



ANEXO 6

ACTIVIDADES DE DESARROLLO.

6.1. ME PONGO EN TU LUGAR

Se trata de jugar al “Role playing creativo” en equipos cooperativos y escenificar alguna situación real que hayan vivido o que hayan visto en la calle, en la que no se respete el derecho a la diversidad. Podemos utilizar la siguiente *técnica cooperativa*.

Dramatización cooperativa (Zariquiey)

1. El profesor o profesora propone a los equipos cooperativos que piensen la situación a representar.
2. Los alumnos y alumnas piensan y seleccionan la situación real vivida y se reparten los papeles.
3. Finalmente, el alumnado realiza el teatro delante de la clase y reflexionan sobre la solución al problema escenificado. Además de decir cómo se han sentido en ese rol y cómo creen que se ha sentido la otra persona.

Con el “Role playing” observamos que podemos influir en los problemas del entorno, y seremos conscientes de que nuestra conducta influye en la vida de otras personas, pero entre todos y todas podemos resolver los problemas a través de nuestra creatividad, participando, respetando, estando juntos y unidos. Nuestra conducta influye en los demás y nuestra forma de actuar también. Subrayamos lo importante de respetar las diferencias y enriquecernos con ellas. Es importante cuidar y proteger a nuestros compañeros y compañeras, si vemos que algún otro compañero o compañera se mete con él o ella y no respeta sus derechos.

4.- Respondemos a las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son los problemas de nuestro entorno?
- ¿Qué pasaría si todos fuésemos iguales?
- ¿Qué pasa si no respetamos las diferencias?
- ¿Es importante lo que hacemos y lo que decimos?





- ¿Cómo podemos colaborar para que todos los niños y niñas del mundo tengan sus derechos y puedan crecer felices?

5.- Por último, hablamos de lo importante que es la diversidad y la no discriminación. Para ello visualizamos el siguiente video: <https://youtu.be/FpHPvqhibL8>

6.2. LA COMPASIÓN

Secuencia

1.- Los alumnos y alumnas se sientan en círculo y les damos una tela grande para que la toquen. Una vez que todos y todas hayan cogido en sus manos la manta, les preguntamos qué sensación han percibido. Cuando todos y todas hayan expuesto sus ideas al grupo les indicamos que todas las respuestas son válidas y que vamos a utilizar la toalla como símbolo para representar el cariño y la ternura.

2.- Cada vez que un alumno o alumna manifieste con el rostro una emoción negativa, el compañero que tenga la manta se acercará a él o a ella y se la pondrá sobre sus hombros, como un chal, de manera que la toalla sirva como el abrazo que damos al niño que lo está pasando mal. Junto al símbolo de la toalla y al gesto de llorar, se utilizará la frase «Te quiero», de manera que cada vez que un alumno o alumna ponga la toalla sobre los hombros de un compañero le dirá «Te quiero».

3.- Explicamos a los alumnos y alumnas que las personas tenemos la posibilidad de estar cerca unas de otras cuando lo pasamos mal, de forma que la persona que se siente mal o sufre, al verse acompañada por otros, pueda sentirse mejor. El descubrimiento estará centrado en invitar a los alumnos y alumnas a que cada vez que algún compañero o compañera se sienta mal, se acerquen a su dolor y lo hagan más pequeño. Los alumnos y alumnas se distribuyen aleatoriamente por la sala, unos sentados, otros de pie, otros, incluso, tumbados, sin seguir ningún orden establecido. Solo tenemos que recordar el número que tiene cada alumno en la lista o algún número que previamente le hayamos asignado.

4.- Una vez que tengan sus números asignados y los conozcan, nos moveremos por la sala dándole previamente «La toalla cariñosa» a uno de los alumnos o alumnas del grupo.

Diremos un número aleatorio en voz alta. El alumno o alumna al que corresponda este número, comenzará a teatralizar, desde su sitio, un gesto sencillo con el que exprese sufrimiento, pena





o dolor. En ese momento el que tiene la «Toalla cariñosa» se acercará a él, se la colocará en los hombros como reconociéndole en un abrazo y le dirá «Te quiero».

5.- A continuación, el que había teatralizado esa pequeña escena de sufrimiento cogerá la toalla y esperará a que nombremos al siguiente compañero o compañera. El alumno o alumna que primero ha tenido la toalla ocupará el espacio que deja el que la tiene ahora. Así iremos pasando por todos los alumnos y alumnas, diciendo sus números, de forma que todos puedan expresar un sentimiento de pena, dolor o angustia. No tienen que llorar necesariamente, también pueden dar un chillido o poner cara triste. Lo importante es que el compañero o compañera que tiene la «Toalla cariñosa» se vaya acercando a quien está haciendo este gesto de dolor y le cubra con su toalla diciendo «Te quiero».

Este ejercicio se puede utilizar en sesiones posteriores o en momentos cotidianos de la vida del grupo. Cuando un niño o niña se sienta mal, alguien podrá acercarse a él o ella y, cubriéndole con una prenda o con sus propios brazos, decirle «Te quiero», y así mitigar su dolor. Terminan sentados en círculo con los ojos cerrados y en silencio. Con la «Toalla cariñosa» iremos acariciando la cara de cada uno de los alumnos, como si pasáramos un velo o un capote por sus caras, para que sientan la textura de la manta o «Toalla cariñosa» que en algún momento de la sesión han recibido.

