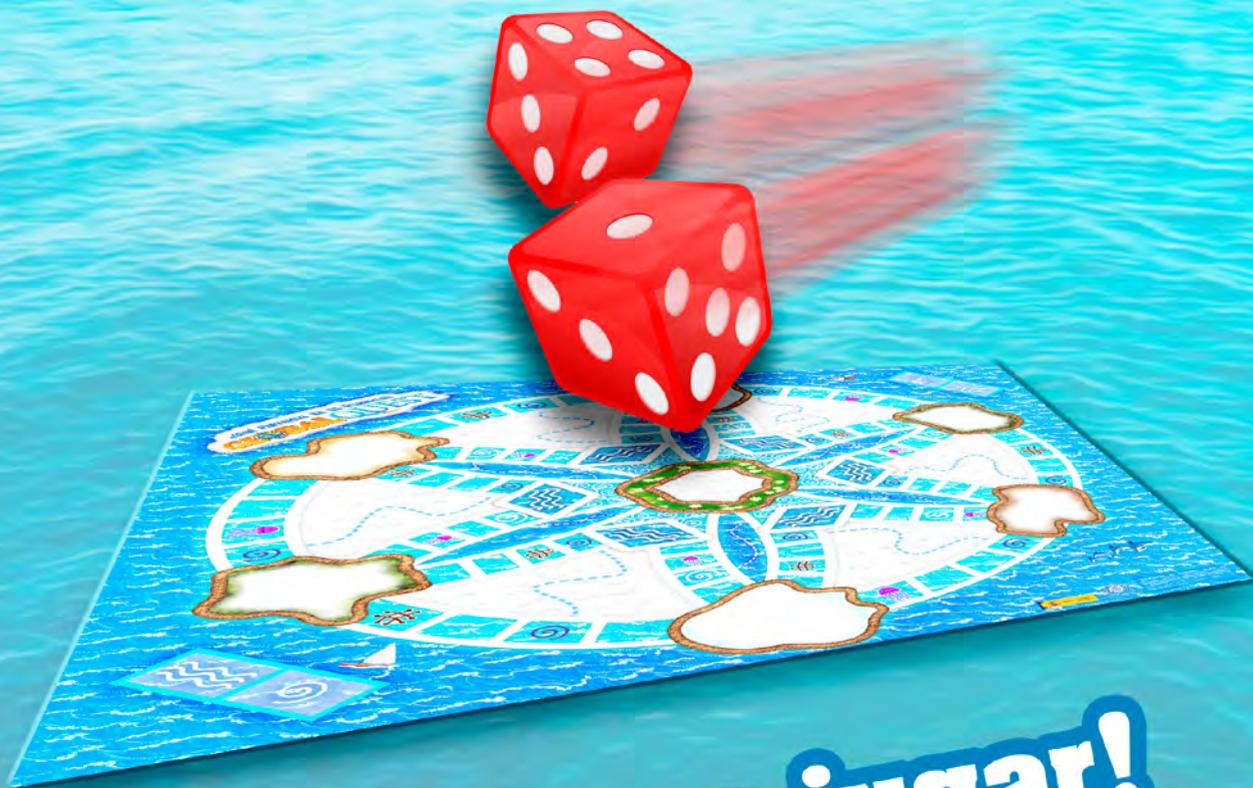


MANUAL DE JUEGO

¿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 TEJA DE 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. PID2020-114478RB-C22. Financiado por MCIN/AEI/ 10.13039/501100011033

FECHA: 2025

ISBN: 978-84-09-68096-2



Global Quest ¿Qué pintamos en el planeta? Manual de juego © 2025 by COORDINACIÓN: GLORIA BRAGA BLANCO y AQUILINA FUEYO GUTIÉRREZ. AUTORÍA: GLORIA BRAGA BLANCO, AQUILINA FUEYO GUTIÉRREZ, JUAN AGUAYO BRAVO, ANUS TEJA DE JUANA Y SANTIAGO FANO MÉNDEZ (Grupo de Investigación IETIC-EVEA DE LA UNIVERSIDAD DE OVIEDO). is licensed under CC BY-NC-ND 4.0. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



*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.*



índice

Presentación 7

Objetivo 7

Preparando la partida 8

Información técnica 8

Materiales proporcionados 8

Materiales adicionales 8

Roles 8

Dinamización de pruebas 9

Dirección de juego 9

Control de tiempos 9

Observación 10

Equipos 10

Funcionamiento de los equipos 10

Dinámicas propuestas para la creación de equipos 10

Navegación 12

Ciclo de juego 12

Inicio 12

Turnos 12

Orden 12

Inicio 13

Tirada 13

Declaración 13

Finalización 13

Pruebas 13

Casillas especiales 13

Ganar la partida 14

Concepto 14

Tiempo 14

Reflexión final 15

Anexo I – Banco de pruebas 16

Comunidades vs Multinacionales 16

¿Qué está pasando? 16

Ficha técnica 16

Desarrollo 16

Criterio y resultados 17

¿Qué pinto yo en redes sociales? 17

¿Qué está pasando? 17

Ficha técnica 17

Desarrollo 17

Criterio y resultados 18

Estatuas que cobran vida 18

¿Qué está pasando? 18

Ficha técnica 18

Desarrollo 18

Criterio y resultados 19

¿Qué ves en el cuadro? 19

¿Qué está pasando? 19

Ficha técnica 19

Desarrollo 19

Criterio y resultados 19

Adivina la especie en peligro 20

¿Qué está pasando? 20

Ficha técnica 20

Desarrollo 20

Criterio y resultados 20

Sana la Tierra 21

¿Qué está pasando? 21

Ficha técnica 21

Desarrollo **21**

Criterio y resultados **22**

¿Somos iguales? 22

¿Qué está pasando? **22**

Ficha técnica **22**

Desarrollo **22**

Criterio y resultados **23**

La Gran Fábrica de Pensamientos Negativos 23

¿Qué está pasando? **23**

Ficha técnica **23**

Desarrollo **23**

Criterio y resultados **24**

Anexo II – Casillas Especiales 25

Marejadas 25

¿Qué está pasando? **25**

Ficha técnica **25**

Desarrollo **25**

Medusas 25

¿Qué está pasando? **25**

Ficha técnica **25**

Desarrollo **25**

Redes 26

¿Qué está pasando? **26**

Ficha técnica **26**

Desarrollo **26**

Atolón central 26

¿Qué está pasando? **26**

Ficha técnica **26**

Desarrollo **26**

Anexo III – Guiones 28

Guion Narrativo **28**

Guion Técnico **33**

Guion de Debate **37**

Presentación

Objetivo

El objetivo de la partida de Global Quest es “salvar” el planeta, representado en el tablero como un mar con islas. Todas las personas participantes cooperan para este fin. Una isla será “salvada” (y entonces coloreada) cuando se supere su prueba. Los mares, por su parte, serán salvados (coloreados) cuando estén coloreados los extremos (islas o atolones) de las rutas marinas que los delimitan. Superar las pruebas dependerá de la capacidad del grupo para cooperar, expresarse, reflexionar y poner cuerpo y mente en cada reto.

Mediante este juego, las personas que participan comparten sus vivencias y opiniones sobre distintas cuestiones clave para la construcción de una ciudadanía global crítica y participativa. Al mismo tiempo, las personas que dinamizan sondan al grupo, averiguando qué sabe, qué piensa y cómo se siente. Global Quest es un juego exploratorio y participativo, destinado a recoger estas experiencias y comentarios para utilizarlos en futuras actividades o planes. Para completar este manual dispones de una Guía didáctica¹ en la que se explican las posibles utilidades del mismo dentro de un planteamiento pedagógico más amplio.



¹ Disponible en <https://www.unioviedo.es/grupoetic/global-quest/>

Preparando la partida

INFORMACIÓN TÉCNICA

Global Quest está diseñado para un grupo de **6 a 16 personas**, con edades recomendadas de **12 a 18 años**. La duración aproximada de la sesión de juego es de **90 minutos**.

MATERIALES PROPORCIONADOS

Además de este manual de juego, dispones de materiales, guiones y tarjetas complementarias en el [Banco de Recursos](#) online del juego².

MATERIALES ADICIONALES

Las personas dinamizadoras aportarán el material fungible: dados, plastilina, gomets, útiles de escritura...

ROLES

La dinamización de Global Quest no es labor para una sola persona. En este juego es fundamental que cooperen no solamente quienes juegan, sino también quienes lo dirigen. La diversidad de perfiles y perspectivas de las personas dinamizadoras, así como su coordinación, ayudará sin duda a la gestión de los distintos detalles, dinámicas y elementos del juego, tanto a nivel material como inmaterial, logrando así un mejor funcionamiento y aprovechamiento de la experiencia. Para ello, proponemos cuatro roles: Dinamización de pruebas, Dirección de juego, Control de tiempos y Observación. Cada rol tiene asociadas unas funciones clave. En función del número de personas dinamizadoras disponible, puede asociarse a cada persona uno o más roles. En el caso de ser dos (mínimo recomendado), la sugerencia es agrupar, por un lado, Dirección de juego y Control de tiempos y, por otro, Dinamización de pruebas y Observación. En los guiones proporcionados en el Anexo III encontrarás más información sobre las tareas de cada rol, así como recomendaciones y herramientas para el juego.

