

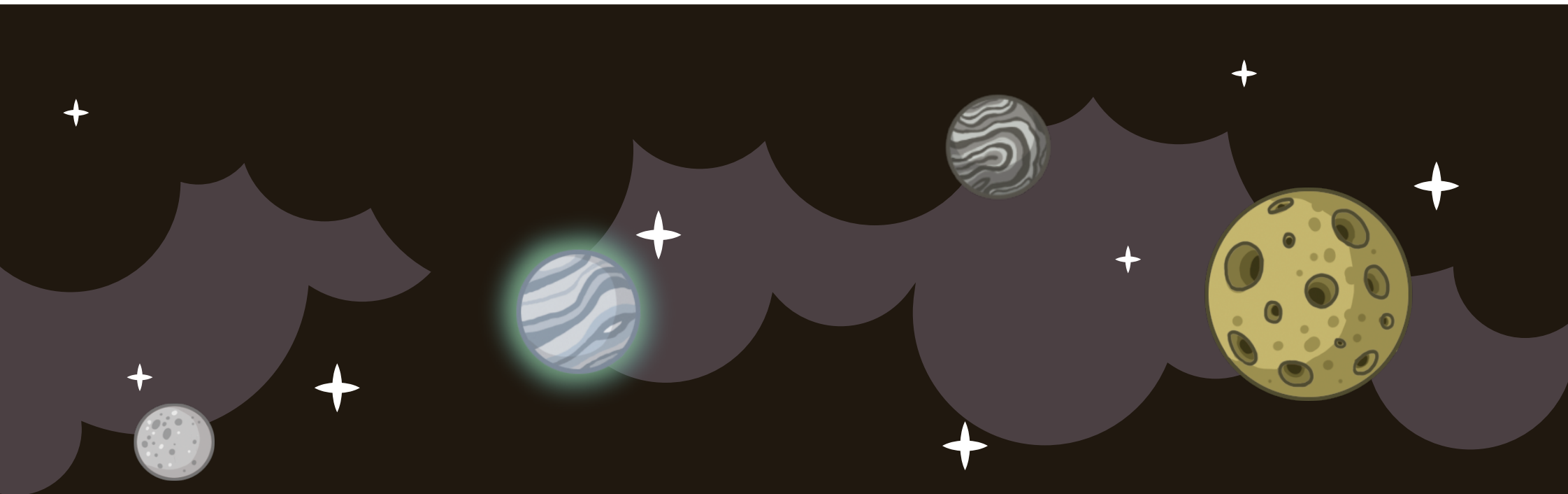
# Somos más

MANUAL DE JUEGO PARA EDUCADORES/AS

## 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



- 1.- PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA**
- 2.- POBLACIÓN DESTINATARIA DEL PROGRAMA**
- 3.- OBJETIVOS DEL PROGRAMA**
- 4.- CARACTERÍSTICAS Y ELEMENTOS DEL PROGRAMA**
- 5.- DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LOS TALLERES**
- 6.- JUEGO DE ROL**
  - 1.- INTRODUCCIÓN**
  - 2.- MATERIALES DEL JUEGO**
  - 3.- MODO DE JUEGO**
  - 4.- VÍDEO**
  - 5.- DESCRIPCIÓN DE PERSONAJES**
  - 6.- DESCRIPCIÓN DE PLANETAS**
  - 7.- SITUACIONES**
- 6.- CÓDIGO ÉTICO**
- 7.- EL ROL DE LA EXPERIENCIA**
- 8.- TABLA: SITUACIÓN- DISCURSO DEL ODIO Y RADICALISMO - MISIÓN - PUNTO DEL CÓDIGO ÉTICO AL QUE SE REFIERE**
- 9.- DIARIO DE ABORDO PARA RESOLVER LAS MISIONES**

## **INSTRUCCIONES DEL JUEGO PARA EDUCADORES**

### **1.- PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA**

Para las nativas y los nativos digitales, Internet es un mundo lleno de posibilidades tanto de conocimiento, como de comunicación, creación y participación. Pero al igual que ocurre en el mundo presencial, las relaciones pueden establecerse de forma positiva o negativa. La diferencia es que la amplificación del mensaje es exponencialmente ilimitada. Por esta razón es necesario educar a las jóvenes y los jóvenes en valores que les permitan afrontar este nuevo escenario con responsabilidad, conscientes de la importancia de su participación en la prevención del discurso del odio y el radicalismo, así como, en la construcción de un mundo más justo y solidario.

**El discurso del odio y el radicalismo son retos que se están extendiendo, con mensajes que atentan a los valores democráticos y a los Derechos Humanos. Ser conscientes de las acciones que realizamos, de cómo nos afectan y de cómo repercuten en los demás, es de vital importancia para hacer frente a ambos fenómenos.**

### **2.- POBLACIÓN DESTINATARIA PRINCIPAL DEL PROGRAMA**

- Jóvenes de edades comprendidas entre 14 y 20 años.
- Jóvenes y educadores.

### **3.- OBJETIVOS DEL PROGRAMA**

#### **Objetivo General:**

Que el alumnado aprenda a utilizar las redes sociales con

responsabilidad, comprometiéndose con los valores de respeto y diversidad, así como con la eliminación del discurso del odio y el radicalismo.

#### **Objetivos específicos:**

- Fomentar el aprendizaje de las relaciones desde el respeto y el entendimiento común tanto en el espacio presencial como en el virtual.
- Contribuir a impedir la propagación de las ideologías radicales violentas, contrarias a los principios y valores democráticos
- Educar en la resolución positiva de conflictos, tanto presenciales como virtuales, impulsando el respeto a la diversidad y a la no discriminación en el marco de unos valores democráticos compartidos en una sociedad abierta, como la española.
- Fomentar la confianza en las instituciones, para crear un marco de respeto a la diversidad y a las libertades de pensamiento, creencia, culto y expresión.
- Aprender a interpretar críticamente las imágenes, discursos, prácticas y justificaciones del discurso del odio y el radicalismo.

### **4.- CARACTERÍSTICAS Y ELEMENTOS DEL PROGRAMA**

El programa, con sus distintas acciones, está diseñado desde la metodología de Juego de Rol que simula la idea de que Internet es una gran Galaxia con distintos planetas y seres, con muy diferentes características que lo habitan, y que deben afrontar una convivencia basada en los Derechos Humanos y en una sociedad democrática.

