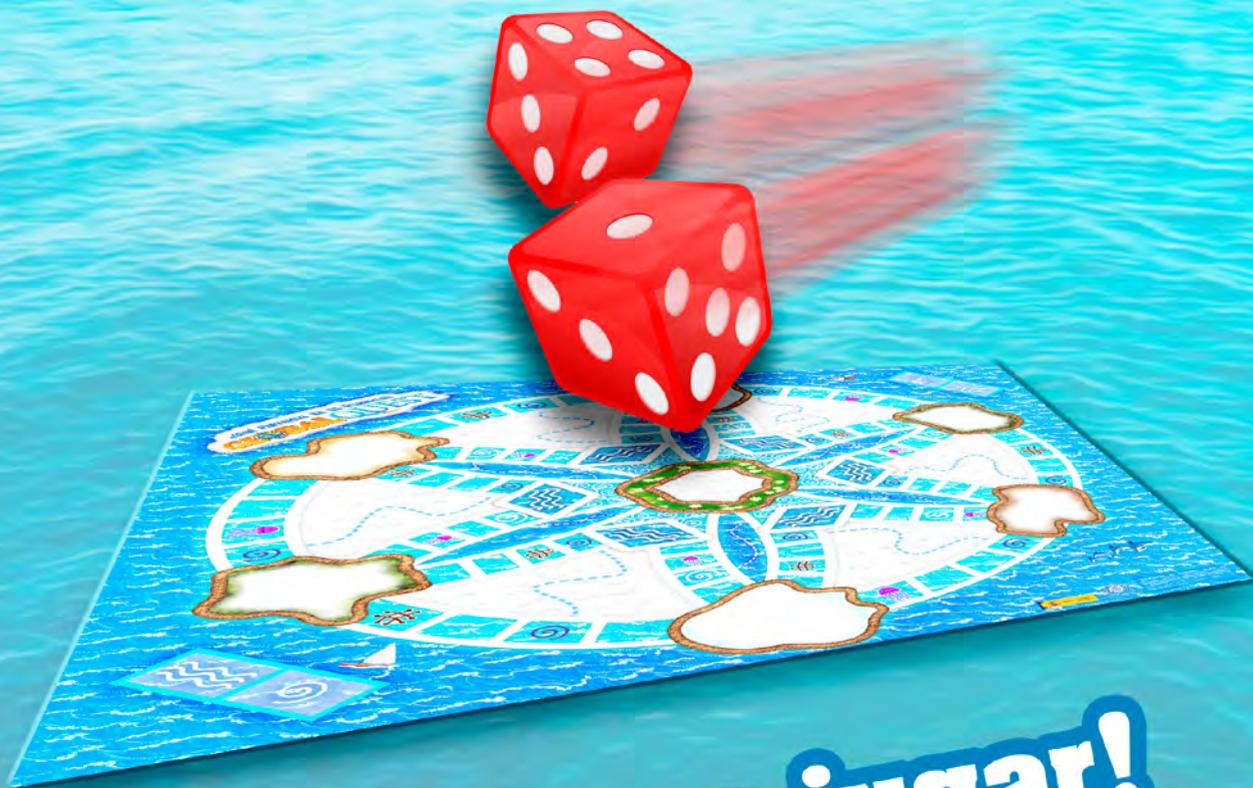


GUÍA DIDÁCTICA

¿QUÉ PINTAMOS EN EL PLANETA?  
**GLOBALQUEST**



**¡Atrévete a jugar!**

**COORDINACIÓN:** GLORIA BRAGA BLANCO y AQUILINA FUEYO GUTIÉRREZ.  
**AUTORÍA:** GLORIA BRAGA BLANCO, AQUILINA FUEYO GUTIÉRREZ, JUAN AGUAYO BRAVO, ANUS DE TEJA JUANA Y SANTIAGO FANO MÉNDEZ (Grupo de Investigación IETIC-EVEA DE LA UNIVERSIDAD DE OVIEDO).

Material diseñado dentro del proyecto Construcción de la ciudadanía global con personas jóvenes. Investigando prácticas transformadoras con metodologías participativas e inclusivas. I+D+i PID2020-114478RB-C22. Financiado por MCIN/AEI/ 10.13039/501100011033

**FECHA:** 2025

**ISBN:** 978-84-09-68095-5



Global Quest ¿Qué pintamos en el planeta? Guía Didáctica © 2025 by COORDINACIÓN: GLORIA BRAGA BLANCO y AQUILINA FUEYO GUTIÉRREZ. AUTORÍA: GLORIA BRAGA BLANCO, AQUILINA FUEYO GUTIÉRREZ, JUAN AGUAYO BRAVO, ANUS DE TEJA JUANA Y SANTIAGO FANO MÉNDEZ (Grupo de Investigación IETIC-EVEA DE LA UNIVERSIDAD DE OVIEDO) is licensed under CC BY-NC-ND 4.0



# índice

**Introducción 5**

**Descripción del juego y personas destinatarias 6**

**Finalidad general y objetivos 7**

**Bloques temáticos 7**

**Justificación/motivación de las pruebas del juego base 9**

**Cómo utilizar el juego en un planteamiento didáctico más amplio 13**

**Orientaciones metodológicas 16**

**Alternativas inspiradoras: mensajes positivos y ejemplos de acciones e iniciativas 18**

**Evaluación 18**

**Adaptaciones de Global Quest 19**

Grupos y equipos según volumen de personas 19

Uso del espacio 20

Modularidad 20

Materiales: propuestas de sustitución y adaptación 20

**Anexo 1: Plantillas de Observación 22**

*En memoria de Alejandro Sánchez (nuestro Alo)  
con quien luchamos por una educación capaz de  
transformar el mundo, desde lo más próximo, y  
que está con nosotros, cada día, inspirando lo que  
hacemos y especialmente en este trabajo.*

*Con un recuerdo emocionado  
de tus compañeras y compañeros.*



# Introducción

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* (PID2020-114478RB-C22 MCIN/AEI/10.13039/501100011033).

El objetivo del juego es exploratorio, buscando conocer cómo enfrentan/viven los adolescentes los retos globales actuales en ámbitos como democracia y participación, derechos humanos y sociales, diversidad humana o sostenibilidad ambiental, pero también funciona como motivador y precursor de otras actividades o como movilizador. En cuanto al número de participantes, se recomienda un mínimo de 6 y un máximo de 16 con edades entre los 12 y 18 años. El juego tiene su origen en una propuesta de adolescentes de los grupos de participación infantil y juvenil de la Asociación Los Glayus y, desde entonces, ha pasado por diversas pruebas piloto, versiones y experimentaciones. A través de su participación en un taller, aquel grupo inicial de Los Glayus sugirió indagar los pensamientos y sentimientos de adolescentes sobre problemas globales mediante el juego y, tras varias idas y venidas, se diseñó un juego de tablero cooperativo con pruebas físicas y reflexivas, donde combinar pensamiento crítico, expresión artística, expresión corporal y diálogo.

