

# UOC

---

## LGTBIQ+

*Breakout sobre  
orientación sexual e  
identidad de género*

---

**Guía del profesorado**

**School**  
**breakout**

---

**Universitat Oberta  
de Catalunya**

---

---

# Índice

- 1. Introducción    3**
- 2. Preparación del juego (set-up)    5**
- 3. Soluciones    10**

---

# 1. Introducción

Los participantes deben sortear todas las trampas sobre orientación sexual, identidad de género, estereotipos, cultura machista y discriminación para realizar una autorreflexión sobre cómo aborda cada uno su identidad y obtener la victoria en equipo. El objetivo común será abrir un cofre cerrado con tantos candados como grupos jueguen (de 1 a 6), ya que cada grupo obtendrá una clave final distinta para este último candado.

Para que todos los grupos estén equilibrados, cuando un grupo acabe de resolver sus enigmas y haya obtenido la combinación de su candado final, puede ayudar a los otros grupos (opcional).

## Características

**Edad:** 12-18 años.

**Número de participantes:** un grupo de clase (máximo 30 alumnos).

**Duración:** alrededor de 45 minutos (una hora en total incluyendo el comentario posterior).

**Formato:** Vídeo introductorio sobre el tema y el objetivo del juego y las reglas del mismo y cuenta atrás.

**Temática:** LGTBIQ+

**Palabras clave:** LGTBIQ+, orientación sexual, identidad de género, estereotipo, sesgo de género, violencia, machismo.

## Síntesis

Los participantes deben sortear todas las trampas sobre orientación sexual, identidad de género, estereotipos, cultura machista y discriminación para realizar una autorreflexión sobre cómo aborda cada uno su identidad y obtener la victoria en equipo. El objetivo común será abrir un cofre cerrado con tantos candados como grupos jueguen (de 1 a 6), ya que cada grupo obtendrá una clave final distinta para este último candado.

Para que todos los grupos estén equilibrados, cuando un grupo acabe de resolver sus enigmas y haya obtenido la combinación de su candado final, puede ayudar a los otros grupos (opcional).

## **Aspectos de aprendizaje**

Este *breakout* se ha diseñado de forma que los participantes trabajen en equipo para resolver una serie de enigmas que les aproximen de forma didáctica a conceptos teóricos relacionados con la identidad de género, orientación sexual, estereotipos y fenómenos sociales derivados de ellos.

## **Espacio recomendado**

El breakout está diseñado para ser jugado en el aula, con la clase dividida en varios grupos del mismo tamaño (de 1 a 6 grupos). Los estudiantes tendrán que disponer de espacio suficiente para poder trabajar de forma cómoda. La forma de organizarse entre los miembros de cada equipo se deja a elección del propio grupo para que sean autónomos y experimenten la estrategia de juego que les permita ser más resolutivos.

---

## 2. Preparación del juego

### Materiales (para un grupo)

- 2 maletas o baúles donde se puedan poner candados.
- 3 portafolios de doble cremallera que se puedan cerrar con candados.
- 1 botella de plástico transparente de 250-500ml.
- Arena de colores, arroz o similares para meter en la botella.
- 10 abalorios de pulsera tematizados.
- 1 candado de 5 letras.
- 1 candado de 4 cifras.
- 2 candados de 3 cifras.
- Fichas de las pruebas 1 a 5 y pistas (imprimir en A5 color y plastificar; de la prueba 5 sólo es necesario imprimir una de las tarjetas Prueba 5.1 a 5.6, ficha 2/2, ya que cada una es para un grupo).
- 1 hoja con las frases de la prueba 3 (imprimir en A4 b/n y plastificar, opcional).
- 1 hoja con el relato de la prueba 4 plastificada (imprimir en A4 b/n).
- 1 hoja con la imagen de la prueba 5 (imprimir en A4 color).
- 1 cierre hasp (común a todos los equipos) para poder colocar hasta 6 candados finales.
- La recompensa o premio que elija cada profesor y que esté dentro del cofre final.
- 1 hoja de soluciones para el profesor (imprimir en A4, b/n).

