

Manrais, guía didáctica.

La finalidad de este material es ayudarte a la hora de llevar a cabo este proyecto en clase.

Incluye:

dos fases:

- CD Fase 1: 6 niveles. Se juega en local, desde el CD original del juego. El registro de los avances del jugador se almacena en un archivo local del ordenador.
- CD Fase 2: 3 niveles. Se juega en local, desde el CD original del juego. El registro de los avances del jugador se almacena en un archivo local del ordenador.

Hay una primera evaluación para comprobar el nivel de competencia TIC de l@s alumn@s del grupo clase que van a desarrollar este Programa.

Durante el desarrollo de los 9 episodios podremos trabajar las diversas competencias que marca el curriculum.

Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud
Competencia para aprender a aprender
Competencia matemática
Competencia en comunicación lingüística
Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital
Competencia social y ciudadana
Competencia en cultura humanística y artística
Competencia para la autonomía e iniciativa personal

Guía didáctica que incluye 9 episodios (cada uno con un derecho) para desarrollar en el aula y con la posibilidad de desarrollar y profundizar en casa.

“MANRAIS están en tus manos” es un juego basado en los derechos humanos destinado a jóvenes de entre 9 y 14 años. Se distribuirá en los centros educativos y se podrá utilizar tanto en horario lectivo como en los hogares de los alumnos. Se presenta en bilingüe castellano – euskera.

El juego consta de 9 niveles y se desarrollará en modo offline, no será necesario registrarse en un servidor, sino que se ejecutará en local. El registro de los avances será guardado en un archivo local del ordenador del jugador. Es decir, cuando el jugador logre un objetivo concreto, el sistema guardará su progreso para así continuar desde el mismo punto en el que dejó el juego el día anterior.

En el juego se maneja al protagonista en distintas situaciones en las que se tendrá que valer de su ingenio y de los diferentes ítems que vaya encontrando por el camino para avanzar en el juego. Según el jugador vaya avanzando y resolviendo puzzles, se le desbloquearán diferentes minijuegos (Jelly snakes, Arkan blocks...)

Dinámica del grupo clase.

El planteamiento del proyecto goza de una gran flexibilidad y puede y debe ser adaptado a las necesidades y circunstancias de cada grupo aula y al criterio del profesorado.

La participación puede incluir :

1. toda la clase (asamblea del grupo clase)
2. grupo de 4/6 con portavoz
3. grupo de chicas y otro de chicos
4. trabajo individual . mas puesta en común , en grupo , o en grupo clase.
5. trabajo individual
6. trabajo en parejas
7. trabajo en parejas mixta.

La temporalización

1. Una sesión
2. A lo largo de varias sesiones de materias distintas.
3. Monográfico de un día. (usando uno de los derechos)
4. La semana de los derechos.

GUIÓN

Introducción: *El virus informático*

Estás en tu habitación por la mañana, sentad@ en la ventana en albornoz. No se te reconoce: llevas la capucha puesta y estás de espaldas a la cámara.

Estás recordando lo que te ocurrió al principio del verano. Acababas de terminar el último curso de primaria: te disponías a elegir tu nuevo instituto. Estabas en tu ordenador buscando información, cuando un virus irrumpió en tu pantalla.

El virus hablaba de los Derechos Humanos y venía firmado por Manrais. El mensaje te impactó: lo capturaste en una tarjeta de memoria y decidiste investigar al respecto.

Según tus investigaciones, Manrais es una sociedad estudiantil que lucha en secreto por los Derechos Humanos. Todo parecía indicar que el cuartel general de Manrais puede ubicarse cerca del Instituto Fernando Buesa...

No te lo pensaste dos veces: es un buen instituto, así que accediste a la página web para matricularte. (Te matriculas = creas tu nick y contraseña).

Fuiste admitid@ y te enviaron una PDA: es el dispositivo de comunicaciones del instituto. Pero tu tía te la guardó y no has podido usarla en todo el verano.

Hoy, sentad@ en tu ventana en albornoz, es el primer día de instituto. Te preguntas si tu tía te devolverá la PDA, te preguntas si realmente estarás sobre la pista de Manrais... Y vas a vestirte. (Te vistes = creas tu avatar).

Tutorial guiado:

El desayuno

Ya te has vestido y has salido de tu habitación: estás en casa con tu tía Alina. Tu objetivo es salir a la calle para ir al insti, pero tu tía no te va a dejar salir hasta que desayunes y charles un rato con ella.

Al desayunar y charlar con tu tía aprendes los mecanismos del juego: interactuar con objetos y personajes, recoger objetos al inventario, examinar objetos en el inventario, utilizar objetos en elementos de la escena, manejar diálogos interactivos, etc.

Cuando completas el tutorial la puerta de casa se desbloquea y ya puedes salir.

Obtienes:

- tu inventario, que contiene la tarjeta de memoria en la que capturaste el virus de Manrais y unos sprays de graffiti.
- una *almohadilla pedorra*: es el regalo que viene en la caja de cereales.
- tu PDA: a partir de ahora podrás consultar pistas para continuar el juego.