Otra labor de las personas que vayan a dinamizar Global Quest será consensuar la conformación de equipos, las pruebas que se quieren priorizar y la preparación del espacio y materiales de juego. Esto último es especialmente importante para agilizar el desarrollo de la sesión.



² Disponible en <https://www.unioviedo.es/grupoetic/global-quest/>

DINAMIZACIÓN DE PRUEBAS

Se trata del rol narrativo, principalmente. Se encarga de presentar el juego y de explicar cómo funciona cada prueba y casilla especial llegado el momento. Es fundamental meterse en el papel de animación y dar énfasis al elemento de ficción (las islas, la navegación, lo narrado por las pruebas...) para fomentar la participación, destacando la parte lúdica del juego. En la medida de lo posible, trata de dramatizar el contenido de las tarjetas, narrándolo sin que se note que estás leyendo. Para ello, es importante entender bien las explicaciones de antemano para poder transmitir las de forma clara y resolver dudas que puedan surgir. Otro elemento clave de este rol es saber mantenerse neutral, escuchando con una actitud abierta, cercana y respetuosa todas las intervenciones y facilitando que todas las personas puedan expresarse, apoyando a aquellas que tengan más dificultades o reticencias para intervenir o conteniendo suavemente a quienes tiendan a ocupar mucho espacio o monopolizar el discurso, todo ello, claro está, sin forzar ni presionar. Esto será especialmente relevante si combinas este rol con el de Observación.

DIRECCIÓN DE JUEGO

Es el rol técnico, encargado de administrar reglas y criterios. Su misión principal es explicar el funcionamiento de las mecánicas básicas de juego al inicio de la partida, dirigir el paso de turno y, lo más importante, decidir el orden de las pruebas. Además, decide si las pruebas se superan o no. Es importante no excederse con criterios estrictos, pero tampoco se debe dar por válida cualquier cosa. Este rol es en cierto modo complementario al de Dinamización, en la medida en que pone el énfasis en la parte reflexiva, exploratoria. Para ello, es fundamental tener cuidado e ir tomando la temperatura del grupo que está jugando. La permisividad en exceso es mala, porque no hay reto ni reflexión, pero tampoco debería haber pruebas falladas si no se dan errores evidentes. En definitiva, se trata de encontrar el equilibrio entre “hacerse de rogar”, tirando del grupo para que piense, coopere o se organice, pero sin llegar a ser un obstáculo para una experiencia positiva.

CONTROL DE TIEMPOS

Se trata del rol más mecánico. Incluye la temporalización externa e interna de la partida, es decir, el tiempo límite de la sesión de juego para “salvar el mundo” y el tiempo límite de cada prueba y de cada una de sus fases. Para ello, resulta básico seguir las indicaciones de tiempos de cada prueba y es muy conveniente el uso de un cronómetro digital (como el que incluye el teléfono móvil) para mayor comodidad. Si se compagina este rol con el de Dirección, habrá que prestar mucha atención a ambas partes. Por ello, todo cuanto se pueda preparar o planificar antes de la partida (en qué orden se van a proponer las pruebas, qué temas se va a procurar que salgan a debate, dónde se va a poner la atención en una prueba física...) será útil para facilitar la labor.

OBSERVACIÓN

Es el rol destinado a sacar el máximo partido al juego. Para que Global Quest cumpla todas sus funciones debe tenerse en cuenta qué sucede durante la partida y en torno a ella, porque de otro modo se pueden perder aportaciones o comentarios muy valiosos de las personas jugadoras. Se trata de prestar atención a qué hace y dice cada equipo y especialmente a las ideas que surgen en torno a las cuestiones lanzadas en las pruebas. Este rol es compatible con el de Dinamización de pruebas, aunque hacerlo así exigirá más de atención durante toda la partida.

Para evitar tener que recordar todo de memoria y facilitar la labor de observación, proponemos emplear una plantilla básica donde tomar las notas pertinentes (ver Anexo III). Plantillas de observación más complejas están disponibles en la Guía didáctica del Global Quest³.

EQUIPOS

Funcionamiento de los equipos

Los equipos sirven para poder tener un gran número de personas jugando al mismo tiempo. Aunque las pruebas involucren al gran grupo, es importante definir equipos para que todo el mundo pueda tener la oportunidad de tomar decisiones relevantes en la partida (dónde moverse, por ejemplo). Dicho de otro modo, salvo en el caso excepcional de que se juegue con menos de seis de participantes, es apropiado crear equipos. Conviene que estos equipos no sean simétricos en número de personas jugadoras ni estén conformados en base a afinidades o amistades. De este modo se propician situaciones más diversas en las tiradas e interacciones.

Dinámicas propuestas para la creación de equipos

En función del número de personas que van a jugar, del espacio donde se va a desarrollar la partida, así como de los materiales a los que se tenga acceso, es posible recurrir a distintas opciones para generar equipos de miembros aleatorios y número variable.

Por ejemplo, si las personas que van a participar van a sentarse en sillas, se puede colocar bajo ellas gomets/pegatinas con colores asignados a cada equipo de forma alterna. De este modo, una vez sentadas, se les pedirá que se agrupen por colores según lo que aparece bajo sus sillas. Este sistema, además, permite algo de manipulación si tenemos interés por unos u otros equipos sin perder el factor azar.

Otros sistemas más azarosos consistirían en hacer sorteos puramente aleatorios. Aunque se pueden emplear aplicaciones digitales, emplear una “mano inocente” que tome nombres de participantes de una bolsa puede ser suficiente (pueden usarse directa-



³ <https://www.unioviado.es/grupoetic/global-quest/>

mente las “fichas” de juego). También, evidentemente, se puede seguir la ruta opuesta y decidir los equipos antes de la partida; ahora bien, conviene tener en cuenta que esto puede ser recibido de forma negativa por el grupo.

En definitiva, puede utilizarse cualquier sistema consensuado por el equipo dinamizador, aunque recomendamos que sea lo más simple y eficaz posible, a fin de no perder tiempo antes de empezar a jugar.

El tamaño de los equipos define el medio de transporte para surcar los mares:

Componentes del equipo	Medio de transporte
1	Nado
2	Piragua
3-5	Velero
+6	Lancha

En función del tamaño del grupo, se recomiendan las siguientes distribuciones de equipos:

Tamaño total del grupo	Recomendación de equipos
6	2 piraguas, 2 a nado
7	2 piraguas, 3 a nado
8	3 piraguas, 2 a nado
9	1 velero de 3, 2 piraguas, 2 a nado
10	1 velero de 3, 3 piraguas, 1 a nado
11	1 velero de 4, 3 piraguas, 1 a nado
12	1 velero de 5, 3 piraguas, 1 a nado
13	1 velero de 4, 4 piraguas, 1 a nado
14	1 velero de 5, 4 piraguas, 1 a nado
15	1 lancha, 1 velero de 3, 2 piraguas, 2 a nado
16	1 lancha, 1 velero de 4, 2 piraguas, 2 a nado



Si se quiere agrupar participantes de otra manera, se puede hacer, claro. Recomendamos, eso sí, que sean entre 4 y 6 equipos, con más medios “lentos” (a nado, piragua) que “rápidos” (velero, lancha).

No recomendamos jugar con menos de 6 ni con más de 16 personas. La solución más práctica en grupos numerosos sería doblar el número de personas por medio de navegación, pero eso dificultaría realizar las pruebas de las islas con normalidad.

NAVEGACIÓN

Cada medio de transporte (a nado, piragua, velero, lancha) se desplaza a distinta velocidad, mediante distintas tiradas de dados de seis caras. Las personas que van solas (a nado) tiran un dado. Las piraguas (2 personas) tiran un dado y suman 2 al resultado. Los veleros (3 a 5 personas) tiran dos dados. Las lanchas (6 o más personas) tiran tres dados.

En esta tabla puedes ver resumidas la velocidad de cada medio de navegación y cuántas personas se necesitan por equipo para cada uno.

Componentes del equipo	Medio	Velocidad
1	Nado	1 dado
2	Piragua	1 dado (+ 2 puntos)
3-5	Velero	2 dados
+6	Lancha	3 dados

La representación de cada persona y cada equipo puede hacerse de muchas maneras: fichas, figuras, recortables... Sugerimos el siguiente sistema, por su facilidad y versatilidad (recordamos que la configuración de los equipos puede cambiar varias veces a lo largo de una partida debido a las casillas de Marejada): cada persona jugadora recibe una pequeña bola de plastilina y medio palo de polo (o depresor lingual); identifica su palo (puede escribir su nombre o hacer un dibujo, por ejemplo) y lo clava en la bola de plastilina; a partir de ahí, cada equipo juntará como prefiera sus “fichas” de plastilina y palo para representar su medio de transporte.

