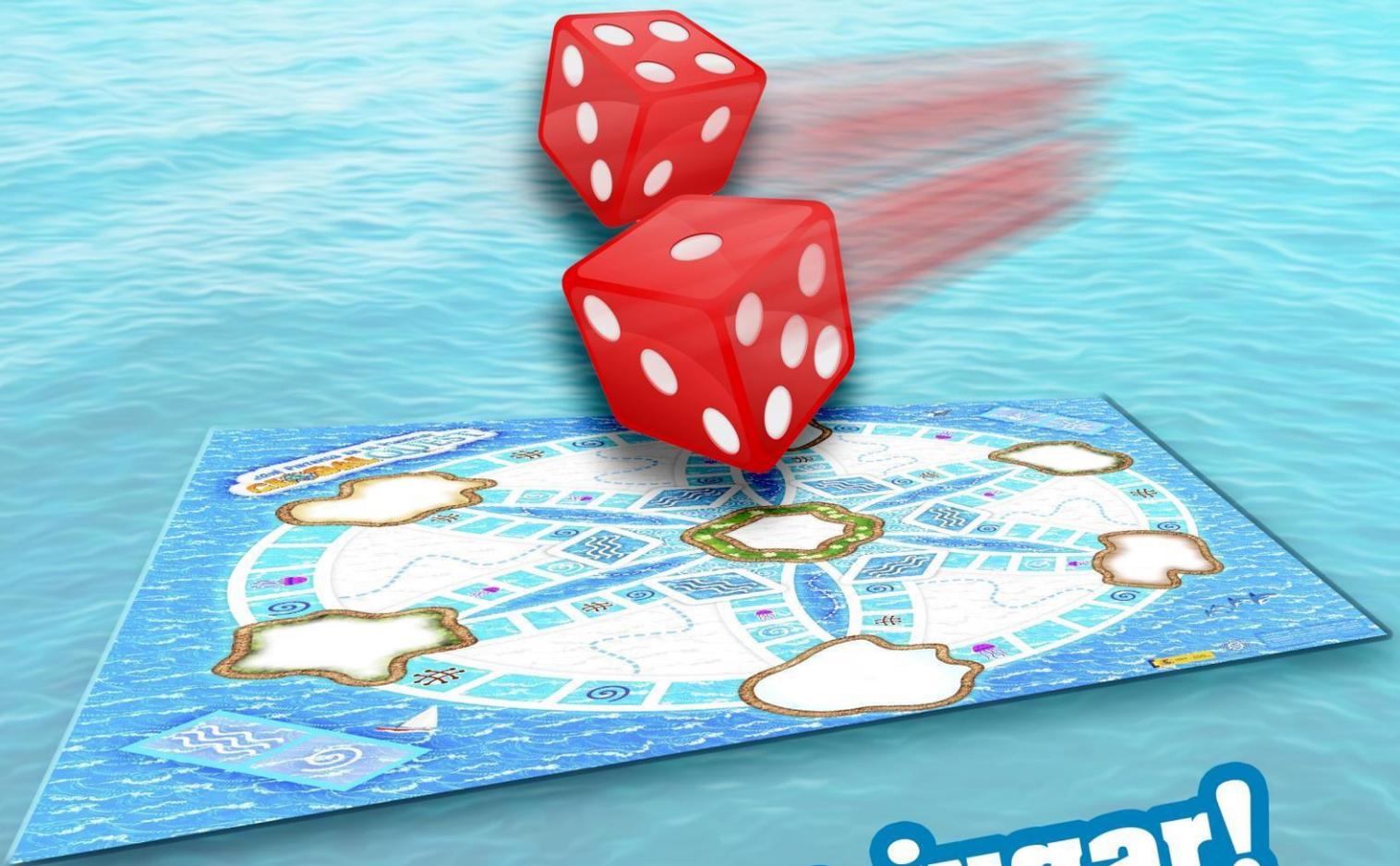


# CONSTRUCCIÓN DE LA CIUDADANÍA GLOBAL CON PERSONAS JÓVENES:

Investigando prácticas transformadoras con  
metodologías participativas e inclusivas

Proyecto del Plan Nacional de Investigación PID2020-114478RB-C22.  
Universidad de Oviedo. Ministerio de Ciencia e Innovación.

## ¿QUÉ PINTAMOS EN EL PLANETA? GLOBALQUEST



# ¡Atrévete a jugar!



Título: Global Quest ¿Qué pintamos en el planeta? Compendio del material gamificado.

Grupo IETIC-EVEA. Proyecto Construcción de la Ciudadanía Global con Personas Jóvenes. Investigando prácticas transformadoras con metodologías participativas e inclusivas. PID2020-114478RB-C22. MCIN/AEI/10.13039/501100011033. Universidad de Oviedo.

Autores/as: Gloria Braga Blanco (Coord.) Aquilina Fueyo Gutiérrez, Santiago Fano Méndez, Anus Teja de Juana, Juan Aguayo Bravo y Grupo de investigación IETIC-EVEA.  
Colaboradoras: Amanda Rodríguez Gómez y Verónica Hevia Rocés.