Episodio 1: El diario secreto de Lando

Llegas al instituto. Junto al *insti* hay un establecimiento que está cerrado: es el 8 Bits Cyberparty. Tiene la persiana echada. El edificio tiene un sótano con dos ventanucos con barrotes.

Te sorprendes al ver dibujado en la persiana el graffiti de Manrais. Ves que al graffiti le falta la estrella. Utilizas tus sprays de graffiti para completarlo. En ese momento alguien arroja un libro a la acera a través de los ventanucos.

Te preguntas qué será ese libro y quién lo ha puesto ahí. Lo recoges y ves que sólo tiene una página escrita. Es el artículo 12 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos (**derecho a la intimidad**).

Acto seguido tu PDA capta una señal pirata entrante. Recibes un mensaje de Manrais: el libro es una pista para resolver una prueba, debes llevártelo contigo.

Entras al instituto. En el hall están Stressa y Spaikel, los *guays* del insti. Pasan unos compañeros: a uno (Lando) se le cae su diario. Stressa y Spaikel lo recogen, lo leen y se mofan. Planean fotocopiarlo y pegar el secreto de Lando por las paredes.

Stressa entra y sale de escena preparando la broma. Esperas el momento, distraes a Spaikel y le das el cambiazo: sustituyes el diario por el libro que te ha pasado Manrais antes. Spaikel no se percata y sigue adelante con el plan.

Le devuelves el diario a Lando. Te lo agradece y te ofrece una partida a los *Jelly Monsters*.

Cuando vuelve Stressa, Spaikel ha empapelado el hall con el artículo 12 de la Declaración. A Stressa no le da tiempo de montar en cólera: viene la profesora y Stressa opta por disimular.

Para terminar recoges el libro de la fotocopidora. Recibes mensaje de Manrais: has superado la primera misión, has sido admitid@ en el proceso de selección de nuevos socios del club. Si completas una serie de misiones, podrás formar parte de Manrais, si tú quieres.

Estás en tu habitación al final del día. Recibes un mensaje de Lando en la PDA: te envía el juego de Jelly Monsters por e-mail, ahora puedes jugarlo en tu ordenador de la habitación.

Al mirar el ordenador, accedes al periódico del insti. El periódico está controlado por Stressa y Spaikel: lo usan para publicar informaciones sesgadas en su propio beneficio.

El libro que has usado para superar la misión contiene el artículo 12 de la Declaración. Lo tienes encima de tu cama (es la primera pieza de tu colección). Cuando miras el libro, extraes las conclusiones y termina la partida.

Temas de debate. Episodio 1 (Derecho a la intimidad)

1. ¿Te parece correcta la actitud de Stressa y Spaikel al querer fotocopiar los secretos de Lando?
2. ¿Ha actuado bien el protagonista, dando el cambiao a Spaikel y devolviéndole el diario a Lando?
3. ¿Crees que el protagonista podría haber actuado de otra manera?
4. ¿Qué te sugiere el derecho a la privacidad?
5. Extrapolar lo sucedido en el episodio **1 (derecho a la intimidad)** a otros campos como pueden ser internet, teléfono móvil, redes sociales...
6. ¿Qué crees que significa "respetar la intimidad de una persona"?
7. ¿Qué aspectos pertenecen a la intimidad personal?
8. ¿Qué opinas sobre grabar a alguien sin su permiso y difundir las imágenes por el móvil o internet?¿Te parece gracioso?¿Y si te lo hacen a ti?
9. Si llega a tu móvil o correo electrónico una imagen que ridiculiza a alguien de tu edad y tomada sin su permiso, puedes:
 - Contárselo a tus padres y que ellos decidan qué hacer.
 - Contárselo a un profesor o profesora con quien tengas confianza. Ellos te orientarán.
 - Llamar al 116111, que es el TELEFONO DE AYUDA A LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA y contar lo sucedido.

En el episodio sobre el derecho a la privacidad se pueden trabajar las siguientes competencias:

Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud
Competencia para aprender a aprender
Competencia en comunicación lingüística
Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital
Competencia social y ciudadana
Competencia en cultura humanística y artística
Competencia para la autonomía e iniciativa personal

Episodio 2: El concurso de fotografía

Estás en la biblioteca con todos tus compañeros. Es una biblioteca moderna, con un gran monitor plano. La profesora anuncia el concurso de fotografía anual y pide a los alumnos que se dividan en dos grupos.

Stressa y Spaikel eligen a sus compañeros, discriminan a otros y además les prohíben participar. Los compañeros discriminados se resignan.

Si tratas de hablar con Stressa y Spaikel, te darán con la puerta en las narices. Lo mismo ocurre con sus amigos, los gemelos Suki y Saske. Tus compañeros Colette y Dido han sido admitidos en los grupos de Stressa y Spaikel: te dan ánimos pero no hacen nada por ayudarte.

Tu objetivo es lograr que tus compañeros discriminados, Lando, Friko y Rina, no se resignen y ejerzan sus derechos.

Desde el principio del juego tienes la tarjeta de memoria en la que capturaste el virus de Manrais: es el artículo 2 de la Declaración **(los Derechos Humanos son de TODOS)**.