Ciclo de juego

INICIO DE PARTIDA

Siguiendo las instrucciones del Guion Narrativo, la persona encargada de Dinamización de pruebas presenta el juego al grupo. Acto seguido, la persona con el rol de Dirección de juego forma los equipos y explica las reglas básicas según aparecen en el Guion Técnico. El tiempo comienza cuando la persona que dirige el juego da paso al primer turno, momento en el cual quien lleve el control de tiempos debe iniciar la cuenta atrás para el final de partida.

TURNOS

Orden

El orden de turnos se realiza en sentido horario. Empieza el medio de navegación de menor velocidad. En caso de haber varios equipos de menor velocidad entre

los que elegir (por ejemplo, dos personas a nado), se elige lanzando un dado. Quien saque menos en la tirada, comienza.

Inicio

El turno empieza cuando todas las acciones previas (tiradas, pruebas, explicaciones...) hayan sido resueltas y lo indique la persona directora de juego.

Tirada

El equipo (o la persona designada por el mismo) lanza los dados, según el medio de navegación. El resultado de la tirada son los puntos de movimiento (la “velocidad” que alcanzan), que indica lo lejos que pueden llegar en ese turno.

Declaración

El equipo negocia rápidamente en qué dirección quiere avanzar, con la opción de detenerse sin necesidad de gastar todos los puntos de movimiento. Por ejemplo: si sacaron 3 y 2 en dos dados, tienen 5 puntos; pueden avanzar hasta 5 casillas o menos, pero nunca 6 o más.

Finalización

El turno finaliza al acabar de moverse, pasando la persona directora de juego a iniciar el turno del siguiente equipo, o la persona dinamizadora a iniciar la prueba o casilla especial si se ha caído en una.

PRUEBAS

Si se cae en una isla no coloreada, debe intentar resolverse la prueba. Es decir, no es posible caer en una isla sin colorear y no hacer una prueba. La isla se colorea si se dan las condiciones que la tarjeta de la prueba identifica como “prueba superada”, teniendo algunas pruebas efectos adicionales si se supera o no. No superar la prueba supone que no se puede colorear la isla y, en el siguiente turno, se debe salir de ella y avanzar hacia otro lugar. Más adelante, otro equipo (o ese mismo equipo si vuelve a caer ahí) podrá volver a intentar superar esa misma prueba al caer en esa misma isla.

CASILLAS ESPECIALES

Las casillas especiales funcionan de manera distinta a las pruebas de las islas. Siempre tienen el mismo reto asociado y obligatorio. Se puede caer varias veces en la misma sin limitaciones (repitiéndose el reto) y no se colorean.



Corrientes

La casilla Corrientes puede ser usada o no en función del medio de transporte:

Medio de transporte	¿Puede usar Corrientes? (Espirales)
Nado	Sí
Piragua	Sí
Velero	Solo las azules
Lancha	No

Marejadas, Medusas y Redes

En general, se puede elegir detenerse o no en estas casillas (como en las islas). El equipo que se detiene en una de estas casillas, realiza la prueba asociada.

Ahora bien, si un equipo, al tirar los dados, saca el “resultado forzante” que aparece en esta tabla, entonces, aunque los puntos le den para avanzar más, se debe detener obligatoriamente en esa casilla y realizar esa prueba.

Medio	“Resultado forzante” (tirada que fuerza a detenerse en esa casilla)
Nado	6
Piragua	5 o 6
Velero	Dobles
Lancha	Menos de 10

Atolón

El atolón debe ser resuelto cada vez que se cruce. Esto es, la prueba del atolón tiene lugar cada vez que se entra en él, para poder salir. La primera vez que se resuelva, se colorea.

Ganar la partida

CONCEPTO

El juego no tiene una “victoria” como la conocemos normalmente en juegos de mesa. El mundo no suele quedarse sin problemas por mucho que trabajemos, sino que luchar por el bien del planeta y la humanidad es un esfuerzo colaborativo y continuo. De este modo, “ganar” es difícil: haría falta pintar todas las islas antes de que termine el tiempo de juego.

TIEMPO

Una partida de Global Quest tiene un tiempo límite de 60 minutos para jugar (sumando 30 minutos de reflexión posteriores). En el caso, muy probable, de no

lograr pintar todo el mapa/tablero en los 60 minutos no se “pierde”, simplemente no se llega a “ganar”. Teniendo esto en cuenta, se debe jugar intentando lograr la mejor marca posible. Es posible dedicar “tiempo de gracia” acabado el tiempo límite de la partida si se está en medio de una prueba (finalizando la partida al terminar dicha prueba). También, como se indica en el Guion Técnico, se puede tener cierta flexibilidad si surgen reflexiones, conflictos o debates interesantes durante la propia partida, para evitar la pérdida de información o participación en la reflexión final. Un mismo tablero puede continuar coloreándose en otras partidas con otros grupos, ayudando a reforzar la idea de que salvar el planeta requiere de un trabajo colaborativo.

Reflexión final

Finalizada la partida, las personas que han dinamizado el juego se repartirán (según los puntos clave del Guion de Debate) la gestión de la reflexión final. Esta no tiene por qué durar 30 minutos completos, como se mencionaba anteriormente, pero es muy importante para cerrar la actividad y recuperar cualquier idea/sentimiento que no haya habido tiempo de tratar. Este momento es necesario para conocer cómo han vivido la partida las personas que han participado, porque esa retroalimentación es valiosa para conocer al grupo en sí, para mejorar futuras partidas y sus dinámicas o para planificar actividades posteriores.



ANEXO 1. Banco de pruebas

COMUNIDADES VS MULTINACIONALES

¿Qué está pasando?

Las empresas multinacionales ganan dinero explotando y dañando el medio ambiente y a las personas. Muchas comunidades están organizándose para poner freno a la explotación exigiendo que las multinacionales tengan que responder por sus actos.

Ficha técnica

Tiempo:	7 minutos
Grupos:	2 – multinacionales y comunidades
Materiales:	dado, tarjetas de la prueba, cinta/cordel o similar para marcar las líneas

Desarrollo

Se trazan, una frente a la otra, dos líneas. Idealmente, colócalas en extremos opuestos de la sala o espacio a utilizar. La separación mínima recomendable es de 5 metros. El grupo de juego se divide en dos equipos: multinacionales y comunidades. El grupo de multinacionales debe ser al menos el doble del grupo de comunidades. Por ejemplo, si hay once personas jugando, puede haber ocho multinacionales y tres comunidades, pero no siete multinacionales y cuatro comunidades.

Cada equipo se coloca tras una de las líneas. Las multinacionales reciben una tarjeta cada una, donde aparece qué multinacional representan y qué consecuencias tendrán sobre las comunidades si invaden su espacio. Este material está disponible en el [Banco de Recursos](#) de Global Quest.

Las multinacionales deben cruzar la línea del espacio de las comunidades. Las comunidades, por su parte, deben impedirlo. Para esto hay rondas de 60 segundos. Dos rondas son el tiempo óptimo de juego, pero puede dar tiempo a una tercera. Al comienzo de la ronda, ambos equipos deben pasar de su propia línea y no pueden volver tras ella hasta finalizar la ronda. Si una comunidad toca a una multinacional antes de que crucen la línea de comunidades, la multinacional es atrapada y debe sentarse en el suelo allí mismo. Las multinacionales que violen esta norma concreta (por ejemplo, zafándose después de tocadas) son disueltas forzosamente. En esta prueba, por otro lado, no es admisible usar la fuerza bruta.

Por el contrario, si la multinacional logra cruzar, anunciará qué efectos tiene sobre las comunidades al inicio de la siguiente ronda. Además, cada vez que una multinacional pasa, esos efectos anunciados se traducen en que esa multinacional puede eliminar una comunidad si vuelve a cruzar.

La persona directora de juego “juzgará” a las multinacionales. Aquellas multinacionales que han sido atrapadas deberán antes de la ronda siguiente tirar un dado: si el resul-

tado es par (2, 4, 6) la multinacional es sancionada y disuelta su sede local, quedando eliminada; si el resultado es impar (1, 3, 5) debe anunciar una medida positiva que sirva de “lavado de cara” y beneficie a las comunidades o al medio ambiente para librarse.

Criterio y resultados

Superada: Si más de la mitad de las multinacionales son disueltas, se puede colorear esta isla.

No superada: Si la mitad o más de las multinacionales se ha salvado, habrá que esperar a que otro equipo caiga en esta isla e intentarlo de nuevo. Si la mitad o más de las multinacionales que se han salvado no ha tenido que proponer medidas (es decir, no ha sido atrapada), además, una de las islas coloreadas es privatizada: no contará como coloreada y no es posible detenerse en ella.

¿QUÉ PINTO YO EN REDES SOCIALES?

¿Qué está pasando?

Estamos tan presentes en las redes que “somos” en las redes. Pero ¿cómo somos? ¿Hasta qué punto conocéis qué tiene de bueno y malo existir en redes sociales?

