HOTSPOTS JUEGO DE MESA
BLENDED LEARNING

Co-funded by
the European Union

¿Por qué el juego de mesa Hotspots?

HOTSPOTS JUEGO DE MESA BLENDED LEARNING

El juego de mesa Blended Learning es el resultado del proyecto HOTSPOTS: Connecting European Suburbs through Smart Youth Work.

Este juego tiene como objetivo reflexionar sobre estereotipos y prejuicios, potenciar la empatía y el pensamiento crítico de los jóvenes para evitar su refuerzo y promover enfoques de aprendizaje intercultural.

OBJETIVOS DEL JUEGO

1. Reflexionar sobre la presión social de los jóvenes
2. Desarrollar la autoconciencia del tema
3. Deconstruir el miedo a la diferencia
4. Comprender las implicaciones de etiquetar a las personas

ESTRUCTURA

- El juego ha sido diseñado para ser una herramienta pedagógica para la educación no formal. La duración es de aproximadamente una hora, incluidos 15 minutos para la sesión informativa.
- En el juego de mesa, los jugadores actúan de acuerdo con la figura/personaje recibido, mientras que su objetivo principal es seguir caminando, pasando por puntos calientes y desafíos para llegar al final.
- "Hotspots" es jugado por (mínimo) cinco personas. Uno (es decir, el entrenador/educador) es el maestro de juego y los otros cuatro son los jugadores. El juego puede ser jugado muchas veces por las mismas personas.
- Las preguntas se dividen en cuatro categorías de escenarios de la vida real a los que los jóvenes pueden enfrentarse en función de los resultados de la investigación implementada en el marco del proyecto Hotspots (escanee los códigos QR al final del folleto para obtener más información).

MATERIALES DEL JUEGO

1 tablero de juego

Folleto de instrucciones para los jugadores

Folleto de instrucciones para el director de juego (facilitador)

Tarjetas de 4 figuras

16 cartas características

8 tarjetas con preguntas de ho

2 cartas con desafíos

1 papel de notas

INSTRUCCIONES PARA LOS JUGADORES

Este juego se puede jugar con cuatro jugadores o cuatro equipos de jugadores.

Paso 1: Entrar en el puesto

- Crea tu personaje con tu figura y características. Elige una tarjeta de figura y mantenla frente a ti. Este es tu personaje.
- Además, elige una tarjeta verde, una morada, una naranja y una amarilla (ingresos, género, trabajo, religión) y mantenlas ocultas para el equipo. Además, elige un objeto aleatorio como tu peón (ejemplos: goma, clip, etc.).
- Toma un papel y describe (escribiendo o dibujando en él) tu personaje. En el folleto hay preguntas indicativas que deben responderse.

Paso 2: Recorrer el camino

- El juego no requiere dados. Cada jugador recorre el camino, empezando desde el principio y dando un paso adelante en cada ronda.
- Hay 30 pasos en el camino hacia el final. 8 de los 30 pasos son puntos calientes (están marcados con un alfiler distintivo) con preguntas. Cuando/Si entras en estos puntos calientes, eliges aleatoriamente una tarjeta de preguntas. El facilitador lee en voz alta la pregunta de la tarjeta, y usted tiene que responder, de acuerdo con su rol.
- Dos áreas [puente y acantilados] esconden desafíos. Te enfrentas a ellos cuando llegas allí, ya sea caminando por el camino o cuando te envía allí el coordinador. El coordinador leerá en voz alta la tarjeta de desafío dedicada, y tú tienes que decidir qué vas a hacer.

Paso 3: Llegar a la meta

- Todos los participantes ganan cuando todos llegan al final. El juego se detiene cuando todos los jugadores llegan a la línea de meta. Al final, revelas tu personaje, presentando el papel de notas y tus tarjetas al equipo. A continuación, se realiza una sesión informativa, dirigida por el maestro/facilitador del juego.

INSTRUCCIONES PARA EL MAESTRO DE JUEGO (Facilitador)

- Este juego se puede jugar con cuatro jugadores o cuatro equipos de jugadores. Antes de comenzar, imprima todas las cartas, las notas (página 10 de este documento; una por jugador), el folleto de instrucciones (este documento) y el panel del tablero del juego. Coloca las cartas en montones, según el color, frente a ti con el reverso de la carta hacia arriba.

