempo que se mostraban más dispuestos a profundizar en los temas y afrontar su complejidad.

La interacción y el debate entre ellos estimuló un uso preciso de la lengua y mejoró sus métodos de investigación y análisis.

Por último, el hecho de tener un «objetivo mayor», a saber, desarrollar y publicar un juego de mesa educativo, impulsó su capacidad para trabajar en grupo.

¿Seguimiento?

Desde que está disponible el juego de mesa *Generación Europa*, CEFAL lo utiliza en sus clases de CPIA como herramienta para comprobar los resultados de la Educación Cívica y Ciudadana (en lo que se refiere a la UE).

El juego también se utiliza en nuestras clases de educación y formación profesional (EFP).

Consejos para jugar

El juego dura entre 60 y 90 minutos.

El maestro del juego (facilitador, profesor) debe tener un buen conocimiento de la historia, la estructura y el funcionamiento de la UE y sus instituciones, para poder responder a las preguntas de los participantes.

Los jugadores deben tener una idea básica sobre estos temas para tener un punto de partida.



Autores

¿Quién lo ha desarrollado?

CEFAL Emilia Romagna, Italia.

CEFAL Emilia Romagna es un centro de educación y formación profesional (EFP) que funciona en Italia desde 1993.

Los principios y valores en los que se basa el funcionamiento de CEFAL son la solidaridad, el aprecio y la comprensión de cada persona, la igualdad, el oído abierto y la apertura al diálogo. CEFAL se esfuerza constantemente por ofrecer un contexto en el que todos, incluidos los más vulnerables, puedan encontrar satisfacción personal en su trabajo.

Persona de contacto

Aurora Dallolio

info@openconsorzio.org



El juego de la ley

Experimente el complicado camino que debe recorrer un proyecto de ley para convertirse en ley en la UE.



Resumen

The Law Game es un juego de rol que ofrece a los jugadores una visión de la red de instituciones decisorias de la UE: Parlamento Europeo, Comisión y Consejo de la Unión Europea). Y lo hace de forma lúdica. Los jugadores recrean el camino que debe seguir un proyecto de ley para convertirse en ley en la UE. Asumiendo diferentes papeles, discuten nuevos proyectos de ley, definen prioridades e intentan que los proyectos pasen por todas las instituciones pertinentes para que la ley pueda finalmente entrar en vigor.

Se cubren todas las etapas de la legislación europea.

El objetivo principal es aprender cómo se hacen las leyes en la UE y cómo se aprueba un proyecto de ley por acuerdo entre todas las instituciones pertinentes.

Relevancia para hacer más tangible la UE

Cuando se trata de abordar las instituciones de la UE y el proceso europeo de toma de decisiones, este juego es un buen comienzo.

Los participantes tienen que combinar tanto la parte de conocimiento y aprendizaje basada en conceptos-teorías como la



parte de proceso basada en aspectos más operativos.

El juego ofrece un acercamiento a:

- el Consejo Europeo y su composición, su especificidad.
- el vínculo con la Comisión Europea
- interacciones con el Parlamento Europeo.

Los actores se hacen una idea de su composición, sus respectivas prerrogativas y propósitos. Aprenden quién hace qué entre la Comisión Europea, el Parlamento Europeo y el Consejo de la Unión Europea. Esta trilogía es difícil de entender para el gran público. Abordarla mediante un juego de rol resultó muy beneficioso para los alumnos.

Historia

Cuando empezamos con el proyecto *Have Your Say*, exploramos varias opciones que gamificaran la UE para nuestros alumnos. Rápidamente llegamos a la conclusión de que hacer un juego de rol sería una forma atractiva y expeditiva de implicar a los alumnos no solo intelectualmente, sino también emocionalmente, y de utilizar la interacción en el grupo como elemento central de la experiencia de aprendizaje.

Innovación

El aspecto más interesante de la gamificación para nosotros es desarrollar, probar y crear métodos innovadores para implicar a adultos poco cualificados en actividades que les ayuden a revisar sus actitudes hacia la UE en un proceso de reflexión, discurso y pensamiento basado en hechos.

El *juego del Derecho* les permite abordar el tema de forma activa, comunicativa, divertida e inspiradora.

Grupo destinatario

El juego se desarrolló para ser jugado tanto con menores (de 16 a 18 años) como con jóvenes adultos en formación (FP y otros) en la escuela. También puede proponerse a otros grupos, de distintos niveles, con la idea de debatir el proceso de elaboración de la legislación europea.

¿Cómo funciona?

El juego trata de procedimientos legislativos, un tema que la gente suele considerar poco estimulante, pero implementado como un juego de rol la gente lo encuentra ameno.

El juego es apto para un máximo de 10 participantes. Cada participante representa el papel de una institución europea (Parlamento Europeo, Comisión, etc.). Un participante interpreta el papel de una ley que debe aprobar la UE. El grupo debate sobre la ley en la que va a trabajar, sus prioridades, lo que podría debatirse a nivel europeo, etc.



El grupo debe coordinarse para hacer avanzar la ley por todas las etapas de la legislación europea. El movimiento de la ley se visualiza y se hace vivencial a través de la persona que representa la ley se mueve de persona a persona en la sala.

El objetivo principal es aprender cómo se elabora una ley y cómo se decide finalmente por acuerdo entre todas las instituciones.

Diferentes elementos contribuyen a los efectos del aprendizaje:

- Los participantes tienen que encontrar su papel y actuar en consecuencia
- Los participantes deben decidir qué ley se debatirá y por qué ésta y no otra.

Una vez aceptada finalmente la ley y terminado el juego, el animador conduce al grupo a debatir la experiencia, recoger preguntas y discutir en profundidad el tema de la legislación de la UE.

Para evitar dificultades durante el juego, será necesario que el facilitador explique primero el funcionamiento de la UE en términos básicos.

Una vez concienciados, será más fácil conocer el trabajo de los eurodiputados y la UE también empezará a tener más sentido e interés.

Para prepararse, el grupo puede, antes de empezar el juego, tener una presentación de las diferentes instituciones de forma sencilla y la oportunidad de hacer preguntas.

Etapas del juego

El juego se desarrolla por etapas de la siguiente manera:

1) El animador presenta brevemente las instituciones de la UE (en particular, el Parlamento, la Comisión y el Consejo) y cómo cooperan para aprobar una nueva ley. El nivel de explicación debe ajustarse a las capacidades y necesidades de la clase. Los carteles en el aula ayudarán a memorizar los temas importantes.

2) Los participantes sugieren una nueva ley concreta; pueden ser muy caprichosos con esto; las nuevas leyes sugeridas pueden ser divertidas y entretenidas; el objetivo es simplemente dar al grupo un proyecto de ley concreto que se pueda debatir con pros y con contras, y sobre el que los distintos juga-



dores puedan tomar, presentar y debatir opiniones diferentes. En la forma más sencilla del juego, sólo se utiliza un proyecto de ley. Las formas más avanzadas utilizan dos o tres proyectos de ley en paralelo.

3) A cada participante se le asigna una institución a la que representará; en grupos más grandes, varias personas formarán un equipo para representar a la institución. A continuación, tienen la tarea adicional de coordinar su decisión entre ellos.

- Parlamento Europeo
- Comisión Europea
- Consejo de la Unión Europea
- Comité de las Regiones
- Comité Económico y Social Europeo
- A una persona se le asigna el papel del propio proyecto de ley. (O cuando se vayan a aprobar varios proyectos de ley, tantos jugadores los representarán, cada jugador un proyecto de ley).

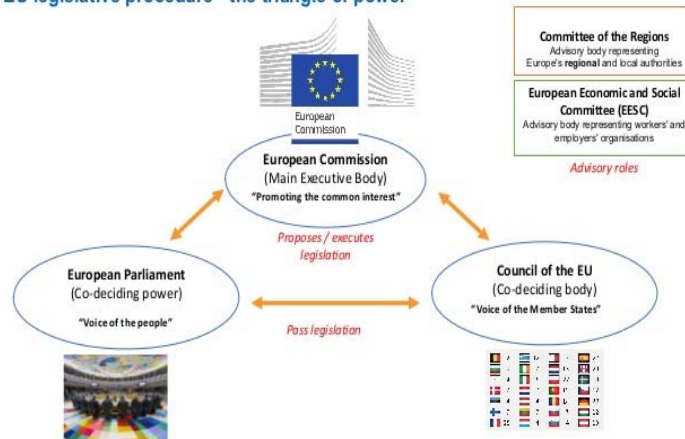
4) A continuación, los proyectos de ley se envían de institución en institución, siguiendo el camino que recorren también en la realidad (simplificado o el juego, véase el esquema proporcionado a continuación y en el sitio web de HYS). La ley se mueve de un lugar a otro, y los participantes discutirán sobre lo que están haciendo y por qué. Tienen que tomar decisiones, y a lo largo de ellas discutirán sus razones. La ley sigue avanzando hasta que finalmente se aprueba (o se rechaza).

5) Tras una pausa, el animador ofrecerá al grupo la oportunidad de debatir el tema de -cómo se hacen las leyes en la UE con -más detalle y seriedad.

Diagrama utilizado para visualizar el procedimiento legislativo (simplificado):



EU legislative procedure - the triangle of power



Para proceder a la dinámica implicada, hay que aclarar el papel:

- Las funciones deben presentarse muy claramente: quién representa a qué institución, cuál es el papel de esta institución, qué se supone que debe hacer la persona que representa a la institución, y cómo. -Una forma de hacerlo es repartir un papel con instrucciones al representante o representantes de una institución determinada (véanse los materiales en el sitio web de HYS).
- Las distintas instituciones se sitúan en diferentes partes de la sala. El proyecto de ley pasará de una institución a otra, según la decisión que tomen las instituciones. Al final, la ley puede aprobarse o no, en función de las decisiones que tomen las distintas instituciones en los distintos pasos.
- El animador debe conocer bien el procedimiento legislativo y observar atentamente el juego; puede haber situaciones en las que los jugadores cometan errores de procedimiento, o en las que simplemente no sepan qué hacer a continuación; en esos casos, el animador tiene que intervenir y ayudar.
- Tras el juego, los participantes debatirán sobre su experiencia, la finalidad de las distintas instituciones y

Opción de ampliar el juego: se pueden incluir más instituciones (partes interesadas), por ejemplo, grupos de presión, o países influyentes, el público, los medios de comunicación, etc. Esto debe establecerse con respecto a los procedimientos del mundo real en la UE. Una buena fuente para modelizar su interacción es el juego «Legislativity», un juego de tablero, disponible por 20 euros en Europahaus Stuttgart (Alemania),

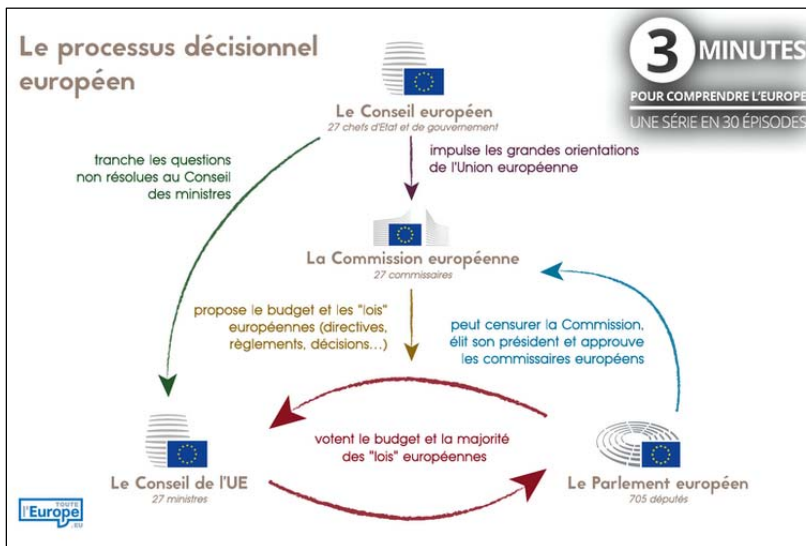


cuya descripción también forma parte de la Colección de Buenas Prácticas publicada por el proyecto HYS.

