

prevención del racismo



Es un proyecto de:

Departamento Confederal de Migraciones de UGT.
Secretaría de Políticas Sociales FETE-UGT.

Subvencionado por:

Ministerio de Trabajo e Inmigración, Secretaría de Estado de Inmigración y Emigración, Dirección General de Integración de los Inmigrantes.

Autores:

José Escudero Pérez es animador sociocultural, escritor y músico. Ha desarrollado programas de formación y desarrollo local, especialmente con jóvenes, y es autor de diferentes publicaciones relacionadas con educación en valores y educación activa (por ejemplo *Podemos cambiar el mundo. Objetivos del Milenio*, editado por FETE, o *Análisis de la realidad local. Técnicas de investigación desde la animación sociocultural*, siempre vinculando juego y educación, enseñanza y diversión.



Mi ocupación principal es contar historias con los títeres, la narración oral y la plástica. También trabajo con niñas y niños haciendo actividades con las que pretendemos conocer cosas buenas que este mundo nos da y estar contentos.

Carmen Domech es Titiritera en la compañía "Cachirulo" y realiza actividades de animación a la lectura. Tiene publicados los siguientes libros: *Educación a la lectura para adolescentes ¿Cuántos cuentos cuentas tú?*, *El Rei Artur e a abominable dama*, *Biblioteca de libros fantásticos*, *Ochenta actividades para educar lúdicamente en valores y ciudadanía*.



Iconos: David Carboneras García.

Diseño y maquetación: Sendra Ros.

Introducción	4
1. ¿quiénes somos?	6
1. ¿Dónde vivimos?	6
2. Holadiccionario: ¿quiénes viven a mi alrededor?	8
3. ¿Con quién comparto mis cosas?	10
4. Cuéntame un "te acuerdas..."	12
5. Cumpleaños Game Boy.	14
6. Mil colores en el pelo.	16
2. ¿de dónde venimos?	18
1. El mundo, ¿es grande o pequeño?	18
2. ¿A quién me parezco?	20
3. ¿En qué lugar han vivido mis familiares?	22
4. Álbum de las fotos de las fiestas familiares.	24
5. Objetos fantásticos de otros lugares.	26
6. El sitio favorito de algún familiar.	28
7. Tu deporte favorito.	30
8. El mapa de las canciones que más nos gustan	32
3. ¿qué mundo queremos?	34
1. El parque del futuro.	34
2. ¿Qué me gustaría hacer con mis amigos?	36
3. Mi marciano favorito.	38
4. ¿Cómo te gustaría que fuera el cole?	40
5. Una postal a un amigo?	42
6. De excursión por el barrio: qué nos gusta y qué no.	44
7. Equipos de sueños	46
8. Un amigo en cada continente.	48

iconos utilizados en las fichas:



Querida o querido profe:

¿Por qué nos hemos planteado esta Guía?

Pensamos que la mejor manera de evitar la xenofobia (y por ende actitudes racistas o excluyentes) es fomentar la amistad entre las personas diferentes. Por eso os proponemos una serie de juegos en los que la clave es poner en común vivencias de compañeros/as (o familiares de compañeros/as) de otros países, así como propuestas de participar en redes de intercambios de escuelas, como las que se proponen desde FETE-UGT. Estamos convencidos de que conocer y compartir es la manera de erradicar prejuicios. Esto es válido para todas las edades, y debemos trabajarlo mucho desde la infancia.

¿Qué contiene esta Guía?

Esta pequeña guía contiene cerca de 20 juegos para trabajar la tolerancia en la clase. Está pensado ante todo como un repertorio de ideas para jugar, siempre en clave positiva, alrededor de la diversidad, de ver que todas las personas procedemos de diferentes lugares (y si no nosotros nuestros padres, abuelos...), y que aunque en cada sitio hay costumbres algo diferentes, todo nos enriquece.

Los tres apartados en que se divide esta pequeña guía son:

1. ¿quienes somos?

En este apartado se trabajan los juegos de conocimiento del grupo y de los diversos entornos familiares, para que sepamos y valoremos la diversidad que nos rodea.

2. ¿de dónde venimos?

En este apartado se trazan juegos que persiguen el que nos demos cuenta que el fenómeno de las migraciones es común a casi todas las familias: todos somos migrantes.