Paso 1: Entrar en el rol [10 minutos]

- Pida a un jugador que lea las instrucciones en voz alta a los demás jugadores y, después, que responda a las preguntas.
- Pida a los jugadores que elijan una tarjeta de figura con la figura y que la mantengan visible frente a ellos. Explique que las figuras tienen cabezas de animales y ropa humana para evitar personajes estereotipados.
- Pide a los jugadores que elijan las características de su figura, eligiendo cuatro cartas de diferentes colores (una de azul, una de morado, una de amarillo y otra de naranja). Estas cartas están ocultas al resto del equipo (solo el jugador las conoce). Explique que ciertas características pueden llegar a formar parte de nuestra identidad, definiéndonos en momentos específicos de nuestra vida. A continuación, se pide a los participantes que se pongan los zapatos de su personaje con sus características y que jueguen el juego en consecuencia.
- Entregue un papel de notas a cada jugador/equipo y pídales que describan su carácter en cinco minutos. Pueden describir al personaje escribiendo o dibujando en papel, imaginando cómo actúa su personaje en la vida diaria. Hay preguntas indicativas en la parte superior del papel para ser respondidas, lo que les ayuda a ponerse en la piel de su personaje.

Paso 2: Recorrer el camino [35 minutos]

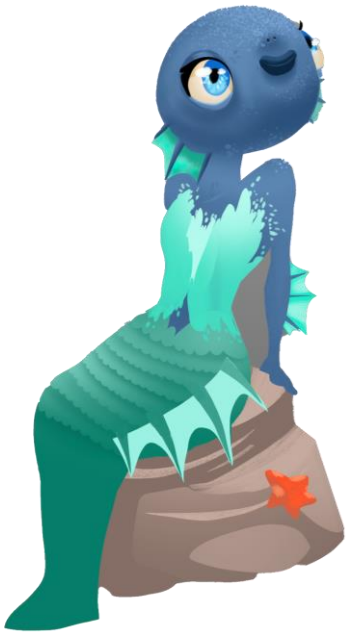
- Los jugadores recorren el camino, comenzando desde el principio y dando un paso a la vez. Explícales que todos los participantes ganan cuando todos llegan al final. El juego se detiene cuando todos los jugadores llegan al final. Es importante saber esto desde el principio. Fíjate si este hecho cambiará la actitud de juego a lo largo del juego.
- Cuando/si entran en las preguntas de Hotspot, eligen al azar una tarjeta de preguntas. Se leen en voz alta las preguntas y se les pide que respondan según su carácter y características principales. Sobre la base de los resultados de la investigación del proyecto de Hotspot (escuela, familia, entorno, amigos/en

línea), las preguntas se dividen en cuatro categorías de escenarios de la vida real a los que los jóvenes pueden enfrentarse.

- Al llegar a las partes rocosas del camino o al puente de madera, existen algunos desafíos para mejorar la dinámica cooperativa entre los jugadores. Lees la tarjeta correspondiente y les pides que decidan lo que haces.
- El juego termina cuando todos los jugadores llegan al final. Si solo un jugador sigue caminando mientras el resto ha llegado, hay que tener paciencia porque es muy importante para el propósito de este juego colaborativo que cada uno llegue al final.

Sesión informativa [35 minutos]

- Los jugadores revelan su carácter al final, presentando los cuadernos y sus tarjetas al equipo. Sigue a la sesión informativa / discusión grupal dirigida por el maestro de juego / facilitador. Las preguntas indicativas para la sesión informativa y el debate en grupo se incluyen en la siguiente sección, "Preguntas para la sesión informativa".