Internet ofrece una multitud de posibilidades para actuar en la construcción del conocimiento, intercambiar experiencias, promover acciones y desarticular situaciones que atenten contra la democracia y la dignidad de las personas. Por esta

razón, creemos que es importante formar a una ciudadanía internauta con un sentido ético. En esta sección te hablaremos de señales, y también de situaciones que deben afrontar en el ciberespacio. Con las distintas actividades les enseñaremos a reconocer las señales de peligro, desarticular a quien difunde el odio o el radicalismo, participando de forma activa en la construcción del conocimiento, las relaciones o la cultura. En definitiva, trabajaremos el compromiso de formar parte de una sociedad interconectada más justa y solidaria.

El programa se compone de:

- Diseño y realización de una página web, enlazada a [www.aulaintercultural.org](http://www.aulaintercultural.org)
- Concurso de vídeos dirigido a estudiantes, con mensajes que ayuden a la eliminación del discurso del odio y la radicalización en las redes.
- Diseño y realización de materiales didácticos dirigidos al profesorado y el alumnado para enseñar a viajar por las redes de forma segura y responsable.
- Intervención en Centros en coordinación con equipos directivos, equipos de orientación y tutoría, etc.
- Talleres presenciales en cada territorio. 3 sesiones por grupo de 50 minutos dinamizadas por educadores especializados en la intervención con adolescentes.
- Realización de micro vídeos en los centros para formar parte del concurso. Todos los videos serán compartidos y publicados en la página web del proyecto.

## 5.- DISEÑO Y CARACTERÍSTICAS DE LOS TALLERES

El programa está pensado para la realización de talleres en centros educativos, pero también puede realizarse en espacios de Educación No Formal o Espacios de Actividades Extraescolares.

Los talleres se han configurado con una estructura de tres sesiones de cincuenta minutos cada uno. Para la realización de los talleres contareis con un Juego de Rol, diseñado para trabajar en cada sesión de forma concreta objetivos, contenidos y actividades.

Además se adjunta una guía que aunque está dirigida al alumnado, contiene toda la información necesaria para trabajar cada uno de los temas propuestos.

La guía se compone de diez unidades didácticas con los siguientes contenidos:

1. Los derechos humanos no conocen fronteras.
2. Internet y participación.
3. La diversidad humana no puede suponer desigualdad de derechos y oportunidades.
4. La cultura del encuentro en las redes sociales.
5. Justicia social. Toda justicia que tarda es injusticia.
6. Aprender a resolver conflictos para evitar el discurso del odio
7. Identidades seguras contra el radicalismo en las redes.
8. El respeto a las Instituciones Democráticas.
9. La comunicación responsable en Internet.
10. Construcción del discurso del odio y la radicalización. Contra el odio y el radicalismo, Somos Más.

En cada unidad encontrarás varias secciones:

**1.-Objetivos de la Misión.** Objetivos didácticos.

**2.- Ideas para reflexionar.** Enmarcan los contenidos.

**3.- Preguntas para pensar.** Para continuar el diálogo sobre los temas propuestos.

**4.- ¿Sabías que...?** Información que abre nuevos caminos de reflexión...

**5.- Conceptos importantes.** Para ayudar a conceptualizar y definir las ideas.

**6.- ¿Cuáles son tus preguntas?** Sugerencias para reflexionar sobre los temas tratados.

**7. ¿Y si Internet fuera una galaxia de planetas?** Propuestas para introducirnos en el juego.

**8.- Recuerda que...** Planteamientos centrales del tema.

**9.-Para saber más...** Lecturas, web, youtubers, organizaciones. ***Contra el discurso del odio del odio y el radicalismo Somos Más.***

**10.- CUADERNO DE BITÁCORA. Para seguir reflexionando en grupo.** Actividades grupales para trabajar con una metodología participativa y dinámica.

**Importante. Los talleres están diseñados en torno al Juego de Rol. La guía es complementaria para ampliar la formación fuera del formato de las tres sesiones.**

## 6.- JUEGO DE ROL

Los Juegos de Rol son una actividad lúdica en la que los y las jugadoras interpretan un papel en una historia cuyo final desconocen. En un Juego de Rol, los jugadores asumen el papel (de ahí la palabra rol) de unos personajes que se ven enfrentados a una serie de aventuras. Resumiendo, los Juegos de Rol nos permiten simular una situación ficticia para responder al proceso de aprendizaje.

El juego de rol "Salvar el Universo" nos traslada a un espacio físico y una temporalidad ficticia con una serie de problemas

o situaciones que nos permiten reflexionar sobre la importancia de nuestras acciones en nuestras vidas para frenar los discursos de odio y el radicalismo.

### Objetivos:

- Fomentar el aprendizaje de las relaciones desde el respeto y el entendimiento común.
- Contribuir a impedir la propagación de las ideologías radicales violentas, contrarias a los principios y valores democráticos, haciendo especial incidencia en las redes sociales.
- Educar en la resolución positiva de conflictos, tanto presenciales como virtuales, impulsando el respeto a la diversidad y a la no discriminación en el marco de unos valores democráticos compartidos en una sociedad abierta, como la española.
- Fomentar la confianza en las instituciones, para crear un marco de respeto a la diversidad y a las libertades de pensamiento, creencia, culto y expresión.
- Aprender a interpretar críticamente las imágenes, discursos, prácticas y justificaciones del discurso del odio y la radicalización.

### El juego "Salva al universo" tiene tres objetivos concretos:

- 1) Acabar con el agujero "La Nada" que destruye a los planetas y a las 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.

## 1.- 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.**

### **¿Cómo es Andrómeda?**

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 nativos 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.*

## 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.

**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.

\* *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.

**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 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.**

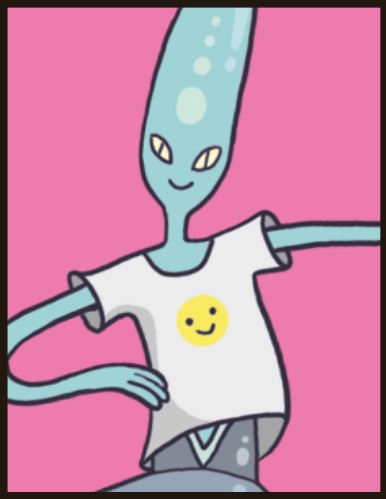
- **Gana el equipo que más cerca está de conseguir los 5 principios del Código Ético.**

#### 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.

## 5.- DESCRIPCIÓN DE PERSONAJES:



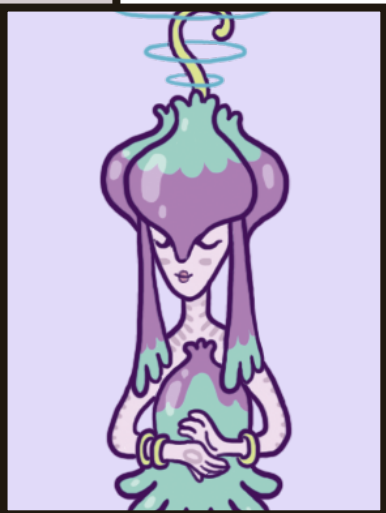
**YIM:** Para Yim no hay barreras. En su planeta ha aprendido que es necesario ser rápido y práctico para buscar soluciones ante los problemas que la vida y la naturaleza nos plantean.