3. ¿qué mundo queremos?

Por último se quiere profundizar en las propuestas que para un mundo mejor, comenzando por nuestro propio barrio o pueblo, pueden aportar las niñas y niños.

Por supuesto, no pretendemos dar más que algunas ideas o pistas. Todas son ampliables, modificables, transformables,

según el grupo y la situación de la clase. Se indican en un formato de ficha, con dibujos a manera de cómic, tratando de hacerlas accesibles en la manera de lo posible también a los niños. Siempre habrá una actividad pensada para grupo y otra para realizar individualmente. ¿A quienes va dirigida, y en qué contextos?

¿A quienes va dirigida, y en qué contextos?

Está pensado este material para ser usado tanto en educación formal como no formal: pensamos en primer lugar en clases, pero también se pueden aplicar en actividades de asociaciones, extraescolares, actividades en la naturaleza... Hemos pensado en niños y niñas entre 6 y 8 años, pero las actividades pueden ser usadas con otros grupos de edad, más pequeños o mayores, con las adaptaciones que sean necesarias.

Esperamos que este material te sea de utilidad. Queremos también que sea un documento vivo y que se amplíe con experiencias de los coles de España y de otros países. Si quieres aportarnos sugerencias, juegos, propuestas lúdicas para fomentar la tolerancia en clase, te estaremos muy agradecidos. Nuestra dirección es:
ssociales@fete.ugt.org

¡Muchas gracias y feliz singladura!



4 horas



6 - 10 años



Mapa o plano de la zona, papel y bolis

1. ¿quiénes somos?

1. ¿Dónde vivimos?

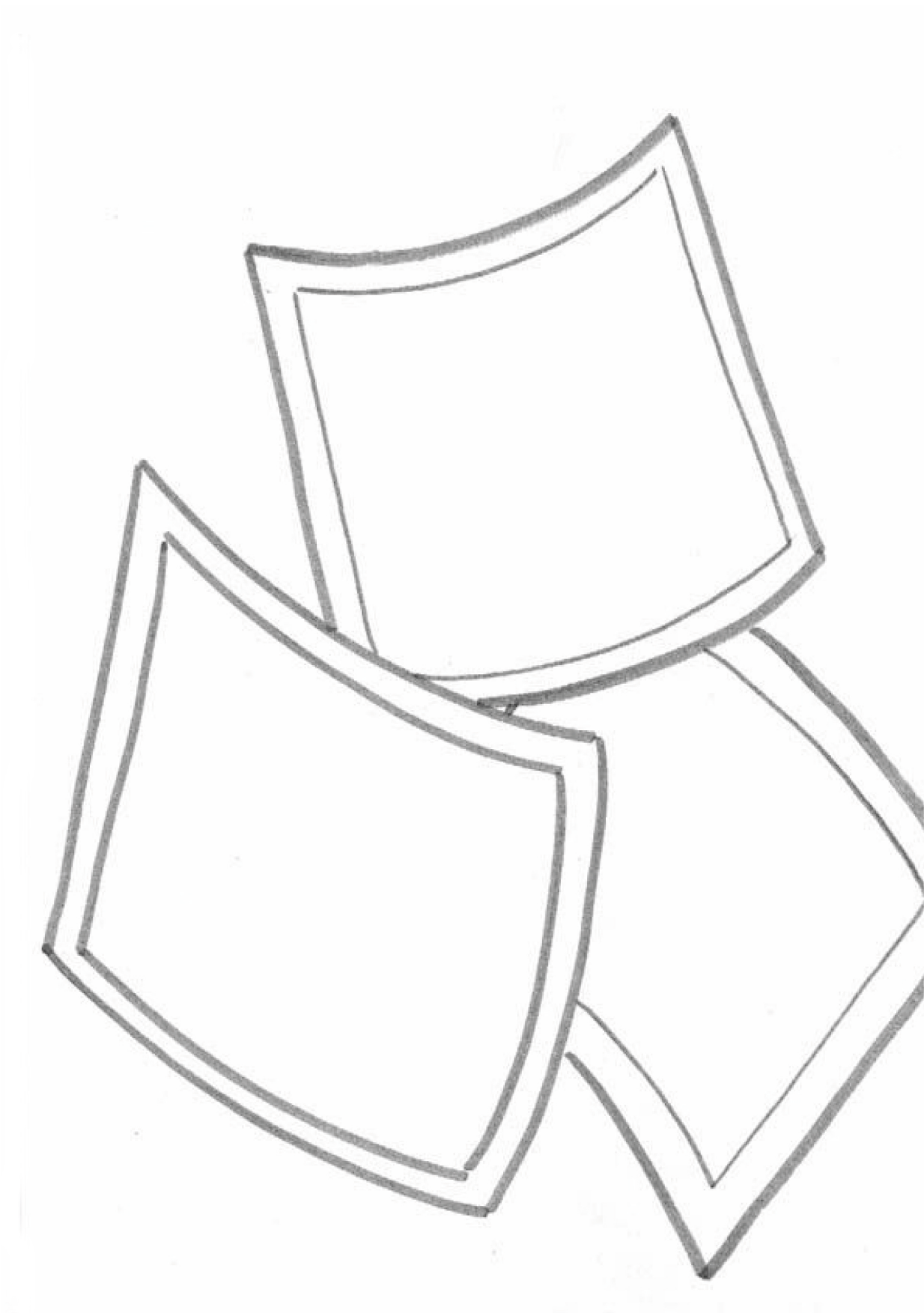
Para empezar os proponemos compartir entre todas y todos los niños esos sitios de nuestro barrio o pueblo que nos gustan especialmente. A ver qué cosas preferimos de lo que nos rodea. Quizá descubramos alguna nueva muy hermosa que no conocíamos...