INSTRUCCIONES DE LA SESIÓN INFORMATIVA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Debriefing: En las actividades de educación no formal, el debriefing es una sesión que suele realizarse justo después de la actividad y se reproduce con el grupo. El debriefing puede considerarse una especie de discusión grupal. Una vez finalizada la actividad de educación no formal, el grupo permanece en sesión plenaria, posiblemente en círculo, para reflexionar sobre la actividad. Por lo tanto, la sesión informativa es una herramienta para reflexionar sobre lo que ha sucedido, los sentimientos vividos, los elementos significativos observados y el tema principal del taller. El debriefing es, por tanto, una herramienta valiosa para el aprendizaje individual y grupal, donde el conocimiento final no proviene de un enfoque descendente sino de una perspectiva ascendente porque se construye sobre el conocimiento colectivo creado durante toda la actividad.

Elementos para la reflexión: A continuación, puede encontrar una lista de consejos y sugerencias para el debriefing para fomentar la participación activa de todos e impulsar el enfoque participativo durante la discusión.

Este juego se estructura sobre los principales principios de la educación no formal de inclusión y horizontalidad. Por favor, considere los elementos que se enumeran a continuación solo como elementos inspiradores para la reflexión y sugerencias orientadoras. No está obligado a usarlos todos porque siempre depende de la estructura, las necesidades y los perfiles del grupo. Por esta razón, el elemento principal a destacar es la flexibilidad en todo el proceso.

Esté preparado para cambiar y modificar la estructura y las preguntas de acuerdo con los jóvenes involucrados en el debriefing/discusión.

Consejos para el director de juego:

- Como primer paso, pida a los participantes que revelen sus cartas y personajes.
- Antes de comenzar, realiza una pequeña sesión de eliminación para que los participantes salgan de sus personajes.
- Llevar a cabo la discusión en círculo para promover la horizontalidad y la escucha activa.
- Haga las preguntas abiertas en el orden propuesto si se adapta a las necesidades de su grupo.
- Haga las preguntas a todo el grupo (no a una persona específica) y déjeles el tiempo adecuado para reflexionar y responder.
- Deje que los jugadores respondan si lo desean, y no fuerce ni presione ninguna respuesta.

- Evite expresar su punto de vista y dé una retroalimentación neutral a sus respuestas.

Desenrollado

Cuando el facilitador detiene la actividad, se llama a los participantes y se les pide que se paren en círculo, se relajen y respiren profundamente. Es fundamental que los participantes salgan airosos de las energías y emociones que sintieron durante la actividad y que vuelvan a estar sobre sí mismos (si sienten que todavía están en la piel de los personajes que interpretaron antes, el debriefing no será nada efectivo y generará confusión).

PREGUNTAS PARA LA SESIÓN INFORMATIVA

¿Cómo te sentiste durante el partido?

- ¿Cuál era tu personaje y cómo se movía a través del juego?
- ¿Cómo te sentiste cuando los otros jugadores empezaron a moverse más rápido que tú?
- ¿Cómo te sentiste cuando los otros jugadores empezaron a moverse más despacio que tú?
- ¿Qué decisión tomaste en el reto del puente de madera? ¿Cómo tomaste esa decisión y por qué?
- En el desafío del acantilado, ¿qué te hizo decidirte a ayudar a los demás a avanzar o seguir caminando?
- Ahora que conoces las identidades de los otros jugadores, ¿actuarías de manera diferente? En caso afirmativo, ¿cómo?
- Ahora que el juego ha terminado, ¿qué harías diferente para apoyar a los otros jugadores?

¿Ves algún paralelismo entre lo que sucedió en esta actividad y el mundo real? En caso afirmativo, ¿qué?

PAPEL DE NOTAS

Respira hondo y tómate un tiempo para pensar en tu personaje (cierra los ojos si es necesario).

¿Cómo te imaginas a tu personaje?

¿Qué edad tienen?

¿Qué aspecto tienen?

¿Cuáles son sus principales características?

¿Cuál es su forma de actuar?

¿Dónde viven? ¿Con quién?

¿Qué están haciendo en este momento?

¿Cómo es su rutina?

¿Qué les gusta hacer en su tiempo libre?

¿Cómo son sus amigos?

Describe (escribiendo o dibujando) el personaje que representas.