Parece buena idea poner la tarjeta en el monitor de la biblioteca, pero el formato no encaja: este monitor sólo admite tarjetas de memoria con un corte angular. En la biblioteca encuentras material escolar: te haces con unas tijeras y modificas la tarjeta de memoria para poder reproducirla en el monitor de la biblioteca.

Finalmente lo consigues: emites el mensaje de Manrais para tus compañeros Lando, Friko y Rina.

Al leer fundamentos de los Derechos Humanos, tus compañeros reaccionan y deciden que forméis vuestro propio equipo independiente para el concurso de fotos. A lo largo del diálogo interactivo decidís también el tema de vuestro trabajo, que será 'mi barrio'.

Vuelve la profesora, cada equipo expone su tema para el concurso. La profesora os acepta como tercer grupo y celebra especialmente el tema que habéis elegido: has logrado tu objetivo.

Para terminar, recoges la tarjeta de memoria del monitor, Dido te ofrece una partida de Jelly Monsters y recibes mensaje de Manrais: has superado la misión.

Al final del día en tu habitación, recibes un mensaje de Dido con el juego. Antes de jugar accedes al periódico del insti, donde Stressa y Spaikel

aparecen como los únicos candidatos al premio de fotografía: es una información parcial y sesgada.

Puedes mirar los artículos de tu colección sobre la cama: el libro, y para terminar la tarjeta de memoria. Extraes conclusiones y termina la partida.

Temas de debate. Episodio 2 (Los Derechos Humanos son de todos)

1. ¿Qué te parece la actitud de Stressa y Spaike en la escena, al no dejar que los demás compañeros formen parte de su grupo?
2. ¿Ha actuado bien el protagonista, creando un grupo alternativo?
3. ¿Crees que el protagonista podría haber actuado de otra manera?
4. Extrapolar lo sucedido en el episodio 2 (TODOS somos iguales) a otros campos como pueden ser en el recreo, los amigos, la familia...
5. ¿Crees que es preferible elegir a los mejores para ganar siempre o eliges contar con todos?
6. ¿En tu clase todos y todas tenéis las mismas oportunidades para participar en las actividades?
7. ¿Qué significa para ti discriminar a una persona?
8. ¿Qué significa para ti solidarizarte con una persona que está siendo discriminada? ¿Cómo actuarías? Pon un ejemplo.

En el episodio de los derechos humanos son de todos se pueden trabajar las siguientes competencias:

Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud

Competencia para aprender a aprender

Competencia en comunicación lingüística

Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital

Competencia social y ciudadana

Competencia en cultura humanística y artística

Competencia para la autonomía e iniciativa personal

Episodio 3: Friko y la capa de Stressa

Estás en el aula de arte con tus compañeros y la profesora, a punto de salir al recreo. Salen todos excepto Friko. Recibes un mensaje de Manrais en la PDA: te encargan que consigas que Friko salga al recreo.

Hablas con él. Te explica que Stressa le maltrata y por eso no sale. Le tiene miedo, no se atreverá a salir hasta que le asegures que Stressa está bajo control.

Sales al patio: Stressa está probándose capas para el concurso de fotografía (su tema es la moda juvenil). Recoges una capa que Stressa no quiere y Manrais te pasa un kit de costura desde el sótano.

El kit contiene una cremallera extralarga y unos parches bordados con el artículo 3 de la Declaración **(derecho a la vida, la libertad y la seguridad)**.

Regresas al aula de arte con Friko. Pones la capa de Stressa en la máquina de coser y la modificas usando la cremallera y los parches. Friko se atreve a ir contigo por el patio.

Colocas la capa modificada entre las que Stressa se está probando. Stressa se la prueba, se sube la cremallera y queda atrapada.

Friko aprovecha la inmovilidad de Stressa para hacerle prometer que no le molestará más. Stressa lo promete, pero Friko se deja llevar por la situación, se crece y termina por amenazar a Stressa. Intervienes.

Le haces ver a Friko que el mensaje de los parches (artículo 3) también se aplica a Stressa. Ella también es persona, tiene derecho a la vida, la libertad y la seguridad: no tenéis derecho a inmovilizarla ni mucho menos a amenazarla.

Friko se aparta y medita. Stressa consigue liberarse de la capa. Le pides disculpas por habérsela estropeado. Ella, enfadada, te dice que puedes quedártela.

Recibes un mensaje de Manrais: te dicen que has superado la prueba y que "no te comas demasiado la cabeza". No sabes qué pensar... (Te están poniendo a prueba: te envían mensajes equívocos para comprobar tus reacciones).

Friko te ofrece una partida de Jelly Monsters. Después de jugar, termina el recreo y os dirigís de vuelta a clase.

Al final del día en tu habitación, recibes un mensaje de Friko con el juego. Antes de jugar accedes al periódico del insti: Stressa y Spaikel siguen deformando la realidad según su conveniencia.

Puedes mirar los artículos de tu colección sobre la cama: el libro, la tarjeta de memoria, y para terminar la capa de Stressa. Extraes conclusiones y termina la partida.

