

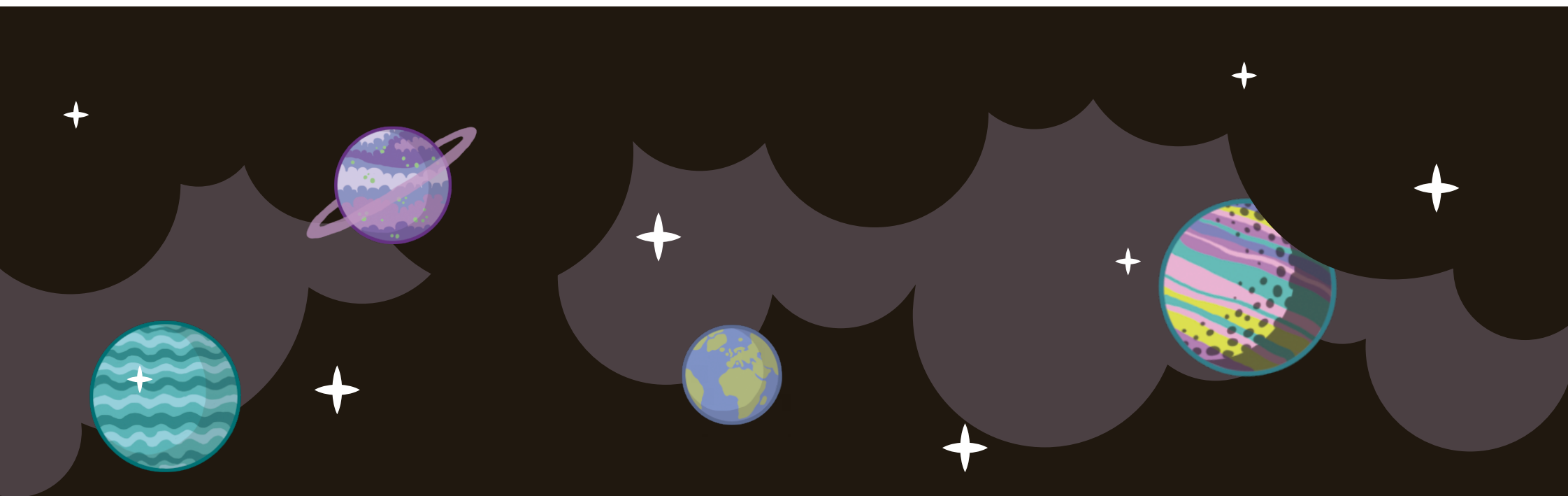
Somos más

MANUAL DE JUEGO PARA CHICOS Y CHICAS

SALVEMOS EL UNIVERSO

JUEGO DE ROL PARA COMBATIR LOS DISCURSOS DE ODIO Y EL RADICALISMO EN LAS REDES.

Autores. Julia Riesco Frías. Miren Haizea Miguela García. Eva Martínez Ambite



INSTRUCCIONES DEL JUEGO PARA EL ALUMNADO

INTRODUCCIÓN.

ANDRÓMEDA. ESCUELA DE COMUNICACIÓN INTERGALÁCTICA PARA LA PAZ Y LA CONVIVENCIA.

Nos situamos en el año 2300. Existen relaciones entre 120.000 planetas de doce galaxias en lo que se denomina la Alianza. Este acuerdo de cooperación y ayuda mutua se hace extensible a aquellos planetas y mundos cuya existencia aún no conocemos pero que lo haremos en un futuro.

La Alianza ha dado lugar al desarrollo de una ciudadanía interplanetaria con la que ha ido creciendo la red democrática que asegura los derechos fundamentales de cada ser y cada comunidad, compartiendo los recursos que cada uno tiene y cuidando de su medio ambiente. Los valores que defiende y en los que se basa la Alianza (Código Ético) son: diversidad, igualdad, libertad, solidaridad y responsabilidad. El respeto a estos valores ha permitido mantener la paz y la convivencia. Como refuerzo a la Alianza se fueron creando Escuelas de Comunicación en los núcleos periféricos de cada galaxia con el objetivo de garantizar la formación de jóvenes mediadores y mediadoras de paz y convivencia de todos los orígenes y mundos, que pudieran ayudar a establecer puentes de entendimiento y diálogo cuando surgieran conflictos de convivencia, algo normal ante la gran diversidad de seres y planetas.