HOTSPOTS JUEGO DE MESA BLENDED LEARNING

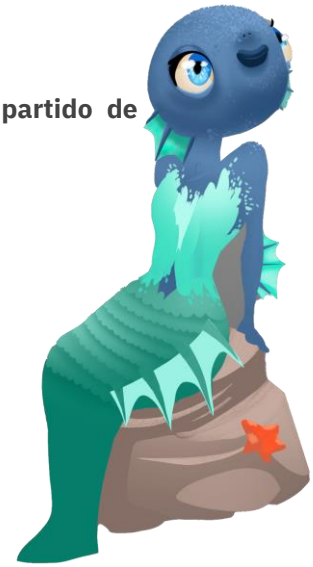
El juego de mesa Blended Learning es el resultado del proyecto 3 del proyecto HOTSPOTS: Connecting European Suburbs through Smart Youth Work. Forma parte del paquete educativo del proyecto, concebido para dotar a trabajadores juveniles, educadores entre iguales y jóvenes facilitadores de diferentes países europeos de herramientas y métodos interactivos para actividades de aprendizaje intercultural, donde las esferas online y offline están presentes y, a veces, combinadas. Además, es una herramienta poderosa para que los jóvenes reflexionen sobre los estereotipos y prejuicios, potenciando la empatía y el pensamiento crítico de los jóvenes para evitar su refuerzo y promover enfoques de aprendizaje intercultural.

HOTSPOTS Connecting European Suburbs through Smart Youth Work es una asociación de cooperación de 26 meses en el ámbito de la juventud apoyada por el Programa Erasmus+, la Agencia Nacional Italiana para la Juventud, y en la que participan socios de Italia, Finlandia, Francia, Portugal, Rumanía y España. El proyecto tiene como objetivo desarrollar herramientas y métodos de educación no formal dentro de un enfoque pedagógico de nuevo diseño para mejorar los enfoques y actitudes de aprendizaje intercultural tanto en línea como fuera de línea entre los jóvenes procedentes de entornos suburbanos y, más específicamente, en actividades nacionales y transnacionales dentro del programa Erasmus+.

Para más información puedes seguir los enlaces:

Kit de herramientas para el diagnóstico y el uso compartido de herramientas

Manual para un trabajo inteligente con jóvenes



"Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos".

Elementos del juego

Hotspots

PREGUNTAS

Hotspots

PREGUNTAS

Hotspots

PREGUNTAS

Hotspots

PREGUNTAS

Hotspots

PREGUNTAS

Hotspots

PREGUNTAS

Hotspots

PREGUNTAS

Hotspots

PREGUNTAS

Hotspots

PREGUNTAS

TEMA DE DISCRIMINACIÓN
TEMA: ESCUELA

ESTÁS ASISTIENDO A UNA CLASE DE SECUNDARIA EN UN PAÍS EUROPEO. ¿ALGUNA VEZ TE HAS ENCONTRADO CON RUMORES, BULLYING O AISLAMIENTO/DISCRIMINACIÓN POR TENER UNA DETERMINADA CARACTERÍSTICA?

SI LA RESPUESTA ES NO, DA DOS PASOS HACIA ADELANTE.
SI ES ASÍ, QUÉDESE DONDE ESTÁ.

CURRÍCULO / TEMA DE SALUD MENTAL | TEMA : ESCUELA

DURANTE TU EXPERIENCIA ESCOLAR, ¿TE HAS ENFRENTADO A LA CONFUSIÓN, EL ESTRÉS Y/O LA ANSIEDAD DEBIDO A LA APRETADA AGENDA Y AL PLAN DE ESTUDIOS SOBRECARGADO?

EN CASO AFIRMATIVO, RETROCEDA UN PASO.
SI LA RESPUESTA ES NO, AVANZA UN PASO.

NECESIDAD DE PERTENENCIA / CONFORMIDAD / TEMA: AMIGOS/ONLINE

¿ALGUNA VEZ HAS PARTICIPADO EN UN RETO EN REDES SOCIALES (POR EJEMPLO EL RETO DE LA BALLENA AZUL) QUE SABÍAS QUE TRAERÍA CONSECUENCIAS NEGATIVAS PERO LO HICISTE PARA SENTIRTE PARTE DEL GRUPO?