Yim conoce bien la diversidad. Sabe que no todos los habitantes de su planeta caminan de la misma manera, no todos los seres tienen la misma visión, y no todas las tierras dan el mismo alimento. Por eso, se necesitan respuestas para que la vida sea siempre buena.

Habilidad: Práctico.

Actitud para el trabajo en equipo: Consciente del tiempo que se tiene para resolver los problemas a los que siempre busca una solución.

Planeta al que pertenece: Ganímedes.



**YINA:** Yina pertenece a la dinastía Tarquian del planeta Némesis. Como todos los seres de su planeta, valora el diálogo y por eso, no le gustan los gritos y los malos gestos que entorpecen una buena comunicación.

Es tenaz y nunca se cansará de comunicar. Siempre va a intentar que haya diálogo y entendimiento entre todos los seres de la Galaxia.

Habilidad: Tenacidad

Actitud para el trabajo en equipo: Anima al grupo a entenderse y a llegar a acuerdos.

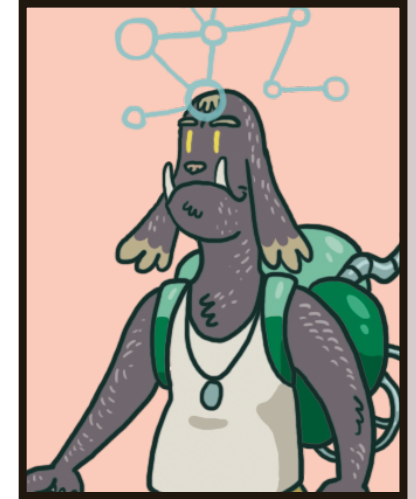
Planeta al que pertenece: Némesis

**KORKO:** Korko es un artista karkum que ha vivido en diferentes planetas de la Galaxia hasta que encontró la Nebulosa Oscura de Orión. Atraído por los colores vivos y por la importancia que tiene la participación democrática en este planeta, decidió quedarse. Korko es un ser muy creativo, con grandes capacidades de hacer realidad aquello que imagina. Su ingenio fue clave para el desarrollo de la red que permite a todos los seres de la Nebulosa estar conectados y participar activamente de las decisiones que se toman sobre la vida de la comunidad.

Habilidad: Creatividad.

Actitud para el trabajo en equipo: Es capaz de plantear ideas originales y diferentes a lo que ya se ha dicho en el grupo para ayudar a resolver los problemas.

Planeta al que pertenece: Nebulosa Oscura de Orión



**RAIR:** Rair es un kroniano grande, musculoso y tremendamente sensible. Disfruta cuando los seres de su alrededor se sienten bien. Siempre trata de comprender las opiniones de todos, sus acciones y formas de ver la vida. Tiene la capacidad de situarse en el lugar del resto para así sentir lo que les está pasando por la cabeza y el cuerpo y ser capaz de comprenderlos.

Habilidad: Empatía

Actitud para el trabajo en equipo: Busca conocer todas las opiniones.

Planeta al que pertenece: Kronos



**AMAAL:** Amaal ha viajado mucho por todo el universo ya que pertenece a la estrella Kavili. Estos viajes le han permitido conocer a muchos de los seres que habitan la Galaxia. Sabe lo

diversos que son y las cualidades positivas que pueden aportar cada un@ de ell@s ante un reto. Tiene una gran capacidad de coordinación y siempre consigue que cada ser aporte lo mejor de sí mismo para que, entre tod@s, se mejore la vida de su estrella y la de los planetas que visita. Es una líder galáctica que siempre escucha a todo el mundo y nunca se pone por encima de nadie ni levanta el tono. Convince con su palabra para actuar frente a las injusticias.

Habilidad: Liderazgo

Actitud para el trabajo en equipo: Conoce bien las cualidades de su equipo. Coordina al grupo para que cada un@ aporte su mejor habilidad.

Planeta al que pertenece: Kavili

**POLAR SOK:** Polar Sok no ha tenido una infancia fácil. Creció en la Tierra y desde muy pequeño tuvo que buscarse la vida solo. Esto le ha dado una gran capacidad de superación ante los problemas y ha entendido la necesidad de que todos los seres de la Galaxia tengan igualdad de oportunidades para poder conseguir los sueños que tienen. Polar viaja en una vieja moto antigravitatoria con la que ha conseguido llegar a Andrómeda para hacer ver al grupo la importancia de que todos y todas se organicen y trabajen junt@s, pero

teniendo en cuenta las diversas necesidades de cada un@. Porque Polar ha aprendido que solo cooperando es posible resolver los problemas.

Habilidad: Cooperación.

Actitud para el trabajo en equipo: Recuerda la importancia de que todos y todas deben trabajar junt@s para lograr el objetivo.

Planeta al que pertenece: Tierra.

**ROM:** Rom es tímido y reflexivo. En Hórizon aprendió la necesidad de reflexionar sobre los problemas y no ser impulsivo a la hora de tomar decisiones. Para él es fundamental tener tiempo para pensar y resolver con calma los dilemas que se nos plantean en la vida intergaláctica.

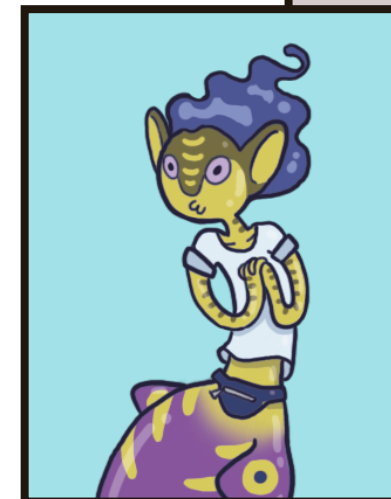
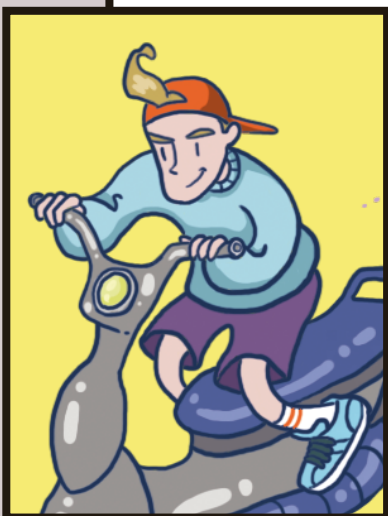
Habilidad: Reflexión

Actitud para el trabajo en equipo: Calma al grupo en momentos de tensión.