Hace unos meses, los planetas errantes que viajan por la Galaxia, informaron al planeta Ceres, centro de la diplomacia intergaláctica donde se había redactado el Código Ético, que habían encontrado en sus viajes la presencia de un gran agujero en el espacio. Además temen que el Código Ético haya sido devorado por el agujero.

Ahora luchamos contra un nuevo peligro que amenaza la supervivencia.

El gran agujero ha recibido el nombre de *La Nada*, porque absorbe todo a su alrededor, y nada queda tras de sí. *La Nada* crece de manera muy rápida, y es tal su fuerza de destrucción que tarda solo un día en triturar una estrella.

Es tan importante saber cuál es la energía que lo alimenta y lo hace crecer, que los gobiernos de la galaxia han puesto todos los medios que tienen para avanzar en la investigación.

La alerta es general, no puede lucharse contra este gran agujero con la tecnología actual, pero quizá la solución esté en poder saber qué lo alimenta y le da tanta energía para crecer a la velocidad que lo hace.

Las investigaciones han seguido avanzando y comprobado la relación que existe entre el crecimiento del *La Nada* y el incumplimiento del Código Ético para resolver las situaciones o problemas que se van presentando en la Alianza.

La *Nada* ya ha hecho desaparecer multitud de planetas, que contaban con recursos y habilidades imprescindibles para la Alianza. Su pérdida ha creado, a su vez, crispación y enfrentamiento en la Alianza y lo más grave es que se ha perdido el Código Ético tan necesario para garantizar la paz y la convivencia. El miedo y los mensajes de odio están creciendo en el universo y resuenan permanentemente, lo que está dando lugar a que aumente la desigualdad, discriminación y violencia.

¿Por qué avanza *La Nada*?

Porque los seres del universo conocido han empezado a perder sus esperanzas, a olvidar sus valores y sueños y a expandir el odio a su alrededor. Por eso, *La Nada* avanza cada día más.

El vacío que queda, como una ciega desesperación, destruye los mundos, las estrellas, la vida... todo.

Yo odio y por eso ayudo a "*La Nada*"

¿Dónde estará el Código Ético y cómo lo restableceremos?

La energía negativa se contrarresta con energía positiva, así que, ¡manos a la obra!, que tenemos mucho que hacer

para que este agujero del odio y la radicalización que nos amenaza disminuya.

ANDRÓMEDA. ESCUELA DE COMUNICACIÓN INTERGALÁCTICA PARA LA PAZ Y LA CONVIVENCIA

Es la escuela más antigua, se creó en el vértice norte de la Galaxia de Magallanes. En Andrómeda reciben los conflictos que existen en el interior de las galaxias y los seres que en ellas se encuentran, y deben poner en marcha sus habilidades de mediación y las experiencias que han adquirido en sus planetas para resolverlos. Esta es su misión. Cada conflicto resuelto les ayuda a adquirir un principio que rige el código ético y esto a su vez, les permite reducir el agujero llamado *La Nada*.

El reto es importante porque el futuro de las 12 galaxias está en manos de los seres que habitan Andrómeda. Para conseguir resolver el reto y recuperar el Código Ético cuentan con una poderosa herramienta: Internet.

Internet no es nuevo en el 2300. Su origen se encuentra en un tiempo que ahora nos puede parecer muy remoto, pero que constituyó uno de los cambios más fascinantes de la historia. En la era de Internet se logró establecer, una gigantesca autopista de comunicación. La transformación de migrantes digitales a nativos y nativas digitales, facilitó el nacimiento de una ciudadanía virtual que navegaba con suma facilidad por Internet, lo que conllevó nuevas formas de relación, pensamiento y creación.

Pero al mismo tiempo que cuentan con elementos a su favor, también presenta algunos retos generados, por ejemplo, por aquellos que lanzan mensajes de odio o que pretenden la radicalización violenta de personas.

El gran reto de Andrómeda es ofrecer a su alumnado los conocimientos básicos para que puedan liderar cambios en la formación de una ciudadanía virtual activa que termine con el odio y el radicalismo en sus planetas. ¡Aquí empieza la verdadera aventura!