Ficha técnica

Tiempo:	5 minutos
Grupos:	todo el grupo
Materiales:	posits, bolígrafos, material de la prueba (proyectado o impreso)

Desarrollo

El material de la prueba puede imprimirse a gran tamaño o proyectarse sobre una pizarra o pared (disponible en el [Banco de Recursos](#)). También es viable copiarlo a mano en una pizarra. Muestra una serie de frases de cosas que pueden hacerse en redes sociales. Tras reflexionar, sea individualmente o hablando entre todas las personas del grupo, cada participante marcará con un pósito (o imanes, marcas de tiza/rotulador...) las dos que haga con más frecuencia. Tienen como máximo 1 minuto para esto. Tras ello, tienen otros 2 minutos para que piensen una ventaja y una desventaja de cada acción marcada. Esto se puede hacer en equipo o individualmente, pero para superar la prueba cada acción que esté marcada al menos una vez debe tener su ventaja y desventaja correspondientes debidamente identificadas. Recomendamos que estas ventajas y desventajas queden escritas y ubicadas sobre el listado, por ejemplo con pósitos, para mayor facilidad. Además, esto permite guardar información para futuras actividades.



Tras esto, empezando por la acción con menos marcas y progresando en orden creciente, la persona directora de juego leerá las ventajas y desventajas. Si son razonables y razonadas, son válidas. En caso contrario, pueden pedirse aclaraciones, aunque deben ser breves.

Criterio y resultados

Superada: 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.

No superada: Si no lo consiguen, entonces habrá que esperar a que otro equipo caiga en esta isla e intentarlo de nuevo.

ESTATUAS QUE COBRAN VIDA

¿Qué está pasando?

Hay situaciones a veces difíciles de explicar. Como una imagen vale más que mil palabras, veamos si unas estatuas humanas pueden representarlas.

Ficha técnica

Tiempo:	8 minutos
Grupos:	2 o 3 grupos, según número de participantes (4-6 personas/grupo)
Materiales:	tarjetas de la prueba

Desarrollo

Se reparte el gran grupo de participantes en los equipos para la prueba. A cada grupo se les entrega una tarjeta con un tema-título (disponible en el [Banco de Recursos](#)). Dicho tema-título debe ser representado como un conjunto de estatuas vivientes en el que todo el grupo colabore para que el resto de participantes adivine la escena. No es necesario decir literalmente lo mismo que dice el tema-título para que sea correcto.

Tienen dos minutos antes de que empiece cada grupo a representar para prepararse cómo quieren desarrollar su escena. Pasado ese tiempo, se comienza a representar y no se permite ya conversar entre miembros de equipo. La representación sucede por fases, debiendo anunciarse el inicio y cambio de cada fase (preferiblemente, la persona de Control de Tiempos/Dirección de Juego):

1. Estatuas (foto fija) – 15 segundos: el equipo se coloca frente al resto de participantes posando como si de una fotografía se tratase para representar la escena.
2. Estatuas despertando (mímica) – 30 segundos: el equipo puede ahora moverse de la manera que desee. Puede representar la escena como cine mudo o mediante mímica. Pueden hacer ruido, pero no pueden hablar.
3. Estatuas vivas (teatro) – 15 segundos: el equipo puede ahora hablar, con la regla de no poder decir al resto la respuesta (p.ej., no pueden anunciar literalmente la escena). Pueden hacer la escena como teatro.

En este tiempo, el resto trata de adivinar. La representación se detiene por la persona Directora de Juego si se dice la respuesta correcta. Tras estas tres fases, el equipo que representaba debe callar y dejar de moverse. Se darán 10 segundos finales para que quienes están adivinando, si aún no hubo respuesta correcta, hablen entre sí y ofrezcan una única respuesta final.

Criterio y resultados

Superada: Si adivinan uno de los temas-título, se puede colorear esta isla. Si adivinan todos los temas-título, se puede colorear esta isla y otra más, a su elección.

No superada: Si no adivinan ninguno, entonces habrá que esperar a que otro equipo caiga en esta isla e intentarlo de nuevo.

¿QUÉ VES EN EL CUADRO?

¿Qué está pasando?

Se está preparando una exposición para visibilizar y concienciar sobre la diversidad humana. Os toca hacer de conservadores y archivistas en el museo, porque ¿cómo se titulan las obras?

Ficha técnica

Tiempo:	5 minutos
Grupos:	de 2 en 2
Materiales:	imágenes para la prueba, pósts, bolígrafos

Desarrollo

Ocupando todo el espacio que sea posible para que cada pareja no pueda ver las imágenes del resto, la persona Directora de Juego les hace entrega de una imagen a cada grupo. Tienen 2 minutos para pensar cómo titularla, siendo válido cualquier título que la imagen les sugiera. Lo escribirán en un pósit. Dispones en el [Banco de Recursos](#)⁴ de posibles imágenes a utilizar aunque puedes seleccionar otras que te interesen especialmente.

Después, la persona Directora de Juego recogerá en secreto las imágenes y las colocará separadas ante todas las personas jugadoras; p. ej., en una pared o sobre una mesa. Cada pareja, por turnos, debe mostrar su pósit y leer el título en voz alta. El resto debe adivinar a qué imagen corresponde (si no se ponen de acuerdo, deberán votarlo). No se confirmará cuál está bien o no hasta el final, cuando la persona Directora de Juego verificará una a una preguntando por el título a la pareja que corresponda.

Tras esta verificación, las personas jugadoras deberán explicar el porqué de la elección de su título, argumentando qué aspectos de la imagen se lo sugirieron.

Criterio y resultados

Superada: Si todas las imágenes tienen un título correcto asignado, se puede colorear la isla.

No superada: Si una o más imágenes no tienen un título correcto asignado, no se puede colorear la isla.

⁴ <https://www.unioviedo.es/grupoetic/global-quest/>.

ADIVINA LA ESPECIE EN PELIGRO

¿Qué está pasando?

En el mundo hay decenas de miles de especies animales en peligro de extinción y cientos de miles amenazadas. Desaparecen especies a un ritmo mayor que nunca. ¿Conoceréis alguna y cómo ayudarla?

Ficha técnica

Tiempo:	5 minutos
Grupos:	por parejas
Materiales:	tarjetas de animales de la prueba

Desarrollo

Se sientan todas las personas jugadoras en círculo. La persona Directora de Juego define las parejas y les entrega una tarjeta de animal que solo esa pareja puede ver (tarjetas disponibles en el [Banco de Recursos](#)). Una vez que todas las parejas tienen su especie asignada, la primera que recibió tarjeta se debe separar del círculo (abriéndolo en forma de arco si fuera necesario) y representar su especie animal exclusivamente mediante mímica. Tienen 20 segundos, durante los cuales el resto debe intentar adivinar la especie en peligro de extinción. La persona Directora de Juego marcará cuándo se ha adivinado la especie correctamente. Se seguirá el mismo procedimiento con la siguiente pareja en sentido horario hasta que todas las parejas representen su animal.

Tienen después la posibilidad de proponer medidas para proteger estas especies animales, reduciendo las causas que las hacen estar en peligro o amenazadas. Para conseguir la isla adicional coloreada tendría que haber, al menos, tres medidas diferentes que afecten a tres animales diferentes y estar suficientemente razonadas. Es decir, si se dan tres medidas inespecíficas que valen para cualquier especie no serviría (p. ej., “controlar la caza”) o si se dan medidas genéricas que son aspiraciones (p.ej., “frenar el calentamiento global”).

Criterio y resultados

Superada: Si el grupo consigue reconocer al menos la mitad de las especies (no necesariamente el subtipo) representadas, se puede colorear la isla. Si, además, son capaces de sugerir medidas para proteger y “salvar” al menos a tres de esas especies, pueden colorear otra isla más.

No superada: Si el grupo reconoce menos de la mitad de los animales, la isla no puede colorearse.

SANA LA TIERRA

¿Qué está pasando?

Solamente tenemos un planeta. Vivir en él sin usar sus recursos no es posible, así que decidnos: ¿de qué está enferma la Tierra? ¿Sabréis distinguir uso de abuso?

Ficha técnica

Tiempo:	7 minutos
Grupos:	todo el grupo, en una o dos filas hombro con hombro
Materiales:	material de la prueba (proyectado o impreso)

Desarrollo

A partir de un panel con imágenes variadas de usos sostenibles o no de la Tierra (disponible en el [Banco de Recursos](#) de Global Quest), la prueba consiste en identificar esos usos. Se parte de un código de colores: verde significa sostenible, rojo significa no sostenible. Con esos colores se marcarán las imágenes utilizando los medios más adecuados según el soporte del panel. Por ejemplo, si se proyecta el panel sobre pizarra blanca, se pueden usar rotuladores o imanes; si se proyecta sobre pared, se pueden usar pósits o pegatinas de silicona, etc. Si se decide imprimir en tamaño grande se pueden usar posits de colores para marcar. Para “avanzar” por la cuadrícula de imágenes se tira un dado de seis caras. Conviene hacer la prueba en una ubicación que permita acceso rápido al material para marcar y tirar el dado con riesgo mínimo de perderlo.

