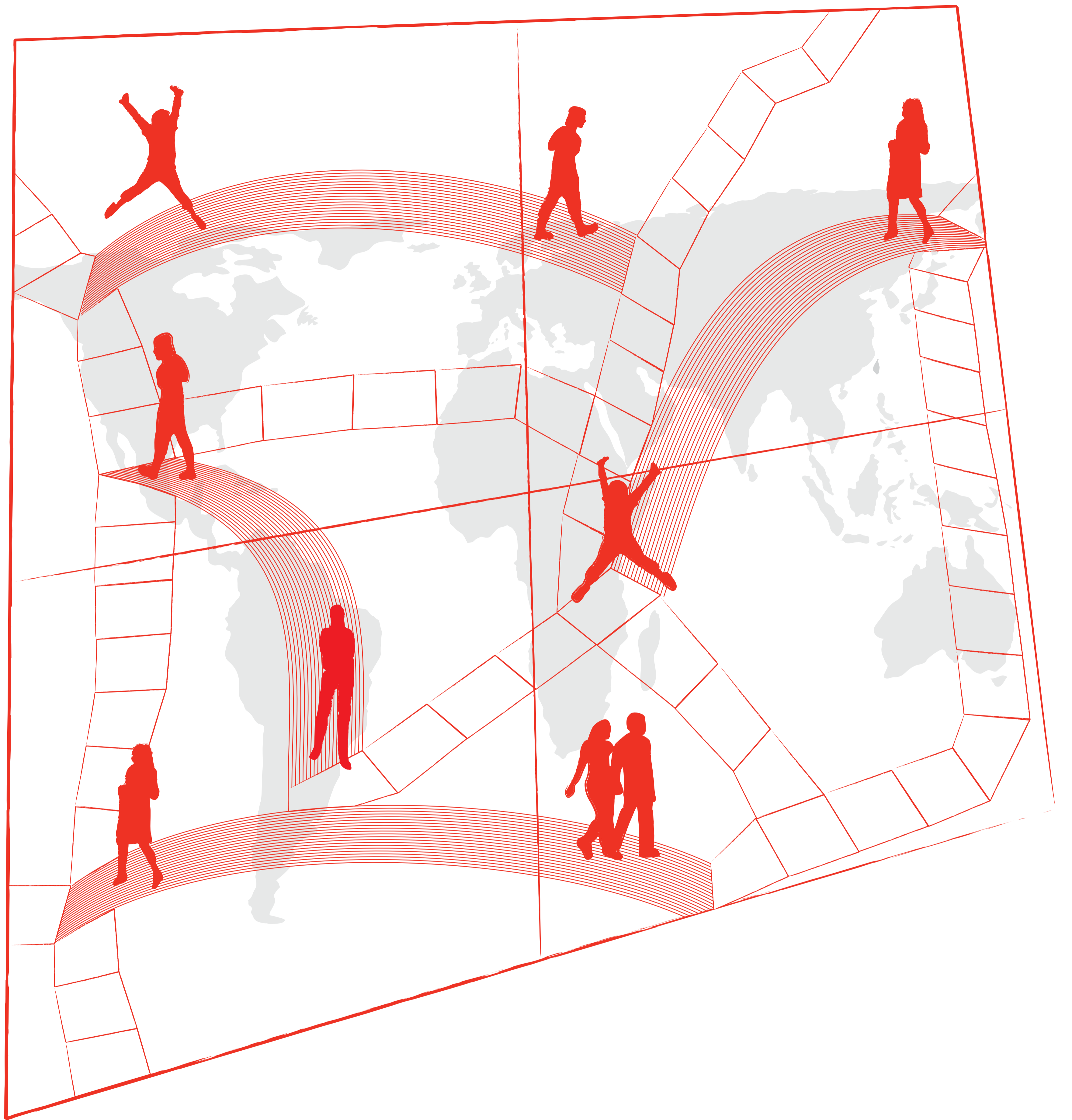


Construye
puentes

entre
culturas



20 de noviembre:
Día de los Derechos de la Infancia

Construye puentes entre culturas

Proponemos trabajar los Derechos de la Infancia bajo el abrigo del arcoiris que representaría el valor de la interculturalidad con su diversidad de colores, culturas y formas de entender la vida. Todos estos colores estarían unificados por el propio arcoiris símbolo de la infancia con unos derecho iguales para todos los niños y niñas.