Instrucciones

1. Se comunica la zona para que cada uno elija algo que le guste o le llame la atención de su entorno. Puede ser una esquina, un monumento, un árbol, un columpio, una tela de araña...
2. La escriben en un papel y lo marcan en el mapa.
3. Escriben algo en su papel referente a lo que ha elegido. Ej. Un pareado, una canción, un pequeño párrafo, dar a oler una flor, lo que quiera.
4. Enseñan sus mapas a la persona que guía el juego para que pueda marcar un recorrido incluyendo todas las X.
5. No importa que se repitan los lugares.
6. Salimos todo el grupo a recorrer nuestro entorno según la visión de cada uno de nosotros y en cada lugar elegido quién lo ha propuesto cuenta al grupo lo que haya preparado.

1. ¿dónde vivimos? dibújate en estas fotos en tus tres lugares favoritos de donde vives.





1 hora



6 - 8 años



Papel, y boli. (podemos utilizar pos-it)

1. ¿quiénes somos?

2. Holadiccionario: ¿quiénes viven a mi alrededor?

Podemos jugar a aprender algunas cosas básicas de personas que hablan un idioma diferente al nuestro y que viven en nuestro barrio. Vamos a empezar por un saludo, un dar las gracias, una despedida...



Instrucciones

1. Cada participante tiene que conseguir en un par de días preguntar al mayor número de personas que vengan de otros lugares del mundo:
 - ¿Cómo se saluda?
 - ¿Cómo se da las gracias?
 - ¿Cómo se despiden?
2. Escribe en un papel estas 3 cosas y el lugar de donde vienen.
3. Colgamos todos los saludos recogidos por todos en un corcho, los que se repitan mucho, podemos reducirlos a la mitad o a una tercera parte.
4. Todas y todos los participantes nos paseamos por el espacio. La persona que guía el juego va proponiendo los saludos que hemos recogido y cada uno tiene que saludar a sus compañeros y compañeras con esas palabras y muy calurosamente como si fuera un gran amigo/a a quien no ve hace mucho tiempo.
5. Lo mismo hacemos dando las gracias y despidiéndonos.

2. ¿quiénes viven a mi alrededor? De repente cae un chaparrón tremendo y no tienes donde refugiarte. Pero una vecina con la que nunca has hablado te acoge en su paraguas. Dibújate con ella.





1 hora



6 - 8 años



Fotocopias

1. ¿quiénes somos?

3. ¿Con quién comparto mis cosas?

Puede venir bien, para que se conozca mejor el grupo y reírnos un rato, hacer un buen revoltijo de preguntas que nos ayuden a hablar entre todos y todas y al tiempo nos hagan pasar un buen rato.



Instrucciones

1.Elabora una lista para que los miembros del grupo tengan que buscar a quien cumpla lo que se plantea entre sus compañeros y compañeras.