Planeta al que pertenece: Hórizon

**RAXA:** La familia de Raxa se vio obligada a emigrar desde la Tierra debido a la falta de trabajo. Raxa llegó a Ceres muy pequeña y en sus primeros años de escuela quedó cautivada por la cultura de paz y mediación de este planeta. Pronto supo que ella quería investigar mucho para aportar nuevos conocimientos a esta causa. Ha cursado estudios en diversas materias y gracias a sus grandes antenas se conecta diariamente a la red para aumentar cada vez más su conocimiento y ponerlo al servicio de los demás.

Habilidad: Conocimiento.



*Actitud para el trabajo en equipo:* Aporta conocimiento al grupo y busca en su entorno las respuestas a las dudas que pueden surgir.

*Planeta al que pertenece:* Ceres

\*Nota para la dinamización del juego: Raxa será la única jugadora que podrá consultar en Internet o se levantará a preguntar si tiene alguna duda.

## 6.- DESCRIPCIÓN DE PLANETAS

### NEBULOSA OSCURA DE ORIÓN

**ASPECTO:** Recibe su nombre no por su aspecto, sino por dónde está situado dentro de la Galaxia. Se encuentra tras la Nebulosa Oscura de la estrella de Orión y solo es visible en los días muy claros. Quienes han tenido la suerte de verlo dicen que es de colores vivos.

**UN POCO DE HISTORIA:** En el inicio de los tiempos muy poca gente habitaba este planeta. Eran artistas que les encantaba participar y decorar su planeta para cada festejo. En una época de extraña claridad en el universo, muchos artistas de la Galaxia se fijaron en este lugar como el sitio idóneo para desarrollar sus actividades. Para facilitar la participación de la comunidad, en la gestión de la vida cotidiana están permanentemente conectados.

**¿CÓMO VIVEN?** Sus gentes viven permanentemente conectados a la red ya que la llevan incorporada en sus cerebros. Esto permite que participen activamente a través del intercambio de opiniones buscando el consenso sobre las decisiones importantes, que afectan a la comunidad.

**Habilidad de Planeta:** Participación.

**Actitud para el trabajo en equipo:** Busca que tod@s participen y fomenta que lleguen a acuerdos por consenso.

### KRONOS

**ASPECTO:** Kronos es un planeta denso como el plomo y hace un calor asfixiante. Kronos está tan lleno de agujeros que tiene el aspecto de un queso Gruyère.

**UN POCO DE HISTORIA:** En el siglo pasado Kronos sufrió un cataclismo. Su estrella solar se acercó tanto al planeta que aumentó 30º su temperatura y se secaron los ríos y mares. Para poder protegerse del calor, sus habitantes han tenido que perforar en la tierra túneles que comunican sus casas, comercios y lugares de reunión.

**¿CÓMO VIVEN?** Son como una gran familia. Al haber interconectado todas sus viviendas y lugares del planeta su población está muy unida. Todos y todas se ayudan y se cuidan.

**Habilidad de Planeta:** Apoyo Mútuo.

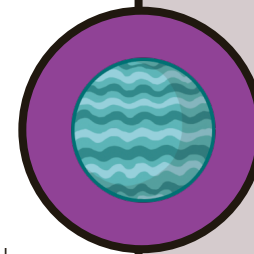
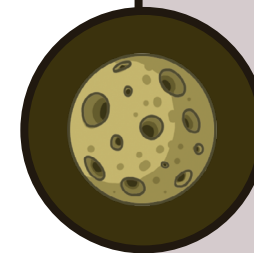
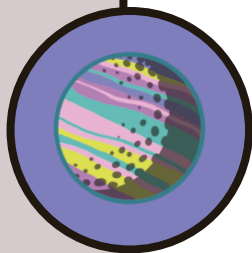
**Actitud para el trabajo en equipo:** Ayuda a que todo el grupo se sienta bien.

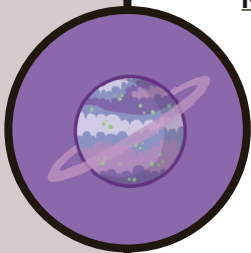
### HÓRIZON

**ASPECTO:** Es el planeta más acuífero de la Galaxia. Tiene miles de lagos y ríos de agua dulce que cubren su superficie. Es su gran recurso natural y saben que es muy valorado en todo el universo.

**UN POCO DE HISTORIA:** Su historia está ligada al cuidado del agua. Les costó mucho confiar en el resto de planetas ya que pensaron que no la cuidarían y la derrocharían. Por esto fueron los últimos en entrar en la Alianza Interplanetaria. Al final comprendieron que sus recursos eran necesarios para todos y todas los habitantes de la Galaxia y decidieron compartirlo.

**¿CÓMO VIVEN?** Viven cuidando y manteniendo sus aguas limpias porque en ellas viven y de ellas se alimentan.





**Habilidad Planeta:** Solidaridad.

**Actitud para el trabajo en equipo:** Apuesta por las soluciones que busquen el interés colectivo de toda la Galaxia por encima de los intereses particulares de los planetas.

### **NÉMESIS**

**ASPECTO:** Es un planeta muy frondoso plagado de diversas especies de plantas y animales. Los seres que lo habitan viven en armonía con el medio. Eso les ha hecho desarrollar una gran habilidad comunicativa.

**UN POCO DE HISTORIA:** La comunicación ha sido tan fluida entre sus habitantes que además de crear un lenguaje común para entenderse han desarrollado la telepatía.

**¿CÓMO VIVEN?** En comunicación y diálogo constante. Esto les confiere la capacidad, muy valorada en estos tiempos, de resolver los conflictos que surgen a través del diálogo.

**Habilidad:** Diálogo.

**Actitud para el trabajo en equipo:** Tienen la capacidad de escuchar, comprender y poner en valor y en relación las opiniones de todos los seres.

### **CERES**

**ASPECTO:** Ceres es un planeta enano que orbita entre Marte y Júpiter. Su aspecto es como el de una gran metrópoli terrestre, llena de rascacielos, aeropuertos y grandes edificios para alojar a todos los seres que pasan por allí.

**UN POCO DE HISTORIA:** Hace cientos de años hubo una escalada de tensión entre Marte y Júpiter. Finalmente la guerra no estalló gracias a la intermediación de los habitantes de

Ceres. Como es un planeta pequeño entre dos gigantes, sus gentes aprendieron que su única posibilidad para sobrevivir era la mediación y la diplomacia. Esto hace que, hoy en día, Ceres sea el referente en la mediación de conflictos.