EN CASO AFIRMATIVO, RETROCEDA UN PASO. SI LA RESPUESTA ES NO, AVANZA UN PASO.

POBREZA / RECURSOS
TEMA: FAMILIA

DURANTE TUS TIEMPOS ESCOLARES, ¿ALGUNA VEZ HAS SENTIDO QUE TENÍAS MENOS OPORTUNIDADES QUE TUS COMPAÑEROS [POR EJEMPLO: ABANDONAR LA ESCUELA PARA AYUDAR EN EL HOGAR O EN EL TRABAJO, NO TENER LA MISMA CALIDAD DE ALIMENTOS O RECURSOS PARA PARTICIPAR EN ALGUNAS ACTIVIDADES]?

SI ES ASÍ, ESTÉS DONDE ESTÉS, MUÉVETE AL PRIMER ESCALÓN DE LOS ACANTILADOS. EL FACILITADOR

TIENE UN RETO PARA TI. SI NO, QUÉDATE

AUTOESTIMA
TEMA: FAMILIA

EN TU EXPERIENCIA FAMILIAR, ¿ALGUNA VEZ TE HAS ENFRENTADO A LA PRESIÓN Y TE HAS SENTIDO PRESIONADO POR TUS PADRES PARA SATISFACER SUS NECESIDADES Y EXPECTATIVAS (COMO SI, A TRAVÉS DE TI, QUISIERAN SATISFACER SUS PROPIOS SUEÑOS)?

SI ES ASÍ, DA UN PASO HACIA ATRÁS, SI NO, AVANZA TRES PASOS

SALUD MENTAL/ CULTURA DE LA CANCELACIÓN TEMA: AMIGOS/EN LÍNEA

¿TE SIENTES LIBRE DE COMPARTIR EN LÍNEA CUALQUIER TIPO DE PUBLICACIÓN RELACIONADA CON TU VIDA, SIN SER JUZGADO POR TUS CARACTERÍSTICAS PERSONALES?

EN CASO AFIRMATIVO, ESTÉS DONDE ESTÉS, MUÉVETE AL PRIMER ESCALÓN DEL PUENTE. EL COORDINADOR TIENE UN RETO PARA TI. SI LA RESPUESTA ES NO, AVANZA UN PASO.

BIENESTAR
TEMA: MEDIO AMBIENTE

¿HAY SUFICIENTES CENTROS JUVENILES O INSTALACIONES DEPORTIVAS EN TU VECINDARIO QUE PUEDAS USAR FÁCILMENTE?

SI LA RESPUESTA ES NO, AVANZA UN PASO. EN CASO AFIRMATIVO, DÉ DOS PASOS HACIA ATRÁS.

PAISAJE
TEMA: MEDIO AMBIENTE

DESDE EL LUGAR DONDE VIVES, ¿ES FÁCIL LLEGAR AL CENTRO DE LA CIUDAD U OTROS LUGARES IMPORTANTES DE USO (COMO HOSPITALES, ETC.)?

SI ES ASÍ, DA UN PASO ATRÁS. SI LA RESPUESTA ES NO, AVANZA TRES PASOS.