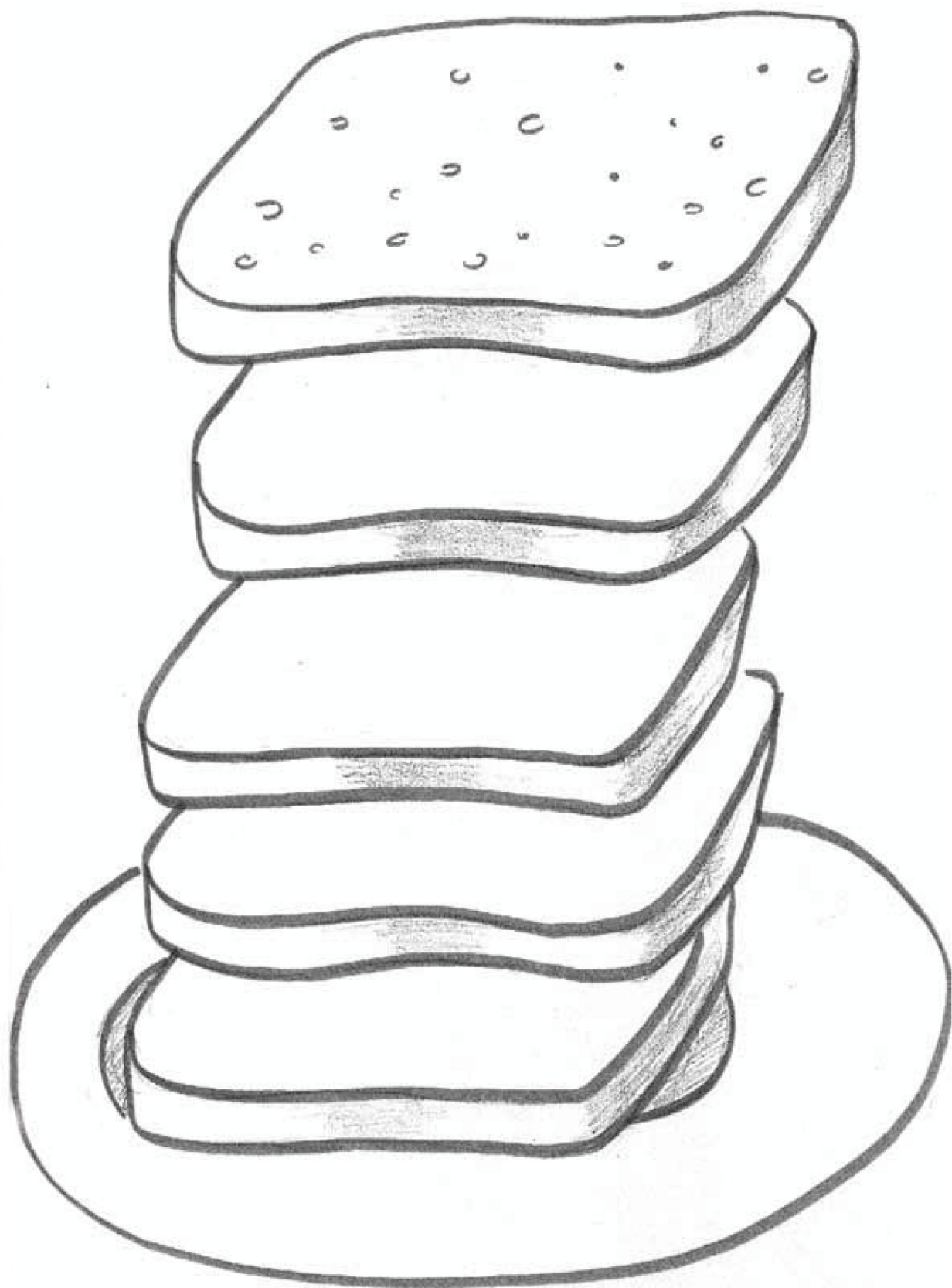
Ejemplos:

- Alguien que le gustaría viajar a Júpiter.
- Alguien que haya estado en América.
- Alguien que le guste el mismo bocata que a ti.
- Alguien que tenga una risa bonita.
- Alguien que no le guste mucho el fútbol.
- Alguien que le gusten los cuentos de miedo.
- Alguien que de mayor quiera ser inventor de cosas extraordinarias.
- Alguien que sea amable.
- Alguien que cante bien.
- Alguien que baile bien.
- Alguien que dibuje bien dragones.
- Alguien que rara vez se pelee.