Global Quest ha sido fruto, pues, de un proceso de codiseño en espacios donde se construye ciudadanía global en Asturias, colaborando con adolescentes y profesionales de varias asociaciones y centros educativos (Fundación Mar de Niebla, Asociación Los Glayus, IES Rosario Acuña, IES Fernández Vallín...) y en otros espacios de participación ciudadana como la Noche Europea de los Investigadores y las Investigadoras de la Universidad de Oviedo (dos ediciones) o en el Medialab realizado con jóvenes *ConCiudadaníaGlobal* en Langreo (Asturias).

## Descripción del juego y personas destinatarias

Global Quest está pensado para jugar con adolescentes (entre 12 y 18 años) en espacios tanto escolares como sociales, dinamizado por tanto por diversos tipos de profesionales (profesorado, personal de asociaciones o entidades sociales, etc). Las personas participantes se agrupan en equipos de número variable y avanzan por el tablero lanzando dados según el número de componentes en el equipo. Global Quest, mediante su tablero, representa el mundo de manera abstracta con mares e islas, entre las cuales los equipos navegan con distintos medios. El objetivo final es intentar colorear el mayor número de islas y mares posibles para “salvar el planeta”. Para colorear una isla hace falta caer en ella y superar la prueba asociada, mientras que los mares se colorean al estar coloreadas las islas en sus extremos y el atolón central. El atolón posee su propia prueba. También existen casillas especiales que, bien al cruzar con determinado equipo y/o tirada, bien al caer en ellas, tienen pequeñas pruebas fijadas. En cuanto a las islas, las pruebas son elegidas por las personas dinamizadoras del juego, que son, preferiblemente, al menos dos.

Una de estas personas se ocupa de preparar materiales para cada prueba, verificar tiempos y resultados y elegir el orden seguido (en turnos y pruebas). La otra dinamiza, narra y toma notas durante el desarrollo del juego. Las pruebas de Global Quest se enmarcan en cuatro grandes áreas de ciudadanía global: diversidad humana, derechos humanos y sociales, democracia y participación y sostenibilidad ambiental. Por su diseño modular, Global Quest puede jugarse poniendo énfasis en alguna de estas áreas y también escogiendo el tipo de pruebas (más reflexivas o más expresivas) en función de lo que se conoce del grupo y/o de qué y cómo se quiere trabajar con él. En una partida, por tanto, se recomienda coordinar y preparar de antemano las pruebas entre quienes dinamizan. Y es importante ir revalidando o modificando ese plan de forma coordinada y fluida, en función de las observaciones y devoluciones que va haciendo el grupo sobre la marcha. Esta coordinación es uno de los puntos más importantes, examinando si se deben cambiar roles, papeles, funciones o la forma de trabajar entre las personas que dinamizan, para el mejor desarrollo posible de las partidas.



Una partida ordinaria dura 90 minutos en dos partes diferenciadas. 60 minutos son de juego en sí, 30 minutos son para reflexionar y recuperar ideas que emergen durante la partida y conocer opiniones y sentimientos del grupo participante. La partida acaba o bien al terminarse los 60 minutos de juego o bien si se lograra colorear todo el tablero.

Una vez finalizado el juego se dedican 30 minutos a repasar, recordar y reflexionar sobre lo que ha pasado. ¿Por qué hemos hecho lo que hemos hecho? ¿Qué argumentos se han utilizado y por qué? ¿Qué nos ha sorprendido? ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué vemos importante seguir aprendiendo? ¿Cómo se enfrentan otras personas a estos problemas globales? ¿Qué podríamos hacer en el futuro?

Para más información técnica del juego se debe acudir al Manual de Global Quest. Si no dispones de la edición en papel del manual, la versión digital está disponible en la página web del equipo de investigación.<sup>1</sup>

## Finalidad general y objetivos

La finalidad general es explorar, mediante el juego y la participación, los conocimientos, ideas, intereses, emociones, implicación o relevancia sentida de los temas de Ciudadanía Global de un grupo de adolescentes.

Esta finalidad general se concreta en varios objetivos:

1. Indagar qué les preocupa a las personas jóvenes a nivel individual, local y global acerca del mundo que les rodea y cómo se enfrentan a esos retos (conceptual y emocionalmente).
2. Generar motivación, pero también debate y reflexión, en torno a cuestiones sensibles/de interés para el grupo de participantes sobre ciudadanía global.
3. Servir de punto de partida para iniciar un trabajo de profundización en contenidos significativos para el grupo con nuevas actividades, recursos, acciones y/o proyectos.
4. Codiseñar con las personas jugadoras pruebas adicionales del Global Quest con contenidos y temas de interés para el grupo de participantes que puedan, incluso, dinamizar con otros grupos de adolescentes.
5. Planificar futuras acciones en el entorno que busquen enfrentar los problemas detectados a partir de los resultados y observaciones resultantes del juego.

## Bloques temáticos

Los bloques temáticos de Global Quest son cuatro: diversidad humana, derechos humanos y sociales, sostenibilidad ambiental y democracia y participación. Están

<sup>1</sup> En <https://www.unioviado.es/grupoetic/global-quest/> están disponibles esta Guía Didáctica, el Manual de Global Quest y el [Banco de Recursos](#) (y otros materiales) para el juego.



así definidos por tratarse de dimensiones frecuentes en la educación para la ciudadanía global y porque durante el codiseño del propio juego estos temas centraron la atención de las personas involucradas. Están, además, presentes en distintas directrices y recomendaciones institucionales, siendo las más relevantes los Objetivos de Desarrollo Sostenible <sup>2</sup> o las recomendaciones para la Ciudadanía Mundial de la UNESCO<sup>3</sup>. Si se introducen nuevas pruebas (por ejemplo, codiseñadas por participantes o se modifican las existentes, se recomienda que se enmarquen en uno de estos bloques, por facilidad de uso a la hora de programar actividades y orientar las pruebas durante una partida.

El bloque **diversidad humana** se refiere a todas las dimensiones de diversidad, entendiendo el amplio espectro que esto supone: clase social, etnia, género, edad, sexo, discapacidad funcional, cultura, racialización, procedencia geográfica...En este bloque se enmarcan pruebas que traten directamente sobre estas diversidades: su identificación y visibilización, su puesta en valor o bien sobre la defensa de la igualdad de derechos (feminismo, antirracismo, antihomofobia, etc).