Temas de debate. Episodio 3 (Derecho a la vida, la libertad y la seguridad)

1. ¿Qué te parece la actitud de Stressa, al tratar a Friko como un juguete?
2. ¿Qué te parece la actitud de Friko con Stressa, crees que se ha pasado?
3. ¿Crees que el personaje ha hecho bien ayudando a Friko, y después parándole los pies?
4. ¿Qué te sugiere el derecho a la vida, la libertad y la seguridad?
5. Extrapolar lo sucedido en el episodio 3 (derecho a la vida, la libertad y la seguridad) a otros campos como pueden ser la calle...
6. ¿Conoces a alguien que utiliza la violencia para imponerse sobre los demás?
7. ¿Crees que hay que responderle violentamente?
8. ¿Sabes qué debes hacer si tú o algún amigo o amiga es víctima del abuso y la violencia?
9. Tú puedes colaborar para que esto no ocurra:
 - Cuéntaselo a tus padres y que ellos decidan qué hacer.
 - Cuéntaselo a un profesor o profesora con quien tengas confianza. Ellos te orientarán.
 - Llamar al 116111, que es el TELEFONO DE AYUDA A LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA y contar lo sucedido.

En el episodio del derecho a la vida, la libertad y la seguridad se pueden trabajar las siguientes competencias:

Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud
Competencia para aprender a aprender
Competencia en comunicación lingüística
Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital
Competencia social y ciudadana
Competencia en cultura humanística y artística
Competencia para la autonomía e iniciativa personal
Competencia matemática

Episodio 4: Colette y el entrenamiento de Tai-Chi

Estás en casa por la mañana, a punto de salir hacia el *insti*. De nuevo tienes que desayunar y charlar con tu tía antes de salir. En los cereales te toca el mismo premio que en el episodio 1: ya tienes dos almohadillas pedorras.

Llegas al insti. En el hall están Colette, que estrena zapatillas, y Stressa y Spaikel, que están pegando en las paredes los carteles que anuncian un torneo de triples.

Stressa se interesa por las nuevas zapatillas de Colette: todo parece indicar que tiene la intención de robárselas en cuanto se las quite para entrenar. Colette está muy preocupada. Recibes mensaje de Manrais en la PDA: te piden que salgas a recoger algo que han preparado para ayudar a Colette.

Te diriges al sótano Manrais y recibes una lámina de gomaespuma con un mensaje impreso: es el artículo 17 de la Declaración (**derecho a la propiedad**).

La gomaespuma lleva unas formas pretrazadas, en forma de plantillas. Utilizas las tijeras que recogiste en el episodio 2 en la biblioteca para recortarlas.

En el hall, Spaikel ha dejado sobre la fotocopiadora un rollo de cinta adhesiva. La recoges y la pegas en las almohadillas pedorras que venían con los cereales. Finalmente unes las almohadillas a las plantillas: obtienes así las *plantillas antirrobo*.

En el gimnasio, Suki y Stressa practican Tai-Chi. Colette está lista para entrenar, pero no se atreve a descalzarse. Lando y Rina tratan de animarla, sin éxito.

Cuando tienes las plantillas preparadas, las colocas en las zapatillas de Colette a la vez que ella se descalza y salta al tatami. Stressa se pone las zapatillas y camina: a cada paso las plantillas sueltan una pedorreta. Lando y Rina no pueden evitar pitorrearse.

Stressa detecta que lo que hace ruido es algo que han metido en las zapatillas: se las quita, extrae las plantillas y todos ven el mensaje impreso. Colette se arma de valor y reclama sus zapatillas, diciéndole a Stressa que no tiene ningún derecho a quitárselas.

Stressa responde que no quería quitárselas, sólo probárselas. Stressa y Suki se van. Colette te agradece tu ayuda con una partida de *Jelly*

Monsters. Recoges las plantillas pedorras y recibes mensaje de Manrais: has superado la misión.

Al final del día en tu habitación, recibes un mensaje de Colette con el juego. Antes de jugar accedes al periódico del *insti*: Stressa dedica la portada a desprestigiar las zapatillas de Colette.

Puedes mirar los artículos de tu colección sobre la cama: el libro, la tarjeta de memoria, la capa de Stressa y para terminar las plantillas pedorras. Extraes conclusiones y termina la partida.

Temas de debate. Episodio 4 (Derecho a la propiedad)

1. ¿Qué te parece la actitud de Stressa al querer las zapatillas de Colette?
2. ¿Cómo ves la actitud de Colette, al quedarse con miedo?
3. ¿Ha actuado bien el protagonista? ¿Te parece correcta su solución?
4. ¿Crees que Stressa decía la verdad, cuando sólo decía que quería probarse las zapatillas?
5. Extrapolar lo sucedido en el episodio 4 (derecho a la propiedad) a otros campos como pueden ser en casa, con los amigos...
6. Contesta con qué frases estás de acuerdo:
 - Si ves que alguien de clase tiene algo que te gusta mucho, te gustaría cogérselo sin que se dé cuenta.
 - Si después se lo devuelves, no has hecho nada malo.
 - Si no te "pillan" está bien hecho.
 - Si le pides compartirlo y te dice no, debes respetar su decisión y no enfadarte.