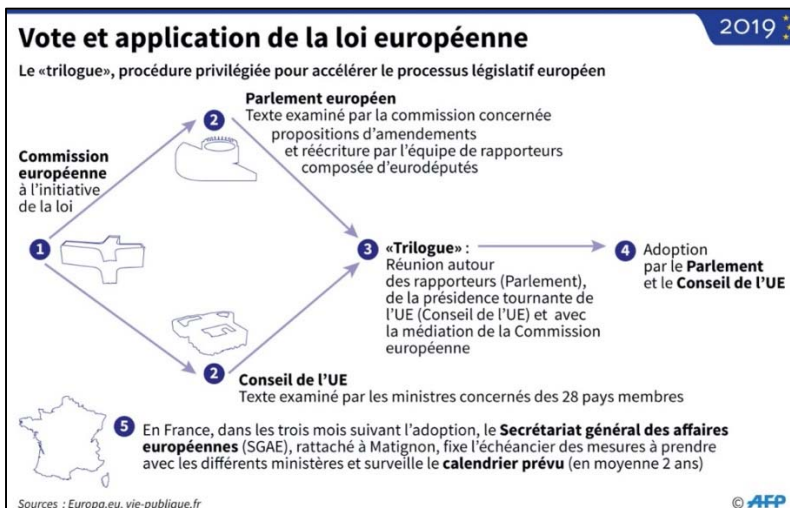
Materiales utilizados

Una herramienta crucial es un cuadro de procedimientos legislativos (simplificados) en la UE. Hemos utilizado los siguientes:

3



El siguiente diagrama facilita la identificación de lo que caracteriza al medio ambiente tal y como lo hemos tratado.



Contactar y motivar a los participantes

El juego se ha probado con alumnos de una escuela de formación profesional de Ajaccio, Korsika.

El educador de Silver Sap visitó las clases (en presencia de

³ <https://www.behance.net/gallery/19117169/Infographic-Legislative-procedure-of-EU>



	<p>sus profesores habituales) y dirigió a los grupos en el juego.</p> <p>Recomendamos este enfoque: utilizar el juego con grupos de alumnos ya establecidos (clases, grupos de seminario, etc.).</p>
Efectos previstos en los alumnos	<p>La situación de juego es una experiencia mucho más positiva para los alumnos que una situación clásica de enseñanza en el aula. Actuando como diferentes instituciones de la UE que cooperan para promulgar una nueva ley, la legislación de la UE se hace tangible para ellos.</p>
Observaciones del ensayo de la actividad con los alumnos	<p>Al jugar observamos en los grupos una participación colectiva; a veces, asombro; interés; ganas de volver a hacerlo.</p> <p>El enfoque de la gamificación también suscitó interés a nivel meta.</p>
Pruebas (datos concretos, cifras)	<p>La primera vez que probamos el juego de rol fue con una clase de alumnos de entre 16 y 18 años de una escuela de formación profesional (de turismo) de Ajaccio. Como la clase parecía demasiado numerosa para el juego, se dividió en dos grupos: uno hacía el juego de rol y el otro (atendido por el profesor titular) debatía sobre el impacto de la UE a nivel local y el papel de las instituciones.</p> <p>En una reunión celebrada en Bastia se realizó otra ronda de pruebas con profesores y educadores de organizaciones de educación de adultos de varios países.</p>
Dificultades	<p>Al principio tuvimos problemas con el tamaño del aula. Es importante asegurarse de que haya suficiente espacio en el aula para que los participantes puedan moverse. De hecho, la gamificación necesita espacio y evitar las barreras físicas. Tuvimos mejor experiencia con el juego en un entorno al aire libre, en un jardín, con suficiente espacio alrededor y sentados en círculo de sillas.</p> <p>Tuvimos mejor experiencia en grupos con niveles más altos de formación formal porque podían estar mejor a la altura de asumir el papel de una institución europea (todavía bastante abstracta).</p> <p>Los participantes en la primera prueba (en el centro de FP) se comportaron de forma descoordinada al final, y el debate final no nos llevó por donde hubiéramos querido.</p>
Ventajas especiales	<p>El método de juego permite una mayor «atención».</p> <p>Abre el grupo al intercambio de experiencias y al debate y ofrece a los participantes, especialmente a los jóvenes, la</p>



oportunidad de hacer preguntas.

Experimentar el camino que recorre una ley interpretándose a sí misma y moviéndose con ella de un punto a otro del aula proporciona a los alumnos un acceso muy tangible a la UE. Les resulta más interesante comprender la lógica y el proceso de la UE.

¿Seguimiento?

Coop SAPSE está en un proceso de comunicación con los actores locales de la educación, para hacer demostraciones y otras pruebas con el fin de incitarles a utilizar el juego. Ofrecemos a nuestro personal como facilitadores.

Creemos en el «efecto bola de nieve», que consiste en hablar de ello al mayor número posible de personas y difundirlo mientras se procede a los actos.

Consejos de aplicación

- Puede llevar un poco de tiempo: pero no más de unas horas de apropiación.
- Es necesario disponer de espacio suficiente, material adecuado (bolígrafos, cartulina, etc.)
- Es necesario probar el proceso paso a paso.
- Lo importante es conocer un mínimo del contenido del funcionamiento de las instituciones europeas. Cómo funciona, los conceptos, los vínculos, la composición de los órganos.
- No podemos prescindir de los conocimientos sobre el tema para poder responder a las preguntas que plantea el juego. Cuanto mejor conozca la UE el facilitador, mejor para el juego.
- Como profesor y facilitador, mantente en tu papel. Explica, orienta, documenta y aporta la información que te falte.
- Es importante que un profesor siga la actualidad sobre este tema, que vaya a informarse de lo que cambia, de lo que se debate y que se mantenga al corriente de la evolución a través de los medios de comunicación, la prensa, los textos jurídicos, etc.

Autores

¿Quién lo ha desarrollado?

Coop SAPSE *Coopérative d'Activité et d'Emploi dans les Services A la Personne et la Silver Economie.*

Les Terrasses du Fango – Batiment D

Rue du juge Falcone

20200 Bastia, Córcega, Francia

Tel. +33 603 615379



Persona de contacto

Laura Cardi
prid.laura@gmail.com



Bolsas para la vida

Juego de adivinanzas para familiarizarse con instituciones y servicios útiles en la UE



Resumen

Antiguamente, a los viajeros les gustaba mostrar los lugares en los que habían estado pegando etiquetas de recuerdo en sus maletas. En este juego, los sellos de *Pintadera* sirven para decorar tu maleta de tela cuando respondes correctamente a las preguntas del cuestionario. Las preguntas están relacionadas con la vida en la Unión Europea.

Ganas el juego cuando eres el primero en conseguir las seis *Pintaderas* en tu bolsa. La bolsa es un recuerdo duradero de tu éxito en la comprensión de aspectos prácticos de Europa y la Unión Europea. Ahora puedes empezar a descubrir otros países de verdad. Pero tenlo en cuenta: lo que de verdad gana en este juego es que aprendas algo sobre la UE.

Las preguntas del cuestionario enfrentan a los jugadores a situaciones de la vida cotidiana relacionadas con la Unión Europea. Por ejemplo, se pregunta sobre las normas de viaje o sobre lo que hay que hacer cuando se necesita ayuda de instituciones y servicios de países extranjeros, que pueden ser diferentes de los que uno está acostumbrado en casa.

No se espera que los jugadores sepan las respuestas de inmediato. En lugar de eso, el cuestionario ofrece *varias* soluciones entre las que elegir, y los jugadores pueden reflexionar y discutir cuál es la más realista. También pueden intentar



buscar la información necesaria en Internet.

Antes de elegir una tarjeta de concurso, los jugadores deben utilizar la «Rueda de la Fortuna» (aplicación informática para tabletas) que les hace aprender algunas expresiones en lengua canaria – un recordatorio del lugar donde se ha desarrollado el juego, y de la diversidad cultural en Europa.

Las plantillas de *Pintadera* proporcionadas para este juego hacen referencia a la parte del mundo donde se creó el juego: las Islas Canarias, ya que son uno de los lugares del mundo donde se han encontrado este tipo de sellos prehistóricos.⁴

¿Cómo hace esto que la UE sea más tangible?

En muchas situaciones, los ciudadanos europeos no saben qué servicios prestan directa o indirectamente la UE y sus instituciones, por ejemplo, mediante ayudas, subvenciones u otras formas de apoyo. El objetivo de este juego es que los estudiantes conozcan mejor estos servicios y se animen a utilizarlos en el futuro, en cualquier lugar de la UE en el que vivan.

Historia

La idea de este juego surgió en un largo proceso de experimentación. En el proyecto *Have Your Say*, la tarea consistía, en pocas palabras, en crear un nuevo entorno de aprendizaje que ayudara a los ciudadanos a comprender mejor la UE.

Nosotros, el personal del CEPA San Cristóbal de Tenerife, vimos muchas opciones para ello, pero al principio no estábamos seguros de hacia dónde dirigirnos. Así que hicimos experimentos. Primero probamos a trabajar con un enfoque de historia de vida, invitando a nuestros alumnos adultos a contar su biografía delante de una cámara. Esto dio lugar a una serie de vídeos muy personales; ayudó a que la gente tomara conciencia de sí misma, de los lugares en los que vivía y de la relación que tiene (consciente o inconscientemente) con la Unión Europea. Sin embargo, la narración biográfica requiere mucha confianza entre alumnos y profesores (o como se quiera llamar a las partes implicadas).

También experimentamos con un enfoque artístico: pedimos a nuestros alumnos (adultos) que expresaran sus sentimientos, actitudes y valores (relacionados o no con la UE) de diversas

⁴ Las *pintaderas* son sellos de la época prehistórica (sobre todo paleolítica), generalmente de piedra o arcilla. Muestran diversas formas y símbolos sencillos. Su finalidad exacta es objeto de debate. Es posible que se utilizaran para embellecer partes del cuerpo o para indicar la propiedad de los objetos estampados con ellos. Se han encontrado sellos prehistóricos del tipo *Pintadera* en varios lugares del mundo, entre ellos las islas Canarias, donde se valoran como testimonio de la larga historia de la civilización humana en las islas. El término *Pintadera* se utiliza a veces también para sellos similares de otras partes del mundo.



formas artísticas. Los resultados de estos experimentos pueden verse en las paredes de los pasillos y el patio de nuestro centro de educación de adultos.

A primera vista, estos experimentos con la biografía y las artes pueden parecer un poco alejados de los objetivos del proyecto HYS. Pero como nuestros alumnos son en su mayoría personas adultas, a menudo con niveles muy bajos de educación formal, así como refugiados de países africanos que llevan consigo una carga de experiencias de su viaje en circunstancias a menudo espantosas, consideramos que un enfoque intelectual de «¿Qué es la UE?» no sería adecuado, y que sería mejor ofrecer actividades a nivel de experiencia personal, actitudes y sentimientos.

El inconveniente es que estos enfoques de base sociopsicológica requieren un alto grado de confianza en el grupo. Además, la puesta en práctica de tales enfoques sería difícil de describir a posteriori de forma que otros educadores pudieran ponerlos en práctica por sí mismos.

Por eso decidimos sintonizar con lo que habían hecho los demás socios de HYS y desarrollar un juego educativo propiamente dicho.

Empezamos con un cuestionario para que los alumnos conocieran otros países europeos – un juego de geografía sobre Europa. En realidad, esto seguía relacionado con nuestro primer intento, relacionado con la biografía: ayudar a los alumnos a desarrollar una actitud positiva hacia Europa como parte diversa y polifacética del mundo.

Con el tiempo, sin embargo, consideramos que podíamos centrarnos más en la propia UE, como institución, así que cambiamos el tema del cuestionario y lo relacionamos con las instituciones de la UE, los servicios que presta y el uso que un individuo puede hacer de ellos.

Así surgió el juego de las bolsas para toda la vida.

Grupo destinatario

El juego se desarrolló teniendo especialmente en cuenta a los estudiantes adultos de educación formal inferior (tal y como establece el proyecto Have Your Say en general), pero puede jugarse fácilmente con todo tipo de adultos.