2.A cada persona del grupo se le da un folio con las pautas.

3.Todos en pie, a la de una. Buscamos, entre nuestros compañeros y compañeras, a quienes podamos escribir su nombre junto a las pautas de la lista.

4.La primera persona que completa la lista grita ACABÉ ¡!!!!!!
Se puede dejar un tiempito más para que acabe el resto.



3. ¿con quién comparto mis cosas? Hagamos un sándwich como los de Scooby Doo . Rellena cada piso con la comida que más les guste a los cuatro compañeros que tengas a tu alrededor. Hazlo muy apetitoso.



2 horas



6 - 8 años



Cartulinas, lápices y colores

1. ¿quiénes somos?

4. Cuéntame un "te acuerdas..."

En cada familia siempre hay una anécdota que suele ser la favorita. Suele repetirse hasta el infinito y siempre hace gracia. ¿Ponemos algunas de estas anécdotas en común?



Instrucciones

1. Cada participante pide a algún miembro de su familia que le cuente un "Te acuerdas" bonito o divertido que les haya ocurrido en estos últimos doce meses.
2. Unimos a los participantes en grupos de cuatro. Se cuentan los "Te acuerdas" e inventan un superhéroe de risa.
3. Dibujan en una cartulina a través de viñetas como un cómic o un cantar de ciego al superhéroe al que le pasan esas cuatro historias.
4. Para terminar colocamos todas las cartulinas en el corcho para poder verlas todas y todas.

4. "te acuerdas...". Recuerda algo divertido o agradable que te haya pasado con un compañero/a y dibújalo.





2 horas



6 - 8 años



Folios, regla, lápiz, tijeras, papel continuo, pegamento, fotocopias

1. ¿quiénes somos?

5. Cumpleaños Game Boy.

Usando las fechas de nuestros cumpleaños podemos inventarnos un buen juego de pistas.



Instrucciones

1. Dividimos unos folios en seis partes iguales, los recortamos y le damos a cada participante un trozo.

2. Cada participante dibuja a lápiz un buen momento de su último cumpleaños en el trozo de papel. Y añade la fecha de su cumple y su nombre.

3. La persona que dirige el juego pega en folios los dibujos de 6 en 6. Numerados cronológicamente según la fecha de los cumpleaños... y hace las fotocopias suficientes para que todos tengan los dibujos de todos.

4. La persona que dirige el juego recorta tiras de papel continuo de 8 cm. de ancho y de largo calcula 15 cm. por número de participantes, a ese resultado le añade 15 cm. por cada tres. Ej.: 21 participantes $21 \times 15 \text{ cm.} = 315 \text{ cm.}$