En el episodio del derecho a la propiedad se pueden trabajar las siguientes competencias:

Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud

Competencia para aprender a aprender

Competencia en comunicación lingüística

Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital

Competencia social y ciudadana

Competencia en cultura humanística y artística

Competencia para la autonomía e iniciativa personal

Competencia matemática

Episodio 5: La exposición de fotografía

Estás en el hall con tus compañeros del equipo de fotografía: Lando, Rina y Friko. Los trabajos ya están colocados en el salón de actos: los equipos disponen de unos minutos para dar los últimos toques.

Stressa y Spaikel se han colado en el salón de actos antes que los demás y han pintarrajeando la foto de tu equipo. Cuando entras en el salón de actos con tus compañeros, ven la foto estropeada y se disponen a retirarla y darse por vencidos.

Les convences de que aún es posible encontrar una solución. Confían en ti y esperan a que se te ocurra algo. Piensas en usar tus sprays de graffiti para pintar algo chulo y tapar la pintada, pero no sabes qué pintar... Recibes un mensaje de Manrais: te ofrecen que salgas a recoger algo de material artístico.

Sales y obtienes una lámina de acetato con un mensaje impreso: es el artículo 27 de la Declaración (**derecho a la cultura**). Utilizas las tijeras para troquelar la lámina y la cinta adhesiva para sujetarla a la foto. Ofreces tus sprays a tus compañeros y entre todos pintáis el mensaje sobre la pintada de Stressa y Spaikel. El equipo decide seguir adelante y presentarse al concurso.

En el hall, la profesora obtiene la confirmación de los tres equipos: la exposición está lista. La profesora se lleva a Stressa y Spaikel para abrir la exposición al público. Stressa, contrariada, indica a Suki y Saske que "den caña" a tu equipo. Tus compañeros temen la violencia de los gemelos, pero se te ocurre una idea: retarles a los *Jelly Monsters*. Y surte efecto: Suki y Saske aceptan el reto.

Después de jugar, la exposición abre al público. La profesora presenta las fotos de los tres equipos. La más aplaudida resulta ser la de tu equipo: ganáis el premio, que consiste en un tarro lleno de fichas para jugar gratis en el 8 Bits cyberparty.

Subes al escenario con tus compañeros. Recibes un mensaje de Manrais en el que te animan a restregarles el premio a Stressa y Spaikel para que rabien. Este mensaje ya es la gota que colma el vaso: te parece que Manrais te está proponiendo una actitud infantil intolerable y decides no hacer caso.

Tomas el micrófono y, tras consultar con tus compañeros, entre todos decidís compartir el premio con los demás participantes. Todos suben al

escenario, excepto Stressa y Spaike que se mantienen al margen. La profesora os regala una foto que ha sacado a vuestro trabajo, la foto 'mi barrio'.

Al final del día en tu habitación, recibes un mensaje de Suki con el juego. Antes de jugar accedes al periódico del *insti*. Stressa y Spaike hablan del próximo torneo de triples: no aportan ninguna información acerca del concurso de fotos.

Puedes mirar los artículos de tu colección sobre la cama: el libro, la tarjeta de memoria, la capa de Stressa, las plantillas pedorras y para terminar la foto 'mi barrio'. Extraes conclusiones y termina la partida.

Temas de debate. Episodio 5 (Derecho a la cultura)

1. ¿Qué te parece la actitud de Stressa y Spaikel al estropear la foto de nuestro equipo?
2. ¿Te parece correcta la actitud de los compañeros al resignarse?
3. ¿Te gusta la solución que ha descubierto el protagonista, con la ayuda de Manrais?
4. ¿Crees que Manrais se ha comportado bien intentando que te burles de los perdedores?
5. ¿Que te sugiere a ti el derecho a la cultura?
6. Extrapolar lo sucedido en el episodio 5 (derecho a la cultura) a otros campos.
7. ¿Sabes si en todos los países del mundo los chicos y chicas como tú tienen acceso a la cultura? ¿Conoces algún caso en que no sea así?

En el episodio del derecho a la cultura se pueden trabajar las siguientes competencias:

Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud
Competencia para aprender a aprender
Competencia en comunicación lingüística
Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital
Competencia social y ciudadana
Competencia en cultura humanística y artística
Competencia para la autonomía e iniciativa personal

Episodio 6: Rina y el concurso de triples

Al final del episodio anterior decidiste no continuar con las pruebas de acceso en Manrais. El mensaje que te instaba a restregarles el premio a Stressa y Spaikel te hizo ver que no te interesa formar parte de Manrais (en realidad te están poniendo a prueba para comprobar si tus motivaciones son correctas).

Estás en tu cuarto leyendo por tu cuenta la Declaración Universal de los Derechos Humanos. Acabas de leer el artículo 1 (**derecho al trato fraternal**), cuando recibes un mensaje del *insti*: la final del torneo de triples está a punto de comenzar.

Te diriges al *insti*. Por el camino hay un tramo en obras: puedes recoger un rollo de cinta de obra a rayas blancas y naranjas. Llegas a la cancha de baloncesto, donde se está disputando la final entre Stressa y Rina.