Objetivos

· Valorar la diversidad como aspecto positivo y enriquecedor.
· Destacar los derechos de la identidad, la cultura, la nacionalidad y el juego como derechos imprescindibles para proteger la dignidad de todos los niños y niñas.

Desarrollo de la actividad

Proponemos un juego que tiene como objetivo la construcción de diferentes puentes que nos ayudarán a unir el mundo. Los puentes estarán formados por un arcoiris y nos servirán para saltar de una casilla a otra del tablero de juego dibujado en el cartel que acompaña esta propuesta didáctica (ver reverso).

Para la preparación necesitamos contar con diferentes tiras de papel o cartón de los colores del arco iris para entregar al menos una a cada niño o niña. (Necesitaremos formar cuatro arcoiris en total).

Comenzamos el juego dividiendo el gran grupo en cuatro equipos formados por siete personas (si hay más personas se unen a uno de estos equipos, si hay menos, se repartirán varias tiras).

Dentro de los equipos, se le asignará a cada niño o niña una tira con un color del arcoiris, a su vez cada color representará un derecho. El docente irá explicando el significado de cada uno de los colores (ver apartado Recursos).

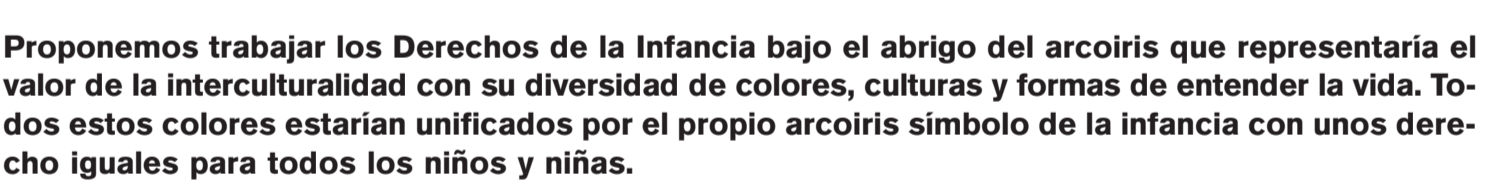
Cada equipo debe construir su propio puente para contribuir a la unión entre las distintas partes del mundo.

Comienza el juego con el color rojo. Cada equipo tiene que conseguir poner su arco iris sobre el cartel. El educador o educadora plantea la primera prueba y la persona que tenga el color correspondiente le tocará decirla en voz alta para el resto de su equipo y para el gran grupo. Una vez realizado, se levantará y pondrá su bandita sobre el lugar indicado en el cartel. A continuación, se pasa al siguiente equipo, el niño o la niña que tenga el color rojo tendrá que realizar lo mismo y así con todos los equipos y todos los colores.

Cuando hayamos conseguido todos los arcoiris habremos logrado unir todas las partes y el gran grupo habrá ganado el juego. Si alguien no participa o no ha estado en clase ese día, al mundo le faltará aún un poco de color y alguno de sus puentes correrá el peligro de caer, por lo que será difícil pasar de un lugar a otro. No hay ganadores ni perdedores, todos ganamos si el mundo consigue unirse.

Gesto

Hacemos un círculo con todos los niños y las niñas de la mano. Una vez en círculo irán diciendo su nombre uno por uno, para finalizar nos damos un aplauso.



Proponemos trabajar los Derechos de la Infancia bajo el abrigo del arcoiris que representaría el valor de la interculturalidad con su diversidad de colores, culturas y formas de entender la vida. Todos estos colores estarían unificados por el propio arcoiris símbolo de la infancia con unos derecho iguales para todos los niños y niñas.

Objetivos

· Mostrar la diversidad y la diferencia como valores enriquecedores.

· Destacar los derechos de la identidad, la cultura, la nacionalidad y el juego como derechos imprescindibles para proteger la dignidad de todos los niños y niñas.