**¿CÓMO VIVEN?** Todos sus habitantes se forman en las habilidades y capacidades para mediar y resolver los conflictos con el objetivo de ayudar a mantener la paz en toda la Galaxia.

**Habilidad Planeta:** Mediación.

**Actitud para el trabajo en equipo:** Analiza los pros y contras de cada aportación y lo muestra al grupo para ayudar a encontrar la mejor solución.

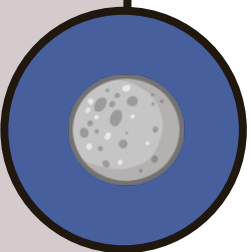
### **GANÍMIDES**

**ASPECTO:** Este planeta es muy tecnológico. Sus caminos son transitables por todos los seres independientemente de sus capacidades, tamaño y forma de su cuerpo. El aspecto del planeta ha sido transformado por la tecnología para adaptarse a las necesidades de toda su población.

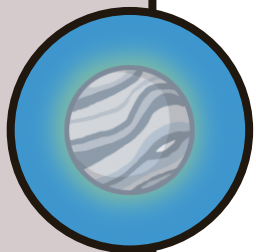
**UN POCO DE HISTORIA:** Cuando llegaron los primeros seres a Ganimides, se encontraron con un planeta árido, escarpado y sin recursos que no les permitía moverse con facilidad ni les proporcionaba el suficiente alimento. Gracias a su gran inteligencia y entusiasmo desarrollaron la tecnología necesaria para adaptar el planeta a sus necesidades.

**¿CÓMO VIVEN?** Son prácticos y resolutivos y ante los retos que se les presentan, Buscan soluciones apoyándose en la tecnología para que todos los habitantes se sientan bien  
Habilidad Planeta: Inclusión.

**Actitud para el trabajo en equipo:** Busca que todo el grupo ponga en marcha sus habilidades y capacidades.







## KAVILI

**ASPECTO:** Kavili no es un planeta sino una estrella errante que flota por la Galaxia. Kavili es muy brillante, iluminando con su luz cada rincón del universo por el que pasa. Sus gentes son muy altas, más que la media universal, debido a la falta de gravedad de esta estrella.

**UN POCO DE HISTORIA:** Gracias a su constante movimiento por la Galaxia, las gentes de Kavili han podido contactar con seres de diversos planetas de la Galaxia. Así, han conocido todo tipo de injusticias, pero también las formas en que los seres de la Galaxia se organizan para superarlas. Este viaje hace que los y las kavilianos estén muy comprometidos con el valor de la justicia.

**¿CÓMO VIVEN?** Les encanta conocer gente de todos los rincones de la Galaxia. Se pasan el día viajando por el movimiento de su estrella y esto les permite difundir por el universo su profundo sentido de la justicia y la defensa de los derechos de todos los seres.

**Habilidad Planeta:** Justicia.

**Actitud para el trabajo en equipo:** Ayuda a buscar soluciones justas para todos los seres.

## TIERRA

**ASPECTO:** La Tierra es un pequeño planeta con muchos colores. El azul de sus seis océanos, el marrón de sus poblados continentes y el verde de su extensa vegetación. Está habitado por diferentes pueblos y culturas, todos de la misma especie, la humana pero con una gran diversidad en cuanto a gustos, culturas, formas de vivir la vida y de organizarse.

**UN POCO DE HISTORIA:** A lo largo de su historia se han producido muchas luchas por los recursos naturales, por los

derechos civiles, sociales y laborales etc. En definitiva, por construir sociedades justas. Esto ha hecho que, lo que en unas épocas pareciese justo, más tarde se entendió que era injusto, y lo que se decía que era antinatural, pasó a ser la cosa más natural del mundo. En el siglo XX dieron un gran paso adelante cuando elaboraron la Carta de los Derechos Humanos.

**¿CÓMO VIVEN?** Sus gentes luchan de forma incansable. Nunca se rinden, sobre todo si su objetivo es la lucha por la igualdad de oportunidades y la defensa de los derechos humanos.

**Habilidad Planeta:** No rendirse.

**Actitud para el trabajo en equipo:** No va a permitir que nadie en el grupo se rinda. Llegaremos a la mejor solución.

## 7.-SITUACIONES.

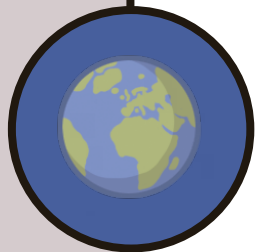
### 1.- Las Olimpiadas de Pelota Supersónica.

#### SITUACIÓN:

En todos los planetas y estrellas de las doce galaxias se juega a Pelota Supersónica, la cuestión es que en cada lugar este juego tiene unas reglas diferentes. Además, en cada planeta había muy pocos equipos por lo que era aburrido estar siempre jugando entre los mismos. Decidieron entonces juntarse todos los equipos de la Galaxia en la Gran Olimpiada de la pelota supersónica. Fueron largos meses de trabajo para conseguir consensuar unas reglas comunes con las que todos los seres de la Galaxia se sintiesen a gusto y pudiesen competir.

#### PROBLEMA:

Hay varios planetas que se han posicionado en contra de las nuevas reglas que se han consensuado ya que piensan que sus reglas son mejores que las del resto y que por tanto, deben ser las reglas para jugar en todas las galaxias. Están organizándose a través de Internet para boicotear y no dejar que se produzca la Gran Olimpiada y están amenazando a quien participe.



**MISIÓN:**

Busca una frase con la que convencer a todos los planetas de la necesidad de encontrar puntos comunes para que todos y todas podamos jugar sintiéndonos a gusto. Será el lema de la concentración que vais a organizar para rechazar el boicot que están generando quienes quieren imponer las suyas. Recuerda que es una responsabilidad de todos los seres de la Galaxia que podamos vivir en paz, respetándonos y valorando la diversidad.

**2.- Wiris y Ostens****SITUACIÓN:**

En algunos planetas de la Galaxia, cada especie ha estado dividida en dos categorías a las que te asignan al nacer: Wiris y Ostens. Los Ostens han dominado tradicionalmente al grupo Wiris, acaparando el poder económico, cultural, político y social de toda la Galaxia. Los seres Wiris no aparecen en los libros de historia, cobran menos por las actividades que realizan y en algunos planetas no pueden decidir sobre su cuerpo. Poco a poco, se están reconociendo los derechos del grupo Wiris, pero, a día de hoy, se registra un mensaje con un insulto o condescendencia hacia el grupo Wiris, ¡cada diez segundos!. Cada vez que se identifica un mensaje con estas características el agujero crece ya que es uno de sus alimentos preferidos.