El bloque **derechos humanos** incluye los derechos humanos tanto en su perspectiva social como individual, entendiéndolos a nivel local o próximo y global. Algunos ejemplos de temas que impactan en los derechos humanos son el capitalismo y la globalización, el acceso a derechos sociales (salud, educación, etc.), las relaciones norte-sur global y el neocolonialismo o las desigualdades sociales.

En cuanto al bloque **sostenibilidad ambiental** comprende no solamente la sostenibilidad desde el punto de vista del cambio climático y el calentamiento global, sino también sus causas y los efectos del capitalismo sobre la misma. En este bloque se incluye también la sostenibilidad humana, es decir, explotación económica, condiciones de vida urbanas y rurales, adaptación a los retos climáticos, etc. Así mismo, la sostenibilidad ecológica y la conservación del medio natural son parte de este bloque.

Por último, el bloque **democracia y participación** cubre varios elementos clave. El primero, las dimensiones de ciudadanía global crítica: concienciación, transformación, solidaridad y participación. El segundo, las vías para su ejercicio, entendiendo aquí tanto aquellas integradas en el sistema como las informales. El tercer elemento tiene que ver con el papel de la tecnología, especialmente las redes sociales y su impacto en la construcción de las nuevas ciudadanía del siglo XXI. Temas como las crisis en las democracias, la desatención a personas jóvenes o ancianas en la toma de decisiones, o el activismo y la movilización son algunos ejemplos de este bloque.



<sup>2</sup> <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible>

<sup>3</sup> Recomendación ciudadanía global 2023 Unesco <https://www.unesco.org/es/global-citizenship-peace-education/recommendation> / <https://www.un.org/es/impacto-acad%C3%A9mico/page/educaci%C3%B3n-para-la-ciudadan%C3%ADa-mundial>.

# Justificación/motivación de las pruebas del juego base

	Diversidad humana	Derechos humanos	Sostenibilidad ambiental	Democracia y participación
Pruebas físicas	Estatuas que cobran vida	¿Somos iguales?	Adivina la especie en peligro	Comunidades vs Multinacionales
Pruebas reflexivas	¿Qué ves en el cuadro?	La Gran Fábrica de Pensamientos Negativos	Sana la Tierra	¿Qué pinto yo en redes sociales?

Ofrecemos a continuación una breve explicación de las pruebas del juego relacionadas con cada uno de los bloques temáticos y divididas en físicas y reflexivas (unas implican movimiento y uso del cuerpo, siendo más dinámicas, y otras están más orientadas al análisis crítico y el debate). El juego intenta equilibrar las pruebas de ambos tipos. Para una descripción más detallada se recomienda acudir al manual del juego, disponible en el [Banco de Recursos](#)<sup>4</sup>.

## ISLAS

### Comunidades vs Multinacionales

Se trata de una prueba física que intenta ejemplificar la situación de explotación y extracción de riqueza de las corporaciones y la dificultad de enfrentarse a ellas. Es interesante realizar una reflexión posterior con atención, sobre todo, a aquellos casos que se identifiquen como más cercanos (por ejemplo, porque aparezca una empresa de un sector prominente en la zona). La forma de comportarse de las personas participantes merece ser analizada con atención, pues puede aportar información muy valiosa para el trabajo posterior en el grupo: ¿se alían? ¿colaboran? ¿preparan una estrategia para intentar ganar? ¿cómo se sintieron tras la prueba?

### ¿Qué pinto yo en redes sociales?

Esta prueba reflexiva arroja luz sobre la situación y percepción de las redes sociales en el grupo participante. La mayor dificultad puede venir de grupos que no se identifiquen con ninguna de las afirmaciones. En ese caso, una opción es pedir que señalen las que más perciban en su entorno. Puede haber dificultad también en grupos donde se hagan comentarios ambiguos, en los que será necesario pedir más aclaraciones. Es una prueba que puede ser muy rápida o alargarse hasta el punto de necesitar “cortarse” en función del debate entre participantes, al cual hay que prestar la mayor atención.

<sup>4</sup> Recuerda que el [Banco de Recursos](#), así como la versión digital del Manual y la Guía Didáctica de Global Quest, están disponibles en <https://www.unioviado.es/grupoetic/global-quest/>

### **Estatuas que cobran vida**

Aunque se trata de una prueba física, tiene un componente reflexivo de mucho interés: los posibles estereotipos y prejuicios. Se debe atender detenidamente al proceso creativo y a la ejecución. Es posible que en algunos grupos se “pida permiso” para representar de alguna manera, siendo frecuentes dramatizaciones estereotípicas o muy exageradas, casi caricaturescas. No se deben poner límites, salvo que haya un conflicto que se pudiera agravar más de lo que aliviaría el debate y reflexión sobre cómo se representó y por qué.

### **¿Qué ves en el cuadro?**

Una prueba reflexiva donde el elemento artístico está en el centro. Permite la reflexión sobre problemáticas sociales y facilita a las personas dinamizadoras conocer subjetividades y sensibilidades de quienes participan. Las imágenes seleccionadas para esta prueba deben ser sugerentes. No se deben emplear imágenes muy planas, ni excesivamente complejas o abstractas.

### **Adivina la especie en peligro**

Una prueba física, de mímica. Es sencilla, fácil de entender, divertida y rápida. Es una buena candidata a primera prueba del juego. La forma en la que cada pareja colabore para representar su especie es muy interesante para analizar. Las medidas que puedan plantearse para proteger especies pueden ser difíciles de verificar al momento. Si no se sabe lo suficiente, lo importante es recibirlas bien y aceptar las que sean coherentes y, en una siguiente sesión o en otro momento, recuperarlas para reflexionar sobre ellas y explicar brevemente qué tendrían de bueno y de malo.

### **Sana la tierra**

Una prueba de velocidad, con elementos de presión, basada en la identificación de situaciones no sostenibles. Es especialmente interesante a la hora de conocer qué entiende el grupo por sostenible y por qué o para indagar la relación que establecen con ese uso sostenible o no de su propio entorno. No resulta importante “convencer” o “enseñar” qué es la sostenibilidad en cada imagen o ni tan siquiera en las que generan dudas, sino fomentar debate crítico para poder en momentos futuros guiar otras acciones o sesiones. Un ejemplo son imágenes que pueden interpretarse de varias maneras según la perspectiva: la ganadería “ecológica” es “más sostenible que” la intensiva estabulada, pero desplaza especies salvajes y puede dañar el suelo igualmente o fomentar la mala explotación forestal, además de seguir siendo parte de una muy criticable industria cárnica, por ejemplo. También la causa de esta posible insostenibilidad puede ser un elemento de debate: el turismo genera usos poco sostenibles de espacios natu-



rales y urbanos, pero estos usos muchas veces vienen provocados por fuerzas ajenas a la persona o personas que “causan” en última instancia el daño.