Pruebas

Este juego se probó con dos grupos bastante diferentes:

Uno era un grupo de estudiantes locales en vías de obtener un título de secundaria básica en nuestro centro de educación



de adultos, que a) tienen problemas de integración social y b) en general tienen muy poca idea de las instituciones, ya sean locales, nacionales o supranacionales, y del papel que podrían desempeñar en sus vidas.

El otro era un grupo de inmigrantes recién llegados a las Islas Canarias.

Los objetivos finales que pretendíamos con cada uno de ellos eran diferentes (véase la sección siguiente).

Efectos previstos en los alumnos

El juego mejora la familiaridad de los jugadores con las instituciones en general, y con las de la UE en particular. Esto incluye también la conciencia de la importancia de estas instituciones en nuestra vida cotidiana.

En nuestras rondas de pruebas, teníamos diferentes objetivos de aprendizaje con diferentes tipos de alumnos.

Con el grupo de estudiantes nacionales (residentes de larga duración), los objetivos principales son los del proyecto HYS:

- Mejorar el conocimiento de las instituciones europeas
- Tomar conciencia de los derechos y oportunidades que facilita la pertenencia al espacio común de la UE.
- Conocer aspectos concretos del funcionamiento de la Unión, especialmente en lo que se refiere al marco laboral y los derechos fundamentales.

Con el grupo de inmigrantes (recién llegados), nos propusimos trabajar sobre el grupo de preguntas más fáciles (véase más abajo, en «Consejos prácticos»). El objetivo fundamental era mejorar sus conocimientos generales sobre

- la estructura de la UE, y
- en qué consiste un espacio transnacional de libre circulación.

Material didáctico utilizado

Materiales utilizados para este cuestionario:

- Juego de 24 tarjetas de preguntas.⁵ Cada pregunta presenta una situación de la vida cotidiana con un problema que resolver, en cuya solución intervienen instituciones o servicios europeos. Las tarjetas también presentan posibles respuestas (opción múltiple).
- Una tableta para visualizar la *Rueda de la Fortuna*, un archivo de presentación (.pptx) con animación. Su uso es opcional, pero el juego es más divertido con él.

⁵ En las plantillas proporcionadas encontrará algunas más.



- Bolsas de tela lisa en las que los jugadores pueden imprimir sus sellos.
- Seis sellos, de unos 6-8 centímetros de diámetro, con símbolos de *Pintadera* (véase la colección de materiales imprimibles en el sitio web *Have Your Say*). – Los sellos pueden encargarse en papelerías, o bien pueden crearlos ustedes mismos utilizando cualquier técnica habitual de impresión en relieve, como linograbado, xilografía, impresión en patata, etc. – Hay dos juegos de plantillas que ponemos a tu disposición: a) seis sellos con símbolos de los otros seis países del proyecto HYS; b) seis sellos con motivos de la *Pintadera* tradicional del Paleolítico canario. Puedes elegir entre ellos. Lo importante es tener un conjunto de sellos sic diferentes.
- Almohadillas de tinta, u otra pintura o tinta adecuada para estampar
- Un reloj de arena (reloj de arena).
- Ordenadores o teléfonos inteligentes que los jugadores pueden utilizar para realizar búsquedas en Internet y obtener ayuda para responder a las preguntas (opcional).
- La clave de respuestas – un documento para el profesor (facilitador) donde se indican las respuestas correctas, además de explicaciones adicionales para que el profesor pueda dar información complementaria a las preguntas.

Observaciones del ensayo de la actividad con los alumnos

El juego puede llegar a ser muy animado, y los jugadores suelen celebrarlo ruidosamente, sobre todo cuando el maestro de juego tiene cierto talento como animador y el grupo está de buen humor. Es buena idea que el maestro de juego provoque aplausos tempestuosos cuando un jugador encuentra la solución correcta a una pregunta, o cuando recuerda correctamente una palabra del idioma canario.

Ventajas especiales

El juego es muy motivador para los alumnos. Les gusta que al final haya una recompensa y un premio físico: la bolsa con las seis *Pintaderas*, que demuestra su éxito.

Otra ventaja que hemos detectado en el pilotaje es que, como la mayoría de los juegos del tipo *caza del tesoro* o *adivanzas*, con una estructura muy similar, se pueden hacer variaciones y adaptaciones simplemente cambiando el contenido, la dificultad o el tipo de preguntas. Se pueden producir fácilmente nuevas tarjetas de preguntas.



Consejos prácticos

Instrucciones

Las instrucciones detalladas se incluyen en el paquete de descarga del sitio web de HYS. Aquí tienes una versión resumida:

Todos los utensilios se colocan sobre una mesa, especialmente las bolsas de tela lisa, los sellos, las almohadillas de tinta y las tarjetas de concurso y el reloj de arena. Los jugadores se reúnen a su alrededor, de pie o sentados. De pie, el juego resulta más animado.

El juego puede ser jugado por seis jugadores individuales. Si el grupo es más numeroso, pueden formar hasta seis equipos.

El maestro de juego (coordinador) explica el juego, especialmente las bolsas y las *Pintaderas*.

El maestro de juego reparte las cartas a los jugadores, dando a cada uno de ellos (o a cada equipo) el mismo número de cartas. (Para más detalles, véanse las instrucciones).

El primer jugador hace girar la Rueda de la Fortuna (en la tablilla)⁶, resuelve la tarea sobre la palabra canaria que se le presenta y, cuando tiene éxito, puede coger una carta. O bien lee la pregunta en voz alta para que todos la oigan, o bien el maestro de juego la lee en voz alta. Los presentes deben permanecer en silencio para no delatar el juego (cuando por casualidad sepan la respuesta). El jugador de turno intenta adivinar la respuesta correcta. Si no la sabe, puede intentar encontrar una respuesta utilizando su smartphone u otro dispositivo en línea. El tiempo para ello se limita a través del reloj de arena que gira el maestro de juego. Cuando se lee la pregunta.

Cuando el jugador da la respuesta correcta, puede imprimir una insignia en su bolsa de tela. El objetivo es conseguir seis sellos diferentes en la bolsa, respondiendo correctamente a seis preguntas.

Cuando una pregunta se responde correctamente, el maestro de juego puede dar explicaciones adicionales (hay una clave de respuestas que le ayuda con esto). Además, según nuestra experiencia, las preguntas y respuestas suelen suscitar un animado debate sobre el tema en los grupos.

Ejemplos de preguntas

Todas las preguntas se encuentran en el material de descar-

⁶ Para utilizar la Rueda de la Suerte, consulte las instrucciones adicionales del paquete de descarga.



ga, tanto en forma de archivo de texto como de tarjetas de preguntas con un bonito diseño.

He aquí algunos ejemplos:

- *En la reciente pandemia de COVID-19, las vacunas se han convertido en la principal forma de controlar y combatir la enfermedad. ¿Sabe qué organismo/institución ha aprobado el uso de estas vacunas?*
- *Usted es un inmigrante que acaba de llegar a este país (España). Estás tramitando tus documentos para obtener asilo político. Pero llevas dos días con tos, fiebre, malestar y otros síntomas. ¿Qué organismo/institución puede decirte si tienes derecho a asistencia médica?*
- *¿Es necesario solicitar autorización previa a las autoridades antes de salir al extranjero para recibir tratamiento médico?*
- *Viajo con mi familia a otro Estado miembro de la UE. Si uno de nosotros necesita tratamiento médico de urgencia. ¿Qué documento debo presentar?*

Las tarjetas de preguntas ya preparadas tienen este aspecto:



Sin embargo, durante el desarrollo del juego, utilizamos unas sencillas tarjetas escritas a mano que tenían este aspecto:



En la reciente pandemia del COVID,
las vacunas son la principal arma
que hemos tenido para controlar
y vencer la enfermedad.
¿Qué organismo/autoridad da
el visto bueno para que se utilicen?

- Ayuntamiento
- ONS
- Gobierno de España
- Gobierno regional
- UE

Todo el mundo puede crear este tipo de cartas con facilidad, siempre que se tengan los conocimientos necesarios para acertar o se investigue en consecuencia. Esto te da infinitas opciones para ampliar el juego.

En el reverso hay una serie de respuestas de opción múltiple, una de las cuales es la correcta. El número de respuestas puede variar. Proporcionar más respuestas hace que el juego sea más difícil.

Algunos consejos más para jugar

- **En equipo o individual:** Bags for Life es un gran juego de equipo, pero también se puede jugar individualmente.
- **Tamaño del grupo:** Si tienes un grupo grande, te recomendamos dividirlo en seis equipos.
- **Tiempo:** Si juegas con equipos grandes, es posible que necesites más tiempo para responder a las preguntas. En estas condiciones, espera entre 10 y 20 segundos más antes de darle la vuelta al reloj de arena.
- **Jugar en el nivel inferior:** Inicialmente pensamos crear dos juegos completos de tarjetas con distinto nivel de dificultad. Sin embargo, cuando empezamos a probar las preguntas con nuestros alumnos, nos dimos cuenta de que no era realmente necesario. La idea del juego, creado en un contexto de «lenguaje fácil» y dirigido a personas con escasos conocimientos sobre Europa (algunas de ellas inclu-

so con dificultades de lectoescritura) era que pudieran utilizar cualquier herramienta que necesitaran para encontrar la respuesta a las preguntas, googleando en sus teléfonos móviles, tabletas u ordenadores, o preguntando a otra persona, siendo la única presión el tiempo que se les asignara para ello. Creemos firmemente que la flexibilidad debe estar presente durante todo el tiempo que dure el juego. Así, adaptarse al grupo de personas que podamos tener enfrente es fundamental. Dicho esto, también es cierto que nuestra elección de preguntas para alumnos lentos sería la número **1, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 20 y 27**. El resto parecen más difíciles de responder y los equipos tardarían más en encontrar la respuesta correcta. No olvides que el juego puede jugarse individualmente o en grupo. Es el maestro del juego (profesor, trabajador social, monitor, etc.) quien decide el número de jugadores que puede tener en el momento del juego.

- **Repartir las cartas:** El juego puede organizarse de varias maneras. Por ejemplo, las cartas pueden repartirse a los jugadores con antelación, o los jugadores pueden coger cartas al azar de un montón, etc. Esto queda a discreción del maestro de juego (profesor). Esto queda a discreción del maestro de juego (profesor). Una vez más, es el número de jugadores, o su presunta cultura o supuesta experiencia en juegos lo que puede hacer que repartir las cartas les resulte más cómodo o fácil.
- **Sellado de las bolsas:** En cuanto al sello en las bolsas de los jugadores, para animarles y motivarles y mantener el juego, consideramos que es mejor hacerlo al final de la partida. El número de sellos debe estar relacionado con el número de respuestas correctas. En caso de no tener ninguna respuesta correcta, sugerimos estampar al menos una *Pintadera* o cualquier otro símbolo para que el jugador acabe sonriendo. Como decíamos en las instrucciones: nadie pierde, todos ganan. Jugando, los alumnos adquieren conocimientos sobre Europa que antes no tenían.

Bolsas blancas





BAGS FOR LIFE

Utilizamos simples bolsas de la compra de algodón (no decoradas) para imprimir en ellas nuestras *Pintaderas*, como parte del juego.



También utilizamos bolsas de marca con el logotipo del proyecto HYS.





Reverso estampado con pintaderas, mostrando el progreso de un jugador.

Costes

- Los sellos le costarán unos 10 euros por unidad si los compra
- Las bolsas de tela pueden adquirirse por unos 2 euros la unidad, dependiendo de la calidad.
- Almohadillas de tinta: es posible que las tenga en su oficina de todos modos
- Ordenador Tablet: utiliza uno que ya tengas
- Imprimir las tarjetas del concurso: hágalo en la impresora de su oficina

Autores

¿Quién lo ha desarrollado?

CEPA San Cristóbal

San Cristóbal de la Laguna, Tenerife, España

La idea de este juego fue desarrollada por el equipo de CEPA que atiende a un grupo de inmigrantes de Senegal y Mali en un programa de inmersión lingüística y social (Clara y Manuel).