### Equipamiento de la sala

- Papel y bolígrafo para cada uno de los grupos.
- Una pantalla o proyector con audio para proyectar el vídeo introductorio con las instrucciones y donde se proyecta la cuenta atrás.

## Equipamiento del profesorado

- Fichas con las pistas de cada prueba para poder darlas en caso de que los equipos lo necesiten.

## Preparación del juego (10-15 minutos)

- Preparar las mesas o zonas de trabajo, cada una con una maleta y la pegatina de la prueba 1 en la tapa, las fichas de la prueba 1, papel y bolígrafo sobre la mesa.
- Dentro de un portafolio negro guardar las fichas de la prueba 3 y las partes de frases recortadas y desordenadas y se cierra con el candado de cuatro cifras con la combinación 1010 (solución de la prueba 2).
- Dentro de otro portafolio negro guardar las fichas de la prueba 4 y el relato de las personas zurdas plastificado y cortado en varios trozos. Antes el relato se habrá perforado con una aguja en las cinco letras que formen la combinación para el candado de letras. Todo ello se cierra con el candado de 3 cifras, con la combinación 423 (solución de la prueba 3).

Dentro del último portafolio guardar las fichas de la prueba 5 (una ficha diferente por cada grupo) y la imagen de la prueba 5 y se cierra con el candado de letras, con la combinación POWER (solución de la prueba 4).

Los tres portafolios van dentro de la maleta, junto con la botella y las fichas de la prueba 2. La botella hay que rellenarla con 10 abalorios tematizados y arena de colores. Antes de sellarla con silicona se recomienda hacer pruebas para que los objetos se distingan correctamente). Se cierra la maleta con el candado de 3 cifras que se abre con el resultado de la prueba 1:162.

- En una mesa central colocar el cofre final (que es el que abrirán entre todos los equipos) con la recompensa que el profesorado quiera poner dentro. Tras poner la recompensa se tendrá que cerrar con el hasp, con tantos candados como grupos sean (combinaciones por orden: 6154, 6514, 4156, 1564, 6541 y 5614).
- Tener el vídeo a punto para su reproducción al inicio del juego.

## Remontaje del juego

- Eliminar todas las hojas de anotaciones usadas por los estudiantes.
- Preparar de nuevo el vídeo.
- Cerrar el cofre final con la recompensa y el cierre hasp, con tantos candados como grupos sean.
- Preparar la maleta según las instrucciones de montaje y dejar sobre cada mesa una maleta y papel y bolígrafo.

## Desarrollo del *breakout*

El *breakout* comienza con un vídeo que tendrán que visualizar para ubicarse históricamente en el tema. Una vez comience la cuenta atrás empieza el juego. Cada equipo trabajará con los materiales que tenga en su mesa e irá avanzando en la resolución de las distintas pruebas:

- Las jugadoras y jugadores empiezan con una maleta cerrada con un candado de 3 cifras. Sobre la tapa de la maleta pueden ver la tarjeta de la prueba 1 y una pegatina en formato A4 o A3, impresa a color, con varias frases que contienen valores positivos y negativos relacionados con la temática LGTBIQ+. Tienen que identificar las frases que contienen valores positivos a favor y extraer las letras que aparecen en color rojo. Si lo hacen bien conseguirán leer tres números que, puestos en orden según la forma común de lectura (de izquierda a derecha y de arriba a abajo) obtienen la clave de 3 números que les permite abrir la maleta. Solución: UNO-SEIS-DOS.
- Para la prueba 2, tienen que utilizar la botella con arena que dentro contiene 10 juguetes/objetos icónicos. De ello 5 están tradicionalmente asociados a chicos y 5 a chicas (muñeca, oso de peluche, robot, nave espacial, etc.) Las jugadoras y jugadores tienen que ir moviendo la botella (SIN ABRIRLA) para apartar la arena y poder descubrir los juguetes/objetos que hay. Se les indica que para conseguir la clave tienen que poner primero la cantidad de juguetes que hay para chicos y luego la cantidad de juguetes que hay para chicas, sin caer en el sesgo de género, lo que les dará una combinación de 4 cifras.