Sólo hay un sector de público animando: los amigos de Stressa, que se dedican sobre todo a abuchear a Rina. Te parece una falta de respeto básica e intentas que el resto del público anime a Rina para acallar las voces de los que la abuchean.

Pero tus compañeros dicen que los amigos de Stressa tienen bufandas personalizadas y que ellos no tienen nada. Usas las tijeras para cortar la cinta de obra en tramos (bufandas). Decoras las bufandas con tus sprays de graffiti, añadiéndoles el nombre de Rina y las palabras "respeto" e "igualdad".

Entregas las bufandas a tus compañeros, que comienzan a animar a Rina. El partido va muy igualado: con el jaleo del público, Stressa se desconcentra y pierde su último tiro. Rina se siente apoyada, se crece y encesta el triple de la victoria.

Spaikel se dirige a ti: te culpa de la derrota de Stressa. Pero ella le para los pies. Stressa felicita a Rina a regañadientes y sale de la cancha con Spaikel, Saske y Suki. Los compañeros celebran la victoria de Rina y quedan en el cyberparty después de comer para celebrarlo.

Estás en tu habitación después de comer. Recibes un mensaje de Manrais. Por fin se revela que esto era lo que querían de ti: que actuaras por tu cuenta, no sólo acatando órdenes con la única finalidad de entrar en Manrais. Han comprobado que tu motivación por los Derechos Humanos es auténtica: ahora puedes acceder a Manrais si tú quieres.

Puedes mirar los artículos de tu colección: el libro, la tarjeta de memoria, la capa de Stressa, las plantillas pedorras, la foto 'mi barrio' y para terminar la bufanda de Rina. Extraes conclusiones y recibes un mensaje de tus compañeros: ya están yendo al cyberparty. Sales para allá.

En el cyberparty te encuentras con tus compañeros y juegas a *Jelly Monsters* con Rina. Llegan Stressa y sus secuaces: Stressa parece dispuesta a negociar. Últimamente las cosas no salen como ella quiere: sus habituales coacciones han dejado de funcionar, por eso ha decidido rendirse y cambiar. Stressa y sus amigos se unen al resto de compañeros para jugar a las máquinas del cyberparty.

Recibes un mensaje de Manrais: te retan a que encuentres el sótano secreto. Tienes la sensación de que ahora comienza una nueva aventura.

Temas de debate. Episodio 6 (Derecho al trato fraternal)

1. ¿Te parece correcto que Spaike y sus compañeros sólo animen a Stressa y abucheen a Rina?
2. ¿Qué te parece la actitud de tus compañeros al no querer animar a Rina por no tener bufandas?
3. ¿Te ha gustado la solución propuesta por el protagonista, crear las bufandas para animar?
4. Extrapolar lo sucedido en el episodio 6 (derecho al trato fraternal) a otros campos.
5. Contesta con qué afirmaciones estás de acuerdo:
 - Hacer bromas del aspecto físico de alguien no es tan malo. Puedes provocar muchas risas y así hacerte popular.
 - Creo que no está bien reírse de ningún chico o chica de mi edad. De los profes no importa porque son mayores y siempre nos quieren fastidiar.
 - Cuando veo a alguien con aspecto raro no puedo evitar reírme de él. Todos deberíamos ser altos, guapos e ir vestidos a la moda.
 - Sólo mis amigos y amigas son los más "guays", no soporto a los "cutres"

En el episodio del derecho al trato fraternal se pueden trabajar las siguientes competencias:

Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud

Competencia para aprender a aprender

Competencia en comunicación lingüística

Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital

Competencia social y ciudadana

Competencia en cultura humanística y artística

Competencia para la autonomía e iniciativa personal

Episodios 7, 8 y 9

Los episodios 7, 8 y 9 conforman la segunda fase del juego: has pasado todas las pruebas, ya vas a formar de Manrais y tu objetivo es crear el periódico alternativo del insti junto con tus compañeros.

Episodio 7: *El laberinto de Manrais*

Estas en el cyberparty con tus amigos, y quieres localizar el sótano Manrais para unirte a ellos. Sales por la puerta de la izquierda a los pasillos. Ves a una figura encapuchada que se adentra en el laberinto, y decides seguirla.

Llegas a una sala con una máquina de internet, intentas ponerla en marcha pero no tienes fichas. Vuelves a la entrada del cyberparty y le pides unas fichas a Rina. Ella te las da encantada y vuelves a la máquina de internet. Metes las fichas, y se conecta. Introduces el código del localizador que te han hecho llegar, y el localizador se acopla a la PDA funcionando como un radar que te indica hacia dónde ir.

Sigues sus indicaciones, y por el camino recoges unos papeles rojos que encuentras en las paredes. Unes los papeles rojos y te das cuenta de que forman el artículo 20 de la Declaración (**derecho a la libre asociación**). Finalmente llegas a una sala con una puerta cerrada. Llamas y te piden una contraseña, les enseñas el artículo 20 y te dejan pasar.