Desarrollo de la actividad

Proponemos un juego que tiene como objetivo la construcción de diferentes puentes que nos ayudarán a unir el mundo. Los puentes estarán formados por un arcoiris y nos servirán para saltar de una casilla a otra del tablero de juego dibujado en el cartel que acompaña esta propuesta didáctica (ver reverso).

Para la preparación necesitamos contar con diferentes tiras de papel o cartón de los colores del arcoiris para entregar al menos una a cada niño o niña. (Necesitaremos formar cuatro arcoiris en total).

En cada grupo cada niña o niño tendrá un trozo de papel semicircular, sinónimo de una parte del arcoiris, y tendrán que colorearlo del color que les haya correspondido.

Una vez pintado cada trozo, cogerán dos pequeños trozos de papel blanco y escribirán lo siguiente: en uno su nombre, en el otro el derecho que le corresponda según la simbología. El docente irá explicando el significado de cada uno de los colores.

Comenzamos el juego dividiendo el gran grupo en equipos formados por siete personas (si hay más participantes se unen a uno de estos equipos, si hay menos, se les repartirán varias tiras).

Dentro de los equipos, se le asignará a cada niño o niña una tira con un color del arcoiris, a su vez cada color representará un derecho.

Cada equipo debe construir su propio puente para contribuir a la unión entre las distintas partes del mundo.

Comienza el juego con el color rojo. Cada equipo tiene que conseguir poner su banda de color sobre el cartel. El educador o educadora plantea la primera prueba (ver apartado Recursos) y la persona que tenga el color correspondiente le tocará realizarla y decirla en alto para el resto de su equipo y para el gran grupo. Una vez realizado, se levantará y pondrá su bandita sobre el lugar indicado en el cartel. A continuación, se pasa al siguiente equipo, el niño o la niña que tenga el color rojo tendrá que realizar su prueba y así con todos los equi-pos y todos los colores.

Cuando hayamos conseguido todos los arcoiris habremos logrado unir todas las partes y el gran grupo habrá ganado el juego. Si alguien no participa o no ha estado en clase ese día, al mundo le faltará aún un poco de color y alguno de sus puentes correrá el peligro de caer, por lo que será difícil pasar de un lugar a otro. No hay ganadores ni perdedores, todos ganamos si el mundo consigue unirse.

Infantil

También pueden realizar un gesto común a todo el centro, para ello se organizarán por aulas formando distintos arcoiris. Cada aula representará un color y por tanto un derecho y entre todas las aulas conseguiremos varios arcoiris con papel continuo de colores. Deberán formar filas debajo de la banda y con un lema común elaborado por ellos mismos (sobre los derechos de la infancia) que corearán a modo de manifestación dentro del centro.

Haz una foto y compártela con otros centros que también han trabajado este día D en www.redentreculturas.org en el portal de Educadores y educadoras.



Recursos

· Trozos de papel semicirculares (tantos como niños y niñas).

· Lápices de colores.

· Simbología colores:

Derecho a la vida = Rojo.	Derecho a tener un nombre = Azul.
Igualdad y no discriminación = Naranja.	Derecho a jugar = Anil.
Derecho a protección y cuidado= Amarillo.	Derecho a aprender en la lengua materna = Violeta.
Derecho a ser escuchado = Verde.	

· Pruebas para conseguir los arcoiris:

- ¿Qué color tienes? (En referencia al color que se le ha asignado).
- Di tu nombre y el de otra persona del grupo.
- Dar un abrazo a un compañero o compañera que venga de un lugar distinto al tuyo (pueblo, provincia, país,...).
- Decir el nombre de un niño o niña de tu grupo.
- Una cosa que te haga diferente del resto de tus compañeros y compañeras, algo que sólo tú tengas.
- Decir algo que tengas en común a tu compañero o compañera.
- Elegir a un compañero o compañera y decirle algo que te guste mucho de él o ella.



Primaria

Gesto

Hacemos un círculo con todos los niños y las niñas de la mano. Una vez en círculo irán diciendo su nombre uno por uno, para finalizar nos damos un aplauso.