¿Cómo es Andrómeda?

La escuela tiene dependencias adecuadas a las necesidades de su alumnado diverso. Cuenta con una plataforma de aterrizaje y despegue, doce naves, la tecnología más avanzada...

La verdadera joya de la escuela está en el corazón de su biblioteca. Un servidor que guarda copia de todos los códigos de historia y lenguas de la Alianza. Cualquier dialecto o medio de comunicación puede ser traducido para facilitar el entendimiento entre los distintos mundos.

Pero sin duda, lo más importante que tiene Andrómeda son los seres que la habitan. Tanto su alumnado, que ahora conoceréis, como los que dirigen la escuela: el Capitán Jhon Belmor y la Doctora Yera.

La Doctora Yera es especialista en antropología y una gran experta en el encuentro cultural. Ha realizado valiosas aportaciones al Código Ético, al considerar la cultura como un conjunto de valores, prácticas e ideas abiertas al enriquecimiento a través del encuentro.

El Capitán Jhon Belmor es el director de la escuela. Cuenta con una amplia experiencia en resolución de conflictos y mediación. Entre sus innumerables misiones, destacamos su trabajo en el Consejo de Derechos Humanos del planeta Tierra y como representante terrestre en la Alianza.

El alumnado: Rair, Yim, Yina, Korko, Raxa, Amaal, Polar Sok y Rom forman un grupo extraordinario, con unos conocimientos diversos, propios de seres de más edad, porque si calculáramos su edad en tiempo terráqueo, estarían en la adolescencia o juventud. Cada uno cuenta con una habilidad especial que favorece el trabajo en equipo, además el planeta del que provienen les otorga habilidades y actitudes muy valiosas para poder resolver las misiones.

La misión de todos es enorme. Evitar la propagación del odio y el radicalismo, el crecimiento de La Nada y poder redactar un nuevo Código Ético requiere de la ayuda de todos los seres

interplanetarios. El equilibrio de convivencia interestelar depende del difícil equilibrio democrático que garantiza los derechos y el respeto a la diversidad.

1.- OBJETIVOS

El juego “Salva al universo” tiene tres objetivos concretos:

- 1) Acabar con el agujero llamado La Nada que destruye a los planetas y galaxias de La Alianza.
- 2) Resolver las misiones planteadas poniendo en marcha las habilidades y las experiencias de los seres que están en Andrómeda.
- 3) Elaborar el Código Ético para La Alianza.

2.- MATERIALES DEL JUEGO.

El juego consta de 8 cartas de personaje, 8 cartas de planetas, 8 cartas de misiones, fichas para resolver cada misión, 5 cartas de Código Ético, y la carta de la experiencia.

CARTAS DE PERSONAJE: Existen 8 personajes: Rair, Yim, Yina, Korko, Raxa, Amaal, Polar Sok y Rom. Cada carta incluye una descripción del personaje que está vinculada a su habilidad* y ésta se concreta en su actitud** para el trabajo en equipo. Cada personaje además está vinculado a un planeta lo que le proporciona otra habilidad y otra actitud vinculada.

CARTAS DE PLANETA: Existen 8 planetas: Ganímedes, Némesis, Nebulosa Oscura de Orión, Kronos, Kavili, Tierra, Horizon y Ceres. Cada carta incluye una descripción del planeta con tres epígrafes: “Aspecto”, “Un poco de historia” y “Cómo viven”. Cada planeta tiene una habilidad de planeta* y una actitud de planeta** vinculada a la habilidad.

* *Habilidad:* Son habilidades positivas necesarias para una buena convivencia y que frenen el auge de los discursos del odio.

** *Actitud:* Derivadas de las habilidades, indica el rol que cada personaje ha de jugar para llevar a cabo la misión.

CARTAS DE MISIÓN: Las misiones son los retos que el grupo tiene que resolver para hacer disminuir el tamaño del agujero negro, conseguir principios del Código Ético y así salvar al universo. Las misiones han de ser resueltas en grupo poniendo en relación las habilidades de los personajes y de planetas de cada uno de los integrantes del grupo. Las misiones constan de tres apartados: situación, problema y misión.