Año: 2024.

[Global Quest ¿Qué pintamos en el planeta? Compendio del material gamificado](#) © 2024 by [Gloria Braga Blanco \(Coord.\) Aquilina Fueyo Gutiérrez, Santiago Fano Méndez, Anus Teja de Juana, Juan Aguayo Bravo y Grupo de investigación IETIC-EVEA. Colaboradoras: Amanda Rodríguez Gómez y Verónica Hevia Rocés.](#) is licensed under [CC BY-NC-ND 4.0](#)



**Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International**



## Compendio del material gamificado

### ¿Qué es Global Quest?

Global Quest es un juego exploratorio y participativo diseñado por el equipo de investigación IETIC-EVEA de la Universidad de Oviedo, fruto del proyecto Construcción de la Ciudadanía Global con Personas Jóvenes (PID 2020-1144783B-C22). Está diseñado para entre 6 y 16 jugadores y jugadoras, de edades entre 12 y 18 años, buscando conocer cómo enfrentan/viven los adolescentes los retos globales actuales.

### Bloque temático 1: Democracia y participación

#### ¿QUÉ PINTO YO EN LAS REDES SOCIALES?

En la pizarra se proyectarán frases de cosas que se pueden hacer en las redes sociales y cada cual marcará con un póliz las dos que hace más habitualmente. A continuación, se darán 2 minutos para que cada cual reflexione (individualmente o hablando con otras personas, lo que prefiera) y todos los y las participantes escriban 1 ventaja y 1 peligro de cada una de las dos actividades que ha señalado.

#### Resultado:

- Si entre todo el grupo consiguen dar al menos 1 ventaja y 1 peligro para cada una de las acciones marcadas, se puede colorear esta isla.
- Si no lo consiguen, entonces habrá que esperar a que otro equipo caiga en esta isla e intentarlo de nuevo.

#### Listado de frases:

CHATEAR CON MIS AMISTADES	COMPARTIR VÍDEOS Y FOTOS MÍAS.
CHATEAR CON OTRAS PERSONAS CON LAS QUE ME UNE ALGO (AFICIONES, GUSTOS, IDEAS....)	COMPARTIR VÍDEOS Y FOTOS DE PERSONAS QUE CONOZCO PERSONALMENTE.
INFORMARME DE ASUNTOS GENERALES: SOCIAL, POLÍTICO, CULTURAL...	COMPARTIR VÍDEOS, FOTOS Y MEMES DIVERTIDOS.
INFORMARME DE QUÉ HACER EN MI CIUDAD.	COMPARTIR INFORMACIONES QUE ME PARECEN INTERESANTES: POLÍTICAS, CULTURALES...
SEGUIR EN TIKTOK A GENTE QUE CONOZCO PERSONALMENTE.	DAR MI OPINIÓN SOBRE DIVERSOS TEMAS.
SEGUIR EN TIKTOK A GENTE FAMOSA / INFLUENCERS.	IMPLICARME EN CAMPAÑAS O MOVILIZACIONES SOCIALES
HACER "THUMBING" EN TIKTOK.	

## COMUNIDADES VS. MULTINACIONALES

El grupo entero de participantes se divide en dos y se colocan dos citan simulando dos líneas de salida. La mitad de las personas se colocan detrás de esta línea y la otra mitad detrás de aquella. Un grupo son las multinacionales y tratarán de llegar al otro extremo de la sala. El otro grupo son las comunidades y tratarán de impedirlo. Cuando una multinacional es atrapada (tocada), tira el dado. Si saca 1, 3 o 5, elige una medida para librarse del control comunitario (reducción de emisiones, multa...). Si saca 2, 4 o 6, se disuelve.

### Resultado:

- Si más de la mitad de las multinacionales son atrapadas por las comunidades, se puede colorear esta isla.
- Si más de la mitad de las multinacionales se ha salvado, habrá que esperar a que otro equipo caiga en esta isla e intentarlo de nuevo.
- Si además se ha salvado sin necesidad de usar medidas, entonces una isla ya coloreada será “expropiada” (las multinacionales deciden cuál).

### Tarjetitas con los tipos de multinacionales:



## Bloque temático 2: Diversidad humana

### ESTATUAS QUE COBRAN VIDA

Los y las participantes se reparten en 2 grupos. Cada grupo recibe una tarjeta con un “tema/ título” y tiene 3 minutos para componer una “estatua grupal” que lo represente. Cada grupo mostrará su escena grupal en 3 fases: 1) estatua (foto fija); 2) mímica (hay movimiento, pero no sonido); 3) teatralización (incluye movimiento y sonido). El grupo que observa debe tratar de adivinar el tema-título.

### Resultado:

- Si adivinan uno de los temas-título, se puede colorear esta isla.
- Si adivinan los dos temas-título, se puede colorear esta isla y otra más, a su elección.
- Si no adivinan ninguno, entonces habrá que esperar a que otro equipo caiga en esta isla e intentarlo de nuevo.

