



Diseñando pruebas para *Global Quest*

Asignatura: Educación para la Cooperación y el Desarrollo Humano y Sostenible

Grupo ieTIC-EVEA. Universidad de Oviedo

Contextualización

.....

Este poster es un resultado de la práctica sobre el juego cooperativo “**Global Quest ¿Qué pintamos en el planeta?**”, perteneciente a la asignatura de *Educación para la Cooperación y el Desarrollo Humano y Sostenible* que se oferta como materia optativa en el **Grado en Pedagogía** de la **Universidad de Oviedo**. La asignatura es impartida por las profesoras Aquilina Fuego e Isabel Hevia.

La práctica consistió en el diseño de una acción de Educación para el Desarrollo en la modalidad del Aprendizaje Servicio (ApS), en la que el alumnado matriculado (en este caso conformado en su totalidad por mujeres) se dividió en dos grupos de cinco personas cada uno.

Además de familiarizarse con el juego, cada grupo tuvo que **diseñar pruebas** para incorporar en el material del “Global Quest”. Dichas pruebas debían abordar la temática del género y del arte y, a su vez, contar con una estructura similar al resto de pruebas que componen el juego.



.....

Innovar a través de lenguajes artísticos. La formación de profesionales educativos para enfrentar retos globales

VII Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente, financiado por la **Universidad de Cantabria**.

Proyecto de Innovación Docente que tiene por objetivo desarrollar prácticas educativas innovadoras desde el **enfoque de la educación para la ciudadanía global con perspectiva de género** y con la ayuda de diferentes **lenguajes artísticos** (sonoro, gráfico, audiovisual, literario, etc.).





Actividad 1. Dos caras y una verdad

Sofía Álvarez, Sara Chápuli, Nancy Pasarín,
Inês Queirós y María Serrano López

Grupo ieTIC-EVEA. Universidad de Oviedo

1 Objetivo y duración

Concienciar sobre **salud emocional** y la importancia de mostrar las emociones que experimentamos.

Duración aproximada: **10 minutos**.

2 Desarrollo

Se entrega a cada participante una **silueta de cara** con dos lados: uno marcado con un borde negro, que representa las emociones externas (las que mostramos a los demás), y el otro sin borde, que simboliza las emociones ocultas (las que no solemos mostrar).

Los participantes deben usar dibujos o colores para **reflejar sus emociones** en ambos lados, dedicando dos minutos para cada uno, lo que les permite expresar libremente sus sentimientos internos y externos.

3 Personas Destinatarias

20 usuarios/as de la Asociación Abierto Hasta el Amanecer de Gijón (Asturias).

Son personas jóvenes de entre 14 y 16 años en riesgo de exclusión social.



4 Metodología



La metodología de la propuesta se centra en la **participación activa y la reflexión personal** de los participantes, basándose en el aprendizaje experiencial.

Esta actividad fomenta el desarrollo del pensamiento crítico, la empatía y la reflexión, y combina enfoques grupales e individuales. Comienza con una autoexploración mediante la creación artística y luego se realiza un debate grupal sobre lo realizado.

5 Recursos Materiales

La actividad requiere dos recursos:

- **Máscaras** en blanco (cartulinas recortadas).
- **Rotuladores** de colores.



6 Reflexión final

Se busca ofrecer a los participantes un espacio de **expresión y análisis de las emociones**, además de fomentar el debate sobre los estereotipos de género pudiendo observar cómo estos afectan a sus vidas y a su bienestar emocional.

En este sentido, el debate girará en torno a la manera en la que **expresamos nuestras emociones** y las diferencias o similitudes que podemos encontrar en función del **género**.



Actividad 2. La vuelta al mundo en 80 derechos

Alicia Altable, Olaya Blanco, Alba González, Mónica Martín y Alba Peláez

Grupo ieTIC-EVEA. Universidad de Oviedo

1 Objetivo y duración

Promover que las personas jóvenes comprendan y analicen las leyes vigentes sobre **derechos humanos** en distintos países.

Duración aproximada: **10 minutos**.

4 Metodología

El principal criterio (común en todas las pruebas) es dar libertad a los jóvenes a la hora de decidir si participar en el juego o no.

Se trata de una prueba con cierto nivel de incertidumbre orientada al desarrollo de conciencia crítica y global.



2 Desarrollo

La prueba permitirá a las personas jóvenes **identificar similitudes, diferencias y áreas de mejora**, desarrollando así una conciencia crítica y global sobre la protección de los derechos fundamentales y el respeto a los derechos humanos.



5 Recursos Materiales

La actividad requiere varios recursos:

- **Mapamundi.**
- **Chinchetas.**
- **Carteles** con cada una de las preguntas.
- Tarjetas de **comodines**: del público, recibir una pista y del monitor.
- Maqueta de **monigotes y accesorios.**

3 Personas Destinatarias

Educación no formal, con posibilidad de adaptación al ámbito formal.



6 Reflexión final

El resultado de la prueba fue positivo, se llevó a cabo dentro del **tiempo establecido**, pero fue sin duda la prueba más **incierta** de toda la tarde.

Los participantes **no lograban acertar** algunas preguntas y era frustrante para ellos.

Sin embargo, después de algunos minutos de agobio empezaron a acertar y consiguieron llevar a cabo la prueba sin vacilaciones.



Actividad 3. ¿Qué ves en el cuadro?

Prueba de Global Quest

Grupo ieTIC-EVEA. Universidad de Oviedo

1 Objetivo y duración

Fomentar la capacidad de **análisis crítico e imaginación** en las personas jóvenes mediante la observación de imágenes relacionadas con **temas sociales**.

Duración aproximada: **5 minutos**.

2 Desarrollo

La prueba permitirá a cada participante que relacione o identifique las ideas transmitidas de forma **individual y creativa**. Pretende mejorar las competencias vinculadas al **análisis crítico, creatividad e imaginación**, ofreciendo soluciones novedosas.



3 Personas Destinatarias

Educación no formal, con posibilidad de adaptación al ámbito formal.



4 Metodología

El principal criterio (común en todas las pruebas) es dar libertad a los jóvenes a la hora de decidir si participar en el juego o no.

El criterio de cumplimiento de la prueba es conseguir **poner el título** a su imagen en **2 minutos**.



5 Recursos Materiales

La actividad requiere varios recursos:

- **Folios con una imagen impresa a color**, de tamaño legible.
- **Post-its enumerados**.
- **Post-its** para que cada persona pueda escribir libremente el título de los diferentes cuadros.

6 Reflexión final

El resultado de la prueba fue positivo, se llevó a cabo dentro del **tiempo establecido** y fue una prueba más tranquila.

Las personas participantes aprovechaban para tomar asiento y descansar mientras decidían un **título para su obra**.

Quizás no fue una prueba tan atractiva como otras, pero cumplió su función y reflexionaron de manera profunda en sus títulos.