**PROBLEMA:**

En Andrómeda un grupo de Ostens hacen comentarios diariamente sobre la ropa que llevan puesta algunos seres del grupo Wiris y tienen mayor respeto a los comandantes de Andrómeda que pertenecen al grupo Ostens que a los que pertenecen al grupo Wiris. Además, se sabe que seres del grupo Ostens creen que pueden agredir a seres del grupo Wiris si no están de acuerdo con sus acciones.

**MISIÓN.**

Vamos a lanzar un vídeo concienciando de que esta actitud también es un discurso del odio. Busca el lema que va a hacer

que tu vídeo se haga viral. Recuerda que en Andrómeda se defienden los valores de igualdad para todos los seres.

**3.- No es solo en Nirud.****SITUACIÓN:**

En Nirud hay seres que no tienes casa y deben dormir en la calle. Por el día buscan la manera de encontrar un trabajo y alimento por las avenidas estelares. En algunos planetas esto no existe, en otros hay algunos recursos para que no pasen frío. En la carta de Derechos Interplanetarios los planetas de las doce galaxias se comprometieron a garantizar el derecho a la vivienda de todos los seres, sin embargo esto a veces no se cumple. Un buen día, un grupo de seres habitantes de Nirud, destruyó el refugio de dos personas que se encontraban durmiendo entre las calles XIO y KTL. Además, grabaron el ataque y lo colgaron en la red.

**PROBLEMA:**

El agujero ha crecido desde que estos seres realizaron el ataque y lanzaron el vídeo.

Además, mucha gente lo compartió convirtiéndose en viral y provocando que estas acciones se replicasen en otros puntos de la Galaxia. Esto ha hecho que se envíen observadores interplanetarios para ver qué está fallando y por qué no se están garantizando los derechos básicos.

**MISIÓN.**

Desde Andrómeda hay dos grupos trabajando en esta misión. El primero es un grupo de expertos y expertas sobre derechos interplanetarios que está redactando un informe advirtiendo a las autoridades de ese planeta de la importancia de que se cumplan los derechos básicos. El otro grupo de expertos y expertas en el que os encontráis vosotros y vosotras deberá realizar una campaña para concienciar a la sociedad de la importancia de la solidaridad con quien menos tiene. Busca la frase principal de tu campaña.



#### 4.- Niones

##### SITUACIÓN:

En el planeta Zap, la cultura mayoritaria es la Nion. Hay muchas maneras de entenderla. La mayoría respetan los valores de paz y convivencia que son la base originaria de sus costumbres. Sin embargo, existe un grupo minoritario que la interpreta de una manera radical y ha lanzado un vídeo amenazando a las personas que la entienden de forma más abierta. Si no se suman a su causa, sufrirán las consecuencias.

##### PROBLEMA:

Tras el lanzamiento del vídeo, el agujero no ha hecho más que crecer. Los seres niones de Andrómeda se han reunido para lanzar al mundo el mensaje de paz y diversidad que es la base de su cultura. Además están muy tristes porque durante horas, #TodosNionesSonMalos ha sido muy destacado, afectando duramente a todas esas personas, que se han sentido acosadas y amenazadas sin razón alguna.

##### MISIÓN:

La intolerancia es uno de los alimentos preferidos del agujero. A Andrómeda nos ha llegado la misión de contrarrestar en Internet los discursos del odio. Piensa en un mensaje para publicar en tus perfiles que pueda hacer frenar el aumento del agujero. Recuerda que la diversidad siempre nos enriquece y que no existe una única manera de entender la vida, la religión, ni una única forma de pensar, pero todas tienen el mismo valor, siempre que las opiniones e ideas se expresen desde el diálogo buscando favorecer la convivencia pacífica entre todos los seres.

#### 5.- Graves Superior

##### SITUACIÓN:

En el planeta de Ceres, centro de la actividad diplomática de la Galaxia, los Tabilo, que pertenecen al pequeño planeta de Graves, han presentado una organización llamada Graves Superior. Esta organización tiene por objetivo ensalzar las

cualidades positivas de los Tabilo porque creen que ellas y ellos son los seres más capaces y mejor dotados para organizar la vida y la convivencia en la Galaxia y que ellos serían los que mejor aprovecharían los recursos que facilitan en Andrómeda Escuela de Comunicación. Creen que el resto de seres pueden hacer otras cosas dentro de la Galaxia pero para el gobierno los líderes ellos son los mejores y los recursos deben ser invertidos en ellos dado que son escasos y no se puede derrochar. Para sumar adeptos a estos argumentos han comenzado a realizar acciones en las redes sociales y en Ceres.

##### PROBLEMA:

Los Tabilo de Graves Superior han elaborado un vídeo en el que explican que deben ser los únicos que vayan Andrómeda, que es necesario expulsar de la escuela a los seres de otro planeta para la buena inversión de los recursos y que consideran necesario impedir la presencia de seres de otros planetas en los próximos cursos. Este vídeo se ha lanzado en una campaña y está siendo muy compartido. Desde el lanzamiento de la campaña el agujero crece de manera veloz y con cada visionado su tamaño aumenta.

##### MISIÓN.

Piensa en el lema para un vídeo que vamos a lanzar para contrarrestar la campaña de los Tabilo. Recuerda la importancia que tiene para el universo saber que somos iguales y que nadie ha excluir a otros seres por su lugar de procedencia.

#### 6.- Memes

##### SITUACIÓN:

En la sesión de presentación de los proyectos finales del primer curso de Andrómeda en el que os encontráis, mientras el segundo grupo estaba exponiendo, alguien ha *troleado* la presentación y han aparecido en la pantalla *memes* burlándose de algunos compañeros y compañeras de la clase. Se burlan de su físico, de la música que les gusta, de sus capacidades y de muchas otras cosas. Esto ha generado un gran malestar

no solo entre los seres afectados por los *memes* sino entre toda la clase ya que ha interrumpido el ritmo y se están produciendo ataques que no se pueden permitir.

#### PROBLEMA:

Tal y como temían, el agujero ha crecido desde que esto ha ocurrido, sin embargo es muy difícil encontrar quién ha sido ya que los memes han sido elaborados desde cuentas desconocidas.

#### MISIÓN:

Mientras que un grupo de técnicos y técnicas buscan la manera de descifrar quién ha sido, algunos compañeros y compañeras estáis reflexionando sobre qué supone lanzar discursos y memes atacando a otros seres. Os parece una actitud cobarde y vais a lanzar una campaña buscando concienciar a toda la Galaxia de la responsabilidad de ser auténticos en todos los ámbitos de nuestra vida. Queremos ser personas comprometidas y responsables con las acciones que llevamos a cabo y consideramos que es mejor para la convivencia hacernos responsables de nuestros mensajes y opiniones. Por esto queremos hacer un vídeo hablando de la importancia de ser responsables en Internet. Busca la frase que iniciará tu vídeo.