¡Has llegado al sótano Manrais! Dos personajes misteriosos te hacen una serie de preguntas relacionadas con el artículo 20, y al responder correctamente consigues formar parte de Manrais.

Los personajes misteriosos resultan ser tus compañeros Lando y Dido. Sigues preguntándoles acerca de Manrais, y consigues más información. Después nos ofrecen jugar a un minijuego, y nos vamos todos juntos a casa.

Al final del día en tu habitación, recibes mensaje de Lando con el juego. Puedes mirar los artículos de tu colección sobre la cama: el libro, la tarjeta de memoria, la capa de Stressa, las plantillas pedorras, la foto "mi barrio", la bufanda de Rina y para terminar el papel con el artículo 20 'derecho a la libre asociación.'. Extraes conclusiones y termina la partida.

Temas de debate. Episodio 7 (Derecho a la libre asociación)

1. ¿Qué te parece la actitud de Manrais, las pruebas para acceder al sótano y las preguntas para formar parte de Manrais?
2. Di cuál es la respuesta correcta y por qué:
 - Tenemos derecho a asociarnos con quién queramos y para lo que queramos
 - Tenemos derecho a asociarnos con quién queramos, siempre que nuestros fines sean pacíficos
3. ¿Conoces asociaciones de personas que no tengan fines pacíficos?
4. ¿Qué crees que se debe hacer con las asociaciones de personas que persiguen fines violentos?

En el episodio del derecho de libre asociación se pueden trabajar las siguientes competencias:

Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud

Competencia para aprender a aprender

Competencia en comunicación lingüística

Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital

Competencia social y ciudadana

Competencia en cultura humanística y artística

Competencia para la autonomía e iniciativa personal

Competencia matemática

Episodio 8: La preparación del periódico alternativo

Ya somos parte de Manrais. Nos juntamos en el hall del *insti* con Lando y Dido, y entre los tres decidimos que la siguiente misión consistirá en conseguir que el periódico del insti sea plural, veraz y participativo por todos.

Tenemos que conseguir un artículo de la Declaración que nos apoye en nuestra misión, y tenemos que hablar con Stressa y con la profesora para ver si podemos participar en el periódico. Dido se va a buscar el artículo, y Lando nos da una libreta de Manrais donde apuntar las misiones que nos quedan por cumplir: hablar con Stressa, hablar con la profesora y conseguir el artículo.

Como Dido ha ido a buscar el artículo, entre Lando y nosotros decidimos con quién hablar, si con la profesora o con Stressa, y Lando hablará con quien no hayamos escogido.

Nos vamos al distribuidor del *insti*, y buscamos a Stressa en el Tai-chi, o a la profesora en el aula. Nos damos cuenta de que hablemos con quien hablemos no conseguimos una solución, ni tú ni Lando.

Vamos a la biblioteca, justo cuando Dido ha localizado el artículo 19 de la Declaración (libertad de expresión). Inspirándonos en el artículo, decidimos crear un periódico alternativo, pero no hay suficiente espacio en el servidor del *insti*.

Nos damos cuenta de una opción para ampliar la memoria del ordenador, aunque eso significa piratear el servidor del insti. Lando va a vigilar desde el ordenador del sótano mientras Dido y nosotros ampliamos la capacidad del servidor a través de un minijuego.

Conseguimos ampliar la capacidad, y volvemos al sótano mientras Dido se queda cerrando el acceso al servidor que habíamos abierto antes. Justo cuando Dido termina, aparece Stressa en la biblioteca, y le pilla. Saske y Suki aparecen para retener a Dido mientras Stressa va a contárselo a la profesora.

Desde el sótano, buscamos un artículo que nos pueda ayudar para liberar a Dido. El primero que localizamos (artículo 9, no se pueden hacer prisioneros), no nos es de utilidad. Seguimos buscando y localizamos el artículo 4 (**nadie puede tratar a los demás como esclavos**), que es lo que hace Stressa con Saske y Suki.

Dido habla del artículo con Saske y Suki, pero no le quieren escuchar, entonces localizas unos rotuladores en el sótano, y haces un dibujo del artículo en tu libreta. Lando lo digitaliza y lo proyecta en el ordenador de la biblioteca.

Mirando el dibujo, Dido consigue hacer ver a Saske y Suki que no tienen por qué obedecer a Stressa, y entonces dejan a Dido libre. Dido vuelve al sótano y cuando Stressa regresa a la biblioteca no queda nadie.

Hemos conseguido nuestro objetivo y hemos liberado a Dido.

Al final del día en tu habitación, recibes mensaje de Dido con el juego. Puedes mirar los artículos de tu colección sobre la cama: el libro, la tarjeta de memoria, la capa de Stressa, las plantillas pedorras, la foto "mi barrio", la bufanda de Rina, el papel con el artículo 20 'derecho a la libre asociación' y para terminar el dibujo de la libreta. Extraes conclusiones y termina la partida.