### **¿Somos iguales?**<sup>5</sup>

Una prueba física y reflexiva que exige atención, concentración y paciencia. Permite visibilizar problemáticas sociales de exclusión y discriminación, identificar colectivos vulnerables y fomentar la empatía. Es una prueba muy gráfica donde resulta especialmente interesante escuchar las propuestas del grupo jugador. Especial atención se debe prestar a qué tipo de soluciones/propuestas son: estereotipadas o creativas, individuales o colectivas, se mencionan programas/iniciativas existentes, son propuestas transversales o muy particularizadas, etc.

### **La Gran Fábrica de Pensamientos Negativos**

Se trata de una prueba reflexiva y de presión. Versa sobre salud mental, que ha sido uno de los temas que en los grupos de adolescentes se planteó como una preocupación desde las primeras partidas. No es importante dar una respuesta perfecta, sino espontánea, desde el fuero interno de la persona participante, con la dificultad de no caer en clichés. El éxito depende también de la atención y buena coordinación del grupo en la fila en la que se colocan para jugar. Los elementos de mayor interés en la prueba serán aquellos en los que haya duda o surja el debate, o bien aquellos comentarios que indiquen reflexiones útiles para adoptar líneas futuras de apoyo, acción o formación. Por ejemplo, ante realidades individualmente ineludibles, como la injusticia social, buscar ideas de apoyo mutuo entre el grupo y presentarles proyectos existentes que busquen paliarla de alguna manera. Esto es importante, ya que la prueba puede resultar desalentadora si no se organiza de manera adecuada esta respuesta positiva a problemas con los que choque el grupo: cuestiones a las que no sepan responder, mensajes pesimistas, inmovilizadores o estereotipados...

Es una prueba que exige una alta coordinación entre las personas dinamizadoras, tanto en cómo gestionar tiempos como en decidir si se ha superado la prueba o no (cómo determinar cuáles son respuestas válidas y cuáles son clichés).

## **CASILLAS ESPECIALES**

### **Marejadas**

Disuelve y rehace los equipos. De carácter físico, el grupo se mueve por todo el espacio y una persona dinamizadora retira una tarjeta que indica cómo deben agruparse de nuevo. Ofrece una variable nueva de tensión en la partida. Es interesante para observar cómo se reacciona y cómo se reconfiguran los equipos, especialmente si se presentan dificultades para completar equipos con las nuevas instrucciones (por ejemplo, “botes salvavidas” de 3 personas en un grupo de 14).

<sup>5</sup> Adaptación de “La marcha del poder”, en Nagy, E. y Paschke, S. (2022) Acción educativa transformadora: contribuciones desde el juego educativo para la ciudadanía global. InteRed.

## Medusas

La picadura de la Medusa de las Preocupaciones es una prueba reflexiva, que ayuda a conocer sus preocupaciones y reflexionar posteriormente en torno a ellas. Es de especial interés ver cuáles son compartidas y cuáles no, puesto que una parte importante del mensaje radica en visibilizar problemas sistémicos y personales que son comunes, y pensar en cómo podrían enfrentarse.

## Redes

Esta prueba tiene tres niveles que permiten incidir en las cuestiones principales de la desinformación (fake news, sensacionalismo y manipulación). Nos ayuda a saber qué mecanismos han desarrollado las personas participantes, si los hubiera, para detectar desinformación. Por ejemplo, ¿reconocen el uso de titulares exagerados y fotos insultantes o burlas? ¿Se fijan en el lenguaje ambiguo o dobles sentidos? También nos facilita conocer la calidad de los contenidos a los que acceden para informarse. Por ejemplo, ¿has oído esto? ¿con qué nivel de detalle o explicación? Así mismo, el principal peligro de la desinformación es el resultante de no disponer del contexto de titulares, mensajes y/o imágenes. Para enfrentarse a ello tienen que extraer conclusiones sin poder usar atajos (“este periódico es muy sensacionalista”) o sesgos (“de este no me fío porque...”). Al mismo tiempo, se hace patente la dificultad de reconocer noticias sin tener “más información” que el titular.



El objetivo de la prueba es que hay que aprender a dudar, pensar, contrastar... pero sobre todo hay que dosificar esfuerzos porque no es creíble pedir revisarlo siempre todo, no es factible. Por tanto, también hay que aprender a reconocer los recursos que se emplean en el periodismo. El fin último de la actividad es la reflexión sobre la infoxicación. La reacción y argumentación rápida ante noticias, en poco tiempo y aisladas es una abstracción de la realidad (pantallazos, ciberanzuelo, noticias en redes sociales, etc).

## Atolón central

Es principalmente una variable de tensión más para la partida, física y lúdica. Es interesante por los derechos humanos mencionados, pero sobre todo por ver las reacciones del grupo ante una situación que combina comicidad y estrés. También ayuda a aliviar la carga del juego para que no se vuelva excesivamente serio.

# Cómo utilizar el juego en un planteamiento didáctico más amplio

Global Quest tiene cabida en múltiples contextos educativos (tanto escolares como sociales), pudiendo utilizarse como un recurso que desempeñe distintas funciones didácticas dentro de una intervención. A la hora de incluir Global Quest como una actividad en tu grupo de adolescentes para trabajar temas de ciudadanía global hay que tener en cuenta qué se desea conseguir con ello y sus posibilidades didácticas. Para facilitar su uso e integración dentro de tu trabajo puedes orientarte por las siguientes posibilidades de explotación didáctica que te sugerimos:

**Global Quest como motivación:** si se van a trabajar temas de ciudadanía global, el juego es una herramienta motivadora que puede usarse para iniciar estos temas, provocar curiosidad, abrir líneas de estudio/investigación posteriores:

- Desde una actividad lúdica se trata de fomentar motivación e interés por temas de variable complejidad que en muchos casos se conocen o incluso preocupan sustancialmente, pero resultan “densos” por falta tiempo para abordarlos. Es una forma de “tener por dónde empezar”, de ponerlos encima de la mesa.
- El juego puede servir también para introducir temas curriculares de manera lúdica sin restar profundidad, como inicio, pero también como “pregunta lanzada” sobre contenidos presentes en el currículo: clima, justicia social, sostenibilidad, derechos...