Más tarde, la idea se adaptó para que pudiera utilizarse en otros grupos de titulación básica a los que asistieron Jorge y Saray.

Persona de contacto

Manuel Ortiz Cruz

manuel.baudolino@gmail.com

Jorge Melián García

jorge.meliangarcia@gmail.com



¿Me quedo o me voy?

Escape room sobre el futuro de la UE: otro escenario de salida



Resumen

El debate sobre el Brexit en el Reino Unido desde 2016 lo ha dejado claro: muchos ciudadanos de la UE están mal informados sobre lo que es la UE, lo que hace y cómo se toman las decisiones en la UE. La desconfianza en la idea de cooperación internacional y el recurso a doctrinas nacionalistas están creciendo en muchos de los 28 Estados miembros de la UE, y el populismo se ha convertido en un problema en todas partes. En nuestro proyecto Have Your Say, abordamos estas cuestiones desarrollando formas innovadoras de actividades educativas para adultos poco cualificados, con el fin de ayudarles a replantearse sus actitudes hacia la UE en un proceso de reflexión, discurso y pensamiento basado en hechos, impartido de forma activa, comunicativa, potencialmente alegre e inspiradora.

Partiendo de la concepción del proyecto de aunar los esfuerzos actuales para salir de la Unión Europea y el método *Escape Room*, de uso más comercial, hemos desarrollado un *Escape Room* para ponerlo a disposición y utilizarlo públicamente.

¿Cómo hace la UE más tangible?

El formato *Escape Room* vive actualmente su apogeo en Alemania, y aún no se vislumbra el final. Mientras que algunas *Escape Rooms*, haciendo honor a su nombre, consisten simplemente en escapar de una habitación, otras lo utilizan como oportunidad didáctica para abordar temas de



forma lúdica. Esto último también es cierto en este caso. A través del diseño de la habitación y los rompecabezas que hay que resolver para resolver la situación, el tema de la Unión Europea se aborda de forma lúdica. Este juego trata explícitamente de lo que habla a favor y en contra de que los Estados pertenezcan a la UE, así como de la propia conexión vital con este tema.

En tiempos de creciente desencanto con la política, cuando muchas personas la perciben como un tema molesto del que no quieren ocuparse en su tiempo libre, este formato puede abrir puertas. Permite acceder a temas complejos o impopulares gracias a su carácter lúdico. En este caso, es importante que los participantes no tengan la sensación de estar aprendiendo algo, sino que este proceso tenga lugar de forma subconsciente y bastante incidental.

Historia

Muy pronto tuvimos claro que queríamos crear una Escape Room. Pero como una Escape Room ordinaria es adecuada, normalmente, para solo 3-8 personas, decidimos crear un juego con varias salas interdependientes en paralelo para poder acoger a grupos más grandes.

Tras una larga fase de visionado y preparación, nos centramos en dos salas y las construimos de forma que hasta 8 participantes pudieran utilizar cada una de ellas relajadamente.

Hay una descripción detallada para que usted mismo pueda recrear las salas. La documentación está preparada de tal manera que también puede ser utilizada por terceros. Pero ten en cuenta que se necesita mucha preparación y dinero para conseguir el material y equipar las salas.

Tras una fase de ensayos internos, pasamos por varias fases de prueba con miembros del grupo destinatario, y reajustamos el juego cada vez. El intercambio con los socios de HYS también nos ayudó a seguir mejorando nuestras salas.

Por último, se organizaron varios actos multiplicadores para presentar el método a colegas de la educación de adultos y el trabajo con jóvenes.

La documentación de nuestro juego está disponible en el sitio web Have Your Say.

Innovación

Una Escape Room es un método nuevo y lúdico. Hasta



ahora no existía una Escape Room educativa sobre el tema de los planes de salida de la UE. La sala puede utilizarse para abordar también otros temas de la UE en mayor profundidad. Puede servir para romper el hielo, ya que abre el tema de la UE a un grupo destinatario poco sensibilizado con la UE en su vida cotidiana.

Grupo destinatario

Nuestra Escape Room no está dirigida a un grupo de edad definido. Tanto las preguntas del puzzle como el resto de tareas pueden adaptarse a jugadores de cualquier edad, desde, por ejemplo, la infancia tardía. Esto significa que la Escape Room puede ser jugada por grupos homogéneos a partir de los 12 años, y también por grupos con una estructura de edad heterogénea. En este último caso, hay que hacer hincapié en la consideración y el respeto mutuos para que los jugadores más jóvenes en particular puedan desempeñar su papel y contribuir así al éxito del grupo.

Las tareas y rompecabezas de la Escape Room están diseñados de tal manera que se requieren diferentes habilidades, lo que debería promover un clima inclusivo dentro de los grupos.

El aprendizaje y la enseñanza

Mientras que algunas escape rooms, haciendo honor a su nombre, consisten simplemente en escapar de una habitación, otras se construyen como una oportunidad didáctica para abordar de forma lúdica temas de importancia. En nuestro caso, se trata de lo segundo. El tema de la Unión Europea se aborda de forma entretenida a través del diseño de la sala y los enigmas que hay que resolver para aclarar la situación. Es muy explícito sobre qué elementos de la experiencia están a favor y cuáles en contra de la premisa de los estados que pertenecen a la UE, así como la propia relación con este tema. En tiempos de creciente desencanto con la política, cuando mucha gente percibe la política como un tema molesto del que definitivamente no quiere ocuparse en su tiempo libre, este formato puede abrir puertas. Por su aspecto esencial de entretenimiento, permite acceder a temas complejos o impopulares.

Es importante que los participantes no tengan la sensación de que realmente están *aprendiendo* algo. Más bien, el proceso de aprendizaje tiene lugar de forma subconsciente e incidental.



El seguimiento con los participantes les da la oportunidad de reflexionar y afinar las preguntas abiertas.

Además, este juego es un esfuerzo de grupo en el que cada individuo utiliza sus propias habilidades. De este modo, cada individuo puede experimentar su autoeficacia y recibir el reconocimiento del grupo.

El título «Unir o dividir» es fundamental para este formato en dos aspectos y no sólo se refiere a la cooperación de los Estados en el marco de la UE. Al contrario, también afirma que los jugadores solitarios no tendrán éxito en este juego. Una buena comunicación entre ellos y la voluntad de cooperar son garantes del éxito de la experiencia Escape Room, por lo que no sólo se hace hincapié en la educación temática, sino también en las habilidades sociales y de cooperación.

Todo esto se puede poner de manifiesto en la posterior fase de reflexión en grupo.

La historia

La historia que hay detrás: lo que oyen los jugadores delante

La siguiente historia introductoria es narrada (de forma dramática) al grupo por el maestro de juego.

La eurodiputada sin partido Sofia Novak (nombre estadísticamente común en la UE, lo que no permite sacar conclusiones claras sobre su nacionalidad) participará hoy en una reunión sobre la posible salida de Alemania de la UE. En las últimas semanas ha recopilado toda la información pertinente y ha preparado dos solicitudes. En una se solicita la salida de Alemania de la UE, en la otra, la disolución del organismo que debería ocuparse de una posible salida.

Debido a la naturaleza volátil del tema y a su afinidad por los rompecabezas, las solicitudes están bien escondidas y, en algunos casos, también encriptadas. Como no estará en la oficina antes de la cita y no quiere llevar consigo de antemano estos importantes documentos, ha pedido a su becario que se los traiga poco antes de la cita. Les ha dado la combinación de números para abrir la caja fuerte que contiene los documentos, pero la han olvidado.

Avergonzada por no poder recordar ni siquiera cuatro números, la becaria no puede llamar a su jefe y pedirle



la combinación de números. Pero sabe que su jefe siempre prevé todas las eventualidades y no deja nada al azar. Por lo tanto, las pistas para el código numérico deben estar escondidas en la oficina. Pero la angustiada becaria es incapaz de pensar con claridad. Necesitado de ayuda urgente, y cuando sólo quedan 60 minutos para que los documentos tengan que ser entregados al representante, el becario reúne a un grupo de colegas para que le ayuden a descubrir la combinación. Si la cámara acorazada puede abrirse, el grupo podría influir en el resultado con sólo presentar una moción al diputado Novak, pero eso depende enteramente del grupo.

La experiencia demuestra que la mayoría de los grupos están tan concentrados en los rompecabezas del momento que no se dan cuenta de esta pista o no le prestan atención.

www.haveyoursay-erasmus.eu

Desarrollo del juego

La Sra. Novak es una gran aficionada a los rompecabezas y ha escondido varias pistas en su despacho y en el de la secretaria para obtener la combinación de números necesaria para abrir la caja fuerte. En este sentido, lo más lógico es que se formen dos grupos y uno busque las pistas en el despacho de la Sra. Novak y el otro en el despacho contiguo.

En el transcurso de 60 minutos, ambos grupos deben encontrar una llave que pueda utilizarse para abrir las cerraduras de los escritorios de cada oficina, en los que la caja fuerte está cerrada para mayor seguridad.

Además, cada grupo debe determinar dos dígitos para la caja fuerte.

Tras la separación inicial de los grupos, hacia el final es necesario que los grupos vuelvan a reunirse. La Resolución que determina la combinación de la caja fuerte es el principal objetivo del grupo durante el transcurso de la Escape Room.

En última instancia, sin embargo, el Escape Room ofrece información relevante y de actualidad sobre la UE en general, junto con las posibles consecuencias de una «Dexit» (salida de Alemania).

Hay dos posibles resultados del juego: o se abre la caja



fuerte o no. Si los participantes aciertan, se les indicaría que tienen la posibilidad de hacer desaparecer una de las candidaturas del proyecto. En este caso, sería muy interesante ver de cuál de las aplicaciones (Permanecer en la UE o Abandonar) optarían por deshacerse.

Si no se abre la caja fuerte, los participantes pueden seguir enfrentándose al ultimátum de qué candidatura elegir, pero con información adicional sobre cada decisión.

La habitación

El entorno previsto es una oficina lo más auténtica posible. Además de los pequeños utensilios de oficina habituales, como estanterías, carpetas, portalápices, etc., las zonas también incluyen muebles más grandes, como escritorios, sillas de escritorio, ordenadores, estanterías, una zona para sentarse, etc.

La composición detallada del equipamiento de la oficina depende siempre del presupuesto, de las circunstancias y de los objetos ya disponibles. No obstante, hemos confeccionado una lista de posibles utensilios que puede servir como fuente de ideas (véase el folleto aparte con las instrucciones). Como se trata del despacho de un eurodiputado, la decoración debe elegirse en consecuencia.

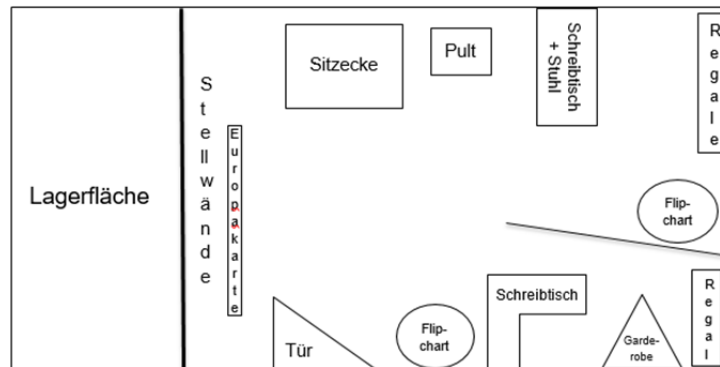
En aras de la autenticidad y para que el grupo disponga de espacio suficiente, la sala no debe ser demasiado pequeña. Aquí se muestra (véanse las figuras 1 y 2) la estructura para dos grupos, cada uno compuesto por seis personas, es decir, 12 personas en total.

El espacio está dividido en dos zonas por tabiques. Cada zona ocupa aproximadamente un tercio del espacio. La tercera zona es necesaria por dos razones: a) como almacén para guardar los accesorios del juego cuando no se utilizan, y b) como lugar para la maestra de juego, de modo que pueda oír fácilmente lo que hace el grupo e intervenir si es necesario.