### 7.- Opu

#### SITUACIÓN:

Hace muchas décadas en la Alianza se vio la necesidad de elaborar una Carta de los Derechos Interplanetarios y un Código Ético. Todos los planetas se fijaron en la Carta de los Derechos Humanos que la Tierra había elaborado después de la Segunda Guerra Mundial. Para su elaboración, todos los planetas debían ponerse de acuerdo pero algunos, los más ricos y poderosos, se pensaron mucho su entrada en la Alianza y la firma de la Carta ya que uno de los principios básicos sería la solidaridad interplanetaria. Como sabemos, este Código fue incumplido por algunos planetas y otros nunca quisieron firmarlo.

#### PROBLEMA:

Está en nuestras manos reconstruir el Código Ético de la Organización de Planetas Unidos pero hay planetas que ya están haciendo campaña diciendo que, aunque se recupere, nunca lo firmarán porque no quieren ceder nada de sus recursos a otros planetas.

#### MISIÓN:

La misión será convencer al Universo de la necesidad de solidaridad para el conjunto de seres que pueblan el Universo. La solidaridad es una de nuestras herramientas fundamentales para poder vivir en paz y armonía. Queremos hacer una campaña en redes. Piensa en tres acciones que podemos hacer para convencer a todos los seres de la Galaxia de la importancia de la solidaridad.

### 8.- Mensajes

#### SITUACIÓN:

En el grupo de nuestra clase de Andrómeda hay quien siempre está compartiendo noticias y fotos que le van llegando por otros grupos. Esta persona hace lo mismo por compartir cada cosa que le llega. Sin embargo, muchas veces ni siquiera lee bien el contenido de lo que manda. Ocurre que algunas de estas publicaciones atacan directamente a muchos seres de la Galaxia faltándoles al respeto, insultando, menospreciando y riéndose de sus características.

#### PROBLEMA:

Cada vez que se comparte un mensaje que contiene un discurso del odio el agujero crece devorando más materia del Universo. Esto ha sido analizado por un grupo de estudiantes de Andrómeda pero no saben cómo hacer para que todo el mundo tome conciencia de las repercusiones que tiene respaldar o compartir una publicación llena de odio.

Quien comparte estos mensajes dice que está en la libertad de hacerlo, sin embargo, el grupo de trabajo que se está

ocupando de este tema sabe que la libertad no puede ir de la mano de la propagación de los discursos de odio.

#### MISIÓN.

Es fundamental advertir al resto de estudiantes de Andrómeda y a los y las habitantes de la Galaxia de que nuestros actos importan. Vamos a elaborar un post explicando que la libertad de respaldar y compartir publicaciones

siempre tiene que ser en el marco del respeto a la libertad de los demás. Busquemos un título sugerente para iniciar nuestro post y que mucha gente quiera leerlo.

## 6- CÓDIGO ÉTICO

**1. DIVERSIDAD. Todos los seres de nuestra Galaxia somos diferentes y especiales:** tenemos diferentes cualidades y características. Podemos provenir de diferentes planetas y haber tenido diferentes experiencias en cada lugar. Y todas deben ser tenidas en cuenta, se deben poder compartir y tener referentes para el reconocimiento de nuestra diversidad.

**2. IGUALDAD. Todos los seres de nuestra Galaxia tenemos derecho a tener igualdad de oportunidades:** los seres de esta Galaxia tenemos derecho a tener unas condiciones de vida digna basada en el reparto justo de los recursos y debemos preocuparnos que todas las personas accedan a los mismos.

**3. LIBERTAD. Todos los seres de esta Galaxia tenemos derecho a decidir la vida que queremos vivir:** teniendo en cuenta la libertad de los seres con los que convivimos y que nuestras decisiones se deben basar en principio de respeto a la diversidad y de igualdad de oportunidades.

**4. SOLIDARIDAD: Todos los seres de la Galaxia estamos comprometidas con el desarrollo de la buena convivencia:** con este objetivo colaboramos tanto que el respeto a la

diversidad, el reparto de las oportunidades y compromiso por defender las libertades.

**5. RESPONSABILIDAD: Todos los seres de la Galaxia tenemos la responsabilidad de cuidar de nuestra galaxia y a sus seres,** haciendo que la diversidad, la igualdad de oportunidad, la libertad y la solidaridad sean una realidad y para ello somos responsables de que nuestros actos nos encaminen hacia la buena convivencia.

## 7.- EL ROL DE LA EXPERIENCIA:

Llamamos “La experiencia” a la persona que se encarga de dinamizar y mediar entre los equipos, tanto en la organización, como en la resolución de las misiones y la conquista del código ético.

En primer lugar “La experiencia” tiene la función de garantizar la creación de equipos, al mismo tiempo que debe facilitar que todos los equipos deban comprender la finalidad del juego y las reglas que permiten su funcionamiento. Además, tiene que asegurarse que cada persona que participa entienda el personaje que representa, la habilidad que tiene y la historia del planeta del que procede y la habilidad que le aporta el respectivo planeta.

Una vez que todo el mundo ha comprendido su papel y el funcionamiento, llega el momento de que “La experiencia” plantee las misiones. Cada misión trabaja una serie de valores y se debe elegir en función de lo que se considere más conveniente para cada aula. Si no se dispone de tiempo para realizar las misiones, se procurará que salgan misiones de cada uno de los cinco puntos del código ético y no dos misiones del mismo punto. Se explica a todos los equipos la situación, el problema y el reto de la misión. Y una vez que se explica se da un tiempo para el trabajo en equipos. Durante el tiempo de trabajo por equipos “La experiencia” debe pasar por los equipos intentado explicar dudas no resultas, ayudar a

que identifiquen las habilidades de los seres y las apliquen en la resolución de la misión de una manera conveniente.

El trabajo por equipos no debe superar los 20 minutos por misión y tras ese tiempo, la experiencia tiene la labor de dinamizar la exposición conjunta de la resolución de la misión. Debe facilitar la solución para la puntuación. Debe velar porque la puntuación que recibe cada equipo sea justa y proporcionada y debe mediar para que se resuelva en el plenario cual creen que es la forma de resolver la misión, de modo que se consiga el principio del código ético que ayude a salvar a “La Alianza”.

“La experiencia” vela porque cada una de las fases del juego se realice en un clima de diálogo, respeto, creatividad y armonía.

