

Personajes (Parte 1)

Paso: Uno - ¡Conéctate!

Tiempo: 45 min

Espacio y material requerido:

- Sala que permite moverse y sentarse en un círculo;
- Hojas de papel y lápices para todos los participantes;
- Caracteres de videojuegos impresos (opcional, adjunto).

Descripción de la herramienta

1. Pide a los participantes que piensen en un personaje favorito: podría ser de un libro, una película, series de televisión, videojuegos. Pídeles que lo dibujen o pongan su nombre en un trozo de papel.
2. Luego pídeles que piensen en cómo su personaje favorito se relaciona con la comprensión del ciudadano global, como se exploró en las herramientas anteriores. Pídeles que piensen en todas las formas en que el personaje es o no es un ciudadano global. Pídeles que dibujen estos puntos o escriban palabras clave.
3. Al final deja que cada participante presente sus hallazgos (si el grupo es más grande y dependiendo del tiempo, puedes dividirlos en grupos más pequeños para su presentación y pedir un informe corto). A continuación, la reflexión con preguntas de ejemplo:
 - ¿Qué has descubierto sobre tus personajes? ¿Qué les hace globales y qué no? Dar ejemplos.
 - ¿Los personajes necesitan ser más globales y por qué?
 - ¿Qué criterios has considerado cuando seleccionaste a tus personajes favoritos?
 - Por si antes no se ha considerado el cuánto globales eran los personajes, ¿por qué crees que es eso?

* Observaciones adicionales

Si el grupo no se conoce, la herramienta también podría ser utilizada para la introducción. En este caso los participantes deben presentarse, junto con su personaje favorito.

Puedes recoger los papeles de los participantes y usarlos durante "Personajes (Parte 2)".

Para fortalecer aún más el tema de la tecnología, podría ser una idea centrarse sólo en los personajes de videojuegos. Para ello, asegúrate de que la mayoría de los participantes jueguen videojuegos. Los que no, podrían utilizar los personajes ejemplares anexados, o también pensar en personajes populares como Súper Mario.

Anexos: Personajes de videojuegos

Ashe (Liga de Leyendas)

De niña, Ashe siempre fue un soñadora. Se maravillaba de las fortalezas abandonadas de sus antepasados y pasaba horas junto al fuego escuchando cuentos de los legendarios campeones del Freljord. Aunque su madre rechazaba su estupidez, Ashe juró un día que se uniría a las tribus dispersas y guerreras de la tundra. Sabía en su corazón que si su gente se uniera una vez más, volverían a alcanzar la grandeza otra vez. Cuando Ashe tenía sólo quince años, su madre fue asesinada mientras comandaba a la tribu en un asalto. De repente se metió en el papel de líder, Ashe tomó la difícil decisión de seguir su visión de la infancia en lugar de buscar la venganza que ansiaba. Con su visión de la unificación pacífica, la tribu de Ashe creció, convirtiéndose en la más grande del Freljord. Ahora conocido como el Avarosan, se unen con la creencia de que un Freljord unido se convertirá una vez más en una gran nación.
"Una tribu, un pueblo, un Freljord." – Ashe



Figura 3

Foto y texto revisado de <http://gameinfo.na.leagueoflegends.com/en/game-info/champions/ashe/#champion-lore>

Arthas, (Warcraft)

Arthas, príncipe heredero de Lordaeron y caballero de la mano de plata, era el hijo del rey Terenas Menethil II y el heredero al trono. Fue entrenado como un paladín, pero más tarde se convirtió en uno de los seres más poderosos y malvados. Arthas era un hombre de acción. Era un líder inspirador, guiando a sus hombres con el ejemplo. En las conversaciones con otros personajes, él parecía ingenioso y fácil de seguir, sin embargo, capaz de mantenerse fiel a sus decisiones y hacer que otros los acepten. Arthas también tiene un fuerte sentido de lealtad a sus hombres y su reino. Siempre buscaba la aprobación de otros (como su padre) ya menudo se sentía subestimado. Sus intenciones eran buenas, pero el Rey Exánime explotó esas faltas y deseos tan pronto como tomó Frostmourne. Después de la muerte de su padre, Arthas afirma que ya no siente remordimiento, vergüenza o compasión. Con mucho gusto soportaría cualquier maldición para salvar mi patria. – Arthas



Figura 4

Foto y texto revisado de http://wowwiki.wikia.com/wiki/Arthas_Menethil

Lara Croft

Tomb Raider (2013)

Lara es la hija del famoso arqueólogo británico Richard Croft. Durante su adolescencia, a menudo acompañaba a sus padres en expediciones y decidió estudiar arqueología en el famoso Colegio Universitario de Londres.

Lara es originalmente una estudiante muy seria, que no parecía encajar bien con sus compañeros. Ella es una solitaria y se siente incómoda cuando la gente le está prestando atención.

Su padre la orientó durante años en habilidades de campo: montañismo y escalada en roca, primeros auxilios para principiantes y los fundamentos del tiro con arco, el manejo de armas de fuego y la supervivencia en el desierto.

La joven Lara experimenta un enorme crecimiento de carácter en Yamatai, una isla de mil

peligros y horrores. Se revela a sí misma cuando descubre lo fuerte y sorprendentemente capaz que realmente es.

'Tuve que matar a algunos de ellos, no tuve elección (...) Es aterrador lo fácil que fue.' – Lara

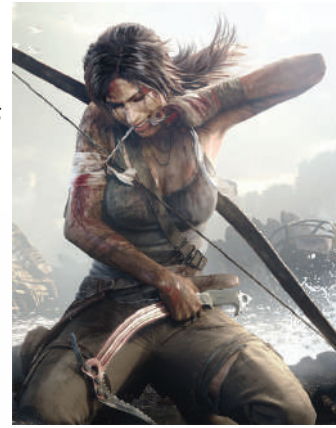


Figura 5

Foto y texto revisado de <http://www.writeups.org/lara-croft-tomb-raider/>

Ezio (Assassin's Creed)

Ezio Auditore da Firenze (1459-1524) fue un noble florentino durante el Renacimiento, y el Mentor de la Hermandad de los asesinos de Italia. Inicialmente, Ezio permitió que sus emociones consiguieran lo mejor de él, llegando a no respetar el cadáver de Vieri de 'Pazzi justo después de su muerte. Sin embargo, Ezio consiguió controlar su enfado y, cuando se había convertido en un Maestro Asesino, podía controlarlo casi por completo.

Sin embargo, cuando Ezio se enfrentó a Rodrigo Borgia, se había vuelto más dedicado a su papel de asesino, dejando de usar la venganza como una motivación. Se centró más en inculcar un sentido de fraternidad entre sus aprendices, y en un amor por las culturas que defenderían de los templarios. Él también ahorró las vidas de cualquier blanco que él concluyó no tenía necesidad de morir.

Ezio también era apasionadamente leal a su familia. Siempre protegía a su madre y hermana por encima de su seguridad y su lealtad a los asesinos.



Figura 6

Foto y texto revisado de http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Ezio_Auditore_da_Firenze