Listado de temas-título:

DIVERSIDAD FUNCIONAL

DIVERSIDAD DE GÉNERO

DIVERSIDAD POLÍTICA

DIVERSIDAD SEXUAL

DIVERSIDAD RELIGIOSA

DIVERSIDAD INTERCULTURAL

### Bloque temático 3: Sostenibilidad ambiental

#### SANA LA TIERRA

Cada pequeño equipo tirará un dado, avanzará por el panel de escenas (solo se cuentan las “abiertas”) y dirá si la casilla en la que ha caído representa un uso sostenible o una sobreexplotación de recursos naturales. Si acierta, se cierra la casilla. Si falla, la casilla queda abierta.

Resultado:

- Si en 5 minutos consiguen, entre todos los equipos, cerrar todas las ventanas, se puede colorear esta isla.
- Si no lo consiguen, entonces habrá que esperar a que otro equipo caiga en esta isla e intentarlo de nuevo.

Panel de escenas:



## ADIVINA LA ESPECIE EN PELIGRO

Todo el mundo se sienta en círculo y se agrupa en parejas. Cada pareja recibe una tarjeta con un animal en peligro de extinción y lo representará mediante gestos (sin voz). El resto debe tratar de adivinarlo.

### Resultado:

- Si el grupo consigue reconocer la especie (no hace falta subtipo) de la mitad de los animales (o más) representados, se puede colorear esta isla.
- Si el grupo es capaz, además, de sugerir alguna medida a nivel mundial para salvar, al menos, a 3 de esas especies, se puede colorear, además, otra isla (la que quieran).
- Si el grupo reconoce menos de la mitad de animales, entonces habrá que esperar a que otro equipo caiga en esta isla e intentarlo de nuevo.

### Tarjetas con los nombres de animales:



## Bloque temático 4: Derechos humanos y sociales

### ¿SOMOS IGUALES?

Todos los y las participantes se colocan detrás de una línea y se les reparte carnets con historias de vida. La dinamizadora lee una serie de frases y las personas, con los ojos cerrados y sin ver al resto, avanzarán en función de la historia de vida que les haya tocado.

Dan UN PASO cada vez que se identifique con la frase. Cuando se acaben las frases, abren los ojos y se debatirá: ¿Por qué algunas personas han avanzado más que otras? ¿Qué podría hacerse para compensar ese desequilibrio?

### Resultado:

- Si el grupo consigue dar al menos 3 ideas para mejorar la situación de las personas más desfavorecidas, se puede colorear esta isla.
- Si no lo consigue, entonces habrá que esperar a que otro equipo caiga en esta isla e intentarlo de nuevo.

## Carnets con historias de vida:



## **LA GRAN FÁBRICA DE PENSAMIENTOS NEGATIVOS**

Todas las personas se colocarán en fila. A quien esté en la cabeza, la fábrica le lanza un pensamiento negativo y tiene 15 segundos para encontrar un contraargumento. Si no lo consigue, el resto del grupo puede ayudar. Cuando da(n) el contraargumento, esa persona pasa al final de la fila y se repite la operación con la persona que estaba en segunda posición.

### Resultado:

- Si al cabo de 6 minutos el grupo ha conseguido dar un contraargumento a cada pensamiento negativo, se puede colorear esta isla.
- Si no, todas las personas/equipos vuelven “a rumiar sus pensamientos” a una isla ya coloreada (si no hay ninguna, a su isla de partida) y habrá que esperar a que otro equipo caiga en esta isla e intentarlo de nuevo.

### Oraciones de pensamientos negativos:





## ATOLÓN CENTRAL

Cuando un equipo quiera atravesar el atolón, se pondrá de pie en el medio de la sala y todo el resto de las personas formando un corro alrededor. El equipo, junto y con los ojos cerrados, deberá encontrar, en menos de 1 minuto, la "salida" (el único punto del corro que no tiene las manos entrelazadas) y salir nombrando un derecho humano.

### Resultado:

- Si encuentran la salida y nombran un derecho humano, pueden continuar avanzando el resto de puntos que les quedaran de esa tirada.
- Si no encuentran la salida y/o no nombran un derecho humano, el equipo se quedará encallado en el atolón hasta el siguiente turno (para ese turno, otro equipo puede unírsele en el atolón y aumentar así las posibilidades de superar la prueba).

## Casillas especiales

### MEDUSA DE LAS PREOCUPACIONES

Cuando un equipo cae en la medusa significa que "les ha picado" la medusa de las preocupaciones y que deben por tanto escribir en un minuto al menos 1 preocupación en cada columna (personal, local, mundial).

### REDES

Cuando un equipo cae en redes está "atrapado por redes abandonadas". Deben resolver si una noticia real expuesta es verídica o no en menos de un minuto, perdiendo el turno si fallan en la explicación y pudiendo ayudarse en ese caso del resto de jugadores y jugadoras en el siguiente.

### CORRIENTES MARINAS

Casillas en espiral que, en función del medio de navegación del equipo, permiten desplazarse de una a otra, "arrastrado por las corrientes".

### MAREJADA

Casilla que fuerza a la reorganización aleatoria de los equipos, quienes deben tomar botes salvavidas (los nuevos equipos) de tamaño variable, elegido al azar.