$$21 : 3 = 7$$

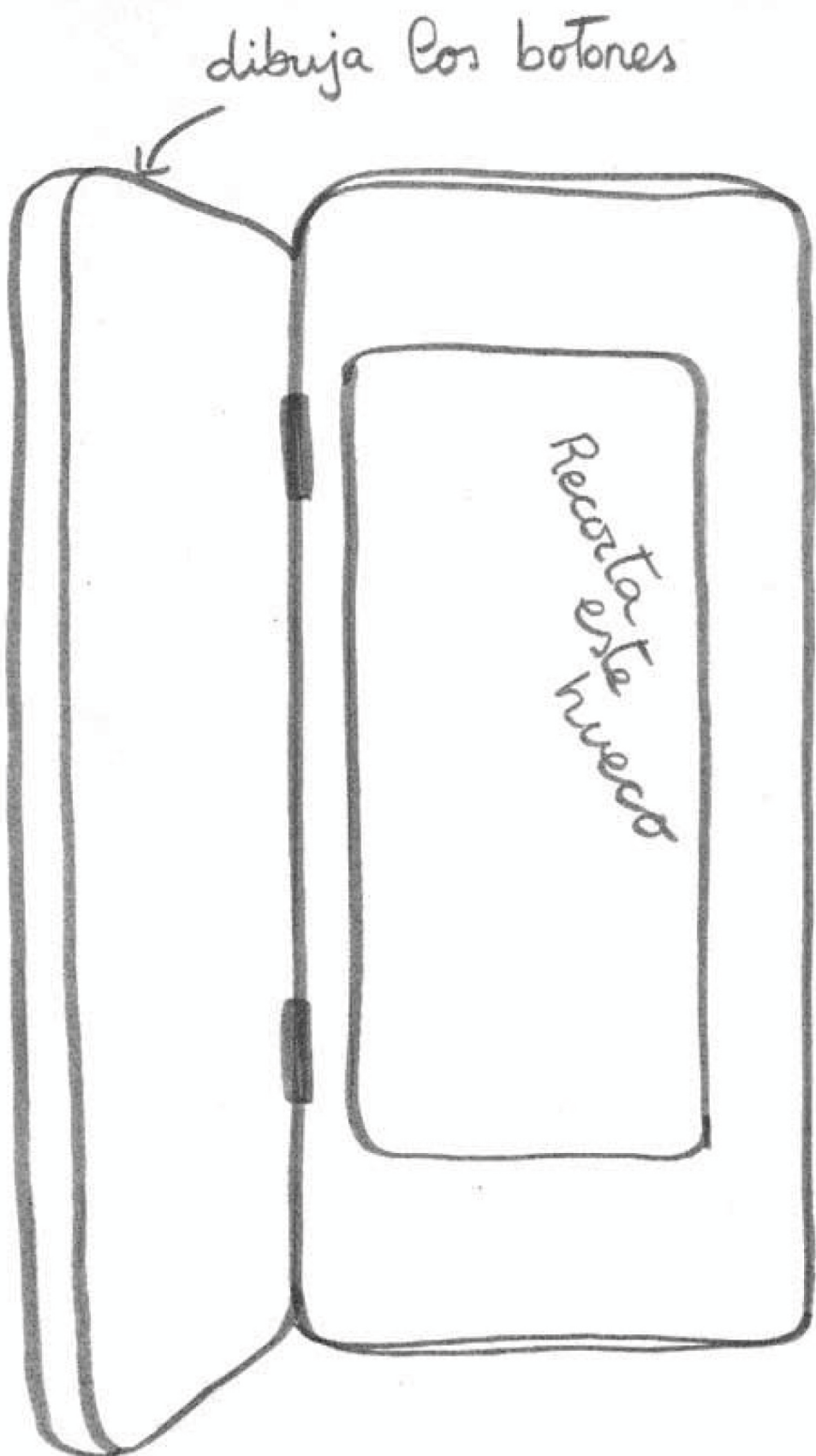
Por lo que $7 \times 15 \text{ cm.} = 105 \text{ cm.}$

$$315 + 105 = 420 \text{ cm.}$$

Para que cada tres casillas de los dibujos de sus compañeros haya un espacio en blanco.

5. Le damos a cada participante las fotocopias de las viñetas y las tiras de papel. Tienen que pegar las viñetas por orden en las tiras dejando los espacios para rellenarlos de pruebas del juego que ellos/as inventen. El objetivo es un cumpleaños feliz. Ejemplos de las pruebas: encontrar la casa de un amigo, ayudar a abrir un regalo, cualquier cosa referente a un juego de los que se juegan en los cumpleaños.....

5. game boy. Recorta y colorea tu game boy , para poder jugar al juego que habéis hecho. Si quieres puedes pegarla sobre un cartón.





1 hora



6 - 8 años



Témperas o pintura de dedos y papel continuo

1. ¿quiénes somos?

6. Mil colores en el pelo.

Cada una, cada uno, tiene un tipo de pelo diferente. Los hay rubios, morenos, castaños; los hay rizados, lisos, ondulados... Vamos a jugar con nuestro pelo.



Instrucciones

1. Con témperas o pintura de dedos, cada niño y cada niña toma un color que le guste para el pelo, parecido al que tiene o diferente.
2. En un papel continuo, cada uno y una pinta una línea serpenteada alargada, con el color que ha escogido. Entre todos se hace un pelo multicolor.
3. El resultado es "el pelo de la clase".

6. mil colores en el pelo. La niña del dibujo tiene un pelo que le gustaría colorear. Inventate colores y una forma de pelo y pónsela.