**Global Quest como herramienta prospectiva/diagnóstico:** uso directo de una o más partidas para conocer e indagar más sobre el grupo que juega, especialmente como herramienta de investigación acerca de cómo construyen las personas adolescentes (si es que lo hacen) la ciudadanía global:

- ¿Qué sabe el grupo? → Conocimientos previos sobre sostenibilidad, derechos, diversidad humana o democracia expresados en su propio lenguaje y marco conceptual sin intervención previa de las personas adultas.
- ¿Qué cree el grupo? → Sesgos, mitos, inseguridades, dudas...
- ¿Qué intereses/preocupaciones tiene el grupo? → ¿Qué les preocupa de los retos globales que tiene planteado el planeta? ¿Y de lo que sucede en su entorno local más cercano?
- ¿Cómo se siente el grupo? → Ansiedad, pesimismo/optimismo, ideas de futuro y visión del mundo. ¿Qué podemos hacer para mejorar el mundo?
- ¿Cómo es el grupo? → Saber más sobre las interacciones y roles en el grupo o cómo se gestionan las personas que lo conforman. A partir de una o más sesiones pueden detectarse situaciones como problemas de convivencia o conflictos, así como facilitar el análisis de diferentes dinámicas sociales en el grupo. Posteriormente se puede profundizar en ello con otras actividades y reducir su incidencia.

- Se pueden detectar, así mismo, sesgos, estereotipos y/o prejuicios varios, pudiendo implementarse actividades para trabajar en torno a ellos con posterioridad.

Al ser un juego cooperativo y tratar temas de desigualdad y conflicto social, es posible apoyarse en una partida para averiguaciones de esta índole.

**Global Quest como precursor de otras actividades:** emplear una o más partidas para enlazar con actividades a realizar posteriormente (bien de las que te proponemos en el [Banco de Recursos](#), bien creadas por ti a partir de lo surgido en el juego).

- Aprendizaje significativo: podemos partir de los intereses del grupo con el que se juega teniendo en cuenta sus conocimientos previos para diseñar actividades de desarrollo a realizar como continuación del juego.
- Aprendizaje basado en proyectos: partiendo del juego como actividad de diagnóstico de necesidades e intereses, se pueden diseñar y llevar a cabo proyectos de trabajo en una determinada línea temática fomentando la autogestión del grupo.
- Construir aprendizaje colaborativo/compartido: las actividades deben seguir promoviendo el trabajo en grupo y colaborativo (indispensable en la educación para la ciudadanía global). El foco está en actividades en las que se pongan en práctica metodologías participativas, compartiendo experiencias y conocimientos de manera crítica.

**Global Quest como herramienta para fomentar la mirada interdisciplinar:** El juego aborda temas y retos globales que deben trabajarse desde más de una aproximación (mirada científica, mirada artística, mirada de movilización social...) sin cerrar los temas, sino justamente buscando abrirlos en futuras actividades educativas. Al ser necesario dinamizarlo cooperativamente, varias personas de distintas áreas, roles y funciones pueden colaborar y enriquecer su labor al tiempo que generan un impacto y beneficio potencialmente mayor en el grupo.

**Global Quest como impulso movilizador:** Los temas del propio juego y aquellos que surgen durante las partidas suelen generar indignación, especialmente entre adolescentes. Es posible aprovechar esa indignación, esa energía, y conducirla hacia algo positivo: ¿qué podemos hacer ahora? En momentos donde se unan un especial interés y el ímpetu adolescente contra algo que les resulte injusto, abusivo o absurdo, no es mala idea detener la partida temporalmente, incluso dejándola para otro día, y en ese momento ponerse manos a la obra. Puede además aprovecharse esto para futuras actividades. Por ejemplo, en el momento, hacemos algo concreto e inmediato, viable en manos del grupo de participantes: un vídeo para redes sociales, una carta que enviar a las autoridades competentes... Las personas dinamizadoras, por otro lado, se encargarán del seguimiento y de animar a programar acciones futuras más complejas a partir de ello.

En el ámbito escolar, y ligado al uso de Global Quest dentro de planteamientos didácticos más amplios, el diseño del juego encaja con la metodología, saberes, objetivos

y competencias del currículum oficial de la Educación Secundaria Obligatoria tal y como se establece en el Real Decreto 217/2022<sup>6</sup>.

Sobre las competencias clave del currículum, Global Quest permite abordar cuatro de ellas. La Competencia en Comunicación Lingüística es esencial para el juego y se trabaja ampliamente de manera oral y escrita, empleando el debate, la reflexión y contrastando información, dentro de un marco de convivencia democrática e incluso donde todas las personas puedan aportar. También se trabaja la Competencia Ciudadana en profundidad: comprender el lugar que se ocupa en el mundo, identificar las relaciones sistémicas a varios niveles (sobre todo local-global) o reflexionar sobre problemas éticos de actualidad son parte intrínseca de las pruebas. La Competencia en Conciencia y Expresión Culturales, además de trabajarse como expresión artística, forma parte también de la valoración positiva de la diversidad cultural, muy presente en las pruebas del juego. Por último, en cuanto a la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender el juego fomenta el pensamiento crítico y la autonomía en el aprendizaje, evaluando conocimientos previos, dudas, creencias, etc. Por otra, para el debate y reflexión grupal se ejercitan habilidades de aprendizaje colaborativo, valorando y aprendiendo de experiencias ajenas y regulando las propias emociones. En conjunto, desde estas cuatro competencias, se persigue construir optimismo, resiliencia y proactividad desde la ciudadanía crítica, en coherencia con los objetivos de la educación secundaria obligatoria y conforme a los valores y objetivos de la Educación para la Ciudadanía Global, la Agenda 2030 y los ODS.

Por último, proponemos como sugerencia para utilizar Global Quest en un contexto de intervención más amplio una serie de **fases metodológicas**. Se trata de un proceso distribuido en cinco fases, que puede utilizarse para organizar las sesiones: una o más sesiones en torno al juego y dos o más sesiones inmediatamente posteriores<sup>7</sup>.

**Fase 1 – Preparación:** las personas dinamizadoras se familiarizan con el juego, sus reglas, los tiempos y dinámicas, etc. A partir de ello, adaptan lo que vean necesario (por ejemplo, si desean centrarse en alguno de los bloques) y esbozan la organización de las sesiones de juego, el espacio para ellas y los roles de dinamización a seguir. Se deben tener en cuenta las condiciones de tiempo y espacio donde desarrollar la partida, los materiales disponibles y lo que se conoce del grupo. Esto último, conocer el número de participantes y su diversidad es lo más importante.