Tiene trampa, en cuanto que en realidad 10 juguetes sirven tanto para chicos como

para chicas. Solución: 1010.

- En la prueba 3 deben usar los fragmentos de frases, unirlos para que tengan sentido gramatical y clasificar cada frase en una de las clases de estereotipos. Con ello conseguirán una combinación de tres cifras. 423
- En la prueba 4, al abrir el portafolio, las jugadoras y jugadores encuentran la tarjeta de la prueba 4 y un relato dividido en varias partes con una historia sobre las personas zurdas. Tienen que recomponer el relato y, siguiendo las instrucciones de la tarjeta de la prueba, deben mirar a trasluz el relato. Si lo hacen correctamente obtienen 5 letras que forman la palabra que les abre el último portafolio.

El truco para que obtengan las letras es que hay unos pequeños agujeros en algunas letras (hechos con un punzón o aguja).

- Con la clave de letras que obtienen abren el último portafolio de la maleta. Las jugadoras y jugadores encuentran la tarjeta de la prueba 5 (cada grupo tiene una diferente) junto con una imagen en la que se muestran fotos de varias personas en una cuadrícula.

En cada tarjeta hay cuatro frases, una por cada pareja, en la que se explica una/varias características acerca de cada pareja. En base a estas características, tienen que saber emparejar a las ocho personas. Cuando sepan a quién corresponde cada pareja tienen que contar cuántos recuadros les separan entre sí. Contando los cuadros que separan a cada pareja obtienen cuatro números, que forman la última clave de 4 cifras.

Cada grupo tiene una distribución distinta de parejas en el puzzle de la prueba 5, por lo que cada grupo tendrá un resultado final. Con la clave numérica obtenida cada grupo abre su candado de cofre final de 4 cifras.

## Comentario/debate

La clave de esta parte es que el alumnado pueda aunar la parte lúdica desarrollada mediante las pruebas del juego con los contenidos didácticos. Al haber realizado una aproximación más práctica a estos contenidos les será más sencillo comprender y asentar conceptos teóricos que serán explicados en profundidad por el profesorado.



De forma complementaria, el profesorado podrá recomendar el visionado en casa o en el aula de alguna película relacionada con el tema, pudiendo enlazar esta actividad con un debate o comentario posterior sobre lo visto en la película que ayude a reforzar lo aprendido.

Por último, el alumnado podrá comentar qué aspectos le han resultado más difíciles de entender y resolver y cómo se ha visto trabajando en equipo, qué ha podido aportar cada cual y en qué punto ha necesitado ayuda. El profesorado, a su vez, podrá reflexionar con el alumnado sobre posibles actitudes poco colaborativas o actitudes proactivas que sea necesario destacar para enriquecer futuras experiencias de trabajo en equipo.

Tiempo sugerido para el debate y comentario: 15' - 20'.

---

# 3. Soluciones

## Prueba 1

162

## Prueba 2

1010

## Prueba 3

423

## Prueba 4

PODER

## Prueba 5 (final)

FICHA 5.1	FICHA 5.2	FICHA 5.3	FICHA 5.4	FICHA 5.5	FICHA 5.6
6154	6514	4156	1564	6541	5614

Una vez todos los equipos han abierto su candado se puede abrir el cofre final con la recompensa que el profesorado haya decidido poner dentro.

# Uoc



Puedes copiar, difundir y remezclar nuestro contenido en Internet, siempre que tú también utilices este mismo tipo de licencia, es decir, CC-BY-SA. Siempre debes citar y enlazar la fuente y el autor del contenido que utilices. Si vas a utilizar el contenido con fines directa o indirectamente comerciales y no te acoges exactamente a esta licencia, por favor ponte en contacto con nosotros para que autoricemos su uso