A “La experiencia” le facilitamos una serie de claves. Por un lado tiene la “Carta de la Experiencia” con indicaciones resumidas para facilitar la dinamización del juego y una tabla donde encuentra enlazadas las misiones con el discurso de odio que reflejan, la acción que deben llevar a cabo para resolver la misión y el punto del código ético al que se refiere. Por otro lado, a continuación presentamos una tabla resumen con los nombres de los personajes y los planetas asociados a cada personaje con sus habilidades y actitudes respectivas.

Nombre	Habilidad	Actitud	Nombre	Habilidad	Actitud
YIM	Práctico	Consciente del tiempo que se tiene para resolver los problemas a los que siempre busca una solución	GANÍMEDES	INCLUSIÓN	Busca que todo el grupo ponga en marcha sus habilidades y capacidades.
YINA	Tenacidad	Anima al grupo a entenderse y llegar a acuerdos.	NÉMESIS	DIÁLOGO	Tienen la capacidad de escuchar, comprender y poner en valor y en relación las opiniones de todos los seres.
KORKO	Creatividad	Es capaz de plantear ideas originales y diferentes a lo que ya se ha dicho en el grupo para ayudar a resolver los problemas.	NEBULOSA OSCURA DE ORIÓN	PARTICIPACIÓN	Busca que tod@s participen y fomenta que lleguen a acuerdos por consenso.
RAIR	Empatía	Busca conocer todas las opiniones.	KRONOS	APOYO MÚTUO	Ayuda a que todo el grupo se sienta bien
AMAAL	Liderazgo	Coordina al grupo para que cada un@ aporte su mejor habilidad.	KAVILI	JUSTICIA	Ayuda a buscar soluciones justas para todos los seres
POLAR SOK	Cooperación	Recuerda la importancia de que todos y todas deben trabajar junt@s para lograr el objetivo.	TIERRA	NO RENDIRSE	No va a permitir que nadie en el grupo se rinda. Llegaremos a la mejor solución
ROM	Reflexión	Calma al grupo en momentos de tensión	HÓRIZON	SOLIDARIDAD	Apuesta por las soluciones que busquen el interés colectivo de toda la galaxia por encima de los intereses particulares de los planetas.
RAXA	Conocimiento	Aporta conocimiento al grupo y busca en su entorno las respuestas a las dudas que pueden surgir. Raxa será la única jugadora que podrá consultar en Internet o se levantará a preguntar si tiene alguna duda	CERES	MEDIACIÓN	Analiza los pros y contras de cada aportación y lo muestra al grupo para ayudar a encontrar la mejor solución.

**8.- TABLA: SITUACIÓN - DISCURSO DEL ODIO - MISIÓN - PUNTO DEL CÓDIGO ÉTICO AL QUE SE REFIERE:**

SITUACIÓN	DISCURSO DEL ODIO QUE REFLEJA	MISIÓN	PUNTO DEL CÓDIGO ÉTICO AL QUE SE REFIERE
<b>1.- Las Olimpiadas de Pelota Supersónica.</b>	No respeto a la diversidad.	Lema para una concentración en repulsa del boicot	<b>RESPONSABILIDAD</b>
<b>2.- Wiris y Ostens</b>	Machismo	Lema para vídeo.	<b>IGUALDAD</b>
<b>3.- No es solo en Nirud.</b>	Aporofobia	Frase principal de la campaña	<b>SOLIDARIDAD</b>
<b>4.- Niones</b>	Radicalismo	Mensaje para publicar	<b>DIVERSIDAD</b>
<b>5.- Graves Superior</b>	Xenofobia	Lema para vídeo	<b>IGUALDAD</b>
<b>6.- Memes</b>	Uso responsable de las redes	Frase para vídeo	<b>RESPONSABILIDAD</b>
<b>7.- OPU</b>	Incumplimiento del Código Ético	Tres acciones para una campaña	<b>SOLIDARIDAD</b>
<b>8.- Mensajes.</b>	Viraliza discursos del odio.	Título de inicio de un post.	<b>LIBERTAD</b>

## DIARIO DE ABORDO PARA RESOLVER LAS MISIONES

NOMBRE DE LA MISIÓN	
<p>¿CUÁL ES EL DISCURSO DEL ODIO QUE HACE CRECER EL AGUJERO NEGRO?</p> <p>Rodea con un círculo el que consideres más adecuado.</p>	<p>Anonimato en redes • Viralización de discursos del odio  Aporofobia • Xenofobia • Homofobia • Odio interracial /racismo  No respeto a la diversidad • Incumplimiento del código ético  Machismo • Radicalismo religioso</p>

## PERSONAJES Y HABILIDADES QUE PARTICIPAN EN LA MISIÓN

Marcad con un tic los personajes que van a participar de la resolución de la misión y argumentad los motivos por los que has elegido esta habilidad.

Nombre	Habilidad	✓	Motivo
YIM	<i>Práctico</i>		
YINA	<i>Tenacidad</i>		
KORKO	<i>Creatividad</i>		
RAIR	<i>Empatía</i>		
AMAAL	<i>Liderazgo</i>		
POLAR SOK	<i>Cooperación</i>		
ROM	<i>Reflexión</i>		
RAXA	<i>Conocimiento</i>		



# PLANETAS Y HABILIADES QUE PARTICIPAN EN LA MISIÓN

Marca con un tic los personajes que van a participar de la resolución de la misión y argumenta los motivos por los que has elegido esta habilidad.

Nombre	Habilidad	✓	Motivo
GANÍMEDES	INCLUSIÓN		
NÉMESIS	DÍÁLOGO		
NEBULOSA OSCURA DE ORIÓN	PARTICIPACIÓN		
KRONOS	APOYO MÚTUO		
KAVILI	JUSTICIA		
TIERRA	NO RENDIRSE		
HORIZÓN	SOLIDARIDAD		
CERES	MEDIACIÓN		

## RESUELVE LA MISIÓN

# ¿CUÁL ES EL PUNTO DEL CÓDIGO ÉTICO QUE NECESITAMOS PARA UNA BUENA CONVIVENCIA?

Copia aquí lo que pone en la tarjeta que hemos ganado tras la resolución de la misión.

## PUNTUACIÓN

	VALOR	TOTAL
DISCURSO DEL ODIO	1 punto	
PARTICIPACIÓN DE PERSONAJES Y PLANETAS	2 puntos si todos participan. 1 punto si no han participado todos los personajes o planetas.	
PROPUESTA PARA LA MISIÓN	1 punto	
	TOTAL	

# *Somos más*

## MANUAL DE JUEGO PARA EDUCADORES/AS **SALVEMOS EL UNIVERSO**

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