Como se muestra en la figura 2, hay tres zonas de juego en total, aunque la versión actual de esta escape room cuenta con dos grupos. Esto se hace para que los grupos dispongan de más espacio. La sala que se muestra en las figuras 1 y 2 mide aproximadamente seis por siete metros, es decir, 42 metros cuadrados, lo que corresponde a una clase normal. Es espacio suficiente para un grupo de entre 10 y



12 personas.



Para obtener una lista detallada de los accesorios, consulte las instrucciones de juego separadas, disponibles a través del sitio web Have Your Say.⁷

Contactar y motivar a los participantes

Encontrar participantes para una Escape Room no nos resultó difícil. Presentamos este proyecto a nuestros socios de la red (agencias de voluntariado, escuelas, BBS) y así conseguimos participantes. Esta es una práctica a la que también estamos acostumbrados en relación con nuestras reuniones de jóvenes.

Efectos previstos en los alumnos

Esperamos que los alumnos comprendan mejor la UE en varios aspectos. También esperamos que desarrollen actitudes positivas (si aún no lo han hecho) a través de una experiencia de juego divertida en grupo.

Observaciones de las pruebas

Los participantes se apoyan mutuamente. El juego también es adecuado para grupos más grandes. Se recomienda disponer de varios conjuntos de preguntas para grupos con mejores y peores conocimientos y capacidades cognitivas preexistentes.

Pruebas

La Escape Room «¿Debo quedarme o debo irme?» se probó durante tres días a principios de 2022, con un total de 48 participantes:

09.02.22, 9:00-16.30, 9 participantes

14.06.22, 9:00-16.30; 18 participantes

16.06.22, 9.00-16.30, 23 participantes

Tiempo dedicado a las pruebas: Está previsto que el juego dure una hora. Después se ofreció una fase de reflexión, cuya duración dependió del tipo de grupo y de su otro pro-

⁷ www.haveyoursay-erasmus.eu

grama. En estos círculos de reflexión y debate se profundizó en el tema del futuro de Europa.

Dificultades

Tras el primer ensayo, quedó claro que los distintos cachés debían ser más europeos, es decir, más relacionados con la UE.

No es una dificultad, sino un reto para el game master: durante el juego, el game master debe asegurarse, mediante intervenciones adecuadas, de que el grupo alcance su objetivo a tiempo, para que la experiencia sea positiva. (Las Escape Rooms comerciales, por el contrario, también permiten que la tarea no se resuelva y que el equipo fracase).

Ventajas especiales

Una Escape Room es un método muy adecuado para ganar a los jóvenes para el tema de Europa.

Esto conlleva, por supuesto, el coste de una preparación que requiere mucho tiempo para suministrar el atrezzo y familiarizarse con la mecánica del juego. Pero una vez instalado y dominado, el juego puede utilizarse muy fácilmente para muchos grupos.

Seguimiento

Desde su instalación, la Escape Room se utiliza en Europahaus Aurich para seminarios internacionales y actividades de estructuras regionales como *la Fachstelle Frühpädagogik in Europa* y *Europe Direct*.

Cualificamos a los miembros de nuestro personal (pedagogos) para utilizar el juego. También se ofrece para uso público a través del sitio web del proyecto «Have Your Say».

Consejos prácticos

Consejos

Para más información sobre el equipo, el espacio y la configuración, descárguese el folleto de instrucciones del sitio web Have Your Say.

He aquí algunas notas de especial interés:

Mobiliario y menaje

La distribución de una oficina debe ser lo más auténtica posible. Sin embargo, no es necesario especificar exactamente cómo debe ser. No obstante, hay piezas básicas de mobiliario que deberían estar disponibles, véase la tabla siguiente.

Algunos objetos son importantes para el juego. Otros se utilizan principalmente para crear una atmósfera auténtica.



Equipamiento básico

Zona A : Mobiliario que establece una zona para sentarse

Zona B: Escritorio, silla de escritorio, lámpara de escritorio, ordenador, teclado, ratón e impresora; estanterías; utensilios de escritura (bote para bolígrafos y bolígrafos), utensilios de oficina (perforadora, grapadora), clips, carpetas y archivadores.

Zona C: escritorio, silla de escritorio, lámpara de escritorio, ordenador, teclado, ratón e impresora, estanterías, utensilios de escritura (bolígrafo y papel), libros generalmente centrados en Europa y Política, clips, carpetas y archivadores.

Accesorios esenciales para el juego:

Zona A

- un escritorio, atril, podio o mueble similar que pueda cerrarse con dos cerraduras
- una caja fuerte con cerradura de combinación numérica (Se adjuntan dos documentos, uno a favor y otro en contra de «Dexit»)
- Mapa de Europa a favor/en contra de las decisiones «Dexit
- Caja magnética con cuatro imanes

Zona B

- Rotafolios
- Espiral de palabras
- Candado, 5 dígitos
- 3 cajas que pueden cerrarse con candado
- Candado con llave
- Dos periódicos idénticos
- Maletín, 6 dígitos
- Candado, 4 dígitos
- Cuadro con la hora
- Caja con cerradura de combinación numérica, 3 dígitos
- Gráfico con información variada sobre los Estados miembros de la UE
- Carta falsa sobre un viaje de delegados
- Bloqueo direccional
- Carpeta con un orificio adecuado para colgar un candado
- Puzzle de lógica, azul



- Libro falso con cerradura de combinación numérica, 3 dígitos
- Candado, 3 dígitos
- Mapa de Europa en el que se presenta el río Volga como el más largo de Europa.
- Tarjetas de preguntas: 1.¿Qué hora es en el lugar donde suda el oso polar? 2.¿Cuántos Estados no miembros de la UE utilizan el euro como moneda? 3.¿Cuál es el río más largo de Europa? (Consejo, ¡debes doblar el valor de las letras!)
- Imán en una cinta

Zona C

- Tubo abierto por un extremo y cerrado por el otro
- Chaqueta o bolso, algo que pueda colgarse de un perchero
- Perchero
- Libro falso, con una llave para abrirlo
- Carpeta con información por países sobre los Estados miembros de la UE con tarjeta informativa «Toma el clima como modelo»
- Una imagen con banderas de diferentes países deletreando la palabra «CLIMA».
- Ordenador portátil con contraseña de 7 dígitos que contiene un documento de Word en el que se indica que «el tercer dígito de la caja fuerte es 3».
- Carta codificada con aparato descodificador
- Maletín, 6 dígitos
- Alfombrilla de ratón
- Buzón
- Test de la UE con 5 preguntas
- 3 cajas que se pueden cerrar con candado
- Candado, 5-digit'Fake Mail' con respecto a unas vacaciones de verano
- Bloqueo direccional
- Candado con rompecabezas Key-Logic, negro
- Caja
- Rompecabezas
- Bolígrafo UV con luz UV
- Candado, 4 dígitos
- Tarjeta de preguntas: 1.¿Qué miembro fundador de la UE tiene actualmente menos diputados y cuántos son?



- Pista que dice: «La respuesta es el 4º dígito de la combinación».

Accesorios opcionales/Utensilios

- Jarra de agua y vasos
- Cuenco con dulces o frutas
- Banderas de mesa
- Alfombrillas de escritorio
- Revistero
- Tarjetero
- Marco con foto/poster
- Calendario
- Papel de desecho

Es aconsejable plastificar todos los puzzles, imágenes, gráficos, etc. para que duren más. La experiencia demuestra que los participantes bajo presión de tiempo pueden manipular los objetos con brusquedad. El plastificado evita tener que volver a imprimir los materiales tan rápidamente.

Nota

Para poner en práctica el Escape Room, hay que tener conocimientos tanto de la UE como del método Escape Room.

Autores

¿Quién lo ha desarrollado?

Europahaus Aurich – EHA
Von-Jhering-Str. 33
D-26603 Aurich, Alemania

Europahaus Aurich es un centro de educación cívica y de adultos situado en Aurich, la principal ciudad de la región de Frisia Oriental, justo al otro lado de la frontera con los Países Bajos. Dispone de instalaciones hoteleras con capacidad para 80 personas y ofrece actividades de formación (seminarios y talleres de una semana de duración) tanto para los habitantes de la región como para invitados internacionales, siendo los jóvenes y los adultos jóvenes uno de los usuarios más frecuentes.

Persona de contacto

Heike Pilk
pilk@europahaus-aurich.de
Jenna Hartmann
hartmann@europahaus-aurich.de





Escapar al Brexit

Una máquina del tiempo que nos lleva al día anterior al referéndum del Brexit en Reino Unido



Resumen

Nuestros socios del Reino Unido crearon una escape room virtual que hace reflexionar a los jugadores sobre los argumentos a favor y en contra de la UE que tantas emociones habían despertado hace un par de años en su país. El juego puede jugarse como actividad de autoaprendizaje o en equipos, ya sea en un aula o con alumnos conectados por videoconferencia.

Fondo

El Reino Unido se convirtió en Estado miembro de la Unión Europea tras los debates previos celebrados en la Cámara de los Comunes, y el pleno efecto de esta adhesión a la UE tuvo lugar el 1 de enero de 1973.

El 31 de enero de 2020, es decir, 17.196 días después, el Reino Unido, a través del discurso político, tomó una decisión sin precedentes que, en última instancia, cambiaría el curso de las relaciones internacionales, el comercio y los viajes, entre otras cosas. La votación sobre el Brexit, abreviatura de las palabras «Gran Bretaña» y «Salida», tuvo lugar el 23 de junio de 2016, y la decisión de abandonar la Unión Europea como institución se promulgó por mayoría el 31 de enero de 2020.

Una decisión que resultaría muy controvertida a pesar del referéndum que se había celebrado. Esta incertidumbre que se ha manifestado en que uno de cada cinco votantes se



arrepiente de la decisión⁸ y a pesar de que esto no refleja todas las opiniones de los votantes, pone de relieve la gravedad de la desinformación producida durante la campaña Brexit.

Por lo tanto, el WLEC, como socio único dentro del proyecto *Have Your Say*, al ser el único socio que no es miembro de la UE a lo largo de todo el proyecto se centró en promover información objetiva sobre la UE.

La pregunta sigue siendo: ¿Y si tuviéramos todos los datos antes del Brexit? Y si supiéramos lo que sabemos ahora, ¿votarían los británicos a favor del Brexit?

Esta escape room virtual intenta llegar al fondo de este escenario.

¿Cómo hace la UE más tangible?

Debido a la incertidumbre que se ha manifestado durante y como resultado de la campaña del Brexit, una crítica abrumadora y primaria hacia los «leavers», es decir, aquellos individuos que deseaban abandonar la UE, el WLEC diseñó una experiencia virtual retrospectiva de viaje en el tiempo mediante la cual los participantes tendrían la oportunidad de votar a favor o en contra del Brexit.

El alumno experimentaría un viaje de adquisición de información y conocimientos relativos al tema y utilizaría esa información objetiva para sacar una conclusión final sobre si votar a favor del Brexit sería finalmente beneficioso.

El concepto de retrospectiva es, por supuesto, un factor muy importante en la experiencia de aprendizaje virtual, ya que los alumnos que participan no lo hacen necesariamente desde una posición imparcial o neutral. Por lo tanto, la sala de escape hace hincapié en la información objetiva en lugar de la información que está entrelazada con la opinión.

Historia

Inicialmente pensamos crear una escape room física en la que los participantes tendrían que explorar la habitación e intentar completar las tareas, utilizando técnicas de aprendizaje visual, auditivo, de lectoescritura y kinestésico.

Desgraciadamente, a raíz de Covid-19, este plan pareció dejar de ser viable, debido a la serie de encierros en el Reino Unido... Por lo tanto, para garantizar el progreso del

⁸ <https://yougov.co.uk/topics/politics/articles-reports/2022/11/17/one-five-who-voted-brexit-now-think-it-was-wrong-d>



proyecto HYS, el WLEC comenzó a desarrollar una sala de escape virtual que ofrecería a los estudiantes la oportunidad de participar independientemente de las medidas de cierre.

El uso del aprendizaje virtual antes de Covid-19 no era predominante en las instituciones académicas, salvo en los programas universitarios o en los títulos o cursos de posgrado; sin embargo, se ha producido un cambio hacia el uso de recursos en línea.