**Fase 2 – Juego:** el grupo jugará una o más partidas de Global Quest durante las cuales las personas dinamizadoras deberán recoger las argumentaciones, reflexiones, sentimientos o valoraciones realizadas por el grupo de forma espontánea en relación con los temas de ciudadanía global tratados. Para ello, proponemos unas plantillas

<sup>6</sup> Las competencias clave, metodologías y resto de información están extraídas del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. Para más información.

<sup>7</sup> Calvo, A. y Fueyo, A (coords.) (2024). Metodologías creativas y participativas para educar en ciudadanía global. Octaedro.

para el registro de observaciones (Ver Anexo 1). Recomendamos jugar una o dos sesiones, según objetivos, aunque pueden ser más.

**Fase 3 – Reflexión:** Cada sesión de juego incluye momentos de reflexión, ya sea de manera espontánea durante la partida o en el momento de debate llegado su cierre. Las personas dinamizadoras guían los elementos que resulten más atractivos y continúan tomando notas. Puede ser interesante realizar una sesión exclusivamente para reflexionar y debatir si surgen muchos temas distintos y para evitar perder información o si se quiere profundizar en ellos posteriormente con otras actividades. En cualquier caso, conviene no alejar mucho dicha sesión de aquella en la que se detectaron los temas.

**Fase 4 – Codiseño:** En una o más sesiones se pide al grupo de participantes que evalúe las pruebas jugadas y que, colaborativamente, diseñen nuevas pruebas. El objetivo final es contar con nuevas pruebas que pudieran llevarse a cabo con otros grupos de adolescentes y con la participación del grupo antes jugador como dinamizador.

**Fase 5 – Ampliación y continuidad:** las sesiones siguientes ampliarán y profundizarán a partir de los temas, intereses, preocupaciones, etc. que hayan surgido. De forma participativa, consensuando entre profesionales y adolescentes, se diseñarán futuras acciones que complementen y den continuidad a todo lo trabajado tanto desde el punto de vista reflexivo como de acción movilizadora.

## Orientaciones metodológicas

Metodológicamente Global Quest aplica métodos y características básicas de los juegos a un contexto que no es lúdico. ¿En qué medida puede el juego ayudar a transformar la realidad, o al menos enseñarnos a transformarla? Estamos cercanos metodológicamente a la Ludopedagogía<sup>8</sup>, que aprovecha las cualidades del juego y las traslada a un uso consciente para generar transformaciones sociales y culturales y hasta sensibles/estéticas, relacionadas con los valores de equidad, justicia, bien común, diversidad y buen vivir. Es una metodología por lo tanto coherente y apropiada con las finalidades de una educación para la ciudadanía global.

Además de los retos propios de dinamizar el juego, para los cuales recomendamos apoyarse en el Manual, hay una serie de principios metodológicos fundamentales que es esencial seguir para el correcto desarrollo de las sesiones.

<sup>8</sup> Rivasés, M. (2017). Jugar para conocer, conocer para transformar. Fundación InteRed.

Estamos operando dentro de las metodologías activas, y además tratando temas de ciudadanía global, por lo que esforzarse en una producción y colaboración de todas las personas es fundamental. Nos basamos en metodologías participativas, inclusivas y cooperativas. Todas las personas participantes juegan a un mismo juego con un solo objetivo compartido, cooperativo, y donde deben estar en el centro de la partida y ser absolutas protagonistas. Estos aspectos del juego intentan desafiar inercias de nuestro sistema social (que a menudo impregnan también nuestras prácticas educativas). Frente al individualismo se trata de un juego cooperativo (en una misma partida y entre partidas) en el que las agrupaciones entre jugadores son dinámicas (no hay equipos fijos, sino que las personas se van reagrupando).

Por otra parte, resulta fundamental fomentar ciertas actitudes entre quienes participan. La libre expresión y la espontaneidad son muy importantes, para evitar respuestas muy “cocinadas” (respuestas que no sean propias de quien las emite y que más bien busquen ajustarse a las convenciones o las expectativas adultas, es decir, lo que “está bien visto” o lo que se cree que las personas dinamizadoras quieren que se diga o piense). Debe aprovecharse esta libertad que nos ofrece el contexto lúdico, asumiendo que esto requerirá que las personas que dinamicen presten especial atención para mantener el marco de seguridad y el espacio de cuidado grupal. Relacionado con esto, la escucha activa es imprescindible para que debatan entre sí todas las ideas y compartan y construyan, desde la reflexión y el pensamiento crítico, las posibles respuestas a cuestiones del juego. Por último, el juego no es en sí un vehículo de contenidos al uso: el fomento de la duda es la base, para poder conocer a partir de qué elementos construiremos y aportaremos contenidos en futuras sesiones.

Para todo esto recomendamos de nuevo que, siempre que pueda resultar un beneficio, las personas que organicen y dinamicen las sesiones adapten los materiales y estrategias de Global Quest a su contexto de aplicación. Animamos también a aprovechar los procesos de creación y diseño, sobre todo los compartidos con adolescentes, para reforzar la experiencia. En todo caso, es importante que las personas dinamizadoras hagan el juego “suyo” mentalmente para moderar las partidas y preparar futuras sesiones.



También señalar, en último lugar, que este tipo de metodologías va acorde con los planteamientos curriculares de la etapa educativa en la que se encuentran las personas destinatarias de Global Quest: el uso de metodologías donde el alumnado sea agente de su aprendizaje y ejerza una ciudadanía activa, así como la atención a la diversidad y promoción de la autonomía.

# Alternativas inspiradoras: mensajes positivos y ejemplos de acciones e iniciativas

Durante el pilotaje del juego nos hemos dado cuenta de que, a menudo, las reflexiones/emociones pueden tornarse especialmente negativas ya que los problemas que aborda el juego son realmente complejos y críticos en muchos sentidos. Para contrarrestar esta tendencia vemos fundamental que quienes dinamicen aporten, en la fase de reflexión, ejemplos de grupos o movimientos que se han enfrentado a esos problemas y conseguido pequeños o grandes cambios. En el [Banco de Recursos](#) lanzamos algunas propuestas a modo de ejemplo que pueden servir para generar y compartir estos mensajes positivos. Ofrecer a los jóvenes ejemplos de luchas colectivas exitosas es importante como estrategia para cultivar su esperanza y proactividad. Durante el juego van a toparse con la adversidad y muchos obstáculos, aunque se trate de meras simulaciones, ejemplos, o dramatizaciones. El reflejo de la realidad que ofrece Global Quest, si no se acompaña de ejemplos esperanzadores (a nivel local o global), podría volverse muy pesimista.

