



**TECNOLOGÍA  
LIBRE DE  
CONFLICTO**



**ALBOAN**  
ONG promovida por los jesuitas



## WALIKALE WEBQUEST Y LA CAMPAÑA TECNOLOGÍA LIBRE DE CONFLICTO

Walikale Webquest es una actividad pedagógica creada por ALBOAN en el marco de la Campaña Tecnología Libre de Conflicto, que se suma al resto de recursos educativos y audiovisuales disponibles en [www.tecnologia-libredeconflicto.org](http://www.tecnologia-libredeconflicto.org)<sup>1</sup>.

Esta propuesta aprovecha el material que desde ALBOAN se generó para llevar a cabo el “Desafío Walikale Webquest Donostia 2018”: una gymkhana con uso de tecnología de Realidad Aumentada en la que, mediante el teléfono móvil, los grupos concursantes debían dar respuesta a una serie de preguntas en el menor tiempo posible.

En esta ficha se presenta el material adaptado para poder utilizarlo en actividades formativas de aula y/o contextos de educación no formal. El objetivo de la actividad, al igual que el del “Desafío Webquest” realizado en Donostia, es acercar a las y los participantes a la Campaña Tecnología Libre de Conflicto en algunos de sus distintos componentes, y generar conocimiento y reflexión en torno a temas como:

- El ciclo de vida de un teléfono móvil.
- Las condiciones humanas y laborales en las que se fabrica la tecnología.
- La forma diferenciada en la que las vulneraciones de derechos humanos impactan sobre las vidas de las mujeres implicadas en las cadenas de suministros de los teléfonos móviles.
- Propuestas para actuar y movilizarse por una tecnología libre de conflicto.

### Características de esta propuesta Webquest

Una webquest es una actividad en la que la mayor parte de la información que se debe usar está en la Web. De esta manera se rentabiliza el tiempo de las y los estudiantes, quienes se centran en el uso de la información más que en su búsqueda y refuerzan los procesos de análisis, síntesis y evaluación.

Una buena propuesta webquest usa el mundo real y tareas auténticas para motivar a las y los estudiantes. Esta propuesta aborda situaciones y datos reales de la cadena de producción de tecnología, en particular de móviles, así como de acciones concretas posibles para romper el vínculo entre tecnología y violencia.

La mayor parte del aprendizaje en una webquest tiene lugar fuera del ordenador, cuando las y los estudiantes se ayudan, debaten y completan entre todas y todos los conceptos que se abordan. Nuestra propuesta tiene forma de concurso, y durante la primera parte de la actividad se limitan los tiempos para que la actividad resulte más activa, rápida y estimulante, pero tanto en ese momento como en los posteriores es interesante explorar la incorporación de estrategias de aprendizaje cooperativo, como mencionaremos más adelante.

También hemos procurado que esté presente el elemento de que las y los estudiantes transformen la información que reciben a otra forma nueva. En nuestra propuesta didáctica esto se da en el paso 2 de la propuesta, en la que se solicita a cada grupo que sintetice en un ideograma o pictograma los principales aprendizajes obtenidos tras el concurso.

Se puede decir también que nuestra propuesta webquest, si bien aborda información importante y pone en juego toda la serie de procesos de aprendizaje ya mencionados, se orienta principalmente a la sensibilización, y busca que las y los estudiantes desarrollen una reflexión en tres niveles:

- Reflexión acerca del propio papel como consumidoras y consumidores de tecnología y nuestro lugar en la cadena de suministro.
- Vías de acción para revertir esta situación y buscar soluciones más humanas y más justas.
- Adopción de algún tipo de compromiso personal.

Intentamos desarrollar estos elementos principalmente en los pasos 3 y 5 de nuestra propuesta didáctica.

Es importante señalar que los textos a los que remiten los enlaces web tienen un nivel de complejidad que hace que la actividad sea recomendable a partir del 3º de la ESO.