También pueden realizar un gesto común a todo el centro, para ello se organizarán por aulas formando distintos arcoiris. Cada aula representará un color y por tanto un derecho. Así, entre todas las aulas conseguiremos varios arcoiris con papel continuo de colores. Deberán formar filas debajo de la banda y con un lema común elaborado por ellos mismos (sobre los derechos de la infancia) que corearán a modo de manifestación dentro del centro.

Haz una foto y compártela con otros centros que también han trabajado este día D en www.redentreculturas.org en el portal de Educadores y educadoras.



Recursos

· Trozos de papel semicirculares (tantos como niños y niñas)

· Lápices de colores.

· Simbología colores:

Derecho a la vida = Rojo.	Derecho a tener un nombre = Azul.
Igualdad y no discriminación = Naranja.	Derecho a jugar = Anil.
Derecho a protección y cuidado= Amarillo.	Derecho a aprender en la lengua materna = Violeta.
Derecho a ser escuchado = Verde.	

· Pruebas para conseguir los arcoiris:

- Al interno del grupo deberán ponerse de acuerdo sobre el color que cada uno y cada una representa.
- Señalar alguna acción que simbolice un gesto de igualdad entre un niño y una niña.
- Nombrar alguien o algo que simbolice la vida. *Si pienso en la vida, me acuerdo de...” (ejemplo: Si pienso en la vida me acuerdo de mamá, o de un árbol,...)
- Hacer un gesto que signifique protección.
- Proponer al grupo un juego sencillo y jugarlo durante dos minutos.
- Decir a toda velocidad el nombre de sus compañeros de grupo.
- Deletrear el nombre al revés.
- Una cosa que te haga diferente del resto de tus compañeros y compañeras, algo que sólo tú tengas.
- Una cosa que tengas en común a tu compañero o compañera.
- Elege a un compañero o compañera y dile algo que te guste mucho de él o ella.

Construye puentes entre culturas

Para celebrar este día de los Derechos de la Infancia ponemos el foco en algunos derechos que nos ayudan a hacer nexo con la interculturalidad como el derecho a la propia identidad, a una nacionalidad, a la no discriminación y al juego. Proponemos un juego de equipos que representan diferentes partes y culturas del mundo. Entre todos los equipos deberán unir el mundo superando algunas pruebas relacionadas con los Derechos de la Infancia.

Objetivos

· Reconocer la interdependencia como valor de convivencia entre las culturas y los países.
· Destacar algunos Derechos de la Infancia relacionados con la convivencia intercultural.

Desarrollo de la actividad

Se divide el gran grupo en 4 equipos que se asignarán aleatoriamente a cada una de las casillas del tablero del cartel. Cuando se hayan hecho los equipos, se le asignará a cada uno la prueba planteada en el apartado Recursos.

Cada prueba contiene una pequeña parte de trabajo en equipo y una parte para desarrollar ante el gran grupo. Cada equipo tendrá como objetivo conseguir un puente y para lograrlo, tendrán que superar una pequeña prueba con la que conseguirá un puente y con ella, parte de la unión.

Se les dejarán unos 15 minutos para el trabajo en grupo y luego comenzará el primer equipo con la exposición y tras conseguir el puente, darán paso al siguiente equipo (sugerimos que echen a suerte el orden o lo determinen con un dado).

Los diferentes equipos conseguirán su puente una vez realizado lo sugerido ante el resto y lo pondrán sobre el tablero del cartel.

Gesto

Para finalizar formarán un corro dados de la mano y cada persona dirá en alto el nombre de otro compañero o compañera hasta que se hayan dicho todos como simbolo de reconocimiento mutuo. Cuando acaben de decir los nombres nos damos un aplauso.

También pueden realizar un gesto común a todo el centro, para ello se organizarán por aulas formando distintos arcoiris. Cada aula representará un color y por tanto un derecho y entre todas las aulas conseguiremos varios arcoiris con papel continuo de colores. Deberán formar filas debajo de la banda y con un lema común elaborado (sobre los Derechos de la Infancia) que corearán a modo de manifestación dentro del centro.

