

DE 13 A 17  
AÑOS

## Aventura en la selva



TEMA  
Barreras  
Socioeconómicas



30´



### Materiales necesarios

- Conexión a internet.
- Dispositivo móvil, ordenador o tablet.

→ [Enlace al juego on line](#)



### Desarrollo

Los participantes se conectarán al juego mediante el enlace facilitado.

La dinámica del juego es como el Juego de la Oca; hay que elegir una ficha que será la que se mueva durante toda la partida conforme al número que salga en las tiradas de un dado incorporado en el mismo juego online (el dado se para o “ se tira” pulsando encima).

El objetivo es realizar el recorrido hasta la casilla final, situada en el centro del tablero.

En el recorrido que hay que realizar, hay casillas con indicaciones. Para saber el contenido de la indicación, basta con posar sobre la casilla el ratón y se abrirá una ventana con el mensaje. Algunas hacen avanzar y otras retroceder.

Debido a las características de la plataforma online, no es posible jugar de manera simultánea en el mismo tablero (moviendo cada jugador una ficha). Por lo que, para poder realizarlo de manera grupal, se conectará el equipo educador junto con los participantes, haciendo tantos grupos como fichas tiene el juego. El equipo educador tendrá el rol de compartir el juego en la pantalla, dinamizar y mover las fichas según la puntuación del dado.

Las casillas con indicaciones, puestas a lo largo del recorrido, contienen condicionantes relacionados con la temática a trabajar (barreras socioeconómicas como es la casa en la que vives, el acceso a becas, apoyo familiar, recursos tecnológicos) que te hacen avanzar o retroceder.

Es importante en que, además de leer las casilla y ver si te manda avanzar o retroceder, se comente en profundidad cuál es la condición que muestras y por qué creemos que hace se de una situación y otra. Es el preliminar al tiempo posterior de reflexión y donde poder generar opiniones y propuestas colectivas sobre el tema.

### Si no pueden conectarse en grupo

En este caso, cada participante realizará el juego de manera individual. Para ello, el equipo deberá facilitar el enlace de acceso al juego y las preguntas para la reflexión facilitadas en esta ficha.

Las personas participantes devolverán el resultado al equipo educador, para que este pueda recogerlas en la ficha de conclusiones.



### Apoyo para el equipo educativo

Preguntas de apoyo al debate y reflexión:

¿Cómo os habéis sentido en el juego?

¿Qué cosas os hacen avanzar y cuáles retroceder?

¿Creéis que éstas cosas pasan fuera del juego?

¿Qué podemos hacer para que esos obstáculos no impidan que todo el mundo pueda estudiar?



### Conclusiones a recoger

¿Identifican las barreras socioeconómicas?  
¿cuáles?

Propuestas planteadas para eliminarlas.  
Recogerlo en la ficha de conclusiones.

El equipo educador deberá remitir a la Plataforma de Infancia las conclusiones recogidas en la actividad a través de “ficha de conclusiones”.

13 A 17  
ANOS

## Aventura na selva



TEMA  
Barreiras  
Socioecon3micas

30´



### Materiais necesarios

- Conexi3n a internet.
- Dispositivo m3bil, computador ou tablet.

→ [Ligazi3n ao xogo on line](#)



### Desenvolvemento

Os participantes conectaranse ao xogo mediante a ligazi3n facilitada.

A din1mica do xogo 3 como o Xogo da Oca; hai que elixir unha ficha que ser1 a que se mova durante toda a partida conforme ao n1mero que salga nas tiradas dun dado incorporado no mesmo xogo online (o dado p1rase ou “t1rase” pulsando enriba).

O obxectivo 3 realizar o percorrido ata a casa final, situada no centro do taboleiro.

No percorrido que hai que realizar, hai casillas con indicaci3ns. Para saber o contido da indicaci3n, basta con pousar sobre a casilla o rato e abrirase unha xanela coa mensaxe. Algunhas fan avanzar e outras retroceder.

Debido 1s caracter1sticas da plataforma online, non 3 posible xogar de maneira simult1nea no mesmo taboleiro (movendo cada xogador unha ficha). Polo que, para poder realizalo de maneira grupal, conectarase o equipo educador xunto cos participantes, facendo tantos grupos como fichas ten o xogo. O equipo educador ter1 o rol de compartir o xogo na pantalla, dinamizar e mover as fichas segundo a puntuaci3n do dado.

As casillas con indicaci3ns, postas ao longo do percorrido, conte1en condicionantes relacionados coa tem1tica a traballar (barreiras socioecon3micas como 3 a casa na que vives, o acceso a bolsas, apoio familiar, recursos tecnol3xicos) que che fan avanzar ou retroceder.

3 importante que, ademais de ler as casillas e ver se che manda avanzar ou retroceder, com3ntese en profundidade cal 3 a condici3n que mostras e por que cremos que se fai dunha situaci3n e outra. 3 o preliminar ao tempo posterior de reflexi3n e onde poder xerar opini3ns e propostas colectivas sobre o tema.

### Se non poden conectarse en grupo

Neste caso, cada participante realizar1 o xogo de maneira individual. Para iso, o equipo deber1 facilitar a ligazi3n de acceso ao xogo e 1s preguntas para a reflexi3n facilitadas nesta ficha.

As persoas participantes devolver1n o resultado ao equipo educador, para que este poida recollelas na ficha de conclusi3ns.



### Apoio para o equipo educativo

Preguntas de apoio ao debate e reflexi3n:

Como vos sentistes no xogo?

Que cousas fanvos avanzar e cales retroceder?

Creedes que estas cousas pasan f3ra do xogo?

Que podemos facer para que eses obst1culos non impidan que todo o mundo poida estudar?



### Conclusi3ns a recoller

Identifican as barreiras socioecon3micas? cales?

Propostas expostas para eliminalas. Recollelo na ficha de conclusi3ns.

O equipo educador deber1 remitir 1 Plataforma de Infancia as conclusi3ns recollidas na actividade a trav3s da “ficha de conclusi3ns”.