FICHAS PARA RESOLVER LAS SITUACIONES:

Fichas en tamaño A4 imprimibles o fotocopiables que servirán como guía para ir resolviendo las situaciones. En ellas el grupo deberá anotar el discurso del odio encontrado que hace aumentar el agujero, qué personajes van a tomar parte de la misión, las habilidades elegidas para resolver la situación, las experiencias que los planetas aportan y la propuesta que permite resolver la misión y obtener los principios del Código Ético.

CARTAS DE CÓDIGO ÉTICO: 5 son los principios del Código Ético: Diversidad, Igualdad, Libertad, Solidaridad y Responsabilidad. Estos principios se adquieren al resolver las misiones.

CARTA DE LA EXPERIENCIA: Proporciona una serie de indicaciones al / a la dinamizador/a del juego. En el anverso se encuentra una tabla explicativa y ordenada conectando las misiones con el discurso de odio que refleja, la acción que deben llevar a cabo en cada misión y el punto del código ético al que se refiere.

3.- MODO DE JUEGO.

- Los equipos están formados por 4 jugadores/as.
- Se divide el aula en equipos de 4.
- Cada equipo tiene un mazo de los 8 personajes y 8 planetas.
- Se barajan las cartas de personaje.
- Cada jugador/jugadora cogerá sólo una carta. Una

vez leída buscarán la carta de planeta asociada a su personaje. Se leerá y comprobarán que entienden el significado de sus habilidades y actitudes de trabajo en equipo indicadas en las cartas.

- De las misiones se elige una por aula y partida, de modo que cada aula tiene la misma misión.
- Se reparte la carta de misión y la ficha correspondiente. El grupo tendrá unos minutos para leer la carta y comprender la misión.

- Las misiones se resuelven en varios pasos:
 - o El grupo deberá identificar cuál es el discurso del odio que está haciendo crecer el agujero.

o El grupo deberá decidir cuál son las habilidades más adecuadas para resolver la misión. Elegirá entre la habilidad de su personaje y la habilidad del planeta asociado.

o En la ficha deberán escribir los motivos por los que eligen a los personajes y las habilidades con los que se pretende resolver la misión.

o A continuación, en base a las habilidades elegidas y la actitud deberán ponerlas en relación para elaborar una propuesta que contrarreste el crecimiento del agujero.

- **Puesta en común:** Después del trabajo en equipo, pasamos a compartir lo elaborado con el resto del aula.

- **Puntuación:** Cada grupo obtendrá una serie de puntos galácticos en función de cómo hayan resuelto la situación:

o **Discurso del Odio:** 1 punto. El equipo o los equipos que identifiquen el discurso de odio se llevan el punto.

o **Participación:**

- **Participación de personajes:** 1 punto. 0'25 por cada habilidad que argumenten como necesaria para la resolución de la misión.

- **Participación de planetas:** 1 punto. 0'25 por cada habilidad que argumenten como necesaria para la resolución de la misión.

o **Propuesta:** Sólo un grupo se lleva este punto:

- Cada equipo deberá presentar su propuesta y argumentar la razón.
- Entre todos los equipos se debe elegir cuál es mejor la mejor propuesta. No se podrá votar la propuesta del grupo al que perteneces.
- La mejor propuesta se lleva el punto.

- **Se contabilizan los puntos. El equipo con más puntos gana la misión.**

- **Cada misión está asociada a un principio del Código Ético.**

- **El equipo que consigue resolver una misión obtiene una carta de los principios del Código Ético.**

- **El Código Ético necesita de los 5 principios.**

- **Gana el equipo que más cerca está de conseguir los 5 principios del Código Ético.**

4.- VÍDEO.

Para ganar el concurso, debemos elaborar un pequeño **vídeo** de entre 1 y 2 minutos de duración en el que el grupo lanza al universo su mensaje donde habla del Código Ético necesaria para la paz y la convivencia.

Los vídeos se elaborarán en grupos de entre 4 a 6 personas. Y tendrán que enviarlo a la dirección que les indique el monitor o monitora.

Somos más

MANUAL DE JUEGO PARA CHICOS Y CHICAS **SALVEMOS EL UNIVERSO**

JUEGO DE ROL PARA COMBATIR LOS DISCURSOS DE ODIO Y EL RADICALISMO EN LAS REDES