Además de los ejemplos inspiradores que se ofrecen en el juego es importante que las personas dinamizadoras realicen un pequeño esfuerzo de investigación para conocer iniciativas positivas del entorno del grupo de personas jugadoras. Idealmente, esto debería completarse con ejemplos de otros lugares o internacionales, para poder tener una perspectiva amplia sin perder la cercanía. Es decir, conviene priorizar iniciativas cercanas en tiempo y espacio, pero no por ello quedarse solo en el nivel local. Se trata de buscar casos reales que puedan ser interesantes y con significado para las y los adolescentes.

Por último, muy en consonancia con las aplicaciones de Global Quest como herramienta de motivación y movilización, es importante ligar los ejemplos de acciones positivas a las cosas que nos generan indignación durante el juego. Que esos ejemplos de otros lugares sirvan de inspiración/acicate para promover la acción y el cambio en el contexto propio: si alguien pudo, nosotros también podemos intentarlo.

## Evaluación

Para la correcta ejecución de Global Quest es preciso contar con una observación sistemática de lo que sucede en el juego, ya que de los resultados y situaciones vividas en cada partida es de donde partiremos para futuras acciones educativas. La evaluación se basa en la observación de las personas dinamizadoras y en la retroa-

limentación que ofrecen sobre la experiencia las personas jugadoras. Proponemos algunos instrumentos para esta labor.

Para la observación, ofrecemos unas plantillas en el Anexo 1 que pueden ser utilizadas como aparecen o adaptarse a formatos más convenientes. Conviene completar las plantillas con las observaciones, anotando comentarios, actitudes, situaciones del grupo, etc. Recomendamos que se identifique correctamente a personas y momentos (quién o quiénes, en qué prueba, cuándo en la sesión...). Estas plantillas deben además revisarse y completarse, finalizada cada sesión, por todas las personas dinamizadoras, pues la perspectiva desde cada rol puede aportar información nueva, aunque varíe en su exhaustividad.

En la observación es especialmente importante atender a dinámicas de exclusión y diferencias de participación, sobre todo en cuanto a género, etnia o diversidad funcional (entre otras). Es necesario que las personas dinamizadoras guíen las sesiones siguientes para que todas las personas que pudieran haber quedado apartadas tengan el protagonismo que es también suyo por derecho y corrijan actitudes de quienes copen tiempos y atención o monopolicen el discurso. Es importante recoger los comentarios del grupo especialmente en la fase de reflexión. Estas notas ayudarán a guiar futuras sesiones, identificando centros de interés, grado de conocimientos previos o roles e intereses en el grupo de jugadores/as. Además, dado que una parte imprescindible de la reflexión tras una partida es evaluar el propio juego y su dinamización, ayudará a los profesionales a autoevaluarse y coevaluarse.

## Adaptaciones de Global Quest

### Grupos y equipos según volumen de personas

El número estándar es de 6-16 participantes. Si son menos de 6, recomendamos equipos individuales con velocidades distintas, simulando los medios de navegación. En



caso de un número superior a 16, existen dos vías. Con 16-20 personas pueden hacerse equipos de viaje mayores con las mismas reglas del manual (por ejemplo, sumamos 1 persona en algunos equipos). No obstante, para cualquier grupo mayor de 16 participantes, proponemos un método rápido: se doblan las personas por equipo, siguiendo la tabla original. Ejemplo: 18 personas (“9 personas” en tabla original), 1 barco velero de 6, 2 piraguas de 4, 2 (parejas) a nado. Dinamizar con grupos inferiores puede ser complicado en algunas pruebas, al volverse

más repetitivas o demasiado cortas, pudiendo ser necesarias adaptaciones. En grupos mayores, por otro lado, el espacio para las pruebas con más movimiento se vuelve un reto, mientras que aquellas con más reflexión, debate o participación individual-grupal (p. ej., ¿Qué pinto en redes sociales?) pueden requerir más tiempo.

### Uso del espacio

Para jugar a Global Quest hace falta un espacio suficientemente amplio para que el grupo participante pueda moverse libremente sin riesgos y, además, tener ubicados todos los materiales que vayan a usarse. Es muy importante escoger un espacio adecuado y, en caso de necesidad, tener un plan específico por parte de las personas dinamizadoras para optimizar el uso del espacio disponible. Si, por ejemplo, se quiere jugar una partida en un aula típica de un IES, incluso en un grupo reducido, será necesario acceder antes al aula para reorganizar el espacio, retirando mesas y sillas. Recomendamos a las personas dinamizadoras simular cualquier prueba que se quiera implementar y planificar con cierto detenimiento la distribución del espacio.

### Modularidad

Es posible aplicar el juego segmentándolo y jugar una partida distribuida en varios momentos. También pueden elegirse pruebas en función de qué temas tratan (por bloques) o de qué forma (físicas o reflexivas). Es además posible utilizar algunas pruebas de manera extendida por sí solas, si resultan atractivas al grupo y quieren repetir o si se quiere profundizar de cara a futuras actividades, empleándolas como inicio de sesión (por ejemplo: para hablar de ciudadanía como colaboración en el contexto próximo, como el barrio o el municipio, puede usarse Medusas). El juego es una excusa para construir una narrativa y darle un sentido -fácil de entender- a las dinámicas que soportan la mayor parte del contenido y, además, generar una experiencia cooperativa. Es decir, pueden incorporarse pruebas propias, pruebas del [Banco de Recursos](#) que ofrecemos (que se irá actualizando cuando lleguen nuevas propuestas o modificaciones a las existentes) o, de cara a una partida, jugarla en días separados o entre varios grupos asíncronos. Por ejemplo, un tablero puede colorearse en más de una partida, en días distintos, por grupos distintos, dándole más peso al mensaje de que “salvar el mundo” es un esfuerzo colaborativo y constante. También guarda mucha relación con el potencial interdisciplinar del juego: profesionales de distinto tipo y ámbito pueden encargarse de pruebas y componentes diferentes en una partida, según se adecúen mejor a su perfil y habilidades.

### Materiales: propuestas de sustitución y adaptación

**Tablero:** tener acceso a un tablero físico puede ser costoso si se imprime y/o plastifica. No obstante, en el [Banco de Recursos](#) se encuentra disponible una imagen de alta resolución del tablero. De este modo, proponemos como método adicional utilizarla en una pizarra digital o proyectando sobre una pizarra blanca. En el primer



caso, se puede dibujar y borrar cada ficha del equipo jugador según se va moviendo por el tablero. En el segundo, se puede emplear el mismo sistema o bien pósitos, imanes, pegatinas de silicona... En ambos es posible colorear las islas.