Haz una foto y compártela con otros centros que también han trabajado este día D en www.redentreculturas.org en el portal de Educadores y educadoras.

Recursos

· Pruebas para cada equipo:



Celebramos este Día D destacando algunos derechos relacionados con la interculturalidad como el derecho a la propia identidad, a una nacionalidad, al juego y a la no discriminación. Proponemos un juego de equipos que representan diferentes partes y culturas del mundo. Entre todos los equipos deberán unir el mundo superando algunas pruebas relacionadas con los Derechos de la Infancia.

Objetivos

· Reconocer la interdependencia entre las culturas y los países.
· Destacar algunos Derechos de la Infancia relacionados con la convivencia intercultural.

Desarrollo de la actividad

Se divide el gran grupo en 4 equipos que se asignarán aleatoriamente a cada una de las casillas del tablero del cartel. Cuando se hayan hecho los equipos, se le asignará a cada uno la prueba planteada en el apartado Recursos.

Cada prueba contiene una pequeña parte de trabajo en equipo y una parte para desarrollar ante el gran grupo. Cada equipo tendrá como objetivo conseguir un puente y para lograrlo, tendrán que superar una pequeña prueba con la que conseguirá un puente y con ella, parte de la unión.

Se les dejarán unos 15 minutos para el trabajo en grupo y luego comenzará el primer equipo con la exposición y tras conseguir el puente, darán paso al siguiente equipo (sugerimos que echen a suerte el orden o lo determinen con un dado).

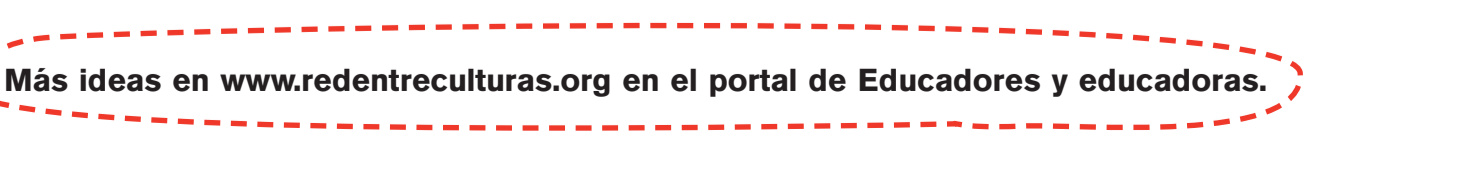
Los diferentes equipos conseguirán su puente una vez realizado lo sugerido ante el resto y lo pondrán sobre el tablero del cartel.

Gesto

Para finalizar formarán un corro dados de la mano y cada persona dirá en alto el nombre de otro compañero o compañera hasta que se hayan dicho todos como simbolo de reconocimiento mutuo. Cuando acaben de decir los nombres nos damos un aplauso.

También pueden realizar un gesto común a todo el centro, para ello se organizarán por aulas formando distintos arcoiris. Cada aula representará un color y por tanto un derecho y entre todas las aulas conseguiremos varios arcoiris con papel continuo de colores. Deberán formar filas debajo de la banda y con un lema común elaborado por ellos mismos(sobre los Derechos de la Infancia) que corearán a modo de manifestación dentro del centro.

Haz una foto y compártela con otros centros que también han trabajado este día D en www.redentreculturas.org en el portal de Educadores y educadoras.



Secundaria

Equipo 1. El primer equipo tendrá que leer la historia, trabajar las preguntas y contarle al resto de compañeros y compañeras, quién era Ndonkeuogh y cuál era su situación. Para ello se les pedirá un ejercicio de empatía con el personaje. Finalmente podrán compartir si reconocen alguna situación similar en su entorno.