Hotspots

CARACTERÍSTICAS

Hotspots

CARACTERÍSTICAS

Hotspots

CARACTERÍSTICAS

Hotspots

CARACTERÍSTICAS

RELIGIÓN:
MUSULMANA

RELIGIÓN:
ATEO

RELIGIÓN:
JUDÍA

RELIGIÓN:
CRISTIANA

Hotspots

CARACTERÍSTICAS

Hotspots

CARACTERÍSTICAS

Hotspots

CARACTERÍSTICAS

Hotspots

CARACTERÍSTICAS

TRABAJO:
ESTUDIANTE

OCUPACIÓN:
DESEMPLEADO

OCUPACIÓN:
PROFESOR

OCUPACIÓN:
INFLUENCER

Hotspots
CARACTERÍSTICAS

Hotspots
CARACTERÍSTICAS

Hotspots
CARACTERÍSTICAS

Hotspots
CARACTERÍSTICAS

PERSONA CISGÉNERO

EL ADJETIVO SE REFIERE A LAS PERSONAS CUYA IDENTIDAD DE GÉNERO COINCIDE CON EL SEXO ASIGNADO AL NACER

PERSONA AGÉNERO

LITERALMENTE "SIN GÉNERO", ESTE TÉRMINO SE REFIERE A LAS PERSONAS QUE NO SE IDENTIFICAN CON NINGUNA IDENTIDAD DE GÉNERO

NO BINANRY PERSON

TÉRMINO QUE SE REFIERE A UN CONCEPTO DE GÉNERO QUE NO ENTRA EN LAS CATEGORÍAS TRADICIONALES MASCULINO/FEMENINO

PERSONA TRANSGÉNERO

ADJETIVO GENERAL UTILIZADO PARA DESCRIBIR A LAS PERSONAS CUYAS IDENTIDADES DE GÉNERO Y/O EXPRESIÓN DE GÉNERO NO SON LO QUE NORMALMENTE SE ESPERA PARA EL SEXO AL QUE FUERON ASIGNADOS AL NACER

Hotspots

CARACTERÍSTICAS

Hotspots

CARACTERÍSTICAS

Hotspots

CARACTERÍSTICAS

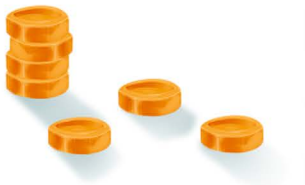
Hotspots

CARACTERÍSTICAS

BAJOS NIVELES DE INGRESOS

NACIDO EN UN CONTEXTO CON

INGRESOS DE NIVEL MEDIO



NACIDO EN UN CONTEXTO CON

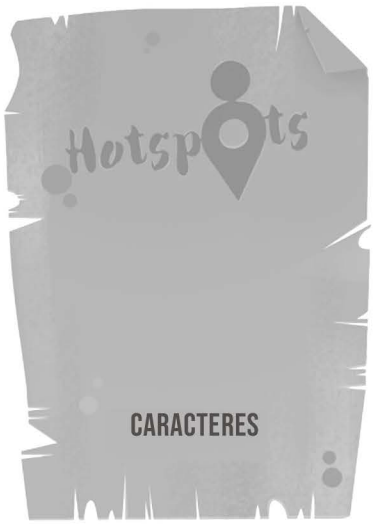
INGRESO DE ALTO NIVEL

NACIDO EN UN CONTEXTO CON

INGRESOS DE NIVEL MEDIO

NACIDO EN UN CONTEXTO CON

Hotspots
CARACTERES


Hotspots
CARACTERES

Hotspots
CARACTERES

Hotspots
CARACTERES

Hotspots
TARJETA DE DESAFÍO

Hotspots
TARJETA DE DESAFÍO

Hotspots
TARJETA DE DESAFÍO

DESAFÍO DEL PUENTE

CUANDO PISAS EL PUENTE DE MADERA, TIENES LA OPORTUNIDAD DE DAR TRES PASOS HACIA ADELANTE, SOLO SI TODOS LOS DEMÁS JUGADORES ESTÁN DE ACUERDO EN PERMITIRTE HACERLO. ¿LES PREGUNTARÁS?

SI NO, QUÉDATE DONDE ESTÁS Y ESPERA TU TURNO A LA SIGUIENTE RONDA PARA MOVERTE. EN CASO AFIRMATIVO, DEJE QUE LOS OTROS JUGADORES DISCUTAN SOBRE ELLO DURANTE 3'. MUÉVETE SOLO SI LA MAYORÍA DE ELLOS ESTÁN DE ACUERDO EN ELLO.

EL DESAFÍO DE CLIFF

MIRA A TU ALREDEDOR. ¿CÓMO SE MUEVEN EL RESTO DE LOS JUGADORES? TIENES DOS OPCIONES.

O BIEN AYUDA A DOS PERSONAS QUE ESTÁN DETRÁS DE TI A DAR DOS PASOS HACIA ADELANTE, MIENTRAS TÚ TE QUEDAS QUIETO PARA LA SIGUIENTE RONDA.

O DA TRES PASOS HACIA ADELANTE Y CONTINÚA CAMINANDO.

Finish!
START
Hotspots