**Pruebas:** Se dispone también (en el [Banco de Recursos](#)) de un compilatorio de otras pruebas posibles además de las que constituyen el juego base para que puedan ser escogidas según las características del contexto.

**Carteles:** análogamente al caso del tablero, los carteles necesarios para las pruebas ¿Qué pinto yo en redes sociales? y Sana la Tierra pueden ser proyectados (en una pared, en una pizarra para escribir directamente, ...) o usados en pizarras digitales.

**Materiales fungibles:** en múltiples pruebas se emplea material fungible. Se ha diseñado así por facilitar una propuesta de material que, si bien es menos sostenible que otras, es de muy fácil acceso en varios sentidos (disponibilidad, precio, almacenamiento...), lo cual es ventajoso para la logística del juego. No obstante, hay pruebas donde el equipo dinamizador puede preferir utilizar material reutilizable. Si se dispone de alternativas más sostenibles animamos a usarlas.

**Fichas de juego:** la recomendación de ficha que hacemos, según el uso convencional del juego, está compuesta de bolas de plastilina de colores y un identificador de la persona jugadora que la utiliza. Esto permite reconfigurar nuevas agrupaciones de fichas para los medios de navegación en el momento y reutilizar los materiales. Varios ejemplos están disponibles en el [Banco de Recursos](#) También se pueden utilizar otras alternativas, siempre y cuando se tengan en cuenta estos tres aspectos: que sean claramente identificables, distintas y que permitan hacer y/o representar agrupaciones mixtas al momento.

**Imágenes:** se ofrecen una serie de sugerencias y ejemplos de imágenes para pruebas como ¿Qué ves en el cuadro? en el [Banco de Recursos](#).

**Noticias:** para pruebas como Redes o como ejemplos de situaciones actuales, se incluyen en el [Banco de Recursos](#) una serie de ejemplos y orientaciones para escoger noticias.

**Codiseño:** aquellas pruebas que se generen tras haber jugado a Global Quest pueden luego difundirse como material adicional. Esto pone en valor el trabajo de los participantes y, además, facilita el intercambio entre personas que ya hayan jugado y les da herramientas adicionales a quienes no. Agradeceremos mucho que dichas pruebas nuevas se nos hagan llegar a [ieticevea.rrss@gmail.com](mailto:ieticevea.rrss@gmail.com), donde las compilaremos para incorporarlas al [Banco de Recursos](#).



# ANEXO 1. PLANTILLAS DE OBSERVACIÓN

## SESIÓN PUESTA EN PRÁCTICA “GLOBAL QUEST”

Fecha

Lugar

Participantes

Dinamizadoras/es

VALORACIONES GLOBALES	
<b>CUMPLIMIENTO OBJETIVOS DE LA SESIÓN</b>	
<b>DINAMIZACIÓN por parte de las personas responsables</b> Observaciones y propuestas de mejora	
<b>DINÁMICA GENERAL DEL JUEGO.</b> Observaciones y propuestas de mejora	
<b>FUNCIONAMIENTO DE LOS EQUIPOS Y CHAVALES/AS</b> Observaciones y propuestas de mejora	
<b>CÓMO HAN FUNCIONADO LOS TEMAS</b> Observaciones y propuestas de mejora	
<b>MATERIALES</b> Observaciones y propuestas de mejora	
<b>TARJETAS e INSTRUCCIONES</b> Observaciones y propuestas de mejora	

## SOBRE LAS PRUEBAS

(Observaciones y propuestas de mejora)

	Observaciones	Reflexiones jugadores	Propuestas de mejora
<b>NOMBRE DE LA PRUEBA</b> Bloque temático			
<b>NOMBRE DE LA PRUEBA</b> Bloque temático			

## DEBATE FINAL SOBRE EL JUEGO CON LOS PARTICIPANTES

<b>DEBATE FINAL SOBRE EL JUEGO</b>	<p>Sobre la propia estructura del juego: ¿Os pareció <b>FÁCIL/DIFÍCIL</b> de entender?</p> <p>¿Os resultó <b>ENTRETENIDO/PESADO</b>?</p> <p>¿Se os hizo <b>LARGO/CORTO</b>?</p> <p>¿Qué echasteis en <b>FALTA</b> y qué pensáis que <b>SOBRA</b>?</p> <p>¿Propuestas de mejora? ¿Qué cambiarías?</p>
------------------------------------	--

## DEBATE FINAL SOBRE EL JUEGO CON LOS PARTICIPANTES

¿Crees que el juego es adecuado para chavales entre 12 y 18 años?

Sobre el desarrollo de la partida en este grupo:  
¿Cómo os habéis SENTIDO?

¿Qué te gustó más? ¿Qué te gustó menos?

¿Con qué temas o problemas habéis relacionado las dinámicas?  
¿Cuál de esos temas os preocupa/interesa más? ¿por qué?

¿Crees que este juego tiene algo que ver con la VIDA REAL? ¿En qué sentido?  
¿Puedes poner algún ejemplo?

¿Algo de lo que ha pasado hoy en el juego que te da ideas o ánimos para  
hacer algo diferente en tu vida? ¿Qué?

¿Qué crees que tiene que ver el juego con la idea de ciudadanía?

¿Cómo valoráis el papel de las dinamizadoras?

## DINÁMICAS DE INCLUSIÓN

<b>Distribución de los adolescentes en los grupos durante las actividades</b>	
<b>Marginación o exclusión a ciertas personas por parte del grupo</b>	
<b>Interacción de los adolescentes. (Apoyo mutuo y cooperación)</b>	
<b>Participación activa o no participación de todos los adolescentes en el juego</b>	
<b>Ambiente de respeto y aceptación de las diferencias individuales</b>	
<b>Aprovechamiento de las diferencias individuales por parte del grupo</b>	



Componentes del equipo de investigación IETIC EVEA en la puesta en práctica del Global Quest en la Noche Europea de los investigadores e investigadoras 2023



¿QUÉ PINTAMOS EN EL PLANETA?

**GLOBALQUEST**

The logo is contained within a white rounded rectangle. At the top, the question '¿QUÉ PINTAMOS EN EL PLANETA?' is written in a blue, sans-serif font. Below it, the word 'GLOBALQUEST' is written in a large, bold, stylized font. The 'G', 'L', 'O', 'B', 'A', and 'L' are in yellow with a blue outline, while the 'Q', 'U', 'E', 'S', 'T' are in blue with a yellow outline. A small globe icon is integrated into the letter 'O'. A blue paintbrush with a yellow tip is positioned at the bottom right of the word 'QUEST'.