"El chico del nombre raro"

Ndonkeuogh es un joven de 15 años que llegó de su país, la República Democrática del Congo, hace 6 meses. Desde que llegó al colegio, ninguno de sus compañeros y compañeras hicieron el esfuerzo de aprenderse la pronunciación de su nombre, por lo que comenzaron llamándole "Don". Al principio él no respondía cuando le llamaban "Don", ya que no es su nombre, y sin embargo, sus compañeros y compañeras se enfadaban con él porque pensaban que no les hacía caso pero en realidad ocurría que él no sabía que lo llamaban a él. A las semanas, se dio cuenta que le habían cambiado el nombre en el colegio y le llamaban por un nombre que él no entendía, que no le gustaba y al que no se acostumbraba. Ndonkeuogh era un nombre muy típico en su país, era el nombre de su padre, de su abuelo, de su tatarabuelo, y significaba "hombre sabio". Para él, su nombre era signo de identidad, algo que le seguía recordando sus raíces, el país en el que nació y su cultura; por eso, "Don" para él no era un nombre real y no se sentía identificado.

¿Cómo os hubierais sentido vosotros y vosotras si fuerais Ndonkeuogh?
¿Te parece importante tener tu propio nombre?
¿Qué otra solución podrían haber tenido sus compañeros y compañeras de clase antes de cambiarle el nombre?

¿Qué cosas creéis que podrían aprender sus compañeros de Ndonkeuogh?
¿Podriais resumir en una frase la importancia de este derecho para los niños, niñas y jóvenes del mundo?

Cada persona pensará en un compromiso personal que pueda asumir para respetar y ayudar a promover los Derechos de la Infancia

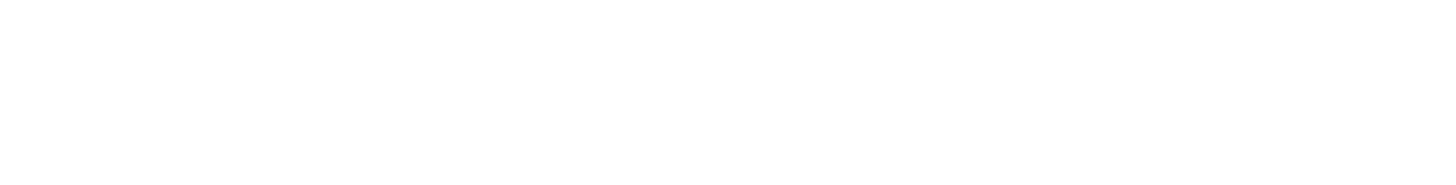
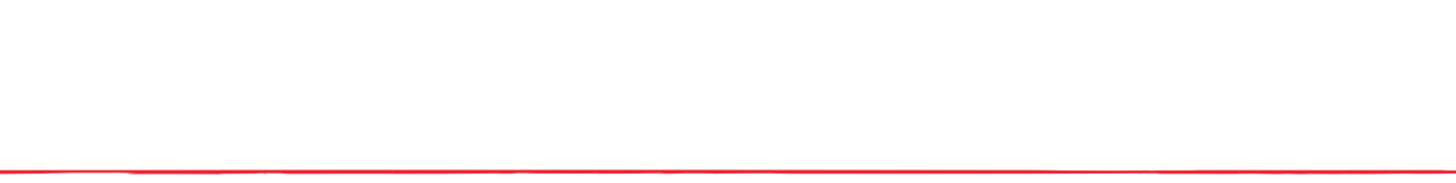
Equipo 2. Los niños y las niñas tienen derecho al juego. Cada cultura genera sus propios juegos tradicionales. El segundo equipo tendrá dos pruebas: la primera, al interno del grupo en la que deberán representar un pequeño juego popular de Marruecos y otra ante el gran grupo en la que deberán inventar un pequeño juego. Si hay participantes de diferentes nacionalidades podrán elegir un juego de una cultura diferente a la de la mayoría y enseñarlo al resto.

· Juego de autodominio (Marruecos): En parejas uno frente a otro, se miran fijamente a la cara evitando reirse.

Equipo 3. Tienen que hacer una campaña gráfica publicitaria de sensibilización sobre los derechos de la infancia centrándose concretamente en uno de estos tres: el derecho a tener una nacionalidad, derecho a tener un nombre, derecho a la no discriminación.

Para ello, tienen que pensar un lema y diseñar una camiseta. Pueden coger una cartulina y recortarla con forma de camiseta; sobre ella pueden hacer un diseño gráfico sobre la camiseta con un dibujo o collage encima y el lema.