El sistema para poder marcar es el siguiente:

1. La persona Directora de Juego pone en marcha el temporizador – 4 minutos.
2. Una persona jugadora tira el dado y cuenta en orden de izquierda a derecha, fila a fila, empezando por la esquina superior izquierda y saltándose en la cuenta las imágenes/casillas marcadas.
3. Identifica la imagen en la que “cae” como uso sostenible o no sostenible y la marca. Se siguen repitiendo los pasos 2 y 3 hasta que se cubre todo el panel, con un orden en el grupo que sea manejable. Por ejemplo, en dos filas en arco, para que nadie se obstruya la visión.

Al finalizar de cubrir el panel o acabar el tiempo, la persona Directora de Juego comprueba si hay imágenes incorrectamente identificadas o si hay dudas. Será válida cualquier identificación como sostenible o insostenible que sea debidamente razonada. En Global Quest no es tan importante dar respuestas “correctas” como argumentar lo que decimos. La persona Directora de Juego debe, pues, buscar las aclaraciones que vea necesarias preguntando a las personas participantes si, según su criterio, hay alguna “errónea”.

Criterio y resultados

Superada: Si todas las imágenes están debidamente identificadas y marcadas antes de que acabe el tiempo, puede colorearse la isla.

No superada: Si se acaba el tiempo o si hay tres o más imágenes que no se han argumentado, no puede colorearse la isla.

¿SOMOS IGUALES?⁵

¿Qué está pasando?

Ponerse en el lugar de otra persona nos ayuda a ver en qué nos parecemos y en qué nos diferenciamos. Esta vez, veremos cómo somos iguales aunque diferentes... ¿no?

Ficha técnica

Tiempo:	8 minutos
Grupos:	todo el grupo
Materiales:	material para trazar la línea, tarjetas y lista de la prueba

Desarrollo

Una de las personas jugadoras va a ser co-dinamizadora en esta prueba: se le entrega la lista de frases que emplea la prueba⁶ y se le explica que deberá leerlas en voz alta y con claridad cuando empiece la prueba.

El resto del grupo se coloca tras una línea trazada en uno de los extremos del espacio. Es importante intentar que sea una línea recta donde todo el grupo quepa colocado en paralelo, hombro con hombro, pero sin tocarse. A cada participante tras la línea se le entrega una de las tarjetas de rol, indicando que no debe leerla en voz alta ni mostrársela a nadie. Se explica que deben asumir ese rol, interiorizarlo. Cuando cada persona tenga su rol asignado, la persona Directora de Juego indicará que deberán cerrar los ojos. No los pueden abrir hasta que se les avise. Deberán dar un paso al frente por cada frase que oigan leer y que se aplique a “ellos/as” (es decir, a su rol). Dicho de otro modo: si la frase es verdadera para el “personaje” que representan, darán un paso al frente.

Conviene dejar el espacio vacío y definir un paso como una distancia aproximada, para poder comparar más fácilmente. Por ejemplo, es muy cómodo hacer pasos de un solo pie, sobre todo en espacios más reducidos. Si alguien tiene problemas guiándose en línea recta con los ojos cerrados se debe asistir a esa persona sin alertar al resto, si es posible.

Una vez leídas todas las frases, la persona Directora de Juego avisa que todo el mundo tiene que quedarse en el sitio que está actualmente. Entonces, se indica que pue-

⁵ Adaptación de “La marcha del poder”, en ACCIÓN EDUCATIVA TRANSFORMADORA: contribuciones desde el juego educativo para la ciudadanía global, de E. Nagy y S. Paschke (2022), InteRed.

⁶ Tanto la lista de frases como las tarjetas de rol están disponibles en <https://www.unioviedo.es/grupoetic/global-quest/>

den abrir los ojos. La persona Directora de Juego irá indicando que se lean uno a uno los roles, en el orden que considere más oportuno. Destacará entonces a las tres personas más desfavorecidas (las tres que quedaron más cerca de la línea de salida). El resto del grupo, incluyendo quien hizo de co-dinamizadora, deberá proponer al menos una medida, para cada una de estas personas, que pueda ayudar a compensar sus desigualdades.

Criterio y resultados

Superada: Si se consigue dar al menos 3 ideas para mejorar la situación de las personas más desfavorecidas (una por persona), se puede colorear esta isla.

No superada: Si no se logra, no se puede colorear esta isla.

LA GRAN FÁBRICA DE PENSAMIENTOS NEGATIVOS

¿Qué está pasando?

La Gran Fábrica de Pensamientos Negativos se alimenta de los peores efectos de la globalización (consumismo, competitividad...) y los difunde por los medios. Pero se pueden anular con contraargumentos positivos.

Ficha técnica

Tiempo:	8 minutos
Grupos:	todo el grupo, en fila
Materiales:	proyector, presentación de la prueba

Desarrollo

Todo el grupo se coloca en fila de uno ante la pantalla o proyección donde se mostrará el material de La Gran Fábrica de Pensamientos Negativos. Junto a ella se colocará la persona Directora de Juego que indicará cuándo la respuesta es válida y cuándo pasar a la siguiente diapositiva (si no puede hacerlo ella misma).

La persona en la cabeza de la fila recibirá un pensamiento negativo lanzado por la Fábrica; es decir, lee una diapositiva. Opcionalmente, una de las personas que llevan la partida puede leerles las frases en voz alta. Debe, en 20 segundos máximo, dar un contraargumento para eliminar ese pensamiento negativo. Si no lo consigue, el pensamiento volverá a aparecer más tarde y la persona que lo encuentre podrá pedir ayuda al resto del grupo. Si contesta bien o se acaba el tiempo, la persona pasa al final de la fila y el siguiente pensamiento lo recibe quien ahora avanza a la primera posición. La persona Directora de Juego o de Control de Tiempos tendrá que recordar qué pensamientos no fueron superados para volver a lanzarlos. El ciclo de rotar la fila sigue hasta que se responde a cada pensamiento o acaba el tiempo, funcionando de distinto modo:

1. Pasan 6min 30s: en ese momento ya no se lanzan más pensamientos. Se termina el último que haya aparecido (20s).

1.1. Si quedan pensamientos negativos aún por ver, se descartan.

- 1.2. Si alguno de los pensamientos negativos vistos no ha recibido respuesta aún, disponen de 10s para cada uno, respondiendo grupalmente.
 - 1.3. Se finaliza con aprox. 30s para aclaraciones o reflexiones si alguna respuesta siguiera aún en duda.
2. Se han dado contraargumentos a todos los pensamientos negativos de la Fábrica.
 - 2.1. Se cierra con un minuto para agregar aclaraciones o reflexiones que el grupo de jugadoras y jugadores vean pertinentes.

Criterio y resultados

Superada: Si se han dado contraargumentos a cada pensamiento negativo mostrado, se muestra el Árbol Mágico. La Fábrica ha sido derrotada y se puede colorear la isla.

No superada: Si no se han dado contraargumentos suficientes, la Fábrica ha vencido. No se puede colorear la isla.

ANEXO 2. Casillas Especiales

MAREJADAS

¿Qué está pasando?

¡Alerta! ¡Marejada! Tenéis que salvaros de las olas...

Ficha técnica

Tiempo:	1 minuto
Grupos:	todo el grupo
Materiales:	tarjetas de marejada (disponibles en el Banco de Recursos)

Desarrollo

El grupo de jugadoras y jugadores tiene que trotar por todo el espacio de juego, prestando atención a las indicaciones de la persona Dinamizadora de Pruebas. Esta anunciará en voz alta “hay botes salvavidas para grupos de...” completando con el número de personas que indique una tarjeta de marejada escogida al azar.

Las personas jugadoras tendrán que agruparse lo más rápido posible de la manera indicada. Por ejemplo, si “hay botes salvavidas para grupos de tres personas” deberán formar equipos de tres. Si no hay personas suficientes para algún caso (por ejemplo, botes salvavidas para grupos de dos personas, siendo grupo impar), la resolución quedará a discreción de la persona Directora de Juego.



MEDUSAS

¿Qué está pasando?

¡Os ha picado la Medusa de las Preocupaciones!

Ficha técnica

Tiempo:	2 minutos
Grupos:	equipo que caiga en la casilla
Materiales:	panel, corcho o pizarra

Desarrollo

En un espacio designado habrá un panel magnético, pizarra, corcho... donde poder escribir directamente o colocar notas en papel, dividido en tres columnas: Individual/ Personal, Local y Global. Recomendamos el uso de papel o pósits para poder codificar por colores y conservar las respuestas.

El equipo que cae en la medusa debe escribir al menos una preocupación de cada uno de los niveles (individual, local, global) por persona, con un tiempo límite de dos minutos. Si lo logran, podrán seguir avanzando. En caso contrario, deberán esperar un turno (el siguiente).



