

SÚMATE A LA FIESTA

Marine nos presenta esta actividad para conocer más la realidad de la RD de Congo y del proyecto escolapio en el país, mediante un juego a modo de *escape room* en el ordenador.

Convendría trabajar previamente al desarrollo de esta actividad el concepto global de la Campaña “Al ritmo de Congo” y presentar también (de un modo general) a los personajes que nos guiarán en las diferentes actividades.



DESTINATARIOS

Alumnos y alumnas de 5º y 6º Primaria (entre 10 y 12 años) y de Secundaria (entre 12 y 16 años).

DESARROLLO

Se divide la clase por grupos de 3 o 4 alumnos y alumnas; cada uno de estos grupos tendrá un ordenador con acceso al juego (Internet).

El profesor/a explicará que deben trabajar en grupo, leyendo los textos que encuentren en cada una de las pantallas para después poder superar las pruebas. Recordar a los alumnos y alumnas que, muchas veces, al pasar por encima de los elementos (imágenes) que verán en las distintas pantallas, podrán acceder a la información. En la mayoría de casos, si no se supera la prueba, no podrá pasar a la siguiente. Si se “enganchan” demasiado en alguna prueba se les puede ayudar un poco.

En el juego, los equipos pasarán por distintos escenarios donde uno de los personajes de la campaña les explicará una realidad distinta de RD Congo y les propondrá una prueba a superar. Cuando la supera, el equipo “libera” a los niños y niñas a los que se refería la prueba, que se unen a la fiesta congoleña final.

A la señal del profesor/a, cada equipo empezará a jugar en su ordenador, hasta llegar al final del juego.

<https://view.genial.ly/5bb9b27063409e0c9b3197fe/corto-sumate-a-la-fiesta>

MATERIALES

- Conexión a Internet
- Juego Genial.ly “Súmate a la fiesta”:
<https://view.genial.ly/5bb9b27063409e0c9b3197fe/corto-sumate-a-la-fiesta>
- Claves para el profesor@:
 - Contraseña para prueba “Minas”: Mbote
 - Contraseña para prueba “Niñ@s soldado”: 71793