Un cambio adicional respecto a los planes iniciales se refería al contenido de la sala de escape virtual. La idea principal era crear un entorno para aprender sobre la Unión Europea.

Sin embargo, como resultado de la promulgación del Brexit, el WLEC cambió su enfoque de una sala de escape temática de la UE a una que amplía el tema para incluir las instituciones y la legislación del Reino Unido, proporcionando a los alumnos información quizás más relevante para el Reino Unido.

Innovación

El cambio de crear una escape room a la que se pueda acceder virtualmente ha demostrado ser un éxito a la hora de garantizar un mayor número de participantes en la experiencia de aprendizaje. La libertad y flexibilidad que proporciona una experiencia de aprendizaje en línea ha hecho que más participantes hayan completado la escape room virtual, reduciendo los costes que normalmente se acumulan al tener una escape room física.

Las ventajas del enfoque en línea son, por ejemplo, el ahorro de costes y de tiempo, la resolución del problema de la ubicación, la tranquilidad del entorno de aprendizaje, las ventajas para el equilibrio entre la vida laboral y personal, y la posibilidad de utilizarlo también en situaciones de encierro.

Otro elemento de innovación es que el tema de la UE y el Brexit está ahora disponible como juego en línea con especial respeto a los usuarios del Reino Unido.

Grupo destinatario

Inicialmente, nuestro grupo objetivo para la sala de escape virtual Escape Brexit eran personas con un nivel muy bajo de educación formal, por ejemplo, con certificados de fin de estudios incompletos. Sin embargo, en el transcurso del desarrollo del juego lo ampliamos a personas con lo que



generalmente se describiría como un nivel educativo bajo, independientemente de la edad.

Participantes

En la práctica, el principal grupo de usuarios durante las pruebas fueron alumnos que aún no habían finalizado los estudios básicos y, sin embargo, eran de hecho ciudadanos británicos.

También incluimos a personas que habían realizado estudios básicos, pero que no habían estudiado materias relacionadas con el tema del proyecto, concretamente la Unión Europea.

El aprendizaje y la enseñanza

En relación con el método de enseñanza, el enfoque de las metodologías adoptadas se basó en el aprendizaje metacognitivo, es decir, en proporcionar a los alumnos las habilidades y los conocimientos necesarios que puedan utilizar posteriormente durante el proceso de aprendizaje.

La naturaleza de una escape room busca fomentar una serie de habilidades interpersonales diferentes, sobre todo el trabajo en equipo, ya que, por lo general, para completar con éxito las tareas los participantes trabajarán juntos y utilizarán sus diferentes habilidades y competencias para resolver los problemas a los que se enfrentan.

La diferencia en la experiencia de escape room virtual que ofrece este piloto es que los alumnos pueden trabajar tanto en grupo como de forma independiente.

No se exigen conocimientos previos sobre la Unión Europea ni sobre el ordenamiento jurídico británico.

La sala de escape de *Escape Brexit* se centra en que los alumnos amplíen sus conocimientos sobre los temas mencionados leyendo extractos, viendo vídeos cortos y avanzando por la sala de escape completando tareas, respondiendo preguntas y resolviendo enigmas que se han preparado para desafiar a los alumnos.

Los temas de la Unión Europea y del sistema jurídico público británico son los que generalmente se estudian a nivel universitario en el Reino Unido. Por lo tanto, un factor importante que se tuvo en cuenta en todos los niveles de la ejecución de los proyectos, desde la planificación, el diseño y, por último, la ejecución, fue: «Cómo mantener a los alumnos comprometidos y también desarrollar un interés inicial por los temas mencionados». Esto se refería tanto al contenido



de la sala de escape virtual como a la ejecución del proyecto, es decir, a la forma en que el instructor llevaría a los alumnos a través de un viaje de aprendizaje interactivo y atractivo que también supone un reto.

Se aconsejó a los instructores que adoptaran y aplicaran un estilo y una metodología específicos a la hora de impartir las sesiones. Aunque todos los alumnos completaron la sala de escape virtual, la utilidad y el beneficio general de la participación del instructor se produjo durante la fase de debate, que es posterior a la finalización del juego en sí, que fue diseñado para hacer que los alumnos reflexionen sobre los siguientes escenarios/preguntas:

- ¿Le ha sorprendido algo de lo que ha aprendido hoy? Si es así, ¿qué es lo que has aprendido?
- ¿Cambió su decisión después de completar la tarea?;
- ¿Cree que los ciudadanos británicos disponían de toda la información antes de votar sobre el Brexit?
- ¿Crees que su decisión sobre el Brexit habría cambiado si hubieran tenido esa información?

Por término medio, los alumnos tardarán entre 30 y 45 minutos en completar la sala de escape y la sesión de reflexión, que durará una hora.

La mayoría de los alumnos trabajaban desde casa para completar la escape room virtual, con algunas excepciones, lo que pone de relieve la flexibilidad que proporciona la actividad en línea. La sesión de reflexión también se llevó a cabo virtualmente, a través de plataformas de comunicación en línea.

Material didáctico utilizado

La mayor parte de la información necesaria para completar la escape room virtual se podía encontrar en ella, pero se proporcionaron a los alumnos algunos enlaces y recursos externos para garantizar que cada uno de ellos tuviera una experiencia de aprendizaje integral.

- The Easy Book on the EU, un libro electrónico en lenguaje accesible, creado en el marco del proyecto Have Your Say. El libro ofrece información amplia y detallada sobre la UE en un lenguaje «fácil de leer», accesible a un público más amplio;
- Un artículo en línea de fácil lectura publicado en el sitio web Europa – https://european-union.europa.eu/easy-read_en;



- Información sobre el referéndum y la votación del Brexit;
- Vídeos sobre la Unión Europea que no estaban en la Escape room;
- Artículos relacionados con la inmigración en el Reino Unido;
- Artículos/extractos relativos al Derecho público del Reino Unido; y
- Infografía publicada por la UE sobre el propósito y las ventajas del mercado único de la UE.



Infografía de la UE sobre el mercado único. Se utiliza en el juego como fuente de información, entre otras cosas.

Contactar y motivar a los participantes

El trabajo en red con los centros de empleo de Londres y con los responsables y proveedores de educación de adul-



tos permitió al facilitador trabajar con un gran número de alumnos.

Como se ha destacado anteriormente, el tema de la UE, los sistemas jurídicos británicos y el Derecho público son materias que suelen estudiarse en la universidad, por lo que no fue difícil identificar o animar a quienes no estaban bien versados en tales conocimientos.

Para animar a los futuros alumnos a participar en la actividad, se hizo hincapié en la importancia de tomar decisiones con conocimiento de causa, utilizando la analogía de que la vida está llena de decisiones, algunas más importantes que otras, y que las decisiones políticas pueden tener repercusiones tanto a escala nacional como internacional, económica, jurídica y política.

El voto a favor del Brexit también fue un componente importante a la hora de animar a los alumnos a participar; sobre todo porque gran parte de la población se sentía insegura y preocupada por las consecuencias que acarrearía el voto a favor del Brexit. El euroescepticismo que se debatió teóricamente desde la formación de la UE se hizo realidad con la decisión del Reino Unido de sentar un precedente.

Efectos previstos en los alumnos

De acuerdo con los objetivos del proyecto *«Diga lo que piensa»*, algunos de los efectos esperados o deseados en los participantes fueron:

- Una comprensión y un conocimiento más claros de la Unión Europea históricamente, sus instituciones, funciones y procesos;
- Crear una narrativa clara que distinga entre información objetiva, por un lado, y desinformación y desinformación, por otro;
- Destacar la importancia del análisis y la evaluación independientes, sobre todo en relación con el discurso político;
- Cuestionar el euroescepticismo; y
- Proporcionar a los alumnos información objetiva sobre la UE y también el criterio de tomar decisiones con conocimiento de causa basándose en la información que los alumnos tienen presente.

Pruebas

El WLEC comenzó a pilotar la actividad desde el 1 de septiembre de 2021 hasta el 9 de septiembre de 2022. La prue-



ba piloto se llevó a cabo en los domicilios de los alumnos, dada la flexibilidad virtual que ofrecía al educador el uso de una plataforma en línea para impartir las clases.

En el plazo mencionado, aproximadamente 150 estudiantes participaron en las actividades, con algunos problemas en relación con algunos alumnos que se inscribieron más de una vez y otros que no registraron sus datos después de completar la actividad.

El 100 % de los que participaron en la experiencia de aprendizaje completaron la actividad con alguna diferencia en cuanto a la asistencia y el apoyo requeridos al educador por parte del alumno.

Se animó a los alumnos a utilizar materiales y recursos didácticos adicionales proporcionados por el educador o recursos que habían adquirido a través de Internet. En el caso de los participantes que realizaron la actividad en grupo, el educador dirigió la sesión e incorporó debates en grupo sobre la Unión Europea durante la actividad, en lugar de una vez finalizada, para garantizar que los alumnos se beneficiaran de una experiencia de aprendizaje integral.

Observaciones del ensayo de la actividad con los alumnos

En general, los participantes valoraron positivamente su experiencia de aprendizaje. Aunque algunos participantes expresaron su deseo de vivir una experiencia de aprendizaje similar en un aula más tradicional, la inmensa mayoría disfrutó de la experiencia virtual en línea.

Muchos expresaron su preocupación por la gran cantidad de información relativa a la Unión Europea como institución que no se hizo accesible ni se expuso a la opinión pública durante la campaña del Brexit. Otros participantes se mostraron preocupados por no haber tenido nunca la oportunidad de aprender sobre este tema en la escuela, el instituto o la universidad.

Los alumnos se mostraron entusiastas y comprometidos durante las sesiones, sobre todo cuando los educadores planteaban preguntas abiertas en las que los alumnos debían debatir sus opiniones inicialmente y, posteriormente, basándose en pruebas, dar respuestas y respuestas objetivas, fomentando así una progresión en la articulación de sus ideas.

Duración

Por lo general, la sala de escape se completó en un tiempo



de entre 30 minutos y una hora, dependiendo del nivel del alumno y, concretamente, de si trabajaba de forma independiente.

Sin embargo, en caso de que el educador esté presente y dirija una clase interactiva que incluya debates en grupo, esto podría dar lugar a una sesión de hasta dos horas.

Dificultades y problemas especiales

Como ya se ha señalado, los principales retos que se plantearon fueron la pandemia de Covid-19, en la que las medidas de bloqueo del Reino Unido impidieron la interacción cara a cara. Por lo tanto, la creación de una actividad para ser utilizado en línea y animar a los participantes a participar activamente en el mismo dado que la metodología tradicional de aprendizaje se basa en el aprendizaje cara a cara.

Ventajas especiales

Las metodologías comunes de enseñanza en el Reino Unido son generalmente las categorizadas por AFL (Evaluación para el aprendizaje). Sin embargo, dado el cambio de enfoque de un aula típica a una configuración de aprendizaje virtual, se podría argumentar que las ventajas también difieren, así como las metodologías incorporadas en la sesión de aprendizaje.

Dado que los alumnos tuvieron la oportunidad de completar la actividad desde la comodidad de sus hogares, se sintieron más relajados y pudieron tomarse su tiempo para completar las tareas en lugar de sentirse presionados por el tiempo.

Además, una de las ventajas de trabajar virtualmente y tener acceso a recursos en línea es que los alumnos pueden utilizar recursos ilimitados para consolidar su comprensión y sus conocimientos sobre un tema concreto.

Además, los alumnos se beneficiaron de las sesiones que les permitieron reforzar su comprensión.

Seguimiento

Desde el lanzamiento y la puesta a prueba del modelo WLEC, el concepto de utilizar una sala de escape virtual en la educación se ha propuesto y promovido entre facilitadores de la enseñanza, educadores y pedagogos.

Hemos hecho hincapié en la utilidad de este método de enseñanza, sobre todo porque ofrece a los educadores la flexibilidad de enseñar tanto a individuos como a grupos en un aula o virtualmente, o una combinación de ambos.