¿Qué está pasando?

¡Oh, no! Os habéis atascado en unas redes abandonadas.

Ficha técnica

Tiempo:	1 minuto
Grupos:	equipo que caiga en la casilla
Materiales:	noticias (titular, subtítular e imagen solamente)

Desarrollo

El equipo que cae recibe un recorte de prensa física o digital (dispones de algunas propuestas en el [Banco de Recursos](#) de Global Quest junto con información sobre su veracidad o falsedad). Tienen un minuto para deliberar: ¿es una noticia veraz? Tienen que justificar su respuesta, argumentando si es falsa, si es real, o hasta qué punto es “real” pero capciosa, exagerada, sensacionalista...

Si al final del minuto no logran ponerse de acuerdo, pueden pedirle ayuda al resto de jugadores y jugadoras y votar, eligiendo la respuesta mayoritaria.

La persona que dirige el juego lee la información sobre la noticia explicando su veracidad o falsedad y pregunta brevemente cómo suelen decidir que una noticia es verdadera o falsa, en qué se basan o qué fuentes utilizan para ello.

Si aciertan pueden seguir avanzando (si se forzó la casilla) o volver a tirar (si cayeron). Si se equivocan, su turno termina.

ATOLÓN CENTRAL

¿Qué está pasando?

¡Cuidado con encallar! Cruzar el atolón no es tarea fácil sin explorarlo...

Ficha técnica

Tiempo:	1 minuto
Grupos:	hasta dos miembros del equipo que lo cruza y el resto del grupo alrededor
Materiales:	ninguno

Desarrollo

El equipo que ha caído o intenta cruzar el atolón designa hasta dos personas que serán exploradoras. Deberán encontrar dónde están las “partes profundas” del arrecife para no quedar allí encallado el equipo de viaje.

Las exploradoras se colocan en el centro del espacio, cogiéndose las manos. El resto del grupo debe rodearlas formando un círculo, también cogidas de las manos, sin separarse tanto que haga falta tener brazos estirados. Con todo el mundo en absoluto silencio y bajo indicación de la persona Directora de Juego, las exploradoras cerrarán los ojos, darán cinco vueltas sobre sí mismas y entonces el resto dejará un solo hueco (soltándose las manos) en el círculo.

Si consiguen salir del círculo antes de un minuto y decir uno de los Derechos Humanos (no vale repetir), podrán en el siguiente turno salir del atolón (si cayeron) o continuar avanzando (si solamente lo querían cruzar).

Cada vez que alguien supera la prueba del atolón, se puede colorear uno de los mares si sus islas están ya coloreadas.



ANEXO 3. Guiones

GUION NARRATIVO

En este documento encontrarás las instrucciones necesarias para el rol de Dinamización de Pruebas y de Observación. Es importante que lo leas con atención y que asimiles bien lo que se indica, para no tener que recurrir a leerlo en plena partida. ¡Ánimo!

Presentación del juego

Te proponemos el siguiente párrafo para darte una idea de cómo presentar la partida. No es preciso memorizarlo perfectamente, pero es muy recomendable no leerlo ante el grupo de juego.

Os damos la bienvenida a Global Quest. ¿Veis este tablero? Es nuestro mapa del mundo, y el mundo... tiene bastantes problemas, la verdad. Algunos los conocemos, otros no; algunos, sabemos o creemos saber cómo solucionarlos, pero no siempre se puede... Os planteamos un reto: navegar por sus mares y enfrentarse a los problemas de cada isla, para así pintar un mundo mejor. Decidme, ¿podréis “salvar el planeta”?

Inicio de partida

La persona con el rol de Dirección dará inicio a la partida tras exponer las reglas y mecánicas del juego. A partir de este punto es muy importante coordinarse para no entorpecerse entre roles. De cara a la observación, este es el inicio de la parte crítica donde más atención se debe prestar, hasta que finalice la fase de reflexión tras la partida.

Narración de islas y casillas especiales

Cada vez que un equipo caiga en una isla o casilla especial, la persona directora de juego te pasará la tarjeta correspondiente (disponible en el [Banco de Recursos](#)). En esa tarjeta está la información fundamental para la prueba: el nombre, la explicación de en qué consiste y los criterios para superarla. Con esto tienes la información necesaria para no equivocarte en cómo explicar y dinamizar, pero previamente tienes que haberte leído la información de cada prueba.

En la ficha de cada prueba tienes una entradilla que puedes utilizar directamente para narrar la prueba, introduciéndola con su elemento particular de ficción. Trata de ser lo más breve posible, expresándote con claridad y concisión y utilizando el lenguaje ficcionado de cada prueba al explicar las reglas.

Observación

Global Quest es una experiencia incompleta si se olvida una vez terminada la partida. Es imprescindible tomar nota de qué temas, dudas, preocupaciones, emociones, opiniones y actitudes se dan en el transcurso de la sesión de juego. Para hacer más sencillo tomar notas y recordar con posterioridad, te ofrecemos una plantilla de observación muy sencilla, si bien puedes adoptar tu propio método o consultar en la Guía Didáctica⁷ otras posibilidades.

⁷ <https://www.unioviedo.es/grupoetic/global-quest/>

Observaciones

Juego Tiempos, organización, dinámicas, pruebas...	
Jugadores/as Trato entre individuos y equipos, estrategias, cómo juegan...	
Dudas Preguntas/reflexiones lanzadas por jugadores/ as o que surjan durante la partida	
Democracia y participación Bloque temático I	
Diversidad humana Bloque temático II	
Sostenibilidad ambiental Bloque temático III	
Derechos humanos y sociales Bloque temático IV	

También existe la opción de grabar las sesiones de juego en audio o vídeo para su futura revisión. Aunque esto evita una parte de la tarea inicialmente, supone una dificultad adicional de organización (colocar dispositivos, probarlos, tener permiso para ello...), exige más trabajo post-partida y puede incomodar a los participantes. Si optas por este método, toma al menos notas rápidas para la futura revisión del audio y/o vídeo.

Ejemplos inspiradores

Tienes la función también de prepararte ejemplos de experiencias e iniciativas inspiradoras que acompañen las pruebas. Los problemas del planeta pueden resultar abrumadores para los más jóvenes y no queremos caer en la impotencia. Para evitar el desánimo entre los participantes recomendamos que al final de cada prueba se pongan ejemplos inspiradores, cercanos y lejanos, de gente que de forma organizada se ha enfrentado a estos problemas buscando soluciones y alternativas. Para ello, puedes servirte de entrada de las experiencias que te proponemos en el [Banco de Recursos](#):

RESUMEN TARJETAS INSPIRADORAS PARA LAS PRUEBAS

Para más información <https://www.unioviado.es/grupoetic/global-quest/>

LA GRAN FÁBRICA DE PENSAMIENTOS NEGATIVOS

Aunque nos digan que todo está perdido o que nada puede hacerse porque “la realidad es como es” no es verdad. “Yo” quizá no pueda, pero “nosotros/as” seguro que algo podemos hacer. No debemos dejarnos vencer por los pensamientos negativos. No podemos olvidarnos de todas las iniciativas que han dado lugar a cambios en esta década: las protestas de los estudiantes tras el tiroteo de Parkland, las huelgas climáticas, la lucha de jóvenes en Filipinas por la protección del ecosistema, los movimientos por la salud mental de niñas, niños y adolescentes (como #NoFilter) y muchas más.

COMUNIDADES VS MULTINACIONALES

La lucha continua entre comunidades y multinacionales está presente también en España y en Asturias, y con una perspectiva que ya conocemos en múltiples lugares del mundo entero. Algún ejemplo lo tenemos muy cerca en Asturias. Un grupo empresarial opaco que ha cambiado diversas veces de nombre promete oro, literalmente, con falsas promesas y sin tener un proyecto medioambiental para la explotación minera. Pero las presiones sociales y la lucha de la comunidad ha paralizado el proyecto al menos de momento.

¿QUÉ VES EN EL CUADRO?

En esta prueba jugamos con obras de arte o imágenes a las que poner título. El arte es una poderosa herramienta para la denuncia social. Puede ensalzar lo bueno y criticar lo malo, y además hacerlo de manera que cualquiera pueda entenderlo, con apelación a lo emocional. Existen multitud de obras de lo que se conoce como arte activista o “Artivismo” que pueden ponerse como ejemplos inspiradores a los jóvenes de cómo la denuncia social puede llegar a los espacios públicos a través del arte. En nuestro [Banco de Recursos](#) disponible en la web que te anotamos arriba puedes encontrar algunos de ellos.

SANA LA TIERRA

Nuestro planeta atraviesa hoy una crisis sin precedentes que está poniendo en jaque su equilibrio y el bienestar de todos los seres vivos que forman parte de él. El aumento de la temperatura global y la pérdida de biodiversidad son problemas cada vez más patentes. Esta realidad demanda una respuesta inmediata, colectiva y orientada a combatir la creciente degradación ambiental y el agotamiento de los recursos. En esta línea, se han identificado algunas experiencias que se encuentran remando a contracorriente y a contrarreloj para revertir esta tendencia y que podáis tener a mano mientras jugáis.