Después de la actividad anterior, trataremos de identificar nuestros hábitos de participación y reflexionar acerca de la participación y de cómo podemos participar más y mejor en la escuela. Les proponemos realizar una “Guía de buenas prácticas” para que en nuestro día a día hagamos pequeños grandes cambios para mejorar nuestra vida y la de los demás. Para ello, primero, identificaremos los pequeños grandes cambios que realizaremos en nuestros hábitos de participación: Escuchar, esperar nuestro turno, decir lo que pensamos respetando a los demás, opinar, decir lo que sentimos, entre otras cosas. Luego, podemos elegir los cambios que tendremos en cuenta en una cartulina en forma de arcoíris a modo de recordatorio, con el objetivo de tenerlos en cuenta en las actividades de nuestro día. Por ejemplo:

6.3. UN JUEGO POR CONTINENTE

Una forma sencilla de aprender sobre diversidad consiste en incorporar en las rutinas de juego formas de jugar en distintas culturas. Eso enriquece nuestro universo imaginario y nos enseña que, aunque entre continentes podemos ser distintos, tenemos muchas cosas en común. Una de ellas es el juego. Por eso te traemos aquí un divertido juego de cada Continente.





África. El Mbube, o cómo escapar del león

‘Mbube’ es una de las palabras zulúes para “León”. En este juego, originario de Lesotho y Sudáfrica, el león busca localizar y capturar al impala. Desde la web Educación en Valores (proyecto de ISCOD, el Instituto Sindical de Cooperación al Desarrollo) nos explican que pueden jugarlo niños y niñas de todas las edades. Todos los niños y niñas se ponen en círculo y dos de ellos, con los ojos vendados, se quedan en el centro, uno en el rol de león y el otro con el de impala. Los compañeros y compañeras alrededor del círculo tendrán que guiar al león para que atrape al impala (o al impala para que se escape del león) gritando ¡Mbube! ¡Mbube! de forma más rápida cuando está cerca y más despacio cuando está lejos. Si después de un minuto el león no ha atrapado al impala es sustituido por un nuevo jugador o jugadora, y lo mismo ocurre con el impala.

Asia. Yaaltjihutu o cómo encontrar la piedra

Se trata de un juego similar al Mbube, en el que todos los jugadores o jugadoras se sientan en círculo excepto uno que se coloca en medio con los ojos vendados. Una vez que el jugador seleccionado ya no ve nada, se coloca dentro del círculo una piedra plana, que será el objeto hacia al que el resto tendrá que guiarle. Este es el motivo por el que el juego se llama Yaaltjihutu, que significa ¿A dónde voy? en chino.

Oceanía. Sigue a la madre.

Este juego tradicional de Nueva Zelanda se juega con tres jugadores como mínimo. Uno de ellos ejerce el rol de madre, al que otros deben seguir e imitar en todo lo que haga. La madre saldrá corriendo en cualquier dirección e intentará sorprender al resto de jugadores a través de gestos, movimientos y posturas inesperados, como caminar marcha atrás, saltar a la pata coja, hacer giros... Los jugadores o jugadoras que fallen son eliminados hasta que sólo queda uno o una, que será quien adopte el nuevo rol de madre.

Europa. Tierra, cielo, agua

Un juego procedente de Rusia, ideal para jugar cuando no hay mucho espacio. Los niños y niñas se colocan alrededor de un círculo excepto uno o una de ellos que está en medio. Los jugadores y jugadoras van girando alrededor hasta que dice: “¡Para!”. En ese momento, señala a uno de los niños o niñas que forman el círculo y le dice: “¡Tierra!, ¡Cielo! o ¡Agua!”. Rápidamente,





el niño o niña señalado tiene que responder con un animal que viva en ese medio. Si no es suficientemente rápido, ocupará el puesto del jugador o jugadora que se sitúa en medio del círculo y el juego volverá a comenzar. Para hacerlo más interesante, se puede establecer la regla de que no se pueda repetir el nombre de los animales, de forma que a medida que se avanza en el juego se vuelve más complicado y los niños y niñas se ven obligados a agudizar su imaginación y su rapidez mental.

América. Ángel bueno, ángel malo

Este juego originario de Venezuela puede verse como una manera de representar la lucha entre el bien y el mal. En él, dos jugadores o jugadoras representan respectivamente a cada uno de los ángeles. El resto de niños o niñas que participan acuerda llamarse cada uno con el nombre de una fruta. Por turnos, cada ángel menciona el nombre de una fruta y si se encuentra entre los participantes se une a ese lado. Cuando todas las personas participantes están distribuidas en uno de los dos bandos, es el momento de la lucha. Forman una fila detrás de cada ángel, y éstos se toman de las manos tirando cada uno hacia un lado. En el momento en el que se rompe la fila, se cuenta cuántos jugadores y jugadoras hay en cada lado y gana el bando que más jugadores o jugadoras tiene.