<sup>1</sup> Puede resultar especialmente interesante y complementaria a esta actividad la propuesta al videojuego Walikale, disponible online de forma gratuita en: <http://www.walikale.org>

Colabora:





## PROPUESTA DIDÁCTICA

### PASO 1: CONCURSO

Las y los estudiantes, en grupos de 4 a 6 personas, deben dar respuesta a una serie de preguntas, utilizando para ello los enlaces web que se proporcionan. Dichos enlaces dan acceso a fichas didácticas, a vídeos y a audios. La estructura es la de un test con cuatro opciones de respuesta, siendo solo una la correcta. Las preguntas están disponibles en el Anexo.

El objetivo es que las y los estudiantes tengan un primer acercamiento de manera lúdica y entretenida a la campaña TLC. Una opción para hacer la propuesta más atractiva es organizarla en modo “búsqueda del tesoro” y que las y los estudiantes tengan que buscar las preguntas en distintos lugares del centro. El grupo que haga el recorrido y obtenga más respuestas correctas en menos tiempo, será el grupo “ganador”.

### PASO 2: IDEOGRAMA/PICTOGRAMA

Una vez terminado el concurso, las y los estudiantes recogen en un ideograma o pictograma las ideas principales que les han quedado tras la realización del test, y lo exponen en la pared o espacio en que se esté desarrollando esta actividad. Mediante esta actividad logramos que las y los estudiantes vuelquen la información recibida en un nuevo formato, teniendo para ello que poner en común sus ideas, y al mismo tiempo sirve a las y los educadores como herramienta de evaluación de los aprendizajes obtenidos. Junto con ello, estos posters nos darán una idea de cuáles han sido los elementos que más han impactado a las y los estudiantes. Para que esta actividad asegure un trabajo colaborativo y favorezca la interdependencia positiva, podemos anunciar que la persona encargada de explicar al resto de grupos el poster será escogida al azar entre cualquiera de los miembros del grupo.

### PASO 3: PUZLE COOPERATIVO

Se reparten entre todos los grupos de forma aleatoria las piezas de dos posters de la Campaña<sup>2</sup> (“Propuestas para el cambio” y “¿Cuándo es hora de cambiar el móvil?”), que previamente han sido troceados en piezas a modo de puzle. Se les solicitará que entre todas y todos armen los dos documentos. Cuando tengan la imagen visual completa, la persona a cargo de la actividad puede explicar el contenido, o solicitar a las y los estudiantes que lo vayan leyendo para ir dando cuenta de su contenido en conjunto.

Esta actividad permite abordar las opciones que hay para actuar a favor de una tecnología libre de conflicto, y entregar una visión positiva y propositiva ante un tema de notable dureza. Se busca que las y los estudiantes sienta que existen opciones de actuación, y que tienen cierto nivel de poder para intervenir en la realidad.

### PASO 4: COMPARTIR CONCLUSIONES DE LOS GRUPOS

Se solicita a los grupos que expliquen a los demás el contenido de los posters que han colgado en las paredes. Se deja espacio para que cualquier persona pueda consultar el porqué de alguna de las ideas vertidas, reforzar, etc. Al final la educadora o educador responsable de la actividad, junto con todas las personas participantes, pueden sintetizar qué temas son los más recurrentes, si hay alguno que no ha aparecido, etc.

Tal y como se ha mencionado en el paso 2, de cara a evaluar la interdependencia positiva, se puede solicitar aleatoriamente a cualquier miembro del grupo que salga a explicar el contenido del cartel.

### PASO 5: COMPROMISO

Este paso es optativo, y al igual que toda la propuesta, queda a criterio de las personas educadoras adaptarlo a sus objetivos pedagógicos. Pero puede ser interesante, habiendo trabajado algunas propuestas para lograr cambios, que las y los participantes individualmente, los grupos y/o el conjunto de participantes tomen algún compromiso concreto, lo registren y evalúen a fin de curso si se le ha dado cumplimiento.

Existen en ALBOAN opciones de apoyo a la Campaña que pueden servir de referencia. Estas opciones están disponibles en: <https://www.tecnologialibredeconflicto.org/que-puedo-hacer-yo/>

<sup>2</sup> Los posters “Guía de consumo de móvil: ¿cuándo es hora de cambiar de móvil?” y “Propuestas para el cambio” están disponibles, junto con otros posters de la campaña Tecnología Libre de Conflicto, en: <https://www.tecnologialibredeconflicto.org/posters/#>