ESTATUAS QUE COBRAN VIDA

¿Cuántas veces hemos oído que “la diversidad nos enriquece”? Ahora bien, cuando la tenemos delante, ¿cuánto somos capaces de acercarnos a ella y cuánto nos atenazan el miedo a lo diferente y el vértigo de salirnos de nuestro predecible círculo? ¿Cuánto somos capaces de verla en su profundidad y cuánto nos empañan la mirada nuestros prejuicios, estereotipos y proyecciones? Y si llegamos a ver esa diversidad, ¿cuánto somos capaces de abrirnos al diálogo con ella y cuánto la incomodidad de la discrepancia nos hace atrincherarnos, cerrar los oídos, volver la cabeza?

Afortunadamente, ha habido en el mundo históricamente y hay, en este mismo instante, millones de personas que, con sus acciones, no solo visibilizan las diversidades humanas sino también luchan para conseguir que los derechos de todas las personas sean reconocidos y se hagan efectivos. En el teatro podemos encontrar una poderosa arma de concienciación y cambio y te proponemos algunos ejemplos inspiradores de ello.

ADIVINA LA ESPECIE EN PELIGRO DE EXTINCIÓN

La desaparición de muchas especies se ha acelerado en los últimos tiempos y parece irreversible. Las causas son muchas y afectan de manera importante a todo el planeta. Pese a ello cabe confiar en la capacidad de resiliencia y de recuperación de la naturaleza y en nuestra propia capacidad para revertir la situación. Para ello es necesario combatir el duelo ecológico que nos lleva a la desesperanza que desemboca en nuestra falta de acción.

Hay iniciativas en muchos ámbitos en todo el planeta que implican esfuerzos colectivos muy importantes para frenar la crisis de desaparición de especies. Te incluimos algunos ejemplos junto con recomendaciones sobre acciones que podemos iniciar en nuestro entorno más inmediato para provocar y animar a la acción de los y las participantes.

PRUEBA ¿QUÉ PINTO YO EN LAS REDES?

En esta prueba se analiza el impacto de las redes sociales en nuestra vida cotidiana, explorando tanto sus ventajas como sus desventajas. Cada participante identifica las acciones que más realiza en redes y, posteriormente, analiza críticamente las consecuencias positivas y negativas de estas actividades. La prueba busca fomentar una comprensión más profunda sobre cómo usamos las redes sociales y cómo estas influyen en nuestra identidad y relaciones. Al finalizar, se comparten y evalúan las ventajas y desventajas identificadas por el grupo, promoviendo un debate sobre el uso responsable y consciente de las redes. Este enfoque resalta la importancia de equilibrar los beneficios de las redes con una mirada crítica hacia sus posibles riesgos, ayudando a desarrollar una ciudadanía digital más reflexiva. Te proponemos algunos ejemplos inspiradores relacionados con el uso activo y transformador de las redes sociales

PRUEBA ¿SOMOS IGUALES?

Esta prueba busca vivenciar cómo no todas las personas tienen las mismas oportunidades vitales en función de múltiples variables como situación socioeconómica, pobreza, inmigración, género, racialidad, entorno familiar, discapacidad, lugar donde se vive (rural-urbano, barrios periféricos, etc). Situaciones que hacen a unas personas más vulnerables que a otras y que explican que no se tengan las mismas oportunidades de acceder a una vida digna -sin que las personas tengan culpa ninguna al respecto de esa diferencia de oportunidades-. Te sugerimos como ejemplos inspiradores para luchar contra esta situación los diversos movimientos existentes relacionados con la creación y defensa del sistema público, gratuito y universal de salud o educación (verdaderos compensadores de las diferencias de partida individuales).

No obstante, te recomendamos que tengas la iniciativa de buscar e investigar para proponer ejemplos que puedan resultar particularmente atractivos al grupo de participantes. Es, por tanto, necesario que te coordines con el resto de personas dinamizadoras y acordéis cómo atajar esta cuestión. ¡Salvar el planeta es complejo pero no imposible!

Recomendaciones y consejos

La parte narrativa puede ser más atractiva por ser más dinámica y tener más interacción con el grupo, más teatral, y ser un rol con más “positividad” (no es quien critica, ni quien tiene que dar veredictos). Esto no lo hace un rol “menos serio”. Tienes un rol muy importante no solamente por ambientación y dinamización, sino por mantener la atención y el hilo conductor. Esto tiene varias implicaciones.

Es recomendable **preguntar si hay dudas** cuando se expone algo nuevo, porque el grupo podría no querer intervenir con dudas (por interrumpir, por vergüenza, ...).

Cuando expones cada isla, los **criterios de la prueba** pueden tratarse de diversas maneras. En general, se funciona mejor sin saber el criterio hasta el final, porque se ejecutan las pruebas con dinámicas más naturales. Es posible, no obstante, que se te exija demostrar cuál es el criterio, y para eso te puedes apoyar en las tarjetas y en las instrucciones del manual. Puedes, no obstante, exponer los criterios desde el principio

si lo crees más conveniente por cómo es el grupo de participantes. Sea cual sea tu decisión, háblalo con las personas que dinamizan contigo, porque tendrán que ajustar su manera de ejercer sus roles en función de ello.

Especialmente en este rol, **hablar alto, claro y con ritmo cuidado** es importante. Cada persona tiene sus recursos, sea modular la voz, hacer pequeños chistes o cambiar de tono, por ejemplo; pero debes mantener la atención y dejar claras las instrucciones y narraciones.

Cuando se compaginan el rol de **Observación** y el rol de **Narración**, es importante que te apoyes en quien dinamice contigo, principalmente en la revisión de las notas tomadas. Esto te será muy útil si crees que has podido perder algo de vista o para descubrir si hay detalles que no has podido atender o percibir.

Te recomendamos que no estés todo el tiempo tomando notas y escribiendo, sino que intentes hacerlo con discreción y brevemente. Es bueno registrar todo lo posible, ya que enriquecerá futuras experiencias; al mismo tiempo, si da la impresión de que estás evaluando al grupo, además de poder interrumpir la buena marcha de la partida, puede provocar vergüenza o reticencia a participar. Por ello debes ir fijándote en el grupo, haciendo pequeñas anotaciones, y aprovechar momentos en los cuales tengan la atención fijada en alguna tarea para tomar notas que te lleven más tiempo. Procura poner en orden y reconstruir las notas lo antes posible después de finalizar la sesión para evitar olvidos.

También es recomendable **no dejar de observar y escuchar por tomar notas**, porque la sesión nunca va a ser tan prolongada como para que algo se pueda olvidar, pero sí puede pasarse por alto una cuestión interesante en apenas unos segundos de pérdida de atención.

GUION TÉCNICO

En este documento encontrarás las instrucciones necesarias para los roles de Dirección de Juego y de Control de Tiempos. Es importante que lo leas con atención y que asimiles bien lo que se indica, para no tener que recurrir a leerlo en plena partida. ¡Ánimo!

Preparación

Asegúrate de tener todos los materiales de las pruebas listos y bien identificados, con su tarjeta correspondiente. Tendrás que proporcionárselos a la persona con el rol de Dinamización de Pruebas. Pactad cómo haréis vuestras funciones para no entorpeceros. Si eres la misma persona que se encarga de Dirección de Juego y Control de Tiempos, ten una estrategia preparada (por ejemplo, que la persona que lleva Dinamización de Pruebas te haga una señal cuando va a terminar de leer) y el cronómetro y tiempos a mano.

Reglas básicas

Tras haber sido presentado el juego, se pasa a plantear cómo se juega. Te recomendamos que sigas esta estructura para explicar las reglas básicas. No hace falta que la memorices, pero si necesitas leerla en voz alta no pierdas el contacto visual.

- En el momento en que de inicio a la partida tenéis 60 minutos para tratar de colorear el mapa.
- Tenéis que escuchar atentamente nuestras instrucciones, porque son necesarias para ello.
- Vais a jugar en equipos, luego veréis en cuáles. Cada equipo “navegará” con los medios que posea.
- Podéis moveros a la “velocidad” que os permite vuestra forma de navegar, decidida con dados.
- El resultado de la tirada, la “velocidad”, es el máximo de casillas que podéis moveros. Si sacáis un cuatro, podéis avanzar solo tres, pero nunca más de cuatro.
- Si caéis en una isla, tendréis una prueba que habrá que superar. Os daremos las instrucciones en ese momento. Un mismo equipo siempre está obligado a alejarse de una isla en la que ha caído si falla la prueba o si empieza su turno en una isla.
- Hay casillas especiales, que son las que tienen algún dibujo. Si caéis en una casilla especial, habrá otro tipo de prueba más breve. Cada casilla especial tiene un tipo de prueba. Pueden repetirse y no se colorean.
- Cada equipo debe estar de acuerdo en sus decisiones para moverse por el tablero.
- Os recordaré las reglas si os atascáis.
- ¿Alguna pregunta?

