

Inmigración y derechos humanos con "Papeles, por favor"

Pasos obligatorios previos / Conocimientos previos de los estudiantes	Conceptos básicos de refugiados, territorio, inmigración, reglas de los Estados, normas internacionales de protección de los refugiados, derechos humanos
Objetivos de aprendizaje	Desarrollar los conocimientos sobre la inmigración
Temas	Ciencias sociales, Inglés como lengua extranjera, Historia, Ciudadanía
Edad recomendada	10-14
Material necesario	Trailers de los videojuegos, vídeos de juegos, equipos tecnológicos para proyectar los vídeos
Duración de la secuencia	60-90 minutos
Actividad individual o en grupo	Actividad de grupo
Habilidades desarrolladas (tras los objetivos de aprendizaje)	Pensamiento crítico, habilidades culturales, empatía
Rango de precios del juego	<20€

Actividades de extensión / diferenciación (al final de la secuencia)	Esta secuencia pedagógica puede servir para enseñar ética, historia y política
Juegos similares para utilizar con el enfoque de la secuencia	Return of the Obra Dinn
Consejos para una menor duración	Para una duración más corta de la secuencia, asegúrese desde el principio de que los alumnos entienden el concepto del juego.
Consejos para que sea más accesible o inclusiva la secuencia	El juego se basa en gran medida en el color, las formas y la escritura, por lo que, naturalmente, ofrece una variedad de opciones de accesibilidad en estas áreas.

Paso a paso: cómo implementar la secuencia

- **Paso 1 - Familiarizar a los alumnos con el juego (10 minutos)**

‘**Papers, please**’ tiene lugar durante la Guerra Fría, en la frontera del hipotético país de Arstotzka. Esta secuencia puede utilizarse para enseñar lecciones sobre las fronteras históricas, las normas del país y la inmigración legal, así como para fomentar el debate sobre los derechos humanos y los refugiados.

Papers, Please es un juego en el que el jugador asume el trabajo de un oficial de inmigración, decidiendo quién puede entrar y quién no en el país ficticio de Arstotzka en 1982. Para evitar que los terroristas, los criminales y los traficantes de personas



entren en el país, el jugador debe examinar su documentación. Se puede interrogar a las personas, tomarles las huellas dactilares o escanearlas para ver si tienen irregularidades en sus documentos.

En ocasiones pueden intentar sobornar al funcionario. Los dos primeros errores son impunes. El jugador recibe cinco créditos a partir del tercero. Al final del día, es el oficial quien decide cómo gastar los fondos. Está obligado a pagar el alquiler y tiene la opción de alimentar, calentar o medicalizar a su hijo, esposa, tío y/o suegra. El jugador se enfrentará a problemas morales como permitir que una supuesta esposa inmigrante entre en el país sin todos los papeles requeridos o sin ninguno, poniendo al país en riesgo de recibir a un terrorista. El juego cuenta con una historia guionizada con veinte formas diferentes de terminarla, así como un modo de juego infinito.

Como punto de partida, puedes mostrales el vídeo [Papeles, por favor Trailer](#)

Una vez visto, les puedes pedir que identifiquen los conceptos básicos del juego y que definan con toda la clase los principales conceptos identificados.

- **Paso 2 - Jugar (20 minutos)**

Proyecta el videojuego en una pantalla en clase. Explica a los alumnos que vas a jugar al videojuego y que se puede debatir qué decisión tomar a lo largo del proceso. Puedes detenerte en varios momentos del juego y preguntar a los alumnos qué debes hacer a continuación. Según el tiempo del que dispongas, continúa en el mismo día con el paso 3 o puedes organizar la lección en 2 días.



- **Paso 3 - Trabajo en grupo (20 minutos)**

Organiza el aula formando 5 mesas de trabajo. Coloca en cada mesa una hoja en la que escribirás una pregunta de la siguiente lista:

1. ¿Cuáles son las funciones del agente de la patrulla fronteriza?
2. ¿Cuáles eran las restricciones para entrar en Arstotzka?
3. ¿Por qué crees que las restricciones aumentaron en este país y dificultaron la entrada?
4. ¿Cómo te hizo sentir el juego cuando tuviste que tomar una decisión difícil? Si fueras el jugador, ¿tomarías una decisión diferente? ¿Por qué?
5. ¿Qué conexiones se pueden establecer entre el videojuego y los problemas de inmigración en nuestro país?

Explica a los alumnos que deben recorrer el aula y visitar cada mesa de trabajo para responder a la pregunta correspondiente.

Una vez terminada la tarea, puedes identificar a un voluntario para que lea las respuestas de cada tabla y discutir las con toda la clase.

- **Paso 4 - Debate guiado y reflexión compartida (15 minutos)**

Para integrar el contenido del aprendizaje y los beneficios de la actividad, debes realizar un proceso de evaluación. A continuación, se apuntan algunas preguntas para guiar este proceso de evaluación:

- ¿Qué preguntas le plantea este juego sobre los refugiados?
- ¿En qué elementos de la inmigración te fijas (papeles, personas, actividades)?
- ¿Cuáles son los efectos positivos y negativos de la inmigración?
- ¿Cuáles son algunos de los retos que plantean los refugiados y la inmigración?
 - Por ejemplo, la expansión de la población, las guerras, los ataques terroristas, la desigualdad, etc.
- ¿Cuáles son algunas normas internacionales sobre la protección de los refugiados y los derechos humanos?

Referencias

Papers, please Web Site: <https://papersplea.se/>

Papers, Please – Trailer, Youtube: https://youtu.be/_QP5X6fcukM

Papers, Please - GOG.com https://www.gog.com/game/papers_please

Papers, Please! – YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=RsWQfZI-Xtc>