Equipo 4. (Ver prueba equipo 1 de Bachillerato)



Bachillerato

Recursos

· Cartulinas o papeles para realizar los puentes.

· Pruebas para cada equipo:

Equipo 1. Silvana tiene 13 años, nació en Bucarest (la capital de Rumanía) y desde hace 5 meses está viviendo en Valencia. A los pocos días de llegar, se apuntó a clases de castellano por la tarde y acudía a ellas diariamente tras finalizar el horario del instituto. En el instituto ha conocido a un grupo de otras chicas y chicos de su edad que organizan excursiones a la montaña para hacer actividades de senderismo y ella ha decidido apuntarse porque le encanta hacer actividades al aire libre. Este grupo se reúne todos los viernes por la tarde para organizar la excursión que hacen el último sábado de mes. Ella ya ha acudido a tres reuniones el viernes pero lo que ocurre es que el resto de sus compañeros y compañeras no le dan la palabra y no le dejan hablar porque todavía habla el castellano muy despacio y está aprendiendo a pronunciar correctamente. Silvana tiene muchas y buenas ideas porque mientras vivía en Rumania había sido monitora de actividades de montaña para niños y niñas más pequeños y, aunque habla muy despacio el castellano, lo habla bien, se entiende correctamente lo que dice y podría aportar al grupo muchas ideas para hacer nuevas actividades.

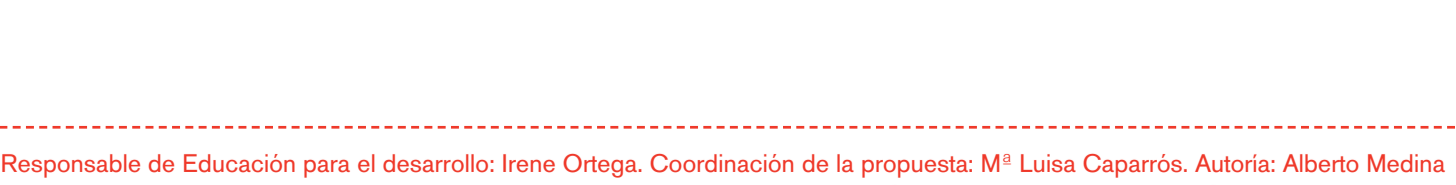
¿Cómo os sentiríais vosotros y vosotras si fuerais Silvana?
¿Qué soluciones podría aportar el grupo para ayudar a Silvana?
¿Qué cosas creéis que podrían aprender sus compañeros de Silvana?
¿Podriais resumir en una frase por qué ese derecho es importante para que niños, niñas y jóvenes puedan desarrollarse correctamente?
¿Qué relación tienen los derechos con la vida cotidiana?
Todos los derechos implican también responsabilidades. La responsabilidad corresponde: ¿sólo a los gobiernos o también a la ciudadanía?

Equipo 2. República Democrática del Congo, un país situado en el centro de África y que actualmente se encuentra en una situación de conflicto bélico. Esto ha forzado a miles de niños, niñas y jóvenes a tener que salir de sus hogares con sus familias para refugiarse en campamentos. La vida en los campamentos de refugiados es dura: no existen escuelas, ni espacios para jugar y hacer deporte... es una zona llena de tiendas de campaña que albergan a cientos de familias.

¿Qué derechos crees que tienen sin cubrir estos niños, niñas y jóvenes?
¿Creéis que esos derechos son importantes para su vida y su desarrollo?
¿Qué soluciones se os ocurren para que estos niños, niñas y jóvenes puedan disfrutar de sus derechos?

Equipo 3. (Ver prueba equipo 1 de Secundaria)

Equipo 4. (Ver prueba equipo 3 de Secundaria)


^[1] Responsable de Educación para el desarrollo: Irene Ortega. Coordinación de la propuesta: Mª Luisa Caparrós. Autoría: Alberto Medina y Pilar Domínguez. Dirección de arte, diseño gráfico e ilustración: Maribel Vázquez. Coordinación de producción: Cristina Fernández