Inicio de partida

Coloca a las personas jugadoras en torno al tablero agrupadas en los equipos que se han definido y explica el procedimiento de “fichas” que se vaya a emplear. Indica a cada equipo su medio de navegación y velocidad. Si lo ves necesario, al menos en el primer turno, vuelve a recordarlo.

Componentes del equipo	Medio	Velocidad
1	Nado	1 dado
2	Piragua	1 dado (+ 2 puntos)
3-5	Velero	2 dados
+6	Lancha	3 dados

Te recomendamos esta forma de comienzo:

- Prestadme atención: os iré indicando el orden de turnos para que no os perdáis. Inicio el cronómetro: tenéis 60 minutos.
- Empieza el equipo más lento.

Administración de pruebas

El procedimiento estándar es alternar pruebas reflexivas y pruebas físicas. Empieza

siempre por una prueba que pueda resultar sencilla y/o atractiva para el grupo, en la medida de lo posible, para que ayude al enganche y a mantener la atención y la motivación. Tras esta primera prueba, con el grupo más “activado”, pasa siempre a una de distinto tipo: si la primera fue reflexiva, una física y viceversa. Si repites tipología intenta que, como mucho, se repitan dos pruebas reflexivas seguidas en toda la partida. Además de esto, aunque es bueno intentar cubrir todas las temáticas planteadas en Global Quest, te recomendamos no tratar las pruebas como una lista de comprobación, sino que tomes de ellas lo más significativo para la sesión. Elige los temas en función de qué resulta más relevante, qué parece generar mayor respuesta durante la partida, qué podría ser más interesante para el grupo de juego o, pensando en futuras actividades o en qué necesitas saber de las jugadoras y jugadores.

Tiempos

El tiempo de partida comienza con el primer turno. El tiempo de cada prueba empieza cuando la persona que lleva la Dinamización de Pruebas acaba de leer la tarjeta. En pruebas con distintas fases temporalizadas deberás indicar los cambios de fase. Anuncia siempre el tiempo que queda en los últimos 30, 20 y 10 segundos. Realizar una cuenta atrás en los últimos 5 segundos es opcional, pero recomendable para mantener el ritmo y la tensión de juego.

Juicio

En base al criterio de prueba superada de la tarjeta deberás emitir un veredicto: si se supera la prueba o no y qué consecuencias y resultados tiene esto. Lo recomendable es que ya lo sepas, aunque puedes apoyarte en la persona de Dinamización de Pruebas (que puede devolverte la tarjeta al comenzar el tiempo) o en el resumen de criterios del final del guion.

Ejemplos inspiradores

En la presentación de ejemplos e iniciativas inspiradoras, desde el rol de Dirección de Juego se debe coordinar con las personas dinamizadoras para que la partida tenga un hilo, una relevancia y un sentido acorde con lo presentado. Es decir, si queremos centrarnos en el contexto próximo e iniciativas locales, especialmente enfocadas en un ámbito concreto, se deberá revisar que todo (ejemplos inspiradores, discurso, imágenes...) vaya en esa dirección. Por otro lado, corre a cargo de la persona Directora de Juego el decidir cuándo puede ser interesante detener la sesión por la indignación del grupo y aprovechar la misma para proponer acciones a realizar.

Recomendaciones y consejos

La **duración de la partida** debería ser de 60 minutos. Sin embargo, esto no tiene por qué ser así necesariamente. Hay 30 minutos de reflexión una vez finalizada la partida. Si en el transcurso de la sesión de juego surgiese algo interesante, puede ser más provechoso tratarlo directamente en vez de tomar nota para la parte de reflexión. Idealmente, de todos modos, no debería alargarse la actividad por encima de los 90 minutos totales.

El **tiempo de gracia** es un recurso posible del cual no debe abusarse. Si el tiempo de juego de la partida ha terminado, se puede dar una prórroga hasta finalizar la prueba que está en curso (sea isla o casilla especial). En cuanto a dar tiempo extra en las pruebas, te recomendamos que no lo hagas. Si te ves en la obligación de ello porque una prueba ha resultado demasiado compleja para el grupo o se ha tenido que repetir mucho la explicación, intenta que no ocurra otra vez en la misma partida. Una prueba puede fallarse por pasarse del tiempo estipulado: déjalo claro en todo momento y presiona un poco.

No eres en ningún momento una figura antagónica. No se trata de complicarle la vida al grupo de personas jugadoras. Bajo ningún concepto debes enfrentarte al grupo: si hay una **prueba fallada**, por cualquier motivo, debes animar a que sigan intentándolo y destacar lo que hayan hecho bien. Recuerda que debes ayudar a construir una experiencia positiva: errar es humano y parte del aprendizaje, luego actúa en consideración para no desmotivar, porque no se trata de un concurso.

Cuando estés dando un **veredicto**, trata de crear tensión. No lo alargues, pero asegúrate de tener a tu “público” expectante, porque es un buen recurso para evitar generar un clima que parezca permisivo. En relación con esto, es importante que no te excedas en tu **flexibilidad**, ya que si no existe el reto desaparece la parte lúdica y el esfuerzo físico y mental de las personas jugadoras estará por debajo de lo necesario.

En ocasiones se darán **respuestas incompletas**, incongruentes o simples en exceso. En esos casos conviene que pidas aclaraciones para ver a qué se debe la respuesta y emitir el veredicto en base a estas aclaraciones. No es recomendable, sin embargo, proceder de la misma manera si se da una **respuesta cliché**, aunque si no las puedes diferenciar a priori, pide aclaraciones igualmente. Por ejemplo: la respuesta a cualquier problema social de “invertir más” puede ser cualquiera de las dos. Si la explicación/aclaración no incluye cómo, en qué y/o por qué, se trata de una respuesta cliché y no es por tanto válida. No pierdas de vista nunca el **sentido exploratorio** del juego: es bueno lograr una respuesta “incorrecta” siempre que esté bien argumentada. Recuerda que el objetivo principal es conocer qué creen las personas que están jugando. Por esto mismo, también, evita “guiar” las respuestas. Pedir una aclaración no puede nunca convertirse en forzar una respuesta concreta en base a tu opinión o interpretación.

Asegúrate de coordinarte y comunicarte con las otras personas que estén dinamizando contigo en roles distintos. Recuerda ¡es un juego cooperativo también para quienes dinamizáis!

GUION DE DEBATE

En este documento encontrarás las instrucciones necesarias para la dinamización de la Reflexión Final. Es importante que lo leas con atención y que asimiles bien lo que se indica, para no tener que recurrir a leerlo en plena partida. ¡Ánimo!

Método de debate

Llega la Reflexión Final, última fase del juego. Podéis utilizar las siguientes preguntas para dinamizar este momento:

Sobre el desarrollo de la partida

¿Cómo os habéis SENTIDO? (Se puede especificar: “¿hubo algún momento en que sentisteis rabia/tristeza/alegría/nervios/miedo/satisfacción, vergüenza, aburrimiento...?”) ¿Por qué?
¿Qué PENSABÁIS durante el juego? ¿qué cosas se os pasaron por la cabeza? ¿algo te ha sorprendido?
¿Qué te gustó más? ¿Qué te gustó menos?

Temáticas

¿Con qué temas o problemas habéis relacionado las dinámicas? ¿De qué van esos temas?
¿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?
¿Qué problemas (de los que te preocupan de tu vida, tu barrio o el mundo) se han tocado en el juego? ¿por qué te preocupan?
¿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?

Recomendaciones y consejos

No es preciso ajustarse solamente a las preguntas propuestas: formula otras que puedan ser relevantes según haya sido la partida, el grupo de participantes, etc.

Al igual que con cualquier otra fase del juego no se entra a juzgar o valorar respuestas. No hay aportaciones correctas o incorrectas. Es importante tratar de mantener una conversación fluida, evitar que unas pocas personas la monopolicen y fomentar la espontaneidad (pidiendo aclaraciones si fuera necesario). Es importante hacer varias rondas de respuestas para que todos/as puedan participar.

Es posible que surjan críticas al juego o a cómo se llevó a cabo. Toma nota de ellas para futuras aplicaciones, porque son muy enriquecedoras.

El debate puede ser un buen momento para relacionar temas clave que aparecieron durante la partida y contrastar opiniones, sobre todo entre personas que participaron menos. Especialmente en casos en los que la opinión mayoritaria sea pesimista aporta ejemplos y propuestas inspiradoras y positivas. Tienes algunas sugerencias en el [Banco de Recursos](#) del Global Quest.



Componentes del equipo de investigación IETIC EVEA en la puesta en práctica del Global Quest en la Noche Europea de los investigadores e investigadoras 2024

¿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 a yellow-to-orange gradient. The 'Q' is blue and features a paintbrush icon at its base. The 'U', 'E', 'S', 'T' are in a solid blue color. A small globe icon is integrated into the letter 'O'.