

PAUTAS PARA EL PROFESOR

MÓDULO 2 – JUEGO SOBRE LOS ESTADOS MIEMBROS DE LA UE

Este juego es un **rompecabezas** que ayudará a los alumnos a familiarizarse con los Estados miembros de la UE. Se trata de un juego en el que los alumnos trabajan juntos en grupos que compiten entre sí para descifrar un código lo antes posible. El objetivo es hacer que los alumnos tengan curiosidad por averiguar qué países son actualmente Estados miembros de la Unión Europea.

Después de jugar, el profesor **ofrece información adicional sobre el tema**. También puede optar por debatir las distintas fases del proceso de ampliación con ayuda de la presentación.

METODOLOGÍA	DURACIÓN	MATERIALES
Juego educativo: Estados miembros de la UE	20 minutos	<ul style="list-style-type: none">- <u>Baraja de cartas</u> de países para cada grupo- <u>Descodificador</u> para cada grupo- <u>Mapa de Europa</u> para cada grupo (opcional)
Presentación	10-20 minutos	<ul style="list-style-type: none">- Computer + projector- <u>Presentation of part 2</u>

OBJETIVOS Y CAPACIDADES

ACTITUD

- Los alumnos están ansiosos por averiguar qué países son actualmente Estados miembros de la Unión Europea.

CONOCIMIENTOS

- Los alumnos saben qué países son Estados miembros de la Unión.
- Es posible que también tengan conocimientos sobre las distintas adhesiones.

PASO A PASO

1. EL JUEGO

ORGANIZACIÓN

La clase se divide en equipos de tres o cuatro alumnos. Los equipos compiten entre ellos.

PROCESO

- Pregunta a los alumnos: «¿Cuántos Estados miembros tiene la UE en la actualidad?» Después, diles que ahora les corresponde a ellos averiguar cuáles son los veintisiete Estados miembros.
- Primero explica el juego:
 - Cada grupo recibe un taco de cuarenta cartas. En ellas se muestran la forma y el nombre de cuarenta países.
 - Lo primero que debe hacer tu grupo es seleccionar los veintisiete Estados miembros de la UE. Hazlo con la mayor rapidez.
 - Cada carta lleva también una letra, que es parte de un «código». Guarda solamente las cartas de los países que has seleccionado como miembros de la UE. Necesitas las letras de estas cartas porque, juntas, forman un código.
 - Utiliza el descodificador para averiguar el código: marca las letras que has encontrado.
 - La solución es una frase en inglés.
- Dale a cada grupo el material necesario: un taco de cuarenta cartas, un descodificador y un mapa de Europa (opcional, para que puedan ver dónde están los países).
- El primer grupo en descifrar el código gana el juego.
- Los demás grupos siguen jugando hasta que todos hayan descifrado el código.

Cuanto más errores cometan los alumnos al seleccionar los Estados miembros de la UE, más difícil será encontrar la solución. Esto no supone un problema. Lo más importante de este ejercicio es que cada vez que cojan una carta, se pregunten: «¿Es este país un Estado miembro de la UE o no?». Después de jugar, estarán ansiosos por saber qué países son los Estados miembros de la UE, que es el objetivo de este juego. Por supuesto, como profesor, puedes ayudar a los grupos durante el proceso de selección.

ALGUNOS CONSEJOS

- Si hay grupos muy hábiles no hace falta darles mucha información sobre cómo utilizar el descodificador: lo averiguarán ellos mismos. Únicamente tienes que mencionar que la solución es una frase en inglés. Si hay grupos que necesitan más ayuda puedes decirles que solo necesitan las letras de las cartas de los países que han seleccionado como Estados miembros de la Unión Europea. Si encuentran estas letras en el descodificador, podrán leer el código (la frase) de izquierda a derecha, de arriba abajo.
- La solución consta de veintisiete letras, una por cada país. Esto quiere decir que algunas letras se usan varias veces. Por ejemplo, cuando los alumnos hayan seleccionado una carta que contiene la letra «E» como código, implícitamente significa que el resto de las cartas que lleven la letra «E» también son correctas. De este modo, pueden marcar inmediatamente todas las letras «E» en el descodificador. También pueden marcar la letra correspondiente a cada carta a medida que avanzan. De cualquier forma, el resultado final es el mismo. Es mejor no compartir

esta información con los alumnos desde el principio, sino solo cuando ellos lo pregunten.

- Los alumnos no se darán cuenta probablemente, pero las letras de la solución están por orden de entrada en la UE. Por ejemplo, la primera «L» pertenece a Bélgica y la última «R» pertenece a Croacia.

SOLUCIÓN

LET US BUILD OUR FUTURE TOGETHER

L	A	Y	V	P	E	C	V	J	K	T	M
M	J	U	A	S	K	M	N	P	B	C	V
N	K	A	M	U	V	N	Q	I	A	W	P
A	L	N	W	C	D	J	P	W	N	O	K
P	J	U	M	K	J	X	V	Y	R	C	M
V	M	C	A	F	K	M	N	U	A	N	J
W	N	T	P	V	J	A	Z	U	N	W	K
C	R	M	A	K	E	Q	A	J	T	P	M
N	A	O	J	G	W	M	Z	E	T	C	N
V	J	H	M	A	P	E	K	V	N	R	A

2. PRESENTACIÓN: CHARLA SOBRE LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS

ORGANIZACIÓN

Los alumnos están sentados de forma que puedan ver fácilmente la presentación.

PROCESO

Utiliza la presentación facilitada para repasar los Estados miembros y las fases de adhesión.

La presentación empieza con una vista general de los Estados miembros actuales. Una vez terminado el juego, los alumnos tendrán curiosidad por ver si sus respuestas son correctas. Después, la presentación explica cuándo tuvieron lugar las distintas adhesiones. Puedes elegir centrarte solo en los Estados miembros actuales y no hablar sobre el proceso de ampliación. En este sitio web podrás encontrar [información de referencia](#) que puede resultar de utilidad.