Hemos confirmado que el uso de este método de enseñanza se incorporará en una escuela primaria privada de Londres durante los talleres para los escolares, lo que indica que la sala de escape virtual ofrece la flexibilidad necesaria para enseñar a una amplia gama de grupos de edad y capacidades pedagógicas.

Además, un centro privado de educación de adultos también incorporará salas de escape virtuales similares en sus programas para alumnos.

Consejos prácticos

Juega

El juego está disponible en:

https://www.bookwidgets.com/play/V290ARAE-iQAFYtYxfAAAA/ECLNKEY/escape-brexit?teacher_id=5843228875030528

La forma más sencilla de jugarlo es iniciarlo tal cual. Se le pedirá su nombre y una dirección de correo electrónico.

No se le darán consejos especiales sobre cómo jugar. Parte de la tarea consiste en explorar el sitio para averiguar por dónde puedes empezar.

Para entornos educativos más elaborados en los que un profesor desee realizar un seguimiento del progreso del aprendizaje y de las puntuaciones de los participantes, diríjase a los autores (dirección de correo electrónico más abajo) y solicite acceso al área del profesor.

Consejos para los profesores

- Es bueno tener a mano las contraseñas de las distintas fases del juego para, en última instancia, ayudar a los participantes cuando se atasquen con una tarea y el problema no pueda resolverse ayudándoles a encontrar la solución correcta por sí mismos. La lista de contraseñas se incluye en el material que puede descargarse del sitio web de HYS.
- La escape room virtual puede configurarse para que los alumnos asistan y participen en ella física o virtualmente, o en una combinación de ambas. Por lo tanto, dependiendo de la dinámica de la instalación, los consejos que ofreceríamos a los educadores y facilitadores serían diferentes. En lo que respecta a la sala de escape virtual, el educador necesitaría ciertos conocimientos digitales y estar familiarizado con la plataforma Bookwidgets. No es



necesario que el educador esté presente físicamente ni que asista a la actividad, siempre y cuando la escape room establezca los pasos que el alumno debe seguir para avanzar por las fases de la escape room. Sin embargo, la experiencia ha demostrado que es útil que los educadores den a los alumnos la oportunidad de participar en un debate abierto sobre el contenido de la escape room, creando una sensación de aprendizaje activo.

Cómo crear un juego como éste

En caso de que quieras crear un juego como este tú mismo, o posiblemente recrear este en otros idiomas, necesitarías acceso a lo siguiente:

- Un ordenador/portátil;
- Una cuenta *Bookwidgets*. *Bookwidgets* es una plataforma comercial de Internet que proporciona herramientas para la creación y administración de juegos.
- Acceso a Internet;
- Acceso a una plataforma de videoconferencia como MS Teams, Google classroom, Zoom, etc., para poder celebrar aulas virtuales con un grupo de alumnos.

Conocimientos necesarios: La persona o grupo de personas responsables del diseño y la creación de la actividad virtual deberán poseer ciertos conocimientos de *Bookwidgets*, una base sólida sobre el tema en el que se basa la actividad (en este caso: la UE y el Brexit) y, por último, nociones básicas de informática.

Autores

¿Quién lo ha desarrollado?

Centro para la Igualdad del Oeste de Londres (WLEC)
84 Uxbridge Road
Ealing, Londres, W18 8RA,
Reino Unido

El WLEC es una organización sin ánimo de lucro dedicada principalmente a prestar asesoramiento jurídico gratuito a los ciudadanos, con especial atención a los derechos humanos.

La organización funciona como una institución de base que presta apoyo a quienes suelen considerarse vulnerables o incapaces de buscar representación legal. Aunque la organización no se describe generalmente como un facilitador de la educación tiene raíces profundas en la prestación de formación a los estudiantes, prácticas de trabajo y oportuni-



des de voluntariado en general.

La organización también ofrece formación semanal y celebra actos en torno a temas relacionados con proyectos como los delitos motivados por el odio, la inmigración, la vivienda y la discriminación, entre otros. Las áreas de asesoramiento y defensa ofrecidas son tanto generalistas como especializadas.

El WLEC también colabora estrechamente con la Universidad de West London, que ofrece a los estudiantes oportunidades de formación en materia de práctica jurídica.

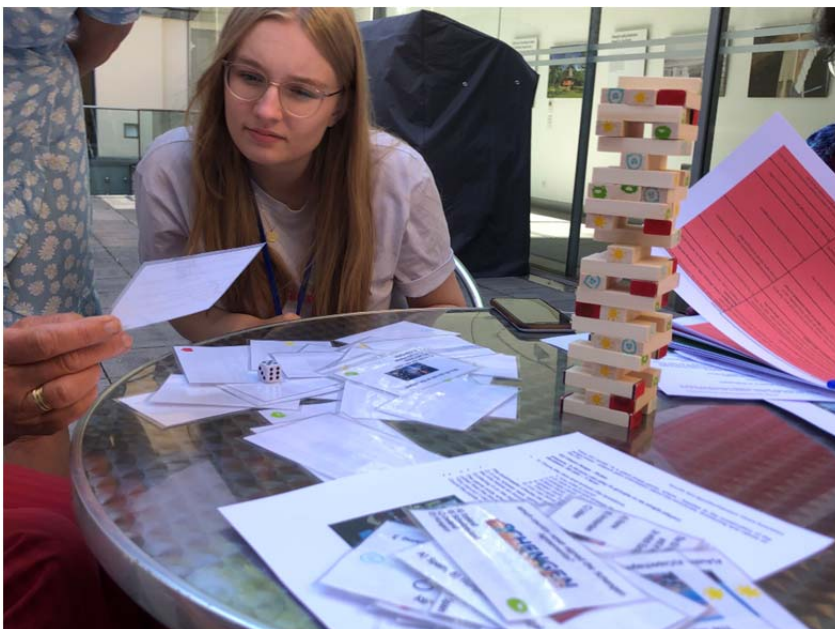
Persona de contacto

Joseph Karauli, Director de Proyectos de WLEC, Londres
Josephkarauli@gmail.com



EU Power Tower

Construya una torre de madera y aprenda sobre la estructura, el funcionamiento y los valores de la UE.



Resumen

Tanto los jóvenes como los adultos suelen avergonzarse cuando se les pregunta por la UE. Pero una gran partida de Jenga - una torre de barras de madera que hay que construir y reordenar- es un juego que gusta a todo el mundo. El juego que hemos desarrollado es una combinación de una torre de bloques de madera y un juego de preguntas y respuestas basado en tarjetas, en el que la UE ocupa un lugar central. Hemos probado este juego como una forma divertida de aprender con adultos jóvenes y también con personas mayores.

Fondo

Estudios recientes muestran que la percepción de la Unión Europea entre la sociedad húngara es fundamentalmente positiva.⁹ Casi dos tercios de los húngaros (65 %) tienen una opinión positiva de la UE, mientras que solo uno de cada cuatro (25 %) tiene una visión negativa de la UE. Los estudios muestran que la comunicación gubernamental claramente euroescéptica desde 2010 no ha podido invertir la percepción abrumadoramente positiva de la UE en Hungría. Con diferencia, la respuesta más común (51 %) fue «más bien positiva», lo que indica que la inte-

⁹ Estudio realizado por la Friedrich-Ebert-Stiftung, 2019
https://www.policysolutions.hu/userfiles/Policy_Solutions_15_ev_utan_EU_es_a_magyar_tarsadalom.pdf

gración europea es solo minoritaria entre los partidarios nacionales de la integración en la UE. Predomina una actitud moderadamente positiva.

Al mismo tiempo, hubo más de 100 opiniones generales negativas o metáforas negativas sobre la UE, frente a sólo 66 opiniones generales positivas. Las opiniones negativas pintan principalmente una imagen de máquina disfuncional, vasta y excesivamente regulada, mientras que las respuestas positivas revelan una comunidad fuerte, solidaria y pacífica.

Además, hubo otras 59 referencias a que la Unión Europea está «atacando a Hungría», normalmente utilizando los paneles de comunicación del gobierno.

En términos de nivel educativo, el aumento de la educación es directamente proporcional al aumento de la propensión a votar a favor de la adhesión. Mientras que algo más de la mitad de quienes tienen estudios de 8º curso confirmarían la pertenencia de nuestro país, casi tres cuartas partes de quienes tienen estudios superiores lo harían. Así pues, cuanto más alto es el nivel de estudios, mayor es el deseo de seguir siendo ciudadano de la Unión Europea. También existe una correlación entre la proporción de personas que se abstienen de votar.

Los hombres (68 %) son ligeramente más positivos sobre la UE que las mujeres (63 %), pero hay que añadir que estas últimas tienen un índice de no respuesta significativamente más alto. Aunque las opiniones positivas predominan en todos los grupos de edad, hay una diferencia notable entre los jóvenes y los mayores. Mientras que el 73 % de los menores de 30 años opina positivamente, la proporción de personas mayores que opina positivamente es del 73 %.

La proporción de personas que dan positivo en los grupos de mayor edad oscila entre el 60% y el 65%. La mayor tasa entre los jóvenes puede ser consecuencia de que este es el grupo de edad que tiene más experiencia de estudio o trabajo en el extranjero, o potencialmente el que tiene más probabilidades de beneficiarse de una de las principales ventajas de nuestra pertenencia a la UE: la movilidad dentro de la UE.

La proporción de personas con menos estudios también está correlacionada con su nivel educativo, ya que una proporción cada vez mayor de las personas con menos estudios preferiría quedarse en casa, lo que coincide con el comportamiento general de voto en la sociedad húngara.



¿Cómo hace la UE más tangible?

Las personas que juegan a la Torre de Poder empiezan a reflexionar sobre hechos fundamentales de la Unión Europea. Los hechos como tales pueden parecer «áridos» y «aburridos», pero el entorno, con un grupo de personas sentadas alrededor de una mesa y haciendo malabarismos con las barras de madera para transformar y hacer crecer la torre, es una experiencia agradable. La gente empieza a discutir las preguntas que se hacen en las tarjetas y así se lleva una experiencia «europea» positiva.



Más diversión con ladrillos más grandes. Estas son nuestras barras de madera de fabricación propia. Son atractivas tanto para los juniors como para los seniors y atraen a la gente en los actos públicos.

Historia

En *Nevelök Háza Edyesület*, en Pécs (Hungría), llevamos varios años utilizando el juego *Jenga* (construir una torre de bloques de madera) con fines educativos, sobre todo para debatir cuestiones relacionadas con la igualdad de oportunidades. Una versión mejorada de nuestro planteamiento es ahora el juego *Tower Power*, desarrollado en el marco del proyecto *Have Your Say*.

El juego *Tower Power* se probó primero con adultos jóvenes. Luego sentimos la necesidad de ampliarlo al grupo de edad de los mayores, con preguntas ajustadas. La razón es que nos



dimos cuenta de que los dos grupos de edad tienen diferente acceso a los conocimientos sobre la UE: el grupo más joven aún no está familiarizado con la UE, mientras que los mayores aún no han podido entenderla o familiarizarse suficientemente con ella, pero tienen una experiencia vital más amplia.

En Hungría, es especialmente importante abordar la cuestión del funcionamiento de la UE, ya que el gobierno húngaro, a través de los medios de comunicación, proporciona mucha información negativa y engañosa sobre la UE, lo que genera muchas ideas erróneas en la mente de los húngaros. Esto sólo puede corregirse mediante un diálogo informal y no forzado y el intercambio de opiniones.

Para ello se ha desarrollado el juego Tower Power.

Innovación

Un aspecto de la innovación está en el hecho de que hemos creado un juego de tamaño gigante con el que todo el mundo quiere jugar cuando lo ve. En segundo lugar, hemos combinado diversión y juego con conocimientos básicos, y como jugamos en grupo, nadie se avergüenza si no sabe la respuesta a algo.

El conjunto de preguntas y tareas (impresas en tarjetas de papel) se diseñó para responder a las necesidades educativas de diversos grupos de usuarios. Creamos preguntas sobre cuatro niveles distintos de experiencia con la UE.

Grupo destinatario

Los destinatarios de Tower Power son adultos de cualquier edad. También los niños pueden jugarlo, aunque por supuesto el tema requiere al menos cierto interés por la educación cívica.

Pruebas

Durante el desarrollo y el pilotaje de este juego, lo probamos con dos grupos de edad distintos: estudiantes universitarios y ancianos (jubilados). Jugamos con los estudiantes en el campus, en festivales, y con los mayores en actividades del club de nuestro centro comunitario.

Experiencia en pruebas

El maestro de juego (facilitador) debe adaptar siempre la forma de dirigir el juego a las necesidades del grupo.

Hemos descubierto que los jugadores más jóvenes necesitan que el maestro de juego (facilitador) haga que el juego sea lo más divertido y emocionante posible. Hay que plantear a los jóvenes tantos retos como sea posible para que sigan participando.

Por el contrario, los mayores necesitan más paciencia y calma para hablar de los problemas y reflexionar juntos. También hay



que animarles a que se atrevan a contestar.

Tiempo necesario

Por término medio, una partida dura 1,5 horas, durante las cuales la torre puede caer varias veces y la partida se reinicia con los mismos jugadores. En este caso, los jugadores puntúan y, al final, se suman las puntuaciones y se declara un ganador (la puntuación se describe en las reglas más adelante).

Materiales

Lo necesitas:

- Un dado con caras de colores. O si sólo tienes dados ordinarios con caras de 1 a 6: pon una hoja de papel sobre la mesa, visible para todos, que empareje los números con seis colores; usa rojo, azul, verde, amarillo, más dos más, por ejemplo, blanco y negro.
- Juego *Jenga* o similar: bloques de madera en forma de barra de igual tamaño para construir torres con ellos; puedes utilizar un juego comercial de «Jenga» o hacer el tuyo propio. Los bloques están marcados en sus lados pequeños con seis colores (como el dado). – Para nuestra versión gigante utilizamos barras de madera de 18 x 6 x 3 centímetros.
- Juego de tarjetas con preguntas y tareas. Puedes descargarlas en el sitio web «*Have Your Say*».¹⁰ Puedes imprimirlas. Tienes que marcarlas en el reverso con los colores, siguiendo la tabla de referencia incluida en el paquete de descarga.
- Si usted, como maestro de juego, no está seguro de las respuestas correctas, utilice la clave de respuestas que figura en las instrucciones (para descargar).

Cuatro categorías de tarjetas

En nuestro juego de cartas, hay tareas de cuatro niveles de dificultad distintos marcados por colores (rojo, verde, amarillo, azul).

- El color rojo indica las preguntas más difíciles y complejas; los jugadores pueden elegir la respuesta correcta entre un máximo de 4 opciones. Responderla cuenta 5 puntos.
- El verde indica preguntas más fáciles, de conocimientos básicos; de nuevo, los jugadores pueden elegir entre varias opciones. – 4 puntos.
- Las amarillas son las preguntas más fáciles; de nuevo con opción múltiple, pero las más fáciles de responder. Dan a los

¹⁰ www.haveyoursay-erasmus.eu



participantes una sensación de logro. – 2 puntos.

- Las tarjetas azules sacan a los participantes del juego de preguntas y respuestas; en su lugar, les piden que expliquen un concepto concreto (por ejemplo, la discriminación) o que debatan sobre él (por ejemplo, «Debate: todos los seres humanos son libres e iguales»). El debate tendrá lugar entonces con los demás jugadores. – 3 puntos.



Tarjetas impresas y cortadas.

Número de jugadores

El juego puede jugarse con 3-16 participantes, o técnicamente incluso más, pero ¿cómo reunirlos alrededor de una mesa y mantenerlos concentrados? Una configuración típica sería para 4-8 jugadores.

Cómo jugar

Puesta en marcha

Se construye una torre de barras de madera en el centro de la mesa, normalmente con capas cruzadas de 3 barras cada una.

Las cartas se colocan sobre la mesa en montones, cada uno de un color (rojo, verde, amarillo, azul), con el dorso (cara marcada con el color) hacia arriba.

El maestro de juego explica las reglas del juego. También explica por qué es importante conocer el funcionamiento básico y las instituciones de la UE, pero asegura a los participantes que esta vez aprender las reglas será muy divertido.

Jugando a

El primer jugador tira el dado. Luego tiene que hacer dos cosas en secuencia:

- 1) Sea cual sea el color lanzado, tiene que sacar de la torre un



ladrillo de ese color, pero sin derrumbar la torre.

2) A continuación, roba una carta del mismo color y la contesta.

Si responde correctamente a la pregunta, puede colocar su bloque en lo alto de la torre (+1 punto). Si la respuesta es incorrecta, la jugadora se queda con el bloque (-3 puntos) a menos que elija una pregunta adicional de 5 puntos (tarjeta roja) y la responda correctamente.

Los bloques dejados en la mesa con el jugador cuentan -3 (menos 3) puntos en la puntuación, por lo que merece la pena volver a colocarlos.

Tirar el dado y obtener la cara negra (o un 1): saltar la ronda.

Si tiras el dado y obtienes la cara blanca (o un 6): coge una carta de tu elección; o vuelve a tirar el dado.

Un bloque que cae de la torre (excepto el que el jugador está moviendo): -5 (menos 5) puntos.

Derrumbar la torre vale -10 (menos 10) puntos.

Cuando la torre se derrumba, el juego termina y se puede empezar de nuevo con una nueva configuración.

Lo ideal es jugar varias veces con el mismo grupo. La repetición ayuda a afianzar los conocimientos adquiridos.

Al final de la partida, el maestro de juego hace recuento de las puntuaciones e inicia un debate final con los jugadores sobre cómo les ha parecido la partida, qué creen que ha cambiado y qué hechos les han resultado más interesantes.

Tareas del maestro de juego

El papel del maestro de juego es importante. Debe ser una persona con una buena formación cívica y familiarizada con la UE, preparada para responder a todas las preguntas y capaz de ayudar a los jugadores con información adicional, datos interesantes y cifras, facilitando así el proceso de aprendizaje. El maestro de juego inicia las discusiones y los debates y ayuda a implicar a los participantes tanto como sea posible.

También el papel del árbitro es guiar a los jugadores hacia las respuestas correctas de forma amable y empática, y animarles a entablar un diálogo. Es muy importante transmitir la información de forma lúdica y fácil de entender, para que la cantidad de información no resulte desalentadora para los participantes.

Contactar y motivar a los participantes

Nuestro planteamiento básico consiste en ir o instalar el juego en lugares donde la gente (grupo objetivo) se reúna por defecto.



En el caso de los jóvenes, se trata de universidades, colegios, festivales, etc. Para los mayores, visitamos clubes de la tercera edad y actos públicos como fiestas populares. Nuestra torre gigante de madera invita a jugar a todo el mundo.

En los festivales también ofrecemos regalos como bolígrafos, cuadernos, chocolate y material informativo sobre la UE.

El juego puede jugarse en parejas, en pequeños grupos contra otros grupos, de modo que los participantes puedan cooperar para responder a las preguntas. Esto refuerza el compromiso y ayuda a superar la timidez.

La tarea del maestro de juego es invitar a los participantes al juego y crear un ambiente en el que todos se sientan cómodos. Sentirse cómodo es una parte importante del proceso de aprendizaje.

Efectos previstos en los alumnos

El juego hace que los jugadores se den cuenta de que aprender sobre la UE puede ser interesante y emocionante y que no es algo intangible e incomprensible. Estimula la curiosidad, la sensación de logro y la simpatía por el funcionamiento de la UE. Si entiendo algo, me da menos miedo o temor. El juego me introduce en la información básica, pero también sienta las bases del pensamiento crítico; me pone en el camino del conocimiento.

Pruebas

Como parte del proyecto HYS hicimos 14 pruebas de juego con 10-12 participantes cada una.¹¹ Entre ellos, 3 con estudiantes universitarios (adultos jóvenes) y 3 con personas mayores.

Las ocasiones en las que ofrecimos el juego fueron

- 1 x Festival de la Ciudad del Aprendizaje de Pécs, 2022
- 2 x Universidad de Pécs
- 1 x Pesca en el Festival de Música de Orfű, Orfű.
- 2 x Actividad del Club en la Casa de las Comunidades Cívicas, Pécs

¹¹ Tiempo dedicado por los individuos a la actividad en total 210 horas.





Jugar al juego con un grupo de mayores.

Observaciones de las pruebas

El tamaño gigante de la torre de bloques de madera es el gran atractivo del juego. Por supuesto, si no hay forma de conseguir bloques tan grandes, también se puede jugar con un Jenga de tamaño normal. Sin embargo, hemos comprobado que, sobre todo para las personas mayores, puede resultar difícil mover los bloques de tamaño normal, así que ese es otro argumento para hacer el esfuerzo y construir uno más grande uno mismo.

Ventajas especiales

Como esperábamos, el juego fue un gran éxito en todos los grupos. Les pareció informativo y entretenido, y están deseando volver a jugarlo. Dada la sencillez del juego, el método es fácil de transmitir y puede utilizarse en cualquier lugar.

En lugar del *Jenga gigante*, se puede utilizar un juego de bloques de madera de tamaño normal.

Dificultades y problemas especiales

El mayor obstáculo para nosotros fue la propagación del virus Corona durante la implantación del HYS. Tuvimos que cancelar muchos de los programas y actos que habíamos planeado. Pasó algún tiempo hasta que la vida volvió a la normalidad y pudimos volver a organizar grupos en persona. Este juego no se puede jugar en línea.

Seguimiento

El juego se ha añadido a la ludoteca de la asociación, por lo que podemos utilizarlo en diversas excursiones, festivales y proyectos escolares.

También lo prestamos a otras ONG para que lo prueben y lo utilicen.



Además, en la actualidad organizamos actividades con personas mayores, ya que tenemos previsto crear un Centro de Servicios para Personas Mayores con distintos servicios para mantenerlas activas, como juegos de salón, clubes de baile para mayores, juegos de bridge y cartas, ayuda social, etc. La EU Power Tower es uno de nuestros activos más recientes.

Consejos prácticos

Instrucciones

Para obtener instrucciones detalladas, consulte el Pdf separado en los materiales para descargar.

Consejos para jugar

- Dependiendo del grupo de edad, también se puede jugar saltándose primero las preguntas más difíciles. Por ejemplo, en nuestro caso en Hungría, las preguntas rojas han resultado a menudo demasiado difíciles para los mayores.
- Si es posible, merece la pena jugar varias veces con un grupo determinado para consolidar los conocimientos.
- Todo el mundo puede añadir nuevas tarjetas (preguntas) al juego y ajustar así su dificultad a un determinado grupo de jugadores. Una de las plantillas que se pueden descargar es un Word.docx que se puede editar fácilmente.

Materiales de bricolaje

Bloques de madera

La versión grande de la torre de bloques de madera (Jenga) no se comercializa. Tiene que ser cortada de madera por un carpintero (o un bricolador) y luego pintada (caras pequeñas). Nuestra versión consta de 60 bloques de madera de 18 x 6 x 3 centímetros. Las caras pequeñas de los bloques están pintadas en 4 colores diferentes (rojo, verde, amarillo, azul).

Dado / gran cubo de madera

Para más diversión, también utilizamos un dado hecho por nosotros mismos – un cubo de madera con las caras pintadas de azul, amarillo, verde y rojo.

Autores

¿Quién lo ha desarrollado?

Nevelők Háza Egyesület (NHE) – Asociación del Centro de Educadores

Szent István tér 17
7624 Pécs, Hungría

NHE funciona como ONG de utilidad pública desde 1993 en virtud de su acuerdo con el Ayuntamiento de Pécs (Hungría) y dirige la Casa de las Comunidades Civiles (www.ckh.hu), que se



ha convertido en un baluarte de la construcción comunitaria, con cerca de 100 organizaciones civiles registradas.

Nos comprometemos a integrar el principio de igualdad de oportunidades para todos los ciudadanos en las políticas públicas y prácticas asociadas, como parte integrante de la democratización y la creación de una sociedad abierta.

Más información: vea nuestro retrato en el sitio web de HYS.

Persona de contacto

Csilla Anna Vincze

csilla.vincze@ckh.hu