Temas de debate. Episodio 8 (Derecho a la libertad, nadie debe ser esclavo)

1. ¿Te parece correcta la actitud de Stressa de acaparar el periódico del *insti* sólo para ella?
2. ¿Qué te parece la actitud de Manrais, pirateando el servidor para poder crear el periódico alternativo?
3. ¿Qué te parece el cambio de actitud de Saske y Suki al darse cuenta que no necesitan obedecer a Stressa?
4. Si el o la líder de clase te ordena hacer algo con lo que no estás de acuerdo, ¿debes obedecer y así será su amigo/a? ¿Debes hacer lo que te dicte tu conciencia?
5. Si te amenazan para que hagas algo que no quieres hacer, ¿eres libre de tus actos?
6. Si tú eres víctima de amenazas, puedes hacer muchas cosas para evitarlo y actuar correctamente. Marca las que te parezcan adecuadas:
 - Se lo cuento a mis padres o profesores para que me ayuden.
 - Busco a los más fuertes de mi clase y le damos una paliza a quien me amenaza.
 - Llamo al teléfono 116111, que es el TELEFONO DE AYUDA A LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA, cuento lo sucedido y pido que me ayuden.
 - Obedezco a quien me amenaza, aunque sea para hacer daño a otro... así me libero yo.

En el episodio del derecho a la vida, la libertad y la seguridad se pueden trabajar las siguientes competencias:

Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud

Competencia para aprender a aprender

Competencia en comunicación lingüística

Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital

Competencia social y ciudadana

Competencia en cultura humanística y artística

Competencia para la autonomía e iniciativa personal

Episodio 9: Los colaboradores del periódico alternativo

Estamos en el sótano Manrais, y nuestra última misión es buscar colaboradores para el periódico del *insti* y ayudarles con los contenidos. Dido se encarga de la programación, mientras Lando y tú os encargáis de los colaboradores y los contenidos. Antes de salir del sótano recogemos una cámara de fotos que nos ayudará en la misión.

En el hall del *insti* nos encontramos con Friko, uno de los posibles colaboradores, y nos dice que necesitaría una foto de Rina para escribir acerca del concurso de triples.

Seguimos buscando colaboradores y hablamos con Colette en el Tai-Chi. Nos pide un libro para escribir acerca de las zapatillas de deporte. La tercera colaboradora (Rina), la encontramos en el aula y nos pide unas fotos del concurso de fotografía para hablar sobre él.

Ya tenemos tres colaboradores, pero nos falta encontrar los objetos que nos han pedido. En el auditorio sacamos unas fotos del concurso de fotografía para Rina, vamos a la biblioteca y localizamos unos libros de zapatillas para Colette. Finalmente salimos al patio del colegio para fotografiar a Rina lanzando a canasta.

Con los tres objetos que nos han pedido los colaboradores, volvemos con ellos y se los entregamos para que puedan preparar sus artículos. Nos dirigimos al sótano Manrais y Dido aparece en el hall del *insti* y nos dice que ya está todo preparado para publicar el periódico alternativo. (Pantalla de puntuación).

Por la tarde, nos juntamos con los colaboradores en el cyberparty, y a través de la máquina de internet publicamos el periódico alternativo.

Mientras tanto, Stressa está en la biblioteca preparando su periódico, y de repente aparece publicado junto con el de Stressa el periódico alternativo. Stressa, contrariada, termina por aceptar la situación y se da cuenta de que no tiene que acaparar el periódico, y que cuanto más plural y veraz sea el periódico, es mejor para todos.

Final del juego: una vez superado el juego, queda abierto el cyberparty, donde se pueden jugar todos los minijuegos de Jelly Monsters con los compañeros. También puedes consultar en tu inventario todos los artículos de la Declaración que has ido recopilando a lo largo del juego.

Temas de debate. Episodio 9 (Derecho a la información veraz y a la libertad de expresión)

1. ¿Qué te parece la actitud del protagonista, al querer que todos los compañeros participen en el periódico alternativo?
2. ¿Qué te parece el cambio de actitud de Stressa dándose cuenta de que todos tenemos derecho a escribir en el periódico? (libertad de prensa).
3. ¿Qué medios de comunicación conoces?
4. Di con qué frases estás de acuerdo:
 - Los periódicos y los informativos son un rollo y sólo debería haber programas de entretenimiento.
 - Saber lo que ocurre en el mundo nos ayuda a entender mejor la realidad y a trabajar por mejorarla.
 - Las noticias no se pueden modificar ni falsificar, porque eso es engañar.
 - No pasa nada porque haya personas que no tengan acceso a la información, probablemente no la entenderían porque son pobres o ignorantes.
 - Oiga lo que oiga, lo mejor es no opinar sobre nada, así vives sin preocupaciones.
5. ¿Por qué crees que la misma noticia es descrita de diferente manera, según que la oigas en un medio de comunicación o en otro?
6. ¿Qué significa "contrastar una noticia"?
7. ¿Qué diferencia crees que existe entre dar una información y dar una opinión?

En el episodio del derecho a la libertad de prensa se pueden trabajar las siguientes competencias:

Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud
Competencia para aprender a aprender
Competencia en comunicación lingüística
Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital
Competencia social y ciudadana
Competencia en cultura humanística y artística
Competencia para la autonomía e iniciativa